



Campionato F1 - Shadow 2022/2023 PS4/PS5 Regolamento v.1.00

INTRODUZIONE

Il presente documento costituisce il regolamento che deve obbligatoriamente essere seguito da tutti membri del gruppo.

Chiunque entri a far parte di questo gruppo si impegna a prendere visione e si assume la responsabilità di eventuali conseguenze derivanti dalla violazione dello stesso in uno o più punti.

1. Norme di comportamento

a. *Divieto di insulti*

Il rispetto tra gli utenti in situazioni pubbliche (chat di whatsapp, chat di live, interviste, party e simili) è il principio fondamentale che non deve mai venire meno. È pertanto severamente vietato insultare un altro utente sia verbalmente che in forma scritta.

L'Amministrazione incoraggia le discussioni civili tra piloti, in pubblico e in privato che siano, per risolvere disgradi che dovessero sorgere.

Non sarà accettata come attenuante il fatto di insultare l'altro utente "a caldo". Ognuno deve essere in grado di capire quando ha la lucidità necessaria per intavolare una discussione civile e costruttiva.

Ogni amministratore ha facoltà di eliminare messaggi nelle chat ufficiali che siano ritenuti non idonei, offensivi o provocatori verso altri utenti. L'autore del post risponderà davanti all'amministrazione di ciò che ha scritto o detto.

b. *Rispetto per le decisioni prese*

Dietro ad ogni decisione presa dall'Amministrazione c'è un ragionamento ed un confronto accurato, per far sì che tutto sia gestito nella maniera più equa e corretta. Chiunque dovesse avere una proposta su come gestire determinate situazioni, a suo modo di vedere non trattate correttamente, sarà sempre ascoltato se porrà le proprie idee in modo costruttivo ed in vista di un miglioramento futuro.

È inoltre diritto di chiunque richiedere spiegazioni sulla ragione di una determinata decisione.

Non sarà tuttavia accettato rivolgersi all'Amministrazione in maniera aggressiva e distruttiva, sempre nell'ottica di tenere a mente che ogni decisione ha dietro un ragionamento.

Questo concetto si applica alle decisioni amministrative, così come a quelle disciplinari dei giudici, a qualunque tipo di decisione presa dall'Amministrazione.

c. *Rispetto degli impegni presi*

È fortemente gradito rispettare sempre gli impegni che si prendono, specialmente quando si tratta di scadenze a breve termine.

Iscriversi ad un campionato ed annullare in extremis la propria iscrizione o (peggio) non presentarsi senza avvertire può mettere in grave difficoltà l'amministrazione, che aveva progettato tutto in funzione di un determinato numero di utenti, oltre ad essere una mancanza di rispetto verso altri utenti (dette riserve)

che si sono visti occupare un posto rimasto poi, di fatto inutilizzato. Un pilota che si dovesse rivelare inaffidabile per un eccessivo numero di volte potrà essere escluso da futuri campionati.

d. Scambio di persona

È severamente vietato e passibile di allontanamento dal gruppo passare il proprio account o organizzarsi in qualunque modo per far gareggiare qualcun altro al proprio posto senza il consenso ufficiale dell'Amministrazione.

2. Organizzazione delle gare

a. Orari e calendario

Il giorno prescelto come da lega è il LUNEDI' ore 22:15 quindi i partecipanti dovranno entrare di entrare nella lobby entro le 21:45

b. Assegnazione del punteggio

Punteggio assegnato per la Race o la Features Race:

- Primo posto - 25 punti
- Secondo posto - 18 punti
- Terzo posto - 15 punti
- Quarto posto - 12 punti
- Quinto posto - 10 punti
- Sesto posto - 8 punti
- Settimo posto - 6 punti
- Ottavo posto - 4 punti
- Nono posto - 2 punti
- Decimo posto - 1 punto

* un punto per il giro veloce

Punteggio assegnato per Sprint Race:

- Primo posto - 8 punti
- Secondo posto - 7 punti
- Terzo posto - 6 punti
- Quarto posto - 5 punti
- Quinto posto - 4 punti
- Sesto posto - 3 punti
- Settimo posto - 2 punti
- Ottavo posto - 1 punti

Tutte le posizioni al di sotto della 10a non assegnano punti.

Al pilota che percorrerà il giro più veloce durante la gara verrà, inoltre, assegnato un (1) punto bonus valido per la classifica generale. Il giro più veloce può essere ottenuto in qualsiasi momento della gara.

Per ottenere il punto aggiuntivo bisogna terminare nelle prime 10 posizioni della griglia.

Per acquisire il punteggio relativo alla posizione che si è maturata in gara si dovrà percorrere la gara completa salvo interruzioni totali della gara.

c. Punteggio in caso di interruzione della gara

Qualora la gara, per una qualsiasi ragione, dovesse essere interrotta prima della sua conclusione il punteggio sarà assegnato come segue:

Se non si è completato il 75% della distanza totale verrà assegnato il punteggio riportato sopra dimezzato.

Se si è completato il 75% della distanza totale verrà assegnato il punteggio riportato sopra invariato.

L' amministrazione a questo punto si riserva anche di giudicare in base alla volontà di tutti di poterla ripeterla alla fine del campionato.

d. Classifiche

La classifica di ogni campionato sarà stilata prendendo in considerazione i seguenti criteri in ordine gerarchico:

1. Punteggio.
2. Miglior piazzamento in gara.
3. Molteplicità del miglior piazzamento in gara.
4. Secondo miglior piazzamento in gara.
5. Molteplicità del secondo miglior piazzamento in gara.

E così via come nella formula uno reale.

e. Pilota ritirato dal campionato

Nel caso un pilota decidesse di ritirarsi dal campionato non verrà sostituito nella classifica piloti dal subentrante ma verranno mantenuti i punti acquisiti per la scuderia della quale faceva parte.

Il pilota non potrà rientrare in nessun caso a far parte del campionato da cui si è ritirato salvo casi particolari esaminati dalla Direzione.

f. Pilota squalificato escluso dal campionato

Qualora un pilota venisse squalificato o comunque forzatamente escluso dal campionato verrà eliminato in maniera permanente.

Il pilota non potrà rientrare a far parte del campionato da cui è stato escluso salvo casi particolari esaminati dalla Direzione.

g. Ingresso a campionato in corso

È possibile per un pilota entrare a far parte del campionato durante il corso di questo. Per le modalità, il pilota in questione dovrà mettersi in contatto con l'Amministrazione, che valuterà in base ai tempi su circuiti a caso il suo inserimento nella competizione.

g. Partecipazione e assenza dalle gare

Ogni pilota è tenuto a segnalare la sua presenza o la sua assenza nella chat ufficiale al momento dell'apertura delle iscrizioni per quella gara.

Se il pilota dovesse mancare di fare ciò dovrà, come penalità, saltare la qualifica della gara successiva (si intende non registrare alcun tempo cronometrato).

Se un pilota dovesse assentarsi svariate volte o per 3 gare di fila (anche avvisando) sarà riconsiderata la sua posizione all'interno del campionato.

Chi dovesse invece assentarsi per 3 gare di fila senza avvertire sarà escluso dal campionato.

La pagina delle iscrizioni alla gara verrà automaticamente chiusa 24h prima della gara mentre l'apertura delle iscrizioni e il link di accesso allo stesso verranno comunicati dalla Direzione durante la stagione.

3. Impostazioni della simulazione

a. Impostazioni lega

Sono accettati sia giocatori con Pad che con volanti.

Posizione di partenza: realistica (qualifiche)

Meteo: Dinamico

Orario di gara: Ufficiale

Difficoltà IA: 70/90

Auto: Formula 1

Prestazioni vetture: Pari

Parco chiuso: si

Safety car: si

Regole: si

Taglio curva: rigoroso

Gara inizia: manuale

Ghost: Si

Giro formazione: Si con Modalità immersiva

Box: Modalità immersiva

Distanza gara: 50%

Distanza sprint: 25%

Qualifiche Complete: Q1, Q2, Q3 (se si raggiungono i 16 partecipanti al Gp)

Traiettoria: Solo curve

Trazione: Media

ABS: Si

Frenata Assistita: No

Aiuto ai box: No

Aiuto rilascio ai box: No

Aiuto ers: no

Aiuto drs: no

b. Interruzione per bug di gioco

Qualora il direttore di gara dovesse notare o ricevere molteplici segnalazioni di un grave bug e ritenesse opportuno interrompere la sessione, ha facoltà di farlo, comunicando ai piloti la propria decisione (tramite gruppo Telegram) e annotando il giro nel quale la suddetta viene ufficializzata.

c. sprint race

Quando in programma, la **Sprint Race** la gara sarà così strutturata:

- Qualifiche brevi 18 minuti
- Sprint Race Qualifying 25%
- Featuring Race 50 %

Regole da seguire durante l'evento:

1. Tutti i piloti che si ritirano durante la **Sprint Race** potranno prendere parte alla featuring race partendo dall'ultima posizione.
2. La **Sprint Race** assegna punti alle prime 8 posizioni, mentre non verrà assegnato nessun punto aggiuntivo per il giro più veloce.

3. Al termine della **Sprint Race** si ritorna in lobby, gli organizzatori sistemeranno la griglia e si potrà così partire con la featuring race.
4. La **Featuring Race** invece assegnerà i punti normalmente (compreso il punto per il giro veloce):

4. DIREZIONE DI GARA

a. Ruolo durante la competizione

Il Direttore di gara ha il compito di assicurarsi che la competizione proceda nella maniera più lineare possibile. È suo compito annotare tutte le situazioni controverse che si verificano durante la gara e fare su di esse chiarezza assieme agli altri giudici nel post-gara.

b. Pilota eccessivamente scorretto

Qualora un pilota si riveli eccessivamente scorretto può essere richiamato dal Direttore di gara, che in casi estremi può anche richiesto di ritrarsi.

c. Mancato rispetto degli ordini del Direttore di gara

Non rispettare gli ordini impartiti dal Direttore di gara porta alla squalifica dal Gran Premio.

5. Comportamento in pista

In questa sezione sono elencate le norme di comportamento nelle fasi di qualifica e di gara con le penalità derivanti dal loro comportamento.

Laddove figurasse la dicitura "Da X a X punti/secondi" o simili si intende che saranno i giudici a valutare l'entità della penalità a seconda della fase di gara in cui è avvenuta, del danno che ne è risultato (danneggiamento della vettura, perdita di tempo, ecc.) ed altri fattori che possano entrare nella valutazione (quali ad esempio la recidiva e/o la volontarietà nel commettere tale infrazione)

Le penalità comminate dai giudici saranno cumulative con quelle assegnante dal gioco.

a. Patente a punti e penalità

Ogni pilota avrà una patente che all'inizio della stagione conterà 12 punti. Ad ogni infrazione commessa che lo preveda, corrisponderà una decurtazione di un numero di punti variabile a seconda del fatto commesso. Quando si raggiungerà la quota di 0 punti il pilota non potrà partecipare al GP successivo e verranno Riassegnati i 12 punti iniziali (meno eventuali punti dell'eccedenza che ha portato ad azzerare i punti). Ad ogni decurtazione di punti potrà essere aggiunta una penalità di tempo variabile anch'essa a seconda del fatto commesso. In vista dell'ultimo appuntamento l'Amministrazione può variare il sistema di penalità per far sì che determinate penalità, che risulterebbero altrimenti inutili, abbiano un impatto sulla competizione.

b. Warning e Ammonizioni

La Direzione può assegnare anche dei warning per comportamento scorretto o manovre pericolose, anche nel caso in cui quest'ultime non causino un impedimento diretto ad un altro pilota.

Al raggiungimento dei 3 warning il pilota dovrà saltare la qualifica del Gran Premio successivo, partendo di fatto dall'ultima posizione in griglia.

c. Mancato rispetto delle penalità

Se un pilota dovesse aver ricevuto una penalità e mancasse di rispettarla (ad es. partecipare ad una qualifica/gara quando la si doveva saltare) verrà punito con la squalifica dalla gara presente e dovrà saltare la qualifica del Gran Premio successivo.

d. Impedimenti e contatti in qualifica

Tutti i piloti, durante il proprio giro di lancio e di rientro devono prestare la massima attenzione a non essere d'intralcio al giro veloce di un altro pilota o causare danno alla sua vettura. Se si dovesse verificare una situazione di questo genere i giudici potranno applicare una penalità da 0 a 20 secondi sul tempo finale di gara, unita ad una decurtazione di punti variabile da 0 a 4. Si dovranno tenere in considerazione per valutazione vari fattori (ad es. momento della qualifica, possibilità per il pilota danneggiato di effettuare un altro giro veloce).

e. Tagli nel giro di lancio o di rientro

È severamente vietato tagliare in modo plateale una o più curve nel proprio giro di lancio o di rientro, guadagnando tempo per poter iniziare un giro in più. L'infrazione di questa regola porterà ad una detrazione di 2 punti dalla patente. Questa situazione si applica sia nel caso in cui il pilota riesca nel suo intento di lanciarsi per il proprio giro, sia nel caso non dovesse riuscirci, poiché viene in ogni caso ritenuto un comportamento antisportivo.

f. Ritiro volontario in qualifica

Durante la qualifica non è consentito ritirarsi quando si è in pista, in quanto l'IA che prende il controllo della vettura potrebbe causare intralcio ad altri piloti (e se questo è il caso sarà ritenuto responsabile il pilota).

È inoltre vietato ritirarsi schiantandosi deliberatamente contro il muro, poiché ciò causerà la distruzione del set di gomme utilizzato, consentendo al pilota di utilizzarne uno nuovo alla partenza.

È invece consentito ritirarsi quando si è nel box.

Il direttore di gara avrà il compito di tener traccia dei ritiri in maniera sospesa e richiedere loro il video nel proprio resoconto.

La penalità per ritiro volontario irregolare in qualifica è di 4 punti da detrarre dalla patente e 10 secondi da aggiungere al tempo finale di gara.

Si nota che non pubblicare il video laddove richiesto comporterà l'applicazione della penalità sopra citata.

g. Giro di formazione

Il giro di formazione andrà compiuto in maniera regolare da parte di tutti i piloti. Bisognerà prestare la massima attenzione ad evitare contatti e sarà vietato qualunque stratagemma per saltare il giro di formazione (retromarcia, conta: volontari, tasto "options" per farlo portare a termine dall'IA).

Tutti coloro che vengono rimossi dal giro di formazione avranno l'obbligo di postare nella sezione reclami il video di ciò che è accaduto. Nel caso venisse rilevato un contatto grave o sia chiaro che il pilota ha usato uno stratagemma per saltare il giro di formazione i giudici potranno infliggere una penalità di 2 punti sulla patente, indipendentemente dalla gravità dell'episodio.

In mancanza di video sarà applicata automaticamente la massima penalità (2 punti).

h. Tagli curva o uscite di pista

Per il calcolo delle penalità di taglio curva ci si affida al sistema integrato nel gioco. Gli avvertimenti da esso derivanti non saranno impugnabili ed ogni reclamo riguardante queste non sarà preso in considerazione. Esistono delle situazioni nelle quali il gioco assegna direttamente penalità (anche esagerate) per tagli che richiederebbero semplicemente un avvertimento. In questo caso sono ammessi reclami (con foto del proprio "direttore di gara") per annullare tali penalità. Qualora fossero rilevate situazioni in cui piloti hanno la possibilità di guadagnare molto tempo sfruttando lacune del sistema di penalità presente nel gioco, l'Amministrazione può decidere di adoperare misure supplementari che saranno tempestivamente comunicate ai piloti.

i. Sorpassi con uscita di pista

Qualora si dovesse portare a termine un sorpasso uscendo con 2 ruote dello stesso asse (ovvero le due anteriori e/o le due posteriori) fuori pista senza esserne stati forzato dall'altro pilota o si dovesse ottenere la possibilità di effettuare un sorpasso tagliando una curva precedente, si è obbligati a restituire la posizione (anche laddove il gioco non lo imponga), o bisogna dimostrare di aver ricevuto un avvertimento al momento del taglio. Sorpassare un pilota tagliando una curva porterà ad una penalità di 5 secondi che, se non accordati dal gioco, potranno essere comminati dai giudici.

In caso di sorpasso illecito per tale taglio e non reso la posizione i secondi passeranno a 10 anche laddove il gioco non imponga di rendere la posizione.

l. Rientro in pista e ripresa della corsa

Il pilota che dovesse rientrare in pista o riprendere la marcia (dopo un lungo, un errore, dalla corsia dei box o in qualunque altra situazione) dovrà prestare la massima attenzione a non creare un pericolo per coloro che sopraggiungono. Qualora non avesse questa accortezza sarà penalizzato a seconda della situazione di pericolo venutasi a creare.

È fatto divieto di utilizzare l'opzione "reimposta pista" per riposizionarsi sul tracciato prima di riprendere la marcia. Chiunque farà uso di questo comando sarà penalizzato con una detrazione di 4 punti sulla patente e 10 secondi da aggiungere al tempo finale di gara.

j. Situazioni di sorpasso e contatto

In fase di sorpasso entrambi i piloti coinvolti hanno il dovere di considerare la posizione dell'avversario (o degli avversari) e lasciare il giusto spazio evitando manovre (frenate, chiusure o altro) che possano arrecare danno.

k. Cambi di traiettoria

Non è ammesso effettuare più di un brusco cambio di traiettoria quando ci si trova in rettilineo con una vettura nella propria scia.

Bisogna in ogni caso fare in modo che tale manovra non danneggi l'avversario e non provochi un contatto. Chi dovesse contravvenire a questa norma verrà punito con una detrazione da 0 a 2 punti e una penalità di tempo variabile da 0 a 15 secondi.

m. Forzare un pilota fuori pista

È severamente vietato forzare un pilota fuori pista. Laddove, anche senza contatto, si dovesse forzare un pilota ad uscire di pista perdendo tempo (finendo ad es. nella ghiaia e/o in testacoda), chi non ha lasciato spazio sufficiente (2 o 4 ruote in pista a seconda dei casi) riceverà una penalità di tempo da 5 a 20 secondi ed una detrazione di punti da 0 a 4.

La penalità può essere integrata se l'uscita è causa direttiva di danni alla vettura.

n. Contatto di gara e manovre pericolose

Laddove si dovesse verificare una collisione tra due o più piloti starà ai giudici di gara valutare l'entità della penalità e quantificare eventuali secondi da aggiungere al tempo finale di essi o eventuali punti da detrarre dalle loro patente.

In alcuni casi, manovre che non causano danni ma che siano ritenute particolarmente pericolose potranno ugualmente essere visionate ed eventualmente penalizzate dai giudici di gara. Fa parte delle facoltà dei giudici imporre ad un pilota di saltare una qualifica o una gara come penalizzazione per incidente causato manovre scorrette o pericolose.

o. Doppiaggi

Un pilota che si appresta ad essere doppiato ha il dovere di rendere la manovra il più agevole possibile, avendo cura di non rallentare eccessivamente per evitare di causare una bandiera gialla, che impedirebbe al pilota veloce di effettuare il doppiaggio senza ricevere una penalità. Qualora questo scenario si

verificasse, il pilota che ha effettuato il doppiaggio può postare un reclamo per vedere annullata la suddetta penalità.

Chi dovesse ostacolare il pilota che si appresta a doppiarlo riceverà una sanzione da 0 a 2 punti, ed una penalità di tempo da 5 a 20 secondi.

Se si dovesse arrecare danno alla vettura di chi si appresta al doppiaggio alla penalità sopra citata si potrà aggiungere una sanzione supplementare.

p. Recupero del giro

Un pilota che si trovi nelle condizioni di poter recuperare un giro ("sdoppiarsi") deve essere certo di non arrecare disturbo all'avversario in vantaggio di un giro nel momento del sorpasso, e deve mostrare di avere il passo per allontanarsi da lui. Qualora questo non fosse il caso, ha l'obbligo di farsi da parte nuovamente per evitare di incorrere nelle penalità sopra citate.

q. Giochi di squadra e "team orders"

Il gioco di squadra è ammesso unicamente tra piloti che fanno parte della stessa scuderia.

Lasciar passare in maniera plateale un pilota di una scuderia diversa è considerabile come comportamento antisportivo.

r. Comportamento antisportivo

Con questa dicitura si intende qualunque comportamento in pista che possa ledere all'immagine del campionato.

Alcuni esempi di comportamento antisportivo sono:

Ritirarsi volontariamente andando a sbattere in maniera plateale;

Avvantaggiarsi sfruttando un bug del gioco;

Avvalersi di mezzi illeciti per guadagnare una posizione o trarre un vantaggio (ad es. taglio estremamente vistoso di una o più curve);

Disinteressarsi della competizione per tentare di eliminare o danneggiare un altro pilota.

Chi dovesse rendersi colpevole di alcuni di questi casi potranno seguire sanzioni disciplinari da parte degli amministratori.

s. Recidività

Qualora un pilota dovesse rivelarsi recidivo nell'infrangere il regolamento i giudici hanno facoltà di inasprire le penalità a lui comminate.

t. Casi non contemplati dal regolamento

Laddove si verifichi un caso non contemplato dal regolamento, i giudici hanno facoltà di decidere la sanzione in maniera soggettiva e gli amministratori sceglieranno, a giudizio avvenuto, se aggiornare il regolamento affinché contempli il caso in esame.

u. Disconnessioni

Se un pilota dovesse perdere connessione durante la qualifica o la gara, potrà, una volta ripristinato il collegamento, rientrare in lobby (i giudici possono richiedere il video che dimostri l'avvenuta disconnessione).

Al rientro, il pilota potrà riprendere il controllo della vettura.

Quando riprenderà il controllo della vettura, il pilota dovrà prestare la massima attenzione a non arrecare danno agli avversari che potrebbero trovarsi nelle vicinanze.

v. Ripartenza dopo Bug della Lobby

Nel caso in cui dovesse verificarsi un bug della lobby e i direttori di gara decidessero di ricreare la lobby, al momento della ripartenza NESSUN PILOTA DEVE DARE IL VIA DELLA GARA dando modo agli altri piloti di ricaricare l'assetto e impostare la mescola utilizzata nella qualifica precedente.

Il mancato rispetto di questa regola porterà alla sanzione di 20 sec da aggiungere al tempo finale di gara e di 5 punti sulla patente.

Qualunque pilota che non dovesse reimpostare la stessa mescola utilizzata nella qualifica nonostante sia stato dato il tempo necessario per farlo, sarà anch'esso penalizzato con 20 sec e 5 punti sulla patente.

w. Ritiro volontario in gara

Durante la gara non è consentito ritirarsi quando si è in pista in quanto potrebbe generare bug del gioco o causare l'entrare della safety car.

È inoltre vietato ritirarsi schiantandosi deliberatamente contro il muro, poiché ciò causerebbe l'entrata della safety car. È invece consentito ritirarsi quando si è nel box.

Il direttore di gara avrà il compito di tener traccia dei ritirati in maniera sospetta e richiedere loro il video nel proprio resoconto.

Il ritiro volontario irregolare in gara è considerato comportamento antisportivo e la penalità sarà di 4 punti da detrarre dalla patente e 10 secondi da aggiungere al tempo finale della prima gara utile

Il non pubblicare il video laddove richiesto comporterà l'applicazione della penalità sopra citata.

7. Reclami

Tutti reclami e le situazioni controverse che i piloti vogliono portare all'attenzione dei giudici di gara dovranno essere inviati all'admin prestabilito (IN PRIVATO ed esclusivamente su Telegram) che poi provvederà a girarli agli altri direttori nell'apposito gruppo TELEGRAM

I reclami possono essere di tre tipi: Reclami all'indirizzo di un altro pilota; Reclami all'indirizzo del gioco; Immagini richieste dal direttore di gara.

a. Reclamo sul gioco

Con questo tipo di reclamo si segnala ai giudici un bug o presunto tale, una penalità ingiusta o situazioni nelle quali il pilota si sente danneggiato da quello che a suo dire è un errore del gioco.

Si precisa tuttavia che potranno essere rimosse solamente penalità che vengano aggiunte al tempo finale di gara. Pertanto qualunque penalità scontata ai box non potrà essere rimossa dai giudici in quanto lo sviluppo successivo della gara potrebbe ridimensionare pesantemente l'influenza di tale penalità.

b. Controreclami

Qualora un pilota dovesse essere citato da un proprio Avversario in un reclamo, può rispondere pubblicando la propria versione dei fatti ed il proprio punto di vista tramite un controreclamo.

c. Validità dei reclami

Un reclamo su un avversario è valido solo se pubblicato entro le ore 15:00 del giorno successivo alla gara. Esso deve inoltre essere obbligatoriamente corredato dal video/foto dell'accaduto.

Qualora si fosse impossibilitato a pubblicare il video che si vuole allegare entro questo orario, si può pubblicare il corpo del reclamo senza video, ma con la dicitura Pubblicato in seguito. Si dovrà poi provvedere obbligatoriamente alla pubblicazione del video entro le 24 ore successive al termine della gara stessa. Se si dovesse mancare di pubblicare il video entro il tempo limite il controreclamo risulterà nullo.

Un controreclamo è valido se presentato entro le 24 ore successive del termine della gara.

I reclami sul gioco e i video per il direttore di gara devono essere anch'essi essere pubblicati entro le 15:00 del giorno seguente alla gara.

d. Richiesta di video supplementari

Laddove lo ritengano necessario per formulare la loro valutazione al meglio, i giudici potranno richiedere ai singoli piloti il video.

e. Resoconto dei reclami

Uno dei giudici, provvederà ad aggiornare la disciplinare e a pubblicare il resoconto con tutte le decisioni una volta analizzati tutti i reclami.

N.B. Le decisioni dei giudici saranno inappellabili, non vi sarà modo di tornare indietro una volta pubblicate, pertanto si invitano i piloti a spiegare dettagliatamente le situazioni nel corpo del reclamo e dell'eventuale

controreclamo, oltre a fornire loro tutti gli strumenti che possano permettere di formulare una valutazione il più corretta possibile.

f. Clip gara

È fatto obbligo a tutti i piloti registrare la gara in due parti:

- video relativo alle qualifiche
- video relativo alla gara

I piloti non in possesso del video non potranno sporgere alcun reclamo e in caso di reclamo nei loro confronti non potranno difendersi nel caso in cui le immagini fornite dall'avversario non fossero chiare. Per far partire la clip ricordiamo di fare doppio click sul tasto share (apparirà sullo schermo un quadratino con un puntino rosso ad indicare che la PS4 ha iniziato a registrare), per interrompere il video di nuovo doppio click. Apparirà un messaggio a conferma che il video è stato salvato.

Tale procedura va applicata per le qualifiche e per la gara (il limite massimo del video è di 60 minuti. Vi preghiamo di modificare le impostazioni della PS4 portando la durata massima del video a 60 minuti in quanto di default ci sono 15 minuti).

Per questo motivo è necessario fare un video per le qualifiche e un video separato per la gara.

g. Obblighi per i piloti

I piloti sono obbligati ad utilizzare lo specchietto retrovisore sulla loro inquadratura, questo per aiutare (in caso di reclamo) la direzione di gara nella valutazione dei suddetti video. Laddove non verrà rispettato tale obbligo, il pilota verrà penalizzato al termine della gara con 5 secondi.

8. NOTE CONCLUSIVE

- L' Amministrazione si riserva la possibilità di modificare il presente documento qualora se ne presentasse la necessità.
- L' Amministrazione è a disposizione degli utenti per qualsivoglia chiarimento riguardante il presente documento.