

Campionato FIR F1 2016



REGOLAMENTO

OPZIONE SESSIONE:

LOBBY SOLO SU INVITO

NUMERO MASSIMO DI GIOCATORI: 22 - Variabile

TIPO DI PROVA LIBERA: NO

DURATA PROVE LIBERE: -

QUALIFICHE: BREVI O COMPLETE IN BASE AL NUMERO DEI PILOTI E AL GIUDIZIO DEI COMMISSARI NELLA SINGOLA GARA

LUNGHEZZA CORSA: 50%

POSIZIONE DI PARTENZA: QUALIFICHE

METEO RAPIDO: DINAMICO

PERSONALIZZA METEO: Qualifica

ORARIO D'INIZIO SESSIONE: UFFICIALE

VETTURE: A SORTEGGIO PRIMA DELL'INIZIO DEL CAMPIONATO; RISPETTARE LA SELEZIONE DELLA PROPRIA VETTURA

AIUTI: Gli aiuti sono liberi, in base alle esigenze del pilota, valori sottostanti puramente generici

RESTRIZIONE AGLI AIUTI: NO

FRENATA ASSISTITA: NO

FRENI ANTI-BLOCCO: SI

CONTROLLO TRAZIONE: COMPLETO

TRAIETTORIA DINAMICA: COMPLETO

TIPO DI TRAIETTORIA DINAMICA: 3D

CAMBIO: A scelta del pilota

AIUTO AI BOX: SI

IMPOSTAZIONE GARA:

LIVELLO PILOTI IA: ESPERTO

PRESTAZIONI AUTO: PARI

REGOLA DEL PARCO CHIUSO: SI

COLLISIONI: SI

DANNO VEICOLO: COMPLETO

VIRTUAL SAFETY CAR: SI

SAFETY CAR: SI

SAVERITA' TAGLIO DI CURVA: RIGOROSO (NORMALE SOLO NELLA GARA DI MONTECARLO & SINGAPORE)

WARM-UP: SI

LA GARA INIZIA: MANUALE

Struttura Campionato FIR

- *Il calendario del Campionato avrà come tappe previste le stesse del campionato mondiale f1 2016 della F.I.A.*
- *Nome della competizione: CAMPIONATO FEDERAZIONE ITALIANA RACING ESPORTS*
- *Il campionato sarà svolto con 1 gara a settimana, di giorno: Martedì Ore 21:20, con inizio Lunedì 9 Gennaio 2017*

Norme Di Comportamento in Gara

- *In caso di Crash, il pilota può rientrare nell'evento a prescindere da quando si è verificato il problema, basta che ciò avvenga prima dell'inizio della gara, anche dopo il Warm-Up.*
- *In qualifica, in caso di reclamo, sarà annullato il giro del virtualdriver che non resta con almeno 2 ruote dentro la pista (come piste è compreso anche il cordolo), se il commissario capisce che la manovra ha fruttato guadagno proseguirà con il provvedimento sportivo, altrimenti no*
- *In partenza tentare sorpassi Solo se fin dallo START viene affiancata la macchina che vi precede*
- *Durante la gara sono SEVERAMENTE vietate manovre pericolose di sorpasso che mettono in pericolo la gara degli altri piloti, fare sorpassi in sicurezza senza forzare l'azione*
- *Il pilota che subisce il sorpasso deve OBBLIGATORIAMENTE lasciare lo spazio al pilota che sta eseguendo la manovra SENZA chiudere la traiettoria , chi si trova all'interno ha sempre ragione a meno che non spinga fuori il pilota all'esterno*
- *Il Virtual-Driver che non rispetta queste norme sarà sanzionato con l'esclusione dalla gara (Dopo la fine della corsa) o dall'intero campionato in base al livello di scorrettezza adottato*
- *Ci sarà, inoltre, una sezione per presentare un reclamo seguito OBBLIGATORIAMENTE da una prova Video che verrà visualizzata dai Virtual-Commissari o Staffer dove daranno un responso 120 minuti dopo la presentazione del ricorso*
- *I doppiati, se pur stanno combattendo per la propria posizione, devono rallentare PRIMA e lasciare spazio adeguato al doppiaggio, anche a costo di dover rinunciare alla battaglia per la propria posizione, in caso di collisione la colpa ricadrà solo sul DOPPIATO , Pena : varie gare di squalifica*
- *Si ricorda inoltre che ci sarà un corpo commissari per eventuali sanzioni OLTRE quelle che da il gioco stesso, come si possono togliere penalità che il gioco da ingiustamente esempio bug seftycar, speronamenti alla prima curva e il gioco da la penalità allo speronato o tagli curva*

inesistenti, inoltre il corpo commissari valuterà gara per gara a prescindere dal gioco quindi uscirà una classifica definitiva circa 40 minuti dopo la fine della gara, dopo la supervisione dei commissari, quindi la classifica finale del gioco non è quella definitiva, dato che il regolamento da adottare in pista sarà quello della FIR, sarà possibile fare un ricorso con relativa prova video. Un'altra norma fondamentale da adottare in pista, è che il veicolo che sta subendo il sorpasso NON può fare resistenza all'esterno quando la curva non lo permette, se l'avversario si è affiancato bisogna OBBLIGATORIAMENTE farlo passare perché in caso contrario il contatto ha una probabilità di verificarsi del 94%, pena: squalifica dalla gara dal pilota che ha resistito inutilmente al sorpasso, anziché fare sfilare la macchina affiancata e magari riprovare a riprendere la posizione successivamente, ASSOLUTAMENTE VIETATO ALLUNGARE STACCATE INVEROSIMILI, LA FIR PRETENDE UNA GUIDA PRUDENTE IN MODO CHE TUTTE LE 22 VETTURE FINISCA LA CORSA.

Premiazioni

Coppa al Vincitore del Campionato spedita direttamente a casa.

La direzione ci tiene a sottolineare che saranno conteggiate tutte le vittorie, pole position, podi e best lap di ciascun pilota sino alla fine del campionato.

TITOLO IN PALIO: CAMPIONE

FEDERAZIONE ITALIANA RACING

ESPORTS

Lo staff ci tiene a precisare che il regolamento può essere soggetto a variazioni durante l'arco del campionato.

