REGOLAMENTO F1 - TIME ATTACK MONZA 2026

Art. 1 - Info, Iscrizioni e Data:

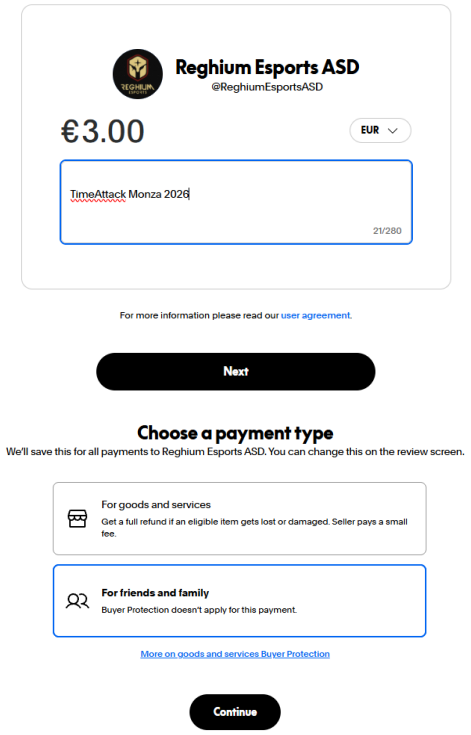
1.1 Il Campionato e/o i Tornei (o anche "competizioni") sono gestiti dalla **Reghium Esports ASD** ed i suoi collaboratori.

1.2 Lo Staff si riserva il diritto di modificare, rimuovere o correggere le regole presenti in questo documento. Inoltre, lo Staff si riserva il diritto di giudicare, di volta in volta, casi non supportati o non specificati in questo documento, o di prendere decisioni in contraddizione con le seguenti regole, per preservare l'integrità e il fair-play della competizione.

Il presente Regolamento di competizione (in breve "RC") è subordinato a quanto previsto dal Regolamento di Settore Tecnico Federale (in breve "RSTF").

1.3 Per iscriversi compilare il modulo dedicato sul nostro sito indicando tutti i dati richiesti, **Nome e Cognome**, **Email**, **Cellulare, Gamertag / PSN ID / Steam ID**, **Piattaforma** (Xbox, PS5 o PC), **ID Discord**, **Canale Twitch** (Se disponibile) e **Data proposta per la sessione ufficiale**.

1.4 Successivamente, bisogna effettuare il pagamento Il costo di iscrizione a questo evento è di **3,00€** per sessione. Il pagamento può esser effettuato solo tramite **Paypal** come **AMICO/FAMILIARE. Se non si rispetta questa direttiva, verrà fatto il rimborso e richiesta nuovamente la procedura. Il Link di pagamento è il seguente: https://www.paypal.com/paypalme/ReghiumEsportsASD .** Qualora il player volesse riprovare per migliorare il proprio tempo, potrà pagare nuovamente il costo per una sessione successiva.



1.5 Le date ufficiali per l'evento:

- **Apertura Iscrizioni**: Venerdì 7 Novembre dalle ore 16.00;
- **Chiusura Iscrizioni**: Sabato 15 Novembre fino alle ore 23.59;
- **Inizio Competizione (Time Attack)**: Lunedì 17 Novembre;
- **Chiusura Competizione (Time Attack)**: Venerdì 28 Novembre;
- **Gara Finale**: Domenica 30 Novembre alle ore 21.30 (In live su Twitch sul canale ufficiale Reghium Esports).

Art. 2 - Premi:

I Premi indicati sono offerti da **Reghium Esports ASD**, **Sharkoon** e **Reghium Games**.

- **1° Posto**: Abbonamento 3 Giorni Gran Premio d'Italia 2026 Monza, Prato Circolare valido per venerdì, sabato e domenica (Il premio non è cedibile né convertibile in denaro. Reghium Esports si riserva il diritto di sostituire il premio in caso di cause di forza maggiore);
- **2° Posto**: Cuffie Gaming Sharkoon;
- **3° Posto**: Coupon da 20€ sul sito Reghium Games;
- Per i qualificati alla gara un coupon da 10€ per il sito Reghium Games;
- Per tutti i partecipanti alla competizione un coupon da 5€ per il sito Reghium Games;
- Per tutti i partecipanti Reghium Coin da utilizzare sullo shop Reghium Esports ASD.

Art. 3 - Requisiti e Idoneità:

3.1 Requisiti:

L'iscrizione al nostro evento è aperta a tutti i player che posseggono una copia ufficiale di F1-25 su PS5, Xbox Series X|S e PC.

3.2 Ban:

Chiunque abbia attualmente un ban da EA su F1 25 è interdetto alla partecipazione di qualsiasi competizione. Questa interdizione durerà fintanto che il ban non sarà revocato.

3.3 Registrazione e Accettazione Regolamento:

Il player, per partecipare alle competizioni, devono registrarsi tramite i nostri moduli ufficiali. Iscrivendosi accetta in toto il regolamento qui presente.

3.4 Età:

I player devono aver compiuto almeno il 14esimo anno di età. Ogni giocatore con età inferiore a quella richiesta verrà considerato come giocatore non idoneo alla partecipazione.

3.5 Problemi Tecnici:

I player sono responsabili del loro hardware, del software e della loro connessione ad Internet.

3.6 Connessione:

Ogni player è tenuto ad avere il miglior ping possibile in gioco, tutti i download non necessari al completamento dell'evento devono essere messi in pausa. L'abuso di questa regola può portare alla squalifica dall'evento.

3.7 Connessione:

Qualsiasi software che impatti e/o influenzi la connessione è severamente proibito, inclusi software attivi o in esecuzione in background. L'uso di VPN e/o altri strumenti per manipolare la connessione porta ad una sconfitta a tavolino nel singolo Match e all'attribuzione di punti di penalità nella Classifica della competizione ed ulteriori sanzioni per il giocatore e la squadra, stabiliti secondo i Regolamenti della Federazione.

3.8 Comportamento antisportivo:

Per poter garantire un'esperienza piacevole e ordinata, è essenziale che tutti i player mantengano un atteggiamento di sportività durante gli incontri. Violazioni di questa regola verranno punite con l'assegnazione di penalità nella Classifica della competizione. Ogni player deve partecipare al meglio delle proprie capacità. Qualsiasi comportamento che risulti danneggiare il clima di fair-play verrà considerato antisportivo e verrà punito in base alla gravità dell'accaduto da parte dell'organizzatore del campionato. Questo include, ma non si limita a, spam, insulti, "troll" e comportamento antisportivo in generale nei confronti di altri giocatori, di team, di caster o dello staff.

Art. 4 - Struttura della Competizione:

4.1 Fase 1 - Time Attack (Qualifiche):

Ogni partecipante disputerà una sessione ufficiale composta da:

- 1 giro di cooldown (non valido per la classifica, serve per prendere confidenza con il circuito e il setup);
- 4 giri consecutivi: 3 giri validi + 1 giro di scarto;
- Verrà considerato il giro singolo più veloce tra i 3 giri validi come tempo ufficiale del pilota;
- In caso di parità di tempo, prevarrà chi ha ottenuto il tempo per primo;
- Solo i tempi verificati in diretta dallo staff saranno ufficializzati;
- I migliori 20 piloti accederanno alla Gara Finale.

4.2 Fase 2 - Gara Finale (Top 20):

Gara secca sul circuito di Monza con:

- Qualifiche complete (Q1, Q2 e Q3);
- Distanza Gara: 50%;
- Meteo: Dinamico;
- Lobby Privata gestita dallo staff;
- In caso di assenza ingiustificata di un pilota qualificato, il posto passa al successivo in classifica.

4.3 Verifica dei Tempi:

Tutte le sessioni Time Attack devono essere osservate in diretta da uno staff.

Modalità accettate:

- Condivisione schermo su Discord e/o Party Playstation;
- Diretta Twitch/YouTube;

In entrambi i casi lo staff ed il player dovranno esser presenti sulla piattaforma Discord in vocal.

Non saranno accettati screenshot o registrazioni post-sessione.

Art. 5 - Regole Tecniche:

5.1 Impostazioni Lobby:

- Modalità di Recupero: No;
- Tipo di Superficie: Realistica;
- Modalità Carburante Basso: Difficile;
- Tipo di Partenza: Manuale;
- Temperatura Gomme: Superficie e Interno;
- Simulazione Pneumatici in Corsia dei Box: Sì;
- Rilascio non sicuro: No;
- Danni Auto: Standard;
- Frequenza Danni Auto: Standard;
- Collisioni: Sì;
- Collisioni Disabilitate per Scorrettezza (Ghosting): Sì;
- Regole e Bandiere: Si;
- Severità Taglio Curva: Rigoroso;
- Regola Parco Chiuso: No;
- Frequenza Safety Car: Standard;
- Tipologia Pit Stop & SC: Immersivo;
- Giro di Formazione: Sì;
- Bandiera Rossa: Standard;
- Auto: F1 Reali;
- Prestazioni: Pari;
- Meteo Rapido: Dinamico;
- Orario Inizio Sessione: Realistico (notturno a discrezione dell'host);
- Precisione Meteo: Approssimativo.

5.2 Qualifiche:

Attenzione alle bandiere gialle causate da piloti che rallentano o escono di pista.

5.2.1 Impeding:

Giri di lancio e di rientro: massima attenzione alle vetture dietro per evitare danni o giri abortiti, altrimenti verranno assegnati 10 secondi in caso di Impeding lieve (senza contatto), 15 secondi in caso di Impeding grave (con contatto), e 20 secondi in caso di ritiro del pilota danneggiato.

È considerato Impeding anche quando un pilota non si sposta mentre sopraggiunge un altro da dietro pur non essendo nel giro lanciato, poiché può darsi che il pilota dietro deve fare in fretta per tornare ai box o per altre motivazioni. È quindi sempre necessario spostarsi se arriva un pilota da dietro velocemente, pure nel proprio giro di lancio;

5.2.2 Tagliare Curve:

Taglio curve: tagliare ampiamente più di una curva per guadagnare tempo è vietato. La sanzione se colti in flagrante è di 5 secondi di penalità per ogni giro irregolare, in cui si è tagliata più di una curva. È consentito tagliare solo per evitare impeding, ma rallentando durante il taglio;

5.2.3 Sorpassare il Pilota Davanti:

Distanza in giro di lancio: non si può sorpassare chi è davanti a meno che non abbia commesso un

errore grave o ci sia una differenza di mescola evidente (es. intermedie vs soft). Durante il giro di lancio bisogna prendersi almeno 5 secondi di distacco dal pilota davanti (qualora fosse anche lui nel giro di lancio) per non rischiare di superarlo mentre si è entrambi nel giro. Altrimenti verrà assegnata una penalità come se fosse Impeding (anche qua si distingue in lieve e grave). Ovviamente, la penalità al pilota dietro sarà data solo qualora causasse una perdita di tempo per il pilota davanti;

5.2.4 Blocco Illecito:
È molto importante, durante il giro di lancio, ma anche di rientro, evitare di mettersi attaccato a un pilota davanti, poiché altrimenti il gioco assegnerebbe "5 posizioni di penalità per blocco illecito", in questo caso il pilota che ha subito l'ingiusta penalità può farsi rimuovere le posizioni di penalità per quando saranno caricate le Qualifiche (che danno punti) sull'app nelle classifiche, e allo stesso tempo il reclamo varrà, a meno che non specifichi il contrario, anche per far assegnare secondi di penalità al pilota che si è posizionato dietro appositamente. La penalità per il pilota dietro è di 5 secondi se il pilota davanti non ha preso sanzioni dal gioco, e di 10 secondi qualora le avesse prese. È severamente vietato qualsiasi tipo di avvicinamento tra vetture in caso di rallentamento.

5.3 Gara e Sorpassi:

5.3.1 Weaving:
Dopo aver scelto una traiettoria in uscita curva, deve essere mantenuta fino alla curva successiva. Doppio cambio di direzione (weaving) vietato, tranne sotto Safety Car o giro di formazione. Il weaving in gara comporta minimo 10 secondi di penalità, a discrezione dei giudici;

5.3.2 Metà Macchina Affiancata:
Se due piloti sono affiancati almeno per metà macchina in ingresso curva, devono lasciarsi spazio. Il pilota davanti ha più diritto di traiettoria, ma non può spingere fuori l'altro. In curve strette, chi è davanti può chiudere senza penalità, ma senza esagerare.

Allo stesso modo, è penalizzabile anche chi commette un'azione potenzialmente pericolosa, pur non causando danni. Ciò è fatto per sanzionare la guida pericolosa dei piloti;

5.3.3 Penalità per il Pilota Davanti:
Chi ha diritto di traiettoria non è immune da penalità. Se chi è davanti stringe troppo e causa un danno, sarà penalizzato. Il pilota dietro non può fare staccate azzardate e deve evitare contatti. I giudici valuteranno caso per caso, cercando coerenza nelle decisioni;

5.3.4 Sorpasso Irregolare:
Se un pilota spinge fuori pista, o si appoggia, o tampona un avversario per superarlo, deve restituire la posizione immediatamente, e in modo sicuro. Se non lo fa → 5 secondi di penalità. Non è valido farsi ripassare in un punto sfavorevole per riprendersi la posizione subito dopo;

5.3.5 Ridare la Posizione:
Se il gioco ordina di restituire una posizione presa in modo errato, il pilota può scegliere di non farlo (a suo rischio e pericolo che i secondi poi non vengano rimossi) e prendere gli eventuali secondi di penalità, per poi fare reclamo ai giudici per farseli togliere (a meno che non li abbia scontati ai box). Si può reclamare per qualsiasi penalità data dal gioco "ingiustamente", cioè senza nessuna colpa da parte

di chi la ha presa; qualora invece ci fosse anche solo una minima colpa, l'episodio verrà giudicato soggettivamente dai giudici;

5.3.6 Sorpassare durante il Ghosting:
Il pilota che, dopo un contatto che lo rende "ghost", sfrutta questa condizione per sorpassare altri piloti, verrà penalizzato in base al numero di piloti sorpassati, salvo che non potesse evitare di sorpassare e che abbia restituito subito la posizione. Se il pilota non prova dalla sua clip che in realtà non era stato ghostato, i giudici procederanno dando penalità, ricordando che il pilota reclamato che non manda la controclip, è penalizzato nel 99% dei casi, anche quelli dubbi;

5.3.7 Rientro in Pista Pericoloso:
Il pilota che rientra in pista in maniera pericolosa verrà penalizzato, anche se non ci fosse un contatto e pure se fosse ghostato, poiché non sempre il ghosting funziona; la penalità minima è di 5 secondi, e i giudici possono decidere soggettivamente in base all'episoio. Se un pilota rimane bloccato in un punto pericoloso, deve lasciare il passaggio ai piloti che arrivano da dietro, cercando di evitare l'incidente, e potrà riprendere la traiettoria solo quando sicuro;

5.3.8 Macchina Danneggiata:
Se un pilota con danno alla vettura commette manovre azzardate contro altri piloti o infrange il regolamento, queste azioni saranno considerate un'aggravante nell'attribuzione della penalità, di minimo 5 secondi aggiuntivi alla penalità originaria;

5.3.9 Duelli e Tagli di Curva:
Nel caso in cui due piloti siano affiancati (ruota a ruota) in ingresso curva e uno dei due venga accompagnato all'esterno senza essere spinto fuori in maniera forzata, e non vi sia spazio sufficiente per restare in pista (in base alla configurazione della curva), è consentito andare lunghi o tagliare la curva senza obbligo di restituire la posizione, purché il pilota in questione si trovi all'apex della curva con oltre metà vettura davanti rispetto all'avversario. In questo caso un eventuale track limits non verrà rimosso. Nel caso contrario, ovvero se il pilota che si trova dietro all'apex della curva taglia la pista e mantiene la posizione, verrà applicata una penalità da 5 a 10 secondi, in funzione della gravità e del vantaggio ottenuto.

5.4 Brake Test:
La definizione online di "Brake Test" è confusa e non sempre corretta, quindi vi diamo la nostra definizione che viene attuata nella Lega. Per Brake Test, noi intendiamo una brusca frenata, ingiustificata o eccessiva rispetto a ciò che richiede la circostanza, in un qualsiasi punto della pista, che costringa il pilota che segue ad evitare il contatto. Esempio di circostanza di frenata eccessiva: un pilota che frena eccessivamente con un pilota dietro attaccato, dopo aver visto un incidente in lontananza. Per un Brake Test la penalità minima è di 10 secondi.

5.4 Moving Under Braking:
Ogni cambio di direzione in frenata che porti un pilota ad una perdita di tempo o ad un danno, verrà considerata come un'azione pericolosa e quindi potenzialmente penalizzabile. La penalità in caso di infrazione, varierà in base all'episodio e al parere dei giudici.

5.5 Ingresso/Uscita ai Box:

5.5.1 Entrata/Uscita ai Box:

In caso di entrata/uscita nella/dalla corsia box, non sarà possibile farla tagliando nemmeno con una ruota la linea bianca dell'ingresso e dell'uscita. L'entrata o l'uscita vanno fatte solo in maniera da non ledere la gara di un avversario. Si può tagliare la linea solo fino a quando è tratteggiata. Appena diventa continua, varranno i criteri appena citati. Ci sono situazioni particolari come in Austria, dove si è costretti a tagliare la linea bianca di ingresso, poiché è nel pieno della curva, ma in quel caso bisognerà far capire sin da subito che si vuole andare ai box, spostandosi completamente a destra, altrimenti verrà assegnata penalità in base al parere dei giudici, minimo 5 secondi.

Le seguenti sezioni valgono anche per la Qualifica;

5.5.2 Taglio Lieve e Grave:

Si distinguono i tagli, della linea bianca dei box, "lievi", che vengono puniti con 5 secondi di penalità, e quelli "gravi" che vengono puniti con 10 secondi di penalità. Lo stesso discorso vale in uscita dai box, dove chi esce, se non ha già superato la linea bianca, dovrà lasciare diritto di traiettoria a chi è già in pista, nel caso accodandosi;

5.5.3 Frenare nei Pits:

Durante l'ingresso ai box, sia il pilota che precede che quello che segue devono stare attenti in fase di frenata. Ricordiamo che nella stragrande maggioranza dei casi, la colpa in caso di incidente è di chi tampona per mancato rispetto della distanza di sicurezza, come riportato nel codice della strada (art. 149 C.d.S). La penalità minima è di 15 secondi;

5.5.4 Sorpassare nei Pits:

È sempre consentito sorpassare piloti nella corsia di ingresso al box (anche sotto SC o VSC), seguendo le regole relative ai sorpassi. Tuttavia, se sotto SC, si sorpassa un pilota, nel tentativo di andare ai box, prima che il pilota davanti abbia superato la linea bianca della corsia di ingresso, si verrà penalizzati; quindi non si può arrivare "a cannone" da dietro e sorpassare tutti con la scusa che si sta entrando ai box, nè passare qualcuno prima della linea bianca, anche andando lentamente. La penalità minima è di 10 secondi;

5.5.5 Tagliare la Linea di Uscita dai Pits:

In caso di taglio della linea di uscita dai box, le penalità sono date in automatico dal gioco. I giudici intervengono manualmente assegnando penalità solo nel caso in cui il pilota, con il taglio della linea, sia facilitato nel tenere la sul pilota che sopraggiunge da dietro (cioè se senza quel taglio sarebbe stato dietro al pilota che sopraggiunge e non è ai box). Il pilota che è dietro alla linea bianca di uscita, se sopraggiunge al suo lato un altro pilota, deve obbligatoriamente lasciare la prima della curva, altrimenti verranno assegnati 5 secondi di penalità;

5.5.6 Finta ai Box:

Sarà consentito il taglio totale o parziale della linea box (solo e unicamente quella d'entrata), ma solo in caso di finta (ripetibile quante volte il pilota voglia). Qualsiasi pilota faccia questa mossa, dopo aver toccato la linea, non dovrà per nessun motivo rientrare nella pit lane, ma continuare la sua corsa fino a che non avrà intenzione di rientrare (seguendo le linee guida sopracitate), altrimenti sarà penalizzato

come da regolamento.

5.6 Doppiaggi:

Per quanto riguarda il doppiaggio, al pilota doppiato verrà mostrata la Bandiera Blu; di conseguenza il pilota doppiato (Pilota 2) è obbligato a lasciare strada al pilota non doppiato (Pilota 1) perdendo ogni diritto di traiettoria ideale. Essendoci il ghosting, il Pilota 2 può provare a superare il Pilota 1, tuttavia deve farlo come se il ghosting non esistesse. Il sorpasso può essere fatto solo nel caso in cui non si danneggi in alcun modo la gara del Pilota 1. Bandiere Blu: lasciare passare il pilota alle proprie spalle perché si è doppiati evitando di danneggiare o rallentare la corsa del Pilota 1; ignorare tre bandiere blu consecutive comporta una penalità per il pilota doppiato di 5 secondi o più.

5.7 Safety Car, Virtual Safety Car e Bandiera Rossa:

5.7.1 Velocità Minima:

Durante la Safety Car bisogna tenere la distanza giusta con il pilota che precede, se quest'ultimo dovesse rallentare, bisogna adeguarsi al suo ritmo: la velocità minima, per tutta la durata della Safety Car, è di 60 km/h, pena 10 secondi di penalità; la penalità verrà attribuita anche se si va sotto alla velocità minima solo per pochi istanti, a meno che la conformazione del tracciato non obblighi il pilota, già in gara senza bandiere gialle, ad andare sotto i 60 km/h.

Finché il delta è ancora attivo, si può arrivare a un massimo di 2 secondi di delta positivo; se lo si supera anche solo per un attimo, verrà assegnata una penalità di 10 secondi, tranne nei casi in cui il pilota non possa andare più veloce perché ha un'altra macchina davanti, o ci si trovi in una curva lenta;

5.7.2 Sorpassare dopo Bandiera Rossa:

È vietato sorpassare una volta uscita la Bandiera Rossa, come nei casi di SC o VSC. Non varrà la scusa "eh non l'ho vista". Qualora non comparissero le schermate sul gioco, bisognerà stare attenti ai pannelli nella pista e alle eventuali bandiere, come nella realtà;

5.7.3 Sorpassare durante SC:

Non è assolutamente consentito sfruttare il bug che a volte appare sotto SC o VSC e che dice tramite messaggio che si può sorpassare il pilota davanti: in quel caso bisognerà rimanere accodati, altrimenti verranno assegnati 10 secondi di penalità per ogni posizione guadagnata in modo illecito. Nel caso in cui, senza sfruttare un bug, vengano effettuati sorpassi sotto SC, non correttamente segnalati dal gioco, il pilota in questione dovrà restituire la/e posizione/i in seguito alla ripartenza della Safety Car. In caso contrario il gioco assegnerá in automatico la penalità, che non verrà rimossa dai giudici in quanto è stato violato il punto del regolamento appena citato;

5.7.4 Affiancarsi durante SC:

Nel caso un pilota si affianchi a quello davanti sotto SC o VSC, anche mettendo almeno "solo" una ruota di fianco al pilota davanti, riceverà 10 secondi di penalità (ogni volta che lo farà), poiché non ha mantenuto la distanza di sicurezza necessaria; a meno che ciò non sia stato dovuto a un rallentamento last minute dei piloti davanti;

5.7.5 SC Restart:

All'avviso "La Safety Car rientra in questo giro" è consentita una sola ripartenza e sarà effettuata dal Leader che ne detta il passo. Una volta effettuata la ripartenza sarà assolutamente vietato al Leader

effettuare uno o più rallentamenti, tale manovra, oltre ad essere estremamente pericolosa in quanto genererebbe tamponamenti a catena, porterebbe a una penalità più grave, in caso di Brake Test. Bisogna mantenere una velocità costante, che possa soltanto crescere, e mai diminuire, al fine di evitare episodi di incidenti a catena dove i piloti dietro pensano che il pilota davanti abbia dato lo strappo per ripartire.

Il pilota che gestisce la ripartenza e che parte troppo presto (quando la SC sta ancora rientrando ai box), deve stare attento appunto al fatto che la SC rientri prima di dare lo strappo, poiché altrimenti il gioco causerebbe una decelerazione automatica al pilota davanti, che rischierebbe di causare incidenti a catena dietro. La velocità minima da tenere in ripartenza, e, salvo le curve a bassa velocità, durante tutto il regime di Safety Car, è di 60 Km/h. Si ricorda che bisogna lasciare spazio e tempo alla Safety Car di rientrare ai box, altrimenti il gioco potrebbe imporre di non accelerare oltre un certo limite. La colpa di eventuale incidente causato da ciò, sarebbe attribuita al pilota che non ha aspettato che la SC tornasse ai box in tempo, salvo bug del gioco per cui è rientrata all'ultimo istante. La penalità minima è di 10 secondi, in caso di rallentamento non prolungato.

Qualora il rallentamento fosse duraturo nel tempo, cioè per più di 5 secondi, e quindi non si tratterebbe di un errore momentaneo in cui si è scesi sotto ai 60 Km/h, ma fosse invece un comportamento prolungato, la penalità sarebbe la squalifica dall'intero weekend; a meno che il gioco non avesse rallentato da solo nei pochi istanti successivi all'uscita dell'avviso "Safety Car in questo giro";

5.7.6 Sorpassare durante SC Restart:
Ricordiamo che i sorpassi, in ripartenza dopo SC, non si possono effettuare prima della linea del traguardo. Bisogna rimanere accodati dietro al pilota che precede (anche se hanno il BOT o il Ghosting attivo) prima della linea del traguardo. La penalità minima è di 10 secondi in caso di sorpasso, 5 in caso di affiancamento prima del traguardo (leggermente meno rispetto a quando si è sotto SC normalmente);

5.7.7 Rallentamento Deliberato:
Se, sotto Safety Car, un pilota rallenta deliberatamente il gruppo dietro di sé (per esempio per fare scappare il compagno di squadra davanti) verranno squalificati dal Weekend di Gara lui e tutti i suoi compagni di scuderia (anche le Wild Card). È la discrezione dei giudici a valutare la volontarietà o meno dell'atto.

5.8 Bandiere:

5.8.1 Bandiera a Scacchi:
Segnala la fine della sessione, valida solo dopo aver tagliato il traguardo;

5.8.2 Bandiera Gialla:
In gara obbligo di rallentare e mantenere il delta corretto se entra VSC o SC. Il delta non deve superare +2 secondi. Vietato sorpassare o tamponare, pena sanzioni severe.

Se non c'è VSC o SC: qualora venisse esposta per incidente davanti, il pilota sopraggiungente deve rallentare. Se l'incidente è dietro, non è obbligatorio alzare il piede. In qualifica non si applica la stessa regola perché le bandiere gialle sono frequenti quando le vetture si spostano;

5.8.3 Bandiera Rossa:
Segnala l'interruzione della gara a causa di un incidente grave o condizioni di pista pericolose. Rallentamento immediato: tutti i piloti devono rallentare immediatamente e rientrare ai box o fermarsi nel punto indicato dal direttore di gara. Vietato sorpassare: non è consentito sorpassare durante l'esposizione della bandiera rossa. Movimenti sicuri: ogni movimento deve essere effettuato in sicurezza. Modifiche alla vettura: durante l'interruzione, i piloti non possono effettuare modifiche all'assetto della macchina o al carburante, ma possono cambiare le gomme. Ripresa gara: si noti che può accadere che al momento del cambio di gomme, se non si conferma due volte la scelta, il gioco probabilmente non attuerà la modifica delle gomme alla partenza;

5.8.4 Bandiera Blu:
Obbligo di lasciar passare chi sta doppiando entro 10 secondi dall'esposizione bandiera, altrimenti verranno assegnati 5 secondi di penalità ogni 5 secondi che si ignora la bandiera blu. Se il doppiato causa un contatto, la penalità sarà molto severa.

Art. 6 - Disposizioni Varie:

6.1 Restart di Lobby e Ritardi:

6.1.1 Lobby Bug:
In caso di bug o crash di lobby, sarà compito dei gestori della lobby stessa decidere il da farsi, tenendo presente le seguenti linee guida:
- In caso di restart di lobby non verranno considerati i reclami della parte di qualifica/gara prima del Restart (comprese le penalità date dal gioco) ad eccezione fatta per comportamenti anti sportivi sufficientemente gravi, a discrezione dei giudici;
- il meteo della "nuova" gara cercherà di essere il più fedele possibile a quello precedente, ricordando che è fisicamente impossibile replicare esattamente il meteo della gara precedente dato lo scarso numero di "slot" del meteo selezionabili nelle impostazioni.

6.1.2 Lobby Restart:
Va tenuto in considerazione che il restart NON avviene nei seguenti casi:
- Piloti che prendono il DT (Drive Through) perché non vedono il semaforo "animato" alla partenza (ricordiamo che esistono anche i semafori fisici in pista, che possono essere usati come punti di riferimento);
- Bandiera rossa che esce in seguito a un DT preso in partenza, in quanto se uno o più piloti partono troppo presto rispetto allo spegnimento dei semafori, ciò causa l'uscita della bandiera rossa;
- Casi in cui un pilota crashi a causa della connessione e venga poi considerato dal gioco come ritirato;
- Casi in cui, durante le Qualifiche, un pilota prenda 5 posizioni di penalità per colpa di un altro pilota che si mette dietro a lui volontariamente o meno, in questo caso, dato che ci sono anche i punti per le Qualifiche, il pilota che ha subito il torto, oltre a reclamare contro l'altro pilota, potrà anche farsi togliere le posizioni di penalità assegnate dal gioco, in modo che, pur essendo partito più dietro in gara, appaia invece nelle classifiche nella originale, prendendo i punti che gli spettano;
- Casi di bug per un singolo pilota, per esempio il bug che avviene quando il pilota non ha più il controllo sulla schermata del gioco prima della partenza, lasciandolo come spettatore.

6.1.3 Format Accorciato:
I telecronisti potranno decidere, a loro discrezione, di modificare e accorciare il format in caso di ritardi dovuti a problemi di qualsiasi natura, in modo tale da non finire troppo lunghi la sera. Se il bug/crash

sarà avvenuto dopo il 75% di gara, il weekend di gara verrà dichiarato concluso e la classifica finale sarà data dalle posizioni prima del bug/crash; qualora ci sia stata una SC o una Bandiera Rossa, la classifica finale sarà data dalle posizioni che c'erano nell'esatto momento in cui è uscita la SC o Bandiera Rossa. Le penalità assegnate dal gioco non verranno considerate in caso di conclusione anticipata del weekend poiché i piloti che volessero reclamare per farsi togliere i secondi dati dal gioco, sarebbero impossibilitati a fare correttamente il reclamo in quanto non è possibile prendere il direttore di gara; per questo motivo, si decide di abbonare tutte le penalità date dal giocoo. Tuttavia saranno validi tutti i reclami contro gli altri piloti fino al momento prima del bug;

6.1.4 Pilota o Lobby Desincronizzati:
In casi in cui un pilota si trovi in un server desincronizzato rispetto alla "lobby originale", dovrà, per il bene della sua gara, quittare la lobby e rientrare, tranne nel caso in cui sia già crashato una volta in quella sessione. La gara originale dove gli altri piloti sono crashati, sarà ritenuta valida;

6.1.5 Crash del Pilota:
Nel caso in cui il pilota dovesse crashare 2 volte in una sessione (le tre sessioni durante le Qualifiche Complete sono tutte distinte, come la Gara), dovrà aspettare che questa finisca per poter rientrare nella successiva, o in alternativa entrare appena finisce il timer della sessione corrente. Nel caso in cui il pilota non dovesse rispettare questa disposizione di gara riceverà una penalità di 5 secondi per ogni rientro in lobby non consentito.

6.2 Disposizioni di Gara:
Tutte le disposizioni di gara si intendono valide anche per la Qualifica.

6.2.1 Responsabilità del Proprio Bot e Lag:
Qualora un pilota dovesse decidere, per qualsiasi motivo, di mettere il Bot durante la gara e/o qualifica, e il Bot dovesse causare problemi a causa di rallentamenti o contatti, o violare altre parti di regolamento, ciascun pilota sarà considerato responsabile del proprio bot (e del proprio lag), e quindi prenderà relativa penalità nei casi di infrazione del Regolamento;

6.2.2 Ritiro in Pista:
È severamente vietato ritirarsi volontariamente in pista. È obbligatorio, dunque, ritirarsi ai box, solo una volta superata la linea del "pit limiter", pena la squalifica dal Weekend di Gara;

6.2.3 Scia con altri Team:
Sono consentiti i giochi di scia, anche per le Wild Card, e il "dare DRS al pilota dietro", anche tra scuderie diverse. Riteniamo che sia inutile censurare questo tipo di comportamenti, e che sta al buonsenso dei piloti non ledere le gare dei rivali con favoritismi troppo evidenti. Qualora invece ci fosse un chiaro caso di voler danneggiare un pilota rivale di un proprio "alleato", le penalità saranno molto severe, arrivando fino al possibile Ban dalla Lega;

6.2.4 Aiutare i Compagni:
È sempre consentito, anche in caso di Wild Card, di fare passare i piloti dietro della stessa scuderia; purché non vengano danneggiati "irregolarmente" (con scorrettezze) nella manovra, piloti di altre scuderie, altrimenti segue penalità. Se il favoritismo è reiterato, entrambi i piloti possono essere squalificati;

6.2.5 Rallentare per il DRS:
È consentito rallentare per prendere il DRS con sicurezza togliendosi dalla traiettoria e alzando il piede (per dare un metro di confronto, ciò che è stato fatto da Verstappen e Leclerc a Jeddah 2022, sarebbe ritenuto al limite, ma per lo più accettabile). La manovra viene considerata pericolosa e penalizzabile nel momento in cui si va a danneggiare la gara di uno o più piloti: se si dovesse inchiodare per fare questo "giochetto" si considererà come Brake Test con conseguente penalità;

6.2.6 Responsabilità per Problemi Temporanei:
Inoltre, ogni pilota è responsabile degli eventuali danni causati da problemi o impedimenti temporanei: per esempio se si staccasse il volante o la pedaliera, o se si scollegasse il pad;

6.2.7 Azioni Vietate:
Andare in retromarcia, pena squalifica dal weekend. Montare gomme da bagnato con pista completamente asciutta e nessun avviso di "pioggia in arrivo", e viceversa con pista completamente bagnata, gomma slick e nessun avviso di "pioggia in diminuzione"; penalità minima di 10 secondi in caso di infrazione; anche in Qualifica. Se, nonostante il messaggio di pioggia in arrivo o in diminuzione, ci si trovasse temporaneamente con le gomme sbagliate in pista, bisognerà procedere a spostarsi completamente dalla traiettoria e far transitare le vetture dietro che hanno montato la gomma più adeguata in quell'esatto momento. Fare i "Donuts" (ciambelle) in pista; pena la squalifica dal weekend di gara;

6.2.8 Ban dalla Competizione:
Sembra scontato dirlo, ma è severamente vietata la "vendetta in pista" o andare appositamente addosso a un altro pilota, non si può cannonare appositamente qualcuno per vendicarsi di un torto subito in pista o fuori, pena il ban dalla competizione;

6.2.9 Giro di Formazione:
Durante il giro di formazione valgono le stesse regole per i sorpassi in gara, e inoltre non è permesso affiancarsi nemmeno un minimo alla vettura davanti, altrimenti verrà assegnata una penalità di 5 secondi. Se ci fosse un contatto, sarebbero assegnati 10 secondi al pilota giudicato colpevole.Il limite massimo di tempo entro cui ogni pilota deve piazzarsi nuovamente in griglia è di 2 minuti e 30 secondi; 3 minuti in caso di Belgio ed Azerbaijan. Altrimenti verranno assegnati 5 secondi di penalità.

Art. 7 - Reclami e Penalità:

7.1 Mandare Reclami:
Serve clippare tutta la gara, se non si avrà la clip non si viene penalizzati per la sua mancanza, ma si viene giudicati in torto nel reclamo specifico, nel 99% dei casi.

I reclami si fanno su Discord nella sezione apposita "Help Zone" e poi "Supporto-Ticket".

Per effettuare il reclamo, sarà necessario scrivere i seguenti elementi:
- Pilota reclamato: (nome del pilota con tag, es: @SL_alnich). Descrizione: (descrivere il motivo del reclamo e cosa è avvenuto nella clip);

Solo dopo aver scritto il messaggio, cliccare il ”+” che si trova a sinistra (dal lato opposto del pulsante di invio) e allegare la clip.

In caso di più piloti coinvolti in un contatto, è necessario taggare tutti nel reclamo, e, come per ciò che è stato riportato sopra, qualora mancasse una clip, la colpa andrebbe al 99% a quel pilota, oppure il reclamo risulterebbe in un nulla di fatto per mancanza di materiale necessario per analizzare adeguatamente il contesto.

Attenzione:

- La clip deve avere una qualità sufficiente che dia il contesto adeguato per far fare il proprio lavoro correttamente ai giudici, se dalla clip non si riuscisse a giudicare quali sono i piloti coinvolti, o qual è l’infrazione, essa non sarebbe ritenuta valida;
- La clip deve comprendere obbligatoriamente sessione di Qualifica o Gara (1 o 2), giro e tag del pilota reclamato, è opzionale una breve descrizione dell’episodio;
- In tutti i reclami, i giudici avranno non solo il dovere di giudicare la parte precedentemente reclamata testualmente dal pilota, ma dovranno analizzare con attenzione la clip e penalizzare qualsiasi altra azione non consentita dal regolamento che si puo notare all interno della clip;
- Il tempo per mandare i reclami scade alle 09:00 del giorno successivo alla gara. Il tempo per mandare le controclip, per i piloti reclamati, è entro le 12:00 del giorno successivo alla gara;
- Si ricorda che se il reclamo fosse difficile da giudicare, e il pilota reclamato non abbia mandato la relativa controclip, nel 99% dei casi il reclamo verrà, nel dubbio, accettato, e quindi verrà assegnata penalità. Si tutela chi ha fatto ciò che doveva fare;
- Il Recap Penalità dei giudici verrà consegnato sull’apposita sezione Discord entro 48 ore dalla gara.

7.2 Rimozione di Penalità:

I reclami per la rimozione dei secondi di penalità inflitti dal gioco devono seguire la stessa procedura, con l’aggiunta del Direttore di Gara completo per quelli riguardanti i Track Limits; ove mancasse, il reclamo non sarà ritenuto valido. Non vengono rimossi i secondi di penalità dati per speeding in pitlane, a meno che il pilota non sia stato tamponato da dietro.

Per quanto riguarda la richiesta di rimozione di secondi di penalità per Track Limits, vengono rimossi solo quelli comminati dal gioco per “Bug palese”, cioè dove i Track Limit è inesistente, oppure nei casi in cui un pilota venga spinto fuori dal tracciato senza che possa fare nulla per impedirlo, e infine per evitare una macchina incidentata nel tracciato o che fa Brake Test senza avere nessun pilota davanti. In tutti gli altri casi in cui il pilota non frena sufficientemente presto per evitare un contatto davanti, e quindi si butta fuori dal tracciato, o laddove in un duello corpo a corpo non alzi il piede e tagli troppo internamente o esternamente, o infine anche quando perde o non guadagna del tempo andando largo, anche alzando il piede, i Track Limits non verranno tolti dai giudici.

Non si può reclamare per squalifiche date dal gioco, salvo che si tratti di un bug inspiegabile, accaduto esclusivamente nell’ultimo o penultimo giro; in quel caso il pilota riprenderà la posizione che aveva nel momento del bug;

7.3 Chiunque Può Reclamare:

In linea di principio ogni pilota può reclamare per qualsiasi irregolarità commessa da altri piloti, ma qualora, in un contatto, il pilota che ha subito un torto non volesse esporre reclamo, varrà la sua volontà, a meno che nel contatto non sia stato coinvolto un terzo che vuole esporre reclamo.

Tutti possono, in base a ciò che accade e viene detto in live, segnalare episodi o chiedere clip ai piloti. Qualora un pilota non mandasse la propria clip, verrà automaticamente giudicato in torto per quanto citato sopra.

Art. 8 - Termini Generali:

8.1 Diritti commerciali:

Tutti i diritti commerciali (inclusi, senza limitazioni, tutti i diritti di marketing e media) relativi a F1-25 appartengono all'organizzatore del campionato e ai suoi licenziatari.

Il partecipante non dovrà associarsi a F1-25 in alcun modo commerciale, né utilizzare alcun diritto di proprietà intellettuale di tali parti, né permettere a terzi di farlo, senza il previo consenso scritto dell'Organizzatore del campionato o dei titolari dei diritti applicabili, consenso che può essere concesso o negato a loro esclusiva discrezione.

Qualsiasi partecipante o sponsor pubblicitario che desideri svolgere o agevolare qualsiasi attività promozionale o di marketing in relazione a F1-25, avrà bisogno del previo consenso scritto dell'Organizzatore del campionato o dei rispettivi titolari dei diritti, che potrà essere concesso o negato a esclusiva discrezione di ciascuno di essi.

La registrazione e la diffusione di immagini o filmati di F1-25 per scopi commerciali da parte o per conto dei partecipanti è severamente vietata.

8.2 Codice di Condotta:

Il seguente codice di condotta si applica a tutti i player di F1-25 a tutti i livelli della competizione, se non diversamente specificato. L'organizzatore del campionato si riserva il diritto di imporre penalità, sanzionare o squalificare qualsiasi giocatore a sua discrezione.

8.3 Comportamento del Player:

I concorrenti devono comportarsi in modo ragionevole, mantenendo un contegno appropriato nei confronti di spettatori, membri della stampa, amministratori del campionato e altri giocatori. Questi requisiti si applicano sia offline che online, anche per quanto riguarda la condotta sui social media e l'attività sui live stream. Tutti i giocatori sono tenuti ad aderire a questi standard di sportività.

- I player si asterranno dall'usare un linguaggio volgare o offensivo;
- Il comportamento abusivo, comprese le molestie e le minacce, è proibito;
- L'abuso fisico, la lotta o qualsiasi azione minacciosa o linguaggio minaccioso, diretto a qualsiasi giocatore, spettatore, ufficiale o qualsiasi altra persona è proibito;

Qualsiasi azione che interferisca con il gioco, incluso ma non limitato alla rottura intenzionale di una postazione di gioco, all'interferenza con il potere e all'abuso di pause nel gioco, è proibita e può risultare in forfait della partita e/o squalifica dalla competizione.

- Il gioco d'azzardo, comprese le scommesse sul risultato delle partite, è proibito;
- Tutti i player non devono divulgare informazioni riservate fornite dall'organizzatore del campionato o da uno dei suoi affiliati ad altre persone o gruppi di persone, anche attraverso i social media.

Si ringrazia per la collaborazione i ragazzi di Shadow League per l'aiuto nell'organizzare e gestire questo evento. Tutti i diritti sono riservati by Reghium Esports ASD e Shadow League.

www.instagram.com/ shadow_league___