

REGOLAMENTO UFFICIALE FORMULA CUP GENTLEMEN 2024

Premessa

E' una prova di abilità, versalità ed estrema correttezza pensata per i piloti del Team, ma accessibile anche a piloti esterni che ne richiedano la partecipazione, per totale massimo di 25 piloti.

Questi verranno scelti volta per volta considerando il miglior tempo fatto nelle pre qualifiche nel circuito di gara.

La Formula Cup Gentlemen si compone di 4 circuiti con 4 vetture differenti:

- Circuito di Indianapolis
Vettura Indycar
- Circuito Daytona
Vetture Nascar
- Road America
Vetture Golf TCR
- Circuito Le Mans
Ferrari 499p Hypercar

La partecipazione deve prevedere un comportamento esemplare per favorire il divertimento e lo svolgimento pacifico del campionato.

Per ogni vincitore è previsto un premio ed alla fine delle 4 prove il pilota che avrà ottenuto il maggior numero di punti vincerà il trofeo CUP GENTLEMEN

Tutti gli eventi saranno trasmessi in streaming nel nostro canale YOUTUBE

L'iscrizione è libera, è richiesta massima serietà nel rispetto dell'organizzazione e dei piloti partecipanti.

L'organizzazione metterà a disposizione dei piloti circuiti tramite il software simsync, che dovrà essere preventivamente installato dai simdrivers nel loro PC.

Le vetture dovranno essere acquistate nei siti che saranno poi indicati in discord.

Forniremo poi noi le credenziali per poter accedere al simsync VFACTOR per il download.

1. REGOLE GENERALI :

- 1.1 Non provocare incidenti nei limiti del possibile.
- 1.2 Non tamponare nessuno.
- 1.3 Non tagliare la pista ed effettuare cambi di direzione repentini.
- 1.4 Non rientrare precipitosamente in traiettoria dopo un errore.
- 1.5 Rispettare tassativamente le bandiere.
- 1.6 Puntualità assoluta su orari e date concordate.
- 1.7 La partecipazione è consentita **SOLO** ai piloti muniti di Team Speak, periferiche consentite e applicazioni obbligatorie. La mancata osservanza di questa regola compromette la partecipazione al campionato.
- 1.8 Ogni gara prevede il briefing piloti pre-gara prima dell'evento. Il briefing è obbligatorio. Tutti i piloti presenti dovranno collegarsi in TeamSpeak ed ascoltare le direttive della Direzione Gara, rimanendo fermi ai box, ed è assolutamente vietato, tranne che per i componenti della DG, l'utilizzo della chat che deve rimanere libera.
- 1.9 La carreggiata del circuito da utilizzare è quella delineata dalle strisce bianche ai margini dell'asfalto. L'uscita con tutte 4 le ruote al di fuori delle strisce bianche provocherà delle sanzioni al pilota.
- 1.10 La DG in accordo con il Direttivo Vfactor si riserva il diritto di accettare le iscrizioni dei piloti che desiderano partecipare al campionato. Nel corso del campionato, la DG si riserva la possibilità di fermare i piloti per una o più gare e, in accordo con il Direttivo, la possibilità di estromettere piloti dal campionato in corso per:
 - Comportamento irrispettoso;
 - Grave comportamento scorretto in pista;
 - Comunicazioni verbali nel TeamSpeak offensive/lesive nei confronti di piloti o della DG;
 - Comunicazioni scritte nel Forum o via mail offensive/lesive nei confronti di piloti o della DG;
 - Mancata osservanza delle decisioni della DG.
- 1.11 Il ping di ogni sim driver sarà controllato da un membro del direttivo VFactor o da uno della DG durante lo streaming e non dovrà superare un valore di 200 per un massimo di 2 giri. Se il ping non scenderà a livelli ottimali entro questo limite il sim driver sarà chiamato via radio dalla DG ed invitato a fermarsi.
- 1.12 Applicazioni obbligatorie:
 - Real Penalty;
 - Content Manager;
 - Custom Shader Patch v.1.79 o superiore;
 - Sol 2.2.9;

2. COMPORTAMENTO IN PISTA

- 2.1** È richiesto che tutti i partecipanti abbiano un comportamento corretto in pista in regime di pratica, qualifica e gara.
- 2.2** Qualora un pilota acquisisca una posizione danneggiando l'avversario che lo precede deve restituire la posizione immediatamente o, comunque, nel minor tempo possibile, facendo il possibile per non ostacolare gli altri piloti in pista. La D.G. terrà conto della mancata restituzione della posizione acquisita ingiustamente in sede di valutazione della sanzione. Inoltre, in sede di valutazione dei singoli contatti protestati, valuterà l'entità della penalità anche in base alle posizioni perse dal pilota danneggiato.
- 2.3** La vettura che si trova davanti non può effettuare manovre scorrette nei confronti di quella che segue per evitare il sorpasso. Sono vietate manovre quali cambi ripetuti di traiettoria e frenate brusche. In lotta con un'altra vettura è ammesso solo un cambio di traiettoria. Il cambio di traiettoria non può comunque essere eseguito all'ultimo momento. Pertanto, se l'avversario è in prossimità della vettura da sorpassare, il cambio di traiettoria è severamente vietato. In caso di mancata osservanza di tale norma il comportamento, qualora il pilota danneggiato effettui reclamo, sarà sanzionato con **5 pt di penalità**.
- 2.4** È vietato effettuare manovre azzardate quali:
- Rientro in pista o manovra in pista che intralci la traiettoria delle vetture che stanno sorraggiungendo: per queste infrazioni verranno assegnati **5 pt di penalità**. Qualora il pilota reo danneggi la vettura del pilota che sta sorraggiungendo verranno inflitti **10 pt di penalità**.
 - È vietato, in corsia di decelerazione e accelerazione dei box, effettuare manovre che possano ostacolare il pilota che segue. I comportamenti scorretti verranno considerati e giudicati dalla DG come dei normali incidenti di gara.
- 2.5** Nel caso in cui alcuni piloti decidano o siano costretti a partire dai box (problema di straordinaria entità che si verifichi negli ultimi 60 secondi precedenti l'inizio del GP - vedi art. 5.1) dovranno, dopo l'accensione del semaforo verde, far sfilare tutto il gruppo e aspettare che questo arrivi alla prima curva (si consiglia l'utilizzo della mappa). Se i piloti scatteranno dai box prima che il gruppo sorraggiunga la prima curva, a fine gara verranno sanzionati con l'arretramento di **due posizioni nell'ordine di arrivo**.

3. TAGLIO LINEA USCITA BOX - TAGLIO DI CHICANE E CURVE

- 3.1** È fatto divieto l'attraversamento con una o due ruote della linea che delimita l'uscita dei box. Per ogni infrazione saranno applicati **3 pt di penalità**.
- 3.2** Il Taglio della linea bianca che delimita l'uscita box con quattro ruote è sanzionato con **6 pt di penalità** per ogni infrazione.
- 3.3** Il passaggio con una o due ruote sulla riga bianca di delimitazione uscita corsia dei box senza invadere l'area pista non verrà penalizzato.
- 3.4** All'uscita dei box, dopo aver disinserito il limitatore dalla propria vettura, ogni pilota è da considerarsi in gara a tutti gli effetti ed è soggetto al rispetto di tutte le regole comportamentali di gara. Si richiede attenzione a coloro che sono in transito in quel momento sul traguardo e a coloro che escono dai box. Comportamenti scorretti o azzardati che determinano incidenti saranno valutati dalla Direzione gara con maggiore rigore.

3.5 Il taglio di chicane e di curve viene monitorato e gestito Real Penalty. In qualifica invalida il giro, In gara che consente un limite massimo di 3 tagli. Superato il limite massimo verrà applicata la sanzione di 5 secondi aggiuntivi sul tempo di arrivo.

4. QUALIFICA

4.1 Nel giro di lancio non vi è alcun limite di velocità minima, i piloti in pista dovranno prestare la massima attenzione a coloro che sorraggiungono a velocità più elevata (con l'utilizzo della mappa e dei retrovisori) senza ostacolarli e lasciando libere le traiettorie ideali. Il pilota, reo di aver ostacolato un simdriver, verrà sanzionato con **10 pt di penalità** sulla classifica generale.

4.2 E' consigliabile (dopo il giro cronometrato) tornare ai box con l'utilizzo del pulsante ESC fermandosi al di fuori della pista (oltre le linee bianche).

4.3 La qualifica verrà svolta in una unica sessione di 20 minuti.

5. FASE DI PARTENZA **ROLLING START**

5.1 La procedura di partenza ha inizio 60 secondi prima dello spegnimento dei semafori. Da quel momento a tutti i piloti non è consentito usare la Chat e la partenza sarà da considerarsi in ogni caso valida.

5.2 È ammesso il restart del server da parte della Direzione gara nel caso in cui un pilota abbia problemi di periferica e lo comunichi tramite messaggio chat entro e non oltre l'ultimo minuto prima della partenza. Il timing complessivo del pre gara è non inferiore a cinque minuti.

5.3 In situazione di partenza, se un pilota rimane fermo in griglia creando una reale situazione di pericolo, sarà sanzionato con **5 pt di penalità**.

5.4 Nella partenza e fino alla prima curva è fatto divieto assoluto uscire dalla pista per tentare un sorpasso e forzare l'entrata alla prima curva. Il mancato rispetto di tale regola porterà all'applicazione di **15 pt di penalità** in caso di contatto con un'altra vettura. Questa regola non viene presa in considerazione se un pilota viene costretto ad uscire di pista a causa di azioni provocate da altri piloti, ma, sempre che riesca a gestirlo, deve comunque prestare particolare attenzione al rientro in pista.

6. FASI DI GARA, SORPASSI ED INGAGGI

6.1 Per acquisire il diritto di traiettoria è sufficiente il superamento dell'auto avversaria, che corrisponde all'affiancamento delle ruote anteriori alla linea mezzana dell'auto che precede (metà vettura).

6.2 Nel caso in cui la configurazione del tracciato garantisca la possibilità di affiancamento anche dopo il raggiungimento del punto di sterzata, durante la percorrenza della curva, chi difende la posizione deve lasciare spazio.

6.3 Se il pilota che difende la posizione sceglie di proteggere la traiettoria interna anche forzando la staccata deve tenere la corda e non andare ad allargare. Il pilota che sceglie di mantenere la traiettoria esterna, deve lasciare lo spazio necessario al pilota interno andando a girare più largo.

6.4 Se il pilota che difende la posizione viene attaccato nella traiettoria interna di una curva, dovrà mantenersi più esterno e lasciare lo spazio per la vettura che attacca a costo di

dover rinunciare alla traiettoria ideale. Di converso il pilota che attacca, anche forzando la staccata, dovrà mantenersi all'interno curva ed evitare che la propria vettura derapi verso l'esterno andando ad urtare la macchina avversaria.

- 6.5** Lo stesso principio vale nel caso in cui ad arrivare all'ingaggio in fase di sorpasso siano più di due vetture, pertanto, ogni vettura dovrà lasciare spazio alle altre che abbiano acquisito diritto di traiettoria.
- 6.6** In rettilineo, il pilota che si trova a difendere la propria posizione può effettuare una sola manovra difensiva (ossia un solo cambio di traiettoria) nei confronti di chi attacca e prima che questi faccia la propria manovra, tornando eventualmente in traiettoria ottimale solo per affrontare la curva alla fine del rettilineo lasciando tra la propria vettura e la linea bianca (che delimita il limite della carreggiata) lo spazio per un'altra vettura.
- 6.7** Il cambio non è più permesso quando il pilota che segue è in prossimità della vettura da sorpassare (vedi 2.3).
- 6.8** I comportamenti scorretti saranno valutati dalla DG in caso di protesta e potranno portare all'applicazione di punti di penalità in applicazione dell'art. 11.8 del presente regolamento.

7. BANDIERE

- 8.1** Bandiera Nera (Squalifica immediata o post gara): Viene applicata solo in rari casi, in cui il pilota si sia macchiato di comportamenti in pista e fuori dalla pista unfair ed antisportivi come ingiurie, o speronamento volontario dell'avversario. La bandiera nera viene chiamata dalla DG
- 8.2** Bandiera blu: È responsabilità di chi deve essere doppiato accertarsi (tramite visuale posteriore) del sopraggiungere dei piloti di testa ed agevolare la manovra di sorpasso nel limite della propria sicurezza. È, altresì, raccomandata, da parte di chi sta effettuando il doppiaggio, una certa cautela contemplando il fatto che il pilota che sta per essere doppiato possa non farlo immediatamente. In ogni caso, il pilota che sta per essere doppiato deve sempre agevolare il sorpasso il prima possibile decelerando e dando strada appena ve ne sia l'oggettiva possibilità, senza resistere o sfavorire il sim-driver a pieni giri. Qualche esempio:
- se la bandiera blu compare in prossimità di un rettilineo e non si è in lotta con nessun altro sim-driver, si deve favorire il doppiaggio all'inizio o durante la percorrenza dello stesso, evitando di arrivare insieme alla staccata;
 - se la bandiera blu compare in prossimità di un rettilineo e si è in lotta con altri piloti doppiati, si deve comunque favorire il sorpasso appena possibile, al limite alla fine del rettilineo, anticipando la staccata fuori traiettoria, in modo tale da non rallentare il pilota a pieni giri;
 - se la bandiera blu compare in percorrenza di una curva particolarmente impegnativa, si deve favorire il doppiaggio nel raccordo tra due curve o immediatamente dopo la zona curvilinea.
- L'inosservanza di questi principi di base comporterà l'attribuzione di una penalità post gara a discrezione della Direzione Gara, la cui entità sarà in funzione del danno arrecato e della volontarietà della manovra di ostacolo.
- 8.3** Bandiera Rossa: La bandiera rossa può essere chiamata da un membro della Direzione Gara se si verifica una o più di queste eventualità:
- Problemi dovuti alla connessione col server (presenza di LAG eccessivo, caduta del server, ecc..).

- Ritiro improvviso di più del 40% dei partecipanti (disconnessioni).
- In caso di incidente massivo alla prima curva (più del 50% dei partecipanti all'evento). In questo caso la Direzione Gara valuterà discrezionalmente se intervenire con la bandiera rossa o con il regime di safety car.
- Eventualità non previste a discrezione della Direzione Gara.

8. SAFETY CAR

- 8.1** Quando si accende il segnale della safety car (Real Penalty) tutti i piloti devono rallentare. I sorpassi sono vietati, e le posizioni in pista congelate (eventuali doppiati compresi). I piloti sono tenuti ad accodarsi alla safety car, nell'ordine che va dal pilota in testa alla corsa e a seguire tutti gli altri, nel minor tempo possibile senza rischiare incidenti o uscite di pista.
- 8.2** Sarà possibile superare solo nel caso in cui la vettura davanti stia procedendo più lentamente del dovuto perché estremamente danneggiata o nel caso in cui sia artefice di un testacoda o di un fuoripista. In tal caso il pilota autore di un testacoda o di un fuoripista potrà rientrare senza creare pericolo per gli altri piloti o, preferibilmente, accodarsi al gruppo.
- 8.3** La comunicazione a video offerta dal Real Penalty sarà il segnale che la safety car rientrerà ai box in quel giro. La ripartenza verrà data solo quando la safety car sarà rientrata nella corsia box e verrà dato il relativo segnale (Real Penalty) con bandiera verde.
- 8.4** Al rientro della Safety car è fatto comunque divieto di sorpasso prima della linea del traguardo.
- 8.5** Eventuali manovre scorrette (come brusche frenate ingiustificate o altro), in regime di safety car saranno sanzionate dalla DG con **5 punti di penalità** sulla classifica generale. In caso di incidente o sorpasso in regime di safety car verrà applicata la sanzione di **10 punti di penalità**.
- 8.6** Solamente quando c'è l'avvertimento del rientro della safety car il primo pilota accodato (leader) può rallentare per fare allontanare la safety car.
- 8.7** Qualora la Direzione gara dovesse dare il comando di sdoppiaggio tutti i piloti non doppiati dovranno mantenersi allineati dietro la safety car (zig zag vietati) per agevolare la manovra. Anche in questo caso eventuali manovre scorrette saranno sanzionate dalla Direzione gara.
- 8.8** L'ingresso della safety car verrà deciso a discrezione della Direzione gara.

9. PIT STOP

- 9.1** I pit stop sono liberi per tutto l'arco dello svolgimento della gara.
- 9.2** L'ingresso alla pit lane è fissato alla velocità di 80km/h con una tolleranza di max 20 km/h. L'eccesso di velocità (oltre i 20 km/h di tolleranza) verrà immediatamente segnalato sull'app Real Penalty che sanzionerà con un **drive-through** nell'ipotesi in cui l'eccesso di velocità sia registrato nel range compreso tra 21 e 40 km/h (da 101 a 120 km/h).
- 9.3** Se l'infrazione supera il limite di 40 km/h (oltre 120 km/h) sarà assegnata la sanzione di **stop'n'go di 10 secondi**. In tal caso il pilota sconterà la sanzione fermando la propria vettura all'interno della pitlane nell'area indicata dalla Direzione Gara durante il briefing pre gara.

- 9.4** Qualora non si rispettasse la sanzione del drive-through entro i 3 giri, il pilota sarà squalificato dalla gara.
- 9.5** Qualora non si rispettasse la sanzione del stop'n'go entro i 3 giri, il pilota sarà squalificato dalla gara.

10. RECLAMI E PENALITA'

- 10.1** La Direzione gara valuterà autonomamente tutti gli episodi meritevoli di essere sanzionati che si sono verificati in partenza e nel primo giro di gara, nonché quelli in regime di safety car, anche in mancanza di specifico protesto da parte dei piloti.
- 10.2** Per tutte le altre situazioni, sia in fase di gara che di qualifica, la Direzione gara si limiterà a giudicare solo gli episodi oggetto di specifico protesto nonché quelli direttamente o indirettamente correlati al protesto.
- 10.3** Procedura di reclamo: Un pilota può presentare reclamo entro le 48 ore successive alla pubblicazione del replay ufficiale di qualifica e gara specificando, all'interno del thread in discord, il nome del pilota reclamante, il pilota protestato e minuto/secondo dell'evento. La Direzione gara non terrà minimamente in considerazione ogni tipo di commento su ciò che è successo in pista. Pertanto si invitano i piloti dall'astenersi.
- 10.4** I protest dovranno essere fatti avendo a riferimento il timing del solo replay ufficiale che verrà reso disponibile dalla DG a fine gara.
- 10.5** Decorso il termine previsto dal regolamento (vedi 10.3), la Direzione gara non prenderà in esame i reclami presentati tardivamente. Faranno fede la data e l'orario riportati nel topic.
- 10.6** Le sanzioni della Direzione Gara saranno pubblicate nell'apposito thread in discord.
- 10.7** Quattro sono le tipologie di sanzione a seconda della gravità degli avvenimenti.
- Ammonizione.
 - Squalifica.
 - Punti di penalizzazione.
 - Arretramento sulla posizione di arrivo.
- 10.8** I contatti di gara ed i comportamenti scorretti verranno valutati singolarmente e, ove non sanzionati diversamente dal presente regolamento, saranno puniti, a discrezione della Direzione gara, con l'applicazione di un minimo di **1 pt di penalità** sino ad un massimo di **15 pt di penalità** per contatto, avuto riguardo anche agli eventuali contatti che siano conseguenza diretta dell'episodio oggetto del protesto.
Contatto di gara alla prima curva viene penalizzato con la decurtazione da **15 pt a 20 pt** a discrezione della DG, con la recidiva scattano i 20 pt senza appello.
- 10.9** In caso di recidiva da parte di un pilota già precedentemente ammonito, la Direzione gara valuterà in modo più severo il comportamento scorretto, con conseguente applicazione di un aggravamento di punti di penalizzazione assegnati ad episodi analoghi.
- 10.10** Tutte le decisioni della Direzione gara sono inappellabili, indiscutibili ed insindacabili. Ciò significa che la Direzione gara non è tenuta a dare spiegazioni in merito alle decisioni adottate ad alcun sim-driver o rappresentante di team. Tutti i piloti sono soggetti alle decisioni della Direzione gara.

11. APPLICAZIONE DELLE PENALITA'

- 11.1** Se un pilota viene sanzionato, anche per somma di penalità, con più di venticinque punti, gli verranno sottratti comunque non più di 25 punti sulla classifica generale.

- 11.2** Le penalità dal 26esimo punto in poi verranno sanzionate dalla Direzione gara, secondo un criterio di proporzionalità, in perdita di posizioni sul piazzamento finale di gara. All'arretramento sul piazzamento si aggiungeranno comunque i 25 punti di penalità di cui al punto 11.1.
- 11.3** L'arretramento delle posizioni da parte dei piloti sanzionati con la regola di cui al punto 11.2 non comporterà scarto della posizione nell'ordine di arrivo da parte di tutti gli altri piloti che, per l'effetto, manterranno la posizione acquisita in gara.
- 11.4** Il punteggio finale di ogni gran premio rappresenta la somma dei punti acquisiti tra qualifica e gara al netto della somma delle penalità assegnate in qualifica ed in gara. I punti di classifica generale non potranno essere comunque mai di segno negativo.
- 11.5** In caso di risultato pari a fine campionato per decretare il vincitore del campionato si terrà conto del maggior numero di vittorie e, successivamente, del miglior piazzamento in tutte le gare, quindi del miglior piazzamento in qualifica e solo in caso di persistente parità sarà dichiarato dalla Direzione Gara il risultato *ex-equo*.
-

Legenda casi e relativi punti di penalità:

Regola	Descrizione	Penalità
2.3	Manovre scorrette per evitare il sorpasso	5 pt
2.4	Rientri in pista non corretti	5 pt
	Rientri in pista con danneggiamento altro pilota	10 pt
2.5	Partenza dai box anticipata	+2 posizioni fine gara
3.1	Taglio linea bianca uscita delimitazione box (2 ruote)	3 pt
3.2	Taglio linea bianca uscita delimitazione box (4 ruote)	6 pt
3.5	Taglio chicane o curva in qualifica	5 sec
4.1	Impiding in qualifica	10 pt
5.3	Fermo in griglia allo start	5 pt
5.4	Forzare sorpasso alla prima curva dopo lo start	15 pt
9.5	Safety car manovre scorrette tipo brake test	5 pt
	Safety car incidente in regime di SC	10 pt
10.8	Contatti di gara	da 1 pt a 25 pt