

# **Regolamento MASOLIN RACING 2023/2024**

Premessa.....	1
Format e punti.....	2
Nota punti per le Wild Card .....	2
Impostazioni di gioco.....	3
Comportamento in pista e principali regolamentazioni .....	4
Bug e crash della lobby .....	6
Reclami e Penalità in pista .....	7
Presenza e numero massimo assenze .....	8

## **Premessa**

MASOLIN RACING 2023/2024 si compone di quattro leghe: lega Élite (A), lega Pro (B) lega Academy (C) e lega Challenge (D).

I campionati si svolgeranno su round di n.10 gare a scelta dalla direzione gara (verrà garantita una turnazione delle piste nei round). Al termine di ogni round verrà stilata la classifica finale e verranno effettuate le promozioni e retrocessioni:

- **gli ultimi 4 piloti della lega A verranno retrocessi in lega B**
- **i primi 4 piloti della lega B verranno promossi in lega A**
- **gli ultimi 4 piloti della lega B verranno retrocessi in lega C**
- **i primi 4 piloti della lega C verranno promossi in lega B**
- **gli ultimi 4 piloti della lega C verranno retrocessi in lega D**
- **i primi 4 piloti della lega D verranno promossi in lega C**

A parità di punteggio si valuterà, in ordine, i punti patente, le gare corse ed il miglior piazzamento nel round.

Le retrocessioni e promozioni sono obbligatorie e non a discrezione del pilota. Il rifiuto alla promozione causa la squalifica con passaggio a Wild Card. Solamente nella lega D non vi è obbligo di promozione.

Si raccomanda pertanto a chiunque di allenarsi con gli aiuti della lega superiore in modo da non farsi trovare impreparati.

## Format e punti

Il format per le 10 gare del campionato è così composto:

1. Qualifica a **Tentativo Unico** con assegnazione punti ai primi tre piloti:
  1. 3 punti
  2. 2 punti
  3. 1 punto
  
2. **Sprint Race 25%** con griglia da T.U. e con assegnazione punti ai primi 8 piloti:
  1. 10 punti
  2. 8 punti
  3. 6 punti
  4. 5 punti
  5. 4 punti
  6. 3 punti
  7. 2 punti
  8. 1 punto

Un punto ulteriore al pilota con miglior giro in gara anche fuori dai primi 10.

3. **Gara Ufficiale 50%** con griglia invertita dei primi 10 piloti rispetto alla classifica della Sprint race e con assegnazione punti ai primi dieci piloti:
  1. 25 punti
  2. 18 punti
  3. 15 punti
  4. 12 punti
  5. 10 punti
  6. 8 punti
  7. 6 punti
  8. 4 punti
  9. 2 punti
  10. 1 punto

Un punto ulteriore al pilota con miglior giro in gara anche fuori dai primi 10.  
I piloti ritirati da Sprint Race partiranno in fondo alla griglia.

## Nota punti per le Wild Card

I piloti che partecipano come Wild Card nelle altre leghe ottengono punti validi solo per il proprio campionato. Il punteggio finale di ogni lega non terrà in considerazione le Wild Card, e la classifica finale sarà scalata di conseguenza.

Nello specifico sono assegnati alla Wild Card:

- **1/3** dei punti se partecipante alla lega A
- **1/4** dei punti se partecipante alla lega B
- **1/5** dei punti se partecipante alla lega C

Per le gare corse come Wild Card sono assegnati 2 punti patente, esauriti i quali sarà inibito al pilota l'iscrizione come Wild Card.

Per l'accesso come Wild Card si seguirà questa regola: i piloti di Lega Pro e lega Academy possono partecipare come Wild Card alla lega Élite. I piloti di lega Challenge possono partecipare come Wild Card alla lega Pro e lega Academy. In ogni caso, l'accesso come Wild Card sarà a discrezione della direzione gara.

## Impostazioni di gioco

- Giorno di gara: lunedì lega Élite, martedì lega Pro e lega Academy, mercoledì lega Challenge
- Apertura stanza: Ore 21:15, partenza Ore 21:30
- Danno: Standard
- Effetto danno: leggero
- Severità taglio di curva: Rigoroso
- Safety Car: Ridotta
- Ghost: Sì
- Meteo: reale per la domenica ore 21:30 (sprint race) e lunedì ore 22:00 (gara) , da fonte <https://www.3bmeteo.com> per la località della pista

### Aiuti settati nella lobby Élite

- ABS: OFF
- Frenata assistita: OFF
- Trazione: OFF
- Cambio automatico: OFF
- Aiuto box: OFF
- ERS: OFF
- DRS: OFF
- Traiettoria: LIBERO
- Parco Chiuso: Sì
- Ghosting: Sì
- Giro di formazione: Sì

### Aiuti settati nella lobby Pro

- ABS: ON
- Frenata assistita: OFF
- Trazione: OFF
- Cambio automatico: ON
- Aiuto box: OFF
- ERS: OFF
- DRS: OFF

- Traiettorie: LIBERO
- Parco Chiuso: Sì
- Ghosting: Sì
- Giro di formazione: Sì

#### **Aiuti settati nella lobby Academy**

- ABS: ON
- Frenata assistita: ON
- Trazione: Media
- Cambio automatico: ON
- Aiuto box: OFF
- ERS: OFF
- DRS: OFF
- Traiettorie: LIBERO
- Parco Chiuso: Sì
- Ghosting: Sì
- Giro di formazione: Sì

#### **Aiuti settati nella lobby Challenge**

- liberi

## **Comportamento in pista e principali regolamentazioni**

In gara si è tenuti a mantenere un comportamento corretto e leale nei confronti di tutti i piloti.

**Si pretende da tutti massimo rispetto**, pena esclusione dal campionato e dal gruppo.

In casi di comportamenti estremamente scorretti e ripetuti in gara inerenti alla guida (come provocare contatti volontariamente, guidare in maniera eccessivamente aggressiva, guidare per infastidire o compromettere una gara volontariamente), la Direzione Gara (DG) avrà l'obbligo di ricorrere ad avvertimenti in maniera da tutelare i partecipanti. Al terzo avvertimento scatta in automatico la squalifica del Gran Premio successivo.

1. È vietato durante la gara mettere in pausa la propria partita e affidare la propria auto all'intelligenza artificiale (AI). Questo per evitare incomprensioni ed incidenti e permettere i doppiaggi in tutta sicurezza. **La trasgressione di questa norma costerà 2 PP e 10 secondi.**
2. È vietato affidare all'intelligenza artificiale (AI) la partenza della gara. **La trasgressione di questa norma costerà 3 PP e 30 secondi di penalità alla prima violazione e la squalifica del GP successivo alla seconda violazione.**

3. E' vietato utilizzare la funzione "Reimposta in pista". **La trasgressione di questa norma costerà 2 PP e 10 secondi di penalità alla prima violazione e la squalifica del GP successivo alla seconda violazione.**
4. I doppiati, in regime di bandiera blu, devono far passare i piloti che sorraggiungono togliendosi dalla traiettoria ideale, anche con ghosting. **La trasgressione di questa norma comporterà il salto della qualifica del GP successivo. In caso di reiterazione, la giuria può squalificare il pilota dal GP successivo.**
5. In regime di Safety Car, il leader della corsa ha l'obbligo di far sdoppiare le vetture doppiate che sono in coda al gruppo. Chiunque abbia dietro di sé un doppiato deve rallentare e spostarsi a destra o sinistra a bassa velocità (andando anche fuori pista) fino a che il doppiato non riesca a passare. La mancata osservanza di questa regola comporterà un warning e al secondo warning una penalità di 10 secondi.
6. Tutti i piloti che si ritireranno in pista volontariamente durante la gara o che porteranno la loro vettura a muro volontariamente saranno **squalificati al Gran Premio successivo**. Il ritiro volontario è concesso esclusivamente all'interno della corsia box. In caso di ritiri con conseguente entrata della Safety Car, la DG si riserva il diritto di richiedere il video ai piloti risultanti ritirati dalla gara stessa, per analizzare se c'è stata o meno volontarietà.
7. I piloti hanno l'obbligo, nella schermata in cui si scelgono strategie e assetti prima del via alla gara, di non confermare con il tasto [X]. Sarà un admin/team DG a dare il via al count-down per la partenza della gara. Questo permetterà a tutti i piloti di gestire la propria strategia e caricare il proprio assetto. La trasgressione di questa regola comporterà la sanzione di 10 secondi al pilota che confermerà per primo e darà così avvio al prematuro conto alla rovescia.
8. Chiunque sfrutti e abusi di bug presenti nel gioco al fine di trarne vantaggio, verrà squalificato dalla gara e non potrà partecipare alle qualifiche della gara successiva.
9. Sotto regime di safety car, chiunque volontariamente non rispetti i 3 secondi di delta, rovinando deliberatamente possibili strategie delle macchine dietro, verrà squalificato dalla gara.
10. Rientri frettolosi in pista: se un pilota esce di pista, nel momento in cui rientra deve fare massima attenzione onde evitare contatti con altri piloti.
11. Cambi di direzione difensivi: è vietato nei rettilinei cambiare più di una volta traiettoria per ostacolare un pilota più veloce, ed è assolutamente vietato nei rettilinei "accompagnare" un pilota verso l'esterno o fuori pista nel momento in cui questo sia affiancato alla monoposto.
12. È assolutamente vietato effettuare un cambio di traiettoria difensivo in prossimità di una staccata e nel momento in cui si è in fase di decelerazione.

Il movimento difensivo deve avvenire e terminare, prima del punto di frenata. Per poter eseguire un cambio di traiettoria difensivo è necessario porre approssimativamente lo spazio di una monoposto tra la vettura che si difende e quella che attacca

13. In regime di safety-car ogni pilota ha il dovere e l'obbligo di rendersi conto della propria posizione e mantenerla. Non saranno tollerate manovre sospette o posizioni guadagnate irregolarmente per bug o problemi di gioco. In caso di reclami da parte dei Piloti, la Direzione visionerà ed esaminerà l'accaduto.
14. Ad ogni round ogni pilota ha a disposizione un ricorso-jolly da spendere in un reclamo di cui si sente penalizzato. Il ricorso deve essere corredato obbligatoriamente da prova video e vocale audio in cui si spiega la motivazione del ricorso. Il ricorso viene quindi esaminato da una giuria esterna che valuta l'episodio. In caso di ammissione, vale il giudizio della giuria esterna; in caso di respingimento, la penalità data dalla giuria interna è raddoppiato in termini di secondi e punti patente.
15. Le penalità date dalla giuria per incidenti causati in curva 1 nel primo giro di gara sono raddoppiate in termini di secondi / posizioni.
16. Eventuali penalità nella Sprint Race vengono scontate nella classifica della gara 50%.
17. A discrezione della DG e con prova video, verranno tolte eventuali penalità assegnate dal gioco per errore (bug) dal computo del tempo finale complessivo.

## **Bug e crash della lobby**

Nel caso di problemi riscontrati da uno o più piloti a causa di bug / crash dei server EA si procederà come segue:

1. <50% di gara completata da leader della corsa:  
Gara annullata. Verrà ripetuta in una data decisa dalla direzione gara.
2. >50% e <75% di gara completata da leader della corsa:  
Gara confermata con classifica al momento del crash e con ricalcolo dei punteggi:
  1. 12 punti
  2. 10 punti
  3. 8 punti
  4. 7 punti
  5. 6 punti

6. 5 punti
7. 4 punti
8. 3 punti
9. 2 punti
10. 1 punto

3. >75% di gara completata da leader della corsa:

Gara confermata con classifica al momento del crash e punteggio pieno.

In ogni caso, se il crash avviene durante il tentativo unico o la sprint race, si procederà alla ripetizione di tutto l'evento in una data decisa dalla direzione gara.

Inoltre, se a causa di bug / lag / desync non dovuti ai server EA, di uno o più piloti, la classifica finale dovesse essere compromessa in maniera determinante, gli stessi vengono rimossi dalla classifica del GP come se non avessero preso parte alla gara.

## **Reclami e Penalità in pista**

I reclami potranno essere effettuati solo con clip allegata e dovranno obbligatoriamente essere inviati alla giuria **entro e non oltre le ore 24:00 del giorno stesso della gara** (o nell'immediato post-gara nel caso in cui la gara durasse oltre le 24:00). Non valgono, ai fini dei reclami, video effettuati dalla live della gara. La registrazione dell'intera sessione di gioco è obbligatoria e verranno applicati **10 secondi di penalità** in caso di mancanza video richiesto dalla giuria.

La giuria assegnerà 5 punti patente (PP) ad ogni pilota per ogni singolo round (non cumulabili). Ogni pilota deve terminare ciascun round senza esaurire i punti patente. Esauriti i punti patente il pilota verrà squalificato per una gara e riammesso alla gara successiva con abbuono di 3 PP. Terminati anche questi punti patente il pilota verrà escluso dal mondiale.

La giuria applicherà le penalità in base ad un criterio oggettivo. Le penalità possono valere sia Punti Patente, che secondi di penalità, che posti in griglia di partenza alla gara successiva.

## Presenza e numero massimo assenze

La presenza per la gara deve essere segnata entro le ore 17:00 del giorno stesso della gara. In mancata segnalazione, il pilota verrà considerato assente.

Il numero minimo di partecipanti per ciascuna gara è di 18 titolari. Sotto questa soglia la Direzione Gara aprirà l'iscrizione alla wild card che verranno ammesse sulla base di alcuni criteri, tra cui correttezza in pista, presenze e livello della lega oltre ad altri parametri a discrezione della DG.

A ciascun pilota viene chiesto di garantire la presenza in campionato di almeno l'80% delle gare in calendario per ciascun round. In caso di assenze, verranno applicate le seguenti sanzioni:

- **10% di assenza** = NO ACTION
- **20% di assenza** = Warning
- **30% di assenza** = 20 punti di penalizzazione
- **40% di assenza** = 40 punti di penalizzazione
- **>50 % di assenza** o terza assenza consecutiva = squalifica dal round e perdita del posto da titolare.