

# INDICE REGOLAMENTO VPR 2024/25

INTRODUZIONE	2
1- ETICA DELLA COMMUNITY	2
2- GIORNI, STRUTTURA CAMPIONATI, ORARI DI GARA E CALENDARIO	2
3- ASSENZE ED INDISPONIBILITA'	4
4- MODALITA' DI PUNTEGGIO	4
5- IMPOSTAZIONI LOBBY ED AIUTI	5
6- SAFETY CAR E VIRTUAL SAFETY CAR	7
7- CRASH, CONNESSIONI, LAG, BUG DEL GIOCO	7
8- NORME GENERALI DI COMPORTAMENTO IN PISTA E DIVIETI	10
9- NORME DI COMPORTAMENTO NELLA LOBBY PREGARA E BRIEFING PREGARA	13
10- RECLAMI	14
11- PUNTI PATENTE E PENALITA'	16
12- CAMBI DI CATEGORIA E RITIRI DAL CAMPIONATO	18
13- RISERVE E WILD CARD	18
14- COMUNICAZIONI INTERNE	19
15- CASI NON CONTEMPLATI DAL REGOLAMENTO	20
16- NOTE CONCLUSIVE	20

## **INTRODUZIONE**

Il presente documento costituisce il regolamento che deve obbligatoriamente essere seguito da tutti i membri della community Virtual Pro Racing. Chiunque entri a far parte della community si impegna a prenderne visione e si assume la responsabilità di eventuali conseguenze derivanti dalla violazione dello stesso in uno o più articoli.

## **1- ETICA DELLA COMMUNITY**

**1.1** IL RISPETTO è il fondamento base di questa community. Ancor prima che in pista, i piloti devono adottare un comportamento esemplare al di fuori della pista, sia nelle chat WhatsApp, sia sul sito.

**1.2** NON saranno tollerate varie forme di insulti verso terzi sia che siano esse di lieve entità che di grave entità.

**1.3** NON verranno accettate critiche gratuite nei confronti del lavoro degli Admin della community; la critica deve essere costruttiva e NON saranno tollerate critiche con il solo scopo di deridere il lavoro altrui.

**1.4** Eventuali episodi inerenti agli Art. 1.2 e 1.3 dovranno essere segnalati agli Admin che provvederanno a prendere i seguenti provvedimenti:

- 1° Episodio: Richiamo Ufficiale;
- 2° Episodio: Squalifica per 2 gare;
- 3° Episodio: ESPULSIONE definitiva dalla community.

**1.5** Quanto all'Art. 1.4 ha effetto retroattivo.

**1.6** I piloti sono tenuti a mantenere fede all'impegno preso iscrivendosi al sito: devono quindi tenersi costantemente aggiornati sugli svolgimenti della community e su eventuali cambiamenti andando a controllare GIORNALMENTE il sito.

**1.7** È severamente vietato passare il proprio account o organizzarsi in qualunque modo per far gareggiare qualcun altro al proprio posto in qualsiasi evento riguardante il VPR. Lo scopo principale di tutto è il divertimento e la sfida, se qualcuno si sentisse in diritto di sottrarre ad altri in modo fraudolento la giusta ricompensa dell'allenamento fatto e del tempo sacrificato, ha una mentalità non consona con l'etica del Virtual Pro Racing, pertanto tutti coloro che dovessero essere coinvolti saranno immediatamente espulsi DEFINITIVAMENTE dalla community.

**1.8** Non rispettare le decisioni prese ed impartite dalla Race Direction e dai responsabili dei vari campionati comporta l'automatica ESPULSIONE dalla community.

## **2- GIORNI, STRUTTURA CAMPIONATI, ORARI DI GARA E CALENDARIO**

**2.1** I giorni prestabiliti per le competizioni sono:

- **LUNEDÍ** per la CHAMPIONS CUP (Aiuti permessi: Sì | Qualifiche BREVI; Gara 50% | 18 titolari)
- **MARTEDÍ** per la LEGEND CUP (Aiuti permessi: Sì, *solo traiettoria* | Qualifiche BREVI; Gara 50% | 16 titolari)
- **GIOVEDÍ** per la HYPER CUP (Aiuti permessi: No | Qualifiche COMPLETE; Gara 50% | 14 titolari)

**2.2** Le lobby saranno create alle ore **21:30** con la partenza prevista per le **21:40**, massimo **21:45**.

**2.3** In caso di problemi di accesso alla lobby i piloti hanno il dovere di segnalarlo ENTRO E NON OLTRE le 21:35 ai responsabili. In caso di mancata segnalazione o di segnalazione oltre l'orario limite, la partenza avverrà regolarmente alle 21:40. I piloti che segnaleranno problemi di accesso oltre l'orario indicato (21:35) potranno prender parte alla qualifica (breve) se dovessero riuscire ad entrare entro 18 minuti della stessa, altrimenti prenderanno parte alla gara partendo dal fondo della griglia.

**2.4** In caso in cui uno o più piloti dovessero segnalare problemi entro l'orario stabilito (21:35) ma non dovessero risolverli entro le 21:40, la tolleranza massima per la partenza è fissata ENTRO E NON OLTRE le **21:45**. A tale orario la sessione partirà con i piloti presenti in lobby. Coloro i quali non saranno presenti potranno prender parte alla qualifica (breve) se dovessero riuscire ad entrare entro i 18 minuti della stessa, altrimenti prenderanno parte alla gara partendo dal fondo della griglia.

**2.5** I piloti che si collegheranno a qualifica in corso, dopo averlo tempestivamente segnalato al momento della conferma della loro presenza all'evento o comunque ENTRO E NON OLTRE le ore 21:20, riceveranno gli inviti necessari per l'accesso alla lobby e, così come i piloti agli Art. 2.3 e 2.4, potranno prender parte alla qualifica (breve) se dovessero riuscire ad entrare entro 18 minuti della stessa, altrimenti prenderanno parte alla gara partendo dal fondo della griglia.

**2.6** Nel caso in cui i piloti agli Art. 2.4 e 2.5 dovessero continuare a riscontrare problemi all'accesso alla lobby, la lobby verrà ricreata al termine delle qualifiche come all'Art. 7.2.6 partendo sempre dal fondo della griglia seguendo, in caso di concomitanza di eventi, questo ordine di schieramento:

- ultima posizione piloti all'Art. 2.3;
- a seguire piloti all'Art. 2.4;
- a seguire piloti all'Art. 2.5.

**2.7** Nel caso in cui ci saranno dei ritardatari nelle gare dove è prevista la Sprint Race i piloti potranno prendere direttamente parte alla seconda lobby per partecipare alla gara 50% saltando la Sprint Race.

**2.8** La stagione sarà divisa in due SEASON da 10 gare ciascuna.

**2.9** I calendari potranno essere consultati sul sito nelle pagine dedicate ai vari campionati oppure sul profilo Instagram ufficiale del VPR

**2.10** Le date dei calendari non potranno essere cambiate salvo decisione da parte degli Admin se lo riterranno opportuno.

**2.11** Nel caso in cui si presentino problemi con le creazioni delle lobby dovuti a problemi dei server PlayStation e/o EA-Codemasters, il limite massimo di attesa è fissato per le ore 22:10. In caso di superamento di tale orario l'evento sarà recuperato alla prima data disponibile in base al calendario.

### **3- ASSENZE ED INDISPONIBILITA'**

**3.1** I piloti dovranno confermare la propria presenza iscrivendosi all'evento tramite l'apposita sezione del sito ufficiale (PRESENZE GP), ENTRO E NON OLTRE le 20:30 del giorno stesso dell'evento, indicando *Nickname*, *Scuderia* e *GP* a cui ci si sta iscrivendo.

**3.2** I piloti che sapranno di essere assenti dovranno comunicarlo ENTRO E NON OLTRE le 20:30 del giorno stesso dell'evento ad uno dei due responsabili del campionato, i quali provvederanno ad allertare la riserva che dovrà iscriversi, come all'Art. 3.1.

**3.3** I piloti che sapranno di non poter prender parte alle qualifiche ma di riuscire a partecipare alla gara dovranno, al momento della presenza, segnalarlo ad uno dei responsabili, i quali provvederanno a far pervenire loro gli inviti necessari ad entrare nella lobby (Art.2.5).

**3.4** I piloti che non daranno la propria presenza o non annunceranno la loro assenza all'evento, o comunicheranno la loro assenza oltre le 20:30, salvo per cause di forza maggiore, verranno considerati ASSENTI INGIUSTIFICATI (non riceveranno l'invito per entrare nella lobby) e verranno sanzionati per condotta scorretta con la decurtazione di 2 Punti Patente.

**3.5** Al raggiungimento della 2ª assenza ingiustificata, il pilota verrà allontanato dal campionato con effetto immediato per tutto il resto della stagione, eventi INCLUSI.

**3.6** Al raggiungimento della 4ª assenza, anche giustificata, verrà retrocesso a RISERVA fino al termine della stagione

**3.7** Nel caso in cui per un GP non si dovessero raggiungere i 16 piloti, allora si salterà automaticamente il Q1 e si passerà in Q2

**3.7.1** Nel caso in cui per un GP non si dovessero raggiungere i 13 piloti, allora la lobby sarà creata con QUALIFICA BREVE

**3.7.2** Quanto all'Art. 3.7 non si applica per i GP previsti all'Art. 2.1.1

### **4- MODALITA' DI PUNTEGGIO**

**4.1** Il sistema di punteggio sarà esteso secondo il seguente criterio: dal primo al dodicesimo: 18-15-13-11-9-7-6-5-4-3-2-1 punti

**4.2** Tutte le posizioni al di sotto della 10ª, e/o 8ª nelle Sprint Race, non ottengono punti.

**4.3** Verrà assegnato un (1) punto bonus al pilota che percorrerà il giro più veloce anche se terminerà la gara fuori dai primi 12.

**4.4** I piloti ritirati dalla gara NON otterranno punti, per ottenere punti è necessario percorrere il 100% dei giri di gara.

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

POSIZIONE	da 20% a 50%	da 50% a 75%	Da 75% in poi
1	9	12	18
2	7	10	15
3	6	8	13
4	4	6	11
5	2	4	9
6	1	3	7
7		2	6
8		1	5
9			4
10			3
11			2
12			1

Tutte le percentuali si intendono arrotondate per eccesso

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

POSIZIONE	da 25% a 50%	Da 50% in poi
1	5	8
2	4	7
3	3	6
4	2	5
5	1	4
6		3
7		2
8		1

**4.7** Classifica Costruttori: Verranno sommati i punteggi di ogni pilota appartenente alla scuderia, riserve escluse.

## 5- IMPOSTAZIONI LOBBY ED AIUTI

**5.1** Queste saranno le impostazioni con le quali saranno create le lobby:

**OPZIONI LOBBY:**

- NUMERO MASSIMO GIOCATORI: 22
- PRIVACY SESSIONE: *SOLO SU INVITO*
- TAG LOBBY: *TUTTI SONO I BENVENUTI*

- CATEGORIA AUTO: *F1 2024*
- ASSETTO AUTO: *COMPLETO*
- LIVELLO DI LICENZA MINIMO: *NO*

**RESTRIZIONI AIUTI:**

- AIUTO STERZATA: *NO*
- FRENATA ASSISTITA: *NO*
- FRENI ANTI-BLOCCO: *SI (NO LEGEND CUP/HYPER CUP)*
- CONTROLLO TRAZIONE: *MEDIO (NO LEGEND CUP/HYPER CUP)*
- TRAIETTORIA DINAMICA: *SOLO CURVE (NO HYPER CUP)*
- CAMBIO: *AUTOMATICO (MANUALE LEGEND CUP/HYPER CUP)*
- AIUTO AI BOX: *NO*
- AIUTO RILASCIO AI BOX: *NO*
- AIUTO ERS: *NO*
- AIUTO DRS: *NO*
- OBBLIGO VISUALE DALL'ABITACOLO: *NO*

**STRUTTURA WEEKEND:**

- STRUTTURA WEEKEND: *AUTENTICO*
- FORMATO DELLE PROVE: *NO*
- FORMATO DELLE QUALIFICHE: *BREVI*
- LUNGHEZZA DELLA SESSIONE: *LUNGO (50%)*

**METEO E ORA DEL GIORNO:**

- METEO RAPIDO: *DINAMICO*
- ORA D'INIZIO SESSIONE: *REALISTICA*
- PRECISIONE PREVISIONI METEO: *PRECISO*

**REGOLE E BANDIERE:**

- REGOLE E BANDIERE: *SI*
- SEVERITÀ TAGLIO DI CURVA: *RIGOROSO*
- REGOLA DEL PARCO CHIUSO: *SI*
- TIPOLOGIA PIT STOP: *IMMERSIVO*
- SAFETY CAR: *RIDOTTA*
- TIPOLOGIA SAFETY CAR: *IMMERSIVO*
- GIRO DI FORMAZIONE: *NO*
- TIPOLOGIA GIRO DI FORMAZIONE: *IMMERSIVO*
- BANDIERE ROSSE: *RIDOTTA*
- INFLUISCE SUL LIVELLO DI LICENZA: *NO*

**IMPOSTAZIONI SIMULAZIONE:**

- PRESTAZIONI AUTO UGUALI.
- MODALITÀ RECUPERO: *NESSUNA*
- TIPOLOGIA SUPERFICIE: *REALISTICA*
- MOD. CARB. BASSO: *DIFFICILE*
- TIPO DI PARTENZA: *MANUALE*
- TEMPERATURA GOMME: *SUPERFICIE E INTERNO*
- SIMULAZIONE PNEUMATICI IN CORSIA DEL BOX: *SI*
- RILASCIO NON SICURO: *SI*

**IMPOSTAZIONI DANNI**

- DANNI AUTO: *STANDARD*
- FREQUENZA DANNI AUTO: *STANDARD*

**IMPOSTAZIONI COLLISIONI**

- COLLISIONI: *SI*
- NO SOLO PER IL PRIMO GIRO: *DISATTIVATO*
- ASSENTE PER ATTEGGIAMENTO MOLESTO: *ABILITATO*

**DIFFICOLTÀ:**

- DIFFICOLTÀ IA: 70

**5.2** Nel caso in cui in si riscontri qualche errore nelle impostazioni della lobby questa verrà ricreata seguendo quanto all'Art. 7.2 e sotto articoli.

**5.2.1** Se l'errore non dovesse essere percepibile dai commentatori, è compito dei piloti avvisare il secondo commentatore e/o un responsabile del campionato (tramite messaggio privato PS, WhatsApp, SMS, chiamata o chat di Twitch). L'avviso verrà dato secondo le modalità previste agli Art. 14.1 e 14.2.

## **6- SAFETY CAR e VIRTUAL SAFETY CAR**

**6.1** Durante il regime di Safety Car, i piloti dovranno mantenere un'andatura non eccessivamente lenta, o in maniera tale da creare potenziali pericoli agli altri piloti.

**6.2** Una volta accodati alla Safety Car, i piloti (compresi i doppiati) dovranno assolutamente mantenere le proprie posizioni.

**6.3** Durante la fase di Safety Car o VSC, può capitare che il pilota si trovi nella situazione di delta time negativo, ricordiamo che dal momento in cui compare il delta, ci sono 12 secondi a disposizione per non ricevere una penalità; quindi, sono ASSOLUTAMENTE vietati improvvisi rallentamenti che possono causare situazioni di pericolo.

**6.4** Ciascuna monoposto dovrà mantenere una distanza minima dalla precedente pari ad una vettura. Al fine di evitare situazioni pericolose, i piloti dovranno evitare accelerazioni o frenate brusche, in caso contrario se si verificheranno incidenti sarà possibile fare reclamo e potranno esser presi provvedimenti dalla Race Direction.

**6.5** Quando la Safety Car spegnerà le luci, il pilota di testa potrà dettare l'andatura e prendere tutto lo spazio necessario dalla Safety Car.

## **7- CRASH, CONNESSIONI, LAG, BUG DEL GIOCO**

**7.1** Sarà premura dell'host della lobby inviare 2/3 inviti nella chat PSN della categoria, così in caso di CRASH, i piloti potranno rientrare in lobby.

**7.2** Nel caso in cui dovessero crashare 4 o più piloti contemporaneamente e/o si presentasse un problema tale da pregiudicare il regolare proseguimento dell'evento, la lobby verrà ricreata.

**7.2.1** Se dovessero CRASHARE 4 o più piloti contemporaneamente e/o si presentasse un problema tale da pregiudicare il regolare proseguimento dell'evento, nel corso del QUAL. BREVE la lobby verrà ricreata e si ricomincerà l'evento dall'inizio. L'avviso verrà dato secondo le modalità previste agli Art. 14.1 e 14.2.

**7.2.2** Se dovessero CRASHARE 4 o più piloti contemporaneamente e/o si presentasse un problema tale da pregiudicare il regolare proseguimento dell'evento, nel corso del Q2, la lobby verrà ricreata impostando QUALIFICHE BREVI. L'avviso verrà dato secondo le modalità previste agli Art. 14.1 e 14.2.

**7.2.3** Se dovessero CRASHARE 4 o più piloti contemporaneamente e/o si presentasse un problema tale da pregiudicare il regolare proseguimento dell'evento, nel corso del Q3 la lobby verrà ricreata impostando QUALIFICHE BREVI. L'avviso verrà dato secondo le modalità previste agli Art. 14.1 e 14.2.

**7.2.4** In caso di CRASH di uno o più piloti durante il countdown prima dello start della lobby, si ricorda come il gioco permetta di prendere il controllo della propria monoposto anche a qualifica iniziata (Qualifica breve). I piloti che incorreranno in questo inconveniente avranno quindi a disposizione 18 minuti per provare a rientrare in lobby. Nel caso in cui questo non dovrebbe accadere si procederà come all'Art. 7.2.6. Nel caso in cui il crash avvenga nelle lobby impostate con Tentativo Unico, si provvederà a ricreare nuovamente le lobby

**7.2.5** In caso la lobby venga ricreata al termine delle qualifiche, o per quanto all'Art. 7.2.4, o per quanto all'Art. 7.5.1.2, o per quanto all'Art. 7.12, o per quanto all'Art. 2.6, o per quanto all'Art. 9.1, si provvederà a ricreare la stanza impostando la griglia di partenza con il "grid editor", impostando il meteo nel modo più fedele possibile a quello previsto nella precedente lobby.

**7.2.6** Se, per quanto all'Art. 7.2.4, o per quanto all'Art. 7.12, o per quanto all'Art. 7.5.1.2, o per quanto all'Art. 2.6, o per quanto all'Art. 9.1, al termine delle qualifiche si dovesse ricreare la lobby, l'operazione dovrà essere compiuta entro e non oltre i 15 minuti dalla comunicazione ufficiale di annullamento della lobby stessa data sul gruppo WhatsApp VPR OFFICIAL™, con START NON oltre le ore 23:15, in caso contrario l'evento sarà annullato e recuperato nella prima data disponibile.

**7.2.7** Nel caso in cui il rifacimento della lobby tra Qualifiche e Gara possa essere attribuito ad uno o più piloti (solitamente per problemi relativi alla connessione), quando la stanza sarà ricreata e la griglia di partenza sarà impostata con il "grid editor", il pilota sarà retrocesso in fondo alla griglia, anche dietro a piloti entrati in ritardo per prendere parte solo alla gara, rispettando l'ordine delle qualifiche precedenti nel caso il problema fosse relativo a più piloti

**7.3** In caso di CRASH nel corso della gara il pilota potrà rientrare in lobby sfruttando uno degli inviti a disposizione da parte dell'host.

**7.4** Un pilota che prima del CRASH ha percorso il 90% (arrotondato per eccesso) dei giri di gara, sarà comunque considerato nell'ordine di arrivo finale.

**7.5** In caso di CRASH da parte dell'host, sta ai responsabili stabilire se chi ha "ereditato" la stanza è in grado di garantirne o meno la stabilità.

**7.5.1** Qualora la lobby dovesse presentare dei problemi dopo il cambio host, i responsabili comunicheranno la sospensione della sessione secondo le modalità previste agli Art. 14.1 e 14.2.

**7.5.1.1** Se l'episodio dovesse avvenire in qualifica si procederà come previsto agli Art. 7.2.1; 7.2.2; 7.2.3



**7.5.1.2** Se l'episodio dovesse avvenire tra la qualifica e l'inizio della gara 50%, la lobby sarà ricreata immediatamente secondo le modalità previste dagli Art. 7.2.5 e 7.2.6

**7.5.1.2** Se l'episodio dovesse avvenire a gara iniziata si procederà come segue:

- Prima del 20% giri di gara (arrotondati per eccesso), la stanza verrà ricreata impostando la griglia di partenza con il "grid editor" impostando il meteo nel modo più fedele possibile a quello previsto nella precedente lobby;
- Dopo il 20% giri di gara (arrotondati per eccesso) la gara sarà dichiarata conclusa e l'ordine di arrivo viene preso nel frame della live in cui cambia il giro (numero del giro) prima del crash dell'host. Il punteggio in questo caso seguirà quanto all'Art. 4.5

**7.6** Per evitare qualsivoglia spiacevole equivoco in pista a causa di una scarsa connessione, TUTTI I PILOTI dovranno provvedere ad inviare lo screenshot di uno SPEED TEST effettuato sulla propria PlayStation.

**7.7** I piloti che dimostreranno di avere una connessione tale da NON consentire un normale gameplay online saranno esclusi da qualsiasi evento della community fin quando non dimostreranno di aver ovviato al problema migliorando la propria connessione.

**7.8** Se un pilota dovesse "laggare" in maniera eccessiva (scatti avanti/ indietro, dentro/fuori pista) la Race Direction si riserva la possibilità di disporre lo stop immediato della vettura (da effettuare NELLA CORSIA DEI BOX) tramite messaggio sul gruppo PS dedicato al campionato (vedi Art. 14.1), se l'ordine non dovesse essere rispettato a fine gara il pilota sarà squalificato e retrocesso in ultima posizione; inoltre nell'evento successivo sarà sotto osservazione della Race Direction per capire se si fosse trattato di un episodio di calo di connessione casuale o un decadimento costante. In quest'ultimo caso la Race Direction si riserverà di sospenderlo a tempo indeterminato finché il pilota non dimostri di aver effettivamente risolto tali problemi.

**7.9** Se il problema di LAG eccessivo di un singolo pilota persiste per più di TRE EVENTI consecutivi il pilota verrà immediatamente SQUALIFICATO ed escluso dagli eventi della community, per tutelare i piloti che scendono in pista.

**7.10** Se il problema di LAG del pilota dovesse invece rivelarsi minimo, e quindi sopportabile, il pilota non incorrerà in sanzioni da parte della Race Direction.

**7.11** I piloti che dovessero riscontrare in pista problemi di Lag da parte di un avversario sono pregati di segnalarlo mediante "zig zag" sul rettilineo. Sarà poi compito della Race Direction di verificare l'episodio ed eventualmente agire secondo quanto all'Art. 7.8.

**7.12** In caso si presenti il "Bug delle posizioni di partenza", dove un pilota si trova in griglia di partenza in una posizione diversa rispetto a quella ottenuta nel corso della qualifica, il pilota interessato dovrà provvedere a segnalarlo, ENTRO E NON OLTRE il termine del giro di formazione, il secondo commentatore e/o un responsabile del campionato (tramite messaggio privato PS, WhatsApp, SMS o chiamata) il quale provvederà ad allertare, il resto dei piloti sul rifacimento della lobby stessa, che verrà ricreata usando il "grid editor" e impostando il meteo nel modo più fedele possibile a quello previsto nella precedente lobby. L'avviso verrà dato secondo le modalità previste agli Art. 14.1 e 14.2.

**7.13** In caso di presentino dei Bug nel corso della gara si procederà come segue:

**7.13.1** Se il BUG verrà riscontrato in live dai commentatori, (che dovranno discuterne con i responsabili dei campionati) e sarà giudicato invalidante ai fini del regolare svolgimento della gara, verrà dato avviso, dal secondo commentatore e/o da un responsabile del campionato, secondo le modalità previste agli Art. 14.1 e 14.2., della sospensione della sessione e ci si comporterà come segue:

- Prima del 20% giri di gara (arrotondati per eccesso), la stanza verrà ricreata impostando la griglia di partenza con il “grid editor” impostando il meteo nel modo più fedele possibile a quello previsto nella precedente lobby;
- Dopo il 20% giri di gara (arrotondati per eccesso), sarà dichiarata conclusa e l’ordine di arrivo viene preso nel frame della live in cui cambia il numero del giro prima del l’evento invalidante. Il punteggio in questo caso seguirà quanto all’Art. 4.5

**7.13.2** Se il BUG non verrà riscontrato dai commentatori in live ma sarà percepito solo dai piloti, allora la gara dovrà essere regolarmente portata a termine dai piloti. Nel post gara i piloti che avranno notato qualche anomalia dovranno segnalarlo ai responsabili del campionato, i quali valuteranno se l’evento possa o meno aver intaccato il regolare svolgimento della gara. In caso dovesse esser ritenuto invalidante si procederà come segue:

- Prima del 20% giri di gara (arrotondati per eccesso), la stanza verrà ricreata impostando la griglia di partenza con il “grid editor” impostando il meteo nel modo più fedele possibile a quello previsto nella precedente lobby;
- Dopo il 20% giri di gara (arrotondati per eccesso), la gara sarà dichiarata conclusa e l’ordine di arrivo viene preso nel frame della live in cui cambia il numero del giro prima del l’evento invalidante. Il punteggio in questo caso seguirà quanto all’Art. 4.5

## **8- NORME GENERALI DI COMPORTAMENTO IN PISTA E DIVIETI**

**8.1** In fase di sorpasso ci sono molte variabili da tenere in considerazione, vengono elencati alcuni dei comportamenti che i piloti devono tenere in pista:

**8.1.1** In fase di staccata, sia che si stia effettuando sia che si stia subendo un sorpasso, bisogna sempre lasciare lo spazio, all’interno/esterno, al pilota avversario senza chiudere la traiettoria.

**8.1.2** Al momento dell’uscita dalla pitlane non ci si deve mettere subito nella traiettoria ideale rischiando di arrivare al contatto con i piloti che potrebbero sopraggiungere.

**8.1.3** In fase di staccata NON verrà tollerato l’appoggiarsi violentemente alla pancia della vettura avversaria, considerando l’implementazione dei danni alle pance della vettura, tali episodi saranno attenzionati dalla Race Direction.

**8.1.4** In fase di rientro in pista dopo un’escursione fuori pista si deve prestare la massima attenzione a chi sopraggiunge al fine di evitare incidenti; idem in caso di testacoda, prima di riprendere la giusta direzione si deve attendere di avere la pista sgombra.

**8.1.5** In fase di difesa da un tentativo di sorpasso, quando si ha un avversario nella propria scia è consentito UN SOLO cambio di traiettoria.

**8.1.6** È assolutamente VIETATO fare “zig zag” sul rettilineo a meno che non sia fatto volontariamente per segnalare un lag importante del pilota avanti a sé.

**8.2** È assolutamente VIETATO ritirarsi volontariamente dalla qualifica sia ritirandosi in pista quando ci si sente al sicuro con il proprio tempo compiuto, sia andando volontariamente a distruggere la vettura, pena la decurtazione di 2 Punti Patente; è permesso il ritiro ai box.

**8.3** È assolutamente VIETATO ritirarsi volontariamente dalla gara andando a distruggere la vettura, pena la decurtazione di 5 Punti Patente e SQUALIFICA per il GP successivo, anche nel caso in cui tale ritiro non dovesse comportare l'uscita di una Safety Car o Virtual Safety Car.

**8.3.1** È assolutamente VIETATO innescare volontariamente l'uscita di SC/VSC rallentando immotivatamente in pista e/o andando a rompere volontariamente l'ala anteriore, pena la decurtazione di 5 Punti Patente e SQUALIFICA per il GP successivo

**8.4** Se un pilota dovesse avere la necessità di ritirarsi per problemi personali, dovrà obbligatoriamente farlo nella corsia dei box. Se il pilota non adempirà a tale obbligo il ritiro verrà considerato volontario e verrà quindi applicata la sanzione descritta all'Art. 8.3.

**8.5** In qualifica, durante il giro di lancio e/o il giro di rientro ai box, i piloti devono accettarsi di non creare impeding agli avversari prestando sempre la massima attenzione, pena la decurtazione di 1 Punto Patente e SQUALIFICA dalle qualifiche del GP successivo.

**8.5.1** Nel caso in cui l'errore da parte del pilota che provoca l'impeding o le conseguenze dello stesso fossero ritenute dalla Race Direction, GRAVI, la sanzione sarà aumentata a 2 Punti Patente e SQUALIFICA dalle qualifiche per i 2 GP successivi

**8.5.2** Ogni pilota è responsabile del comportamento del BOT che prende il controllo della propria vettura, nel caso in cui dovesse uscire dai box senza evidente tempo per potersi lanciare; in caso di impeding da parte del BOT si procederà come all'Art. 8.5 o 8.5.1

**8.6** È VIETATO mettersi in pausa in qualsiasi circostanza dell'evento pena la decurtazione di 2 Punti Patente ed una penalità di 5 secondi.

**8.7** In qualifica, durante il giro di lancio o il giro di rientro è ASSOLUTAMENTE VIETATO tagliare di netto la pista per avvantaggiarsi, pena la decurtazione di 3 Punti Patente e SQUALIFICA dalle qualifiche del GP successivo.

**8.8** È OBBLIGATORIO, in caso si ricrei la lobby, rispettare la scelta di gomme precedentemente effettuata in qualifica, pena SQUALIFICA dall'evento stesso che verrà comunicata al pilota tramite messaggio sul gruppo PS dedicato al campionato (vedi Art. 14.1).

**8.9** Non attenersi alle disposizioni della Race Direction vale l'ESPULSIONE diretta dalla community.

**8.10** È assolutamente vietato, in qualsiasi circostanza, usare l'opzione "Reimposta Pista" pena la decurtazione di 3 Punti Patente e una penalità di 20 secondi

**8.11** 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 ASSOLUTAMENTE VIETATO, pena la retrocessione di 2 posizioni a fine gara e la decurtazione di 5 Punti Patente.

**8.12** È ASSOLUTAMENTE VIETATO distruggere volontariamente i cartelli di prossimità della curva pena, nel caso in cui venga notato tale atteggiamento durante la live o venga poi fatto notare nel post gara dai piloti tramite prova video, la decurtazione di 3 Punti Patente.

**8.13** È SEVERAMENTE VIETATO in regime di SC/VSC anche solamente affiancarsi al pilota davanti, in caso contrario i piloti potranno presentare un RECLAMO UFFICIALE, secondo le modalità previste all'Art. 10.3, e potranno incorrere in una penalità da 5 sec. a salire a discrezione della Direzione Gara

**8.13.1** Nel caso in cui l'affiancamento del pilota provochi il "bug delle posizioni", i piloti dovranno presentare RECLAMO UFFICIALE, secondo le modalità previste all'Art. 10.3, e si procederà come segue:

**8.13.1.1** se il pilota che segue innesca il "bug delle posizioni" VOLONTARIAMENTE (deducibile tramite prova video, se video assente si procederà come previsto all'Art. 10.4) e:

**8.13.1.1.1** alla ripresa della gara (dopo bandiera verde e dopo la linea del traguardo in caso di SC) restituisce la posizione (il prima possibile se doppiato, entro due giri se non doppiato) subirà una penalità di 10 sec., più la penalità prevista all'Art. 8.13

**8.13.1.1.2** alla ripresa della gara (dopo bandiera verde e dopo la linea del traguardo in caso di SC) NON restituisce la posizione o la restituisce dopo il limite dei due giri, verrà retrocesso di 2 posizioni a fine gara e subirà una decurtazione di 3 Punti Patente.

**8.13.1.2** se il pilota che segue innesca il "bug delle posizioni" INVOLONTARIAMENTE (deducibile tramite prova video, se video assente si procederà come previsto all'Art. 10.4) e:

**8.13.1.2.1** alla ripresa della gara (dopo bandiera verde e dopo la linea del traguardo in caso di SC) restituisce la posizione (il prima possibile se doppiato, entro due giri se non doppiato) subirà la penalità prevista all'Art. 8.13

**8.13.1.2.2** alla ripresa della gara (dopo bandiera verde e dopo la linea del traguardo in caso di SC) NON restituisce la posizione o la restituisce dopo il limite dei due giri, verrà retrocesso di 2 posizioni a fine gara e subirà una decurtazione di 3 Punti Patente.

**8.13.1.3** se il pilota che precede innesca VOLONTARIAMENTE il "bug delle posizioni" (deducibile tramite prova video, se video assente si procederà come previsto all'Art. 10.4) e:

**8.13.1.3.1** il pilota che segue è SEMPRE tenuto a restituire la posizione alla ripresa della gara (dopo bandiera verde e dopo la linea del traguardo in caso di SC; il prima possibile se doppiato, entro due giri se non doppiato) altrimenti subirà una penalità di 5 sec.

**8.13.1.3.2** il pilota che ha innescato il “bug delle posizioni” sarà penalizzato con una penalità di 10 sec.

**8.13.2** il pilota che a causa del “bug delle posizioni” subirà penalità ingiuste da parte del gioco potrà presentare reclamo secondo le modalità previste all’Art. 10.3 e mostrando prova visibile del “Direttore Gara” come previsto all’Art. 10.8, altrimenti il reclamo NON sarà preso in considerazione (10.9)

**8.14** In regime di VSC/SC è SEVERAMENTE VIETATO collidere con il pilota che precede andando ad innescare il “bug del contatto”, in caso contrario si procederà come segue:

**8.14.1** il pilota che verrà ritenuto, tramite prova video, COLPEVOLE, non vedrà decurtata la penalità inflittagli dal gioco anche in caso di presentazione di reclamo ufficiale eseguito secondo le modalità previste agli Art. 10.4 e 10.8, e gli verrà attribuita un’ulteriore penalità di 5 secondi da sommare al tempo finale di gara.

**8.14.2** il pilota che verrà ritenuto, tramite prova video, NON COLPEVOLE, potrà effettuare reclamo per vedersi decurtata tale penalità seguendo le modalità previste agli Art. 10.4 e 10.8.

**8.15** Durante il GIRO DI FORMAZIONE è SEVERAMENTE VIETATO effettuare dei 360 andando a provocare il cosiddetto “bug della temperatura delle gomme” che permette al pilota di trarre un notevole vantaggio specie nelle prime frazioni di gara pena SQUALIFICA DALLE QUALIFICHE del GP successivo e decurtazione di 2 Punti Patente

**8.16** I piloti doppiati, anche se ghost, non devono ostacolare la visuale dei piloti a pieni giri sia che stiano cercando di sdoppiarsi sia che stiano subendo un doppiaggio, pena decurtazione di 2 Punti Patente

## **9- NORME DI COMPORTAMENTO NELLA LOBBY PREGARA E BRIEFING PREGARA**

**9.1** È SEVERAMENTE VIETATO mettere “Pronto” e far partire la lobby senza un avviso ufficiale sul gruppo VPR\_OFFICIAL™ di WhatsApp. I colpevoli di tale episodio (se la lobby dovesse partire) saranno squalificati dalle qualifiche del GP stesso e potranno prender parte alla gara partendo dal fondo della griglia. La lobby che verrà ricreata al termine delle qualifiche secondo le modalità come all’Art. 7.2.6.

**9.2** È SEVERAMENTE VIETATO non mettere “Pronto” dopo avviso ufficiale sul gruppo VPR\_OFFICIAL™ di WhatsApp allo scopo di perdere tempo per attendere l’ingresso di qualcuno, pena la decurtazione di 3 Punti Patente.

**9.3** È SEVERAMENTE VIETATO prendere una macchina di una scuderia diversa da quella assegnata pena la decurtazione di 1 Punto Patente.

**9.3.1** Nel caso in cui quanto all'Art. 9.3 sia un gesto volontario e che provochi una perdita di tempo e, dopo segnalazione dei responsabili di gara, tale comportamento non venga corretto, il pilota interessato verrà squalificato dal GP stesso e verrà espulso dalla lobby con conseguente decurtazione di 4 Punt

**9.4** I piloti devono **OBBLIGATORIAMENTE** apparire "*online*", al momento degli inviti in lobby e per tutta la durata dell'evento, al fine di facilitare e velocizzare le operazioni di invito, pena la decurtazione di 0.5 Punt

**9.5** La partecipazione al BRIEFING PREGARA non è obbligatoria ma **FORTEMENTE CONSIGLIATA**

**9.5.1** Nel caso in cui un pilota che **NON** ha preso parte al BRIEFING PREGARA dovesse rendersi colpevole di un episodio analizzato nel Briefing stesso, potrebbe subire, a discrezione della Race Direction, una decurtazione di 2 Punt in aggiunta alla penalità deliberata

## **10- RECLAMI**

**10.1** Si potranno effettuare due tipi di reclami: reclami causa contatto, incidente in gara e reclami per penalità inflitte dal gioco.

**10.2** I reclami si potranno effettuare solamente entro le ore 23:59 del giorno successivo all'evento.

**10.3** I reclami saranno considerati **VALIDI** solo se supportati da apposito video e compilando il topic dedicato sul sito.

**10.3.1** Come si ottiene il link direttamente dalla PlayStation:

- I piloti devono fare 2 registrazioni ad evento, una per la qualifica, una per la gara;
- I piloti devono ritagliare direttamente dalla PlayStation, il reclamo da porre all'attenzione della Race Direction, comprensivo di audio sia del motore che del party (se in corso);
- I piloti dovranno postare i reclami sul proprio canale YouTube;
- I piloti dovranno compilare l'apposito modulo presente sul sito [virtualproracing.it](http://virtualproracing.it) nella sezione "Race Direction";
- Nel caso in cui dovessero esserci problemi gli Admin sono a completa disposizione per ulteriori informazioni

**10.3.2** I video ripresi con il cellulare e caricati su YouTube, **NON SARANNO CONSIDERATI VALIDI** e saranno **NON ESAMINATI** dalla Race Direction se non è visibile tutto lo schermo e non è udibile l'audio sia del motore che del party (se in corso) con le conseguenze esplicitate all'Art. 10.11.1

**10.3.3** **NON** saranno ritenuti **VALIDI**, reclami raggruppati in una sola clip. Ogni reclamo dovrà essere presentato con una clip separata.

**10.4** La Race Direction chiederà i video di difesa ai piloti interessati. Nel caso in cui il video di difesa dovesse non essere presentato il pilota sotto investigazione verrà automaticamente considerato **COLPEVOLE** ed il reclamo verrà **ACCOLTO** dalla Race Direction. Verranno inoltre decurtati al pilota 3 Punt, che si sommeranno alla sanzione stabilita dalla Race Direction per l'episodio.

**10.4.1** La Race direction, in base alla propria discrezionalità, potrà ritenere NON applicabile per determinati episodi quanto all'Art 10.4, non andando quindi a ritenere colpevole il pilota senza video ma infliggendogli esclusivamente la decurtazione di 3 Punti Patente.

**10.5** La Race Direction si riserverà il diritto di chiedere a terzi piloti eventuali video per avere altre prospettive e se questi ne saranno sprovvisti incorreranno in una decurtazione di 3 Punti Patente.

**10.6** I piloti dovranno conservare le clip video salvate per le 48 ore successive alla conclusione del GP in quanto la Race Direction potrebbe richiedere in questo lasso temporale delle prove video che, se non mostrate dal pilota interessato porteranno a sanzioni, vedi Art. 10.4 e 10.5.

**10.7** È possibile effettuare reclamo anche per i contatti che avvengono nel giro di formazione, il pilota che verrà ritenuto colpevole riceverà una decurtazione di 0.5 Punti Patente e 5 secondi di penalità.

**10.8** Chi commette un'infrazione e reca un fuori pista ad un avversario, non è tenuto ad aspettarlo perché comunque potrà essere penalizzato a fine gara se dovesse essere presentato un reclamo.

**10.9** La Race Direction potrà lasciare o in certi casi togliere le varie penalità che verranno inflitte dal gioco, solo su richiesta del pilota interessato il quale dovrà presentare, tramite reclamo ufficiale nell'apposito Topic del sito, prova video della penalità inflitta dal gioco e l'immagine del DIRETTORE GARA dove sono visibili tutte le altre penalità e/o gli altri avvertimenti presi dal pilota durante la gara.

**10.9.1** La Race Direction potrà togliere eventuali penalità esagerate inflitti dal gioco in regime di SC o VSC.

**10.9.2** La Race Direction potrà togliere eventuali avvisi e/o penalità inflitti dal gioco in circostanze in cui l'episodio dipenda da terzi (esempio: schivare un incidente, essere accompagnati fuori pista, ecc.).

**10.9.3** La Race Direction NON potrà togliere eventuali avvisi e/o penalità comuni inflitti dal gioco per un superamento seppur millimetrico dei track limits dovuto ad un errore personale non rientrante nella casistica dell'Art 10.9.2.

**10.9.4** La Race Direction NON potrà togliere eventuali penalità scontate durante la sosta ai box.

**10.10** Nel caso in cui non venga presentata prova visibile del DIRETTORE GARA il reclamo sarà automaticamente NON ESAMINATO.

**10.11** I piloti avranno a disposizione 3 TOKEN per effettuare i reclami durante tutto l'arco di ogni singola season (2 TOKEN per i piloti con la patente *RIDOTTA*); ogni volta che si effettua un reclamo si mette in ballo un TOKEN.

**10.11.1** In base al responso emesso dalla Race Direction si procederà come segue:

- RECLAMO ACCOLTO: il pilota vede restituito il TOKEN messo in ballo;
- RECLAMO PARZIALMENTE ACCOLTO: il pilota vede restituito il TOKEN messo in ballo;
- RECLAMO RESPINTO:
  - RECLAMO *LECITO*: il pilota vede restituito il TOKEN messo in ballo
  - RECLAMO *NON LECITO*: il pilota perde il TOKEN messo in ballo

- RECLAMO NON ESAMINATO: il pilota perde il TOKEN messo in ballo.

**10.12** I piloti che vedranno un proprio reclamo RESPINTO ma considerato dalla Race Direction LECITO, potranno presentare CONTRORECLAMO, contattando PRIVATAMENTE l'admin VPR\_seremat1907, entro e non oltre le 2 ORE dalla pubblicazione dei Responsi della Race Direction (dove comunque sarà indicato l'orario di termine ultimo)

**10.12.1** Per effettuare un CONTRORECLAMO il pilota mette in ballo 2 TOKEN ed in base al responso emesso dalla Race Direction si procederà come segue:

- CONTRORECLAMO ACCOLTO: varia il verdetto sull'episodio e il pilota vede restituitosi i 2 TOKEN messi in ballo;
- CONTRORECLAMO RESPINTO: non varia il verdetto sull'episodio e il pilota vede perde i 2 TOKEN messi in ballo;

**10.13** Nel caso in cui i piloti terminassero i TOKEN possono comunque continuare a presentare reclami, ma in caso di RECLAMO RESPINTO NON LECITO o in caso di RECLAMO NON ESAMINATO incorreranno in una penalità di 20 secondi

**10.13.1** I piloti con 1 solo TOKEN rimasto potranno presentare CONTRORECLAMO, ma nel caso in cui quest'ultimo venga respinto perderanno il singolo TOKEN rimasto ed incorreranno in una penalità di 20 secondi

**10.13.2** I piloti con 0 TOKEN rimasti potranno presentare CONTRORECLAMO, ma nel caso in cui quest'ultimo venga respinto incorreranno in una penalità di 20 secondi e in una SQUALIFICA dalle QUALIFICHE nel GP successivo

## 11- PUNTI PATENTE E PENALITÀ

**11.1** I piloti possono avere a disposizione due diversi tipi di patente: PATENTE STANDARD, PATENTE RIDOTTA

**11.1.1 PATENTE STANDARD – 18PP**: I piloti che inizieranno il campionato da titolari o che entreranno nel VPR entro e non oltre la pausa di metà season:

**11.1.1.1** Al raggiungimento di alcune soglie di Punti Patente, per la PATENTE RIDOTTA si attueranno tali provvedimenti:

- 15 Punti Patente: penalità di 5 secondi da sommare al tempo finale del GP successivo disputato;
- 12 Punti Patente: penalità di 10 secondi da sommare al tempo finale del GP successivo disputato;
- 8 Punti Patente: partenza dall'ultimo posto nel GP successivo a cui si partecipa;
- 4 Punti Patente: squalifica dal GP successivo;
- 0 Punti Patente: squalifica permanente dal campionato.



**11.1.2 PATENTE RIDOTTA – 15PP:** I piloti che entreranno nel campionato dopo la pausa di metà season

**11.1.2.1** Al raggiungimento di alcune soglie di Punti Patente, per la PATENTE RIDOTTA si attueranno tali provvedimenti:

- 12 Punti Patente: penalità di 5 secondi da sommare al tempo finale del GP successivo disputato;
- 9 Punti Patente: penalità di 10 secondi da sommare al tempo finale del GP successivo disputato;
- 6 Punti Patente: partenza dall'ultimo posto nel GP successivo a cui si partecipa;
- 3 Punti Patente: squalifica dal GP successivo;
- 0 Punti Patente: squalifica permanente dal campionato.

**11.1.4** Quanto agli Art. 11.1.1.1, 11.1.2.1, si applica solamente ai campionati e NON agli eventi

**11.2** I giudici di gara potranno attribuire penalità che andranno ad influire sui Punti Patente secondo le seguenti modalità:

**11.2.1** Incidente grave -3 punti (più sanzione in secondi).

**11.2.2** Incidente al primo giro -2 punti (più sanzione in secondi).

**11.2.3** Recidività incidenti nella stessa gara -3 punti.

**11.2.4** Durante la durata di un GP non sarà possibile ricevere più di una sanzione in totale per le voci (11.2.1; 11.2.2; 11.2.3).

**11.2.5** In caso di recidività di un pilota nel compiere la stessa scorrettezza in GP differenti la Race Direction ha la facoltà di inasprire le penalità a lui comminate.

**11.3** Si adotterà il seguente criterio per l'applicazione delle penalità in termini di secondi:

**11.3.1** Se il pilota penalizzato terminerà la gara tra i primi 12 e la penalità comportasse una perdita di una o più posizioni allora la penalità sarà applicata al tempo finale del GP STESSO;

**11.3.2** Se il pilota penalizzato terminerà la gara tra i primi 12 e la penalità NON dovesse comportare una perdita di posizioni, o se il pilota penalizzato terminerà la gara al di fuori della zona punti (dall'11° posto in poi), o se il pilota penalizzato NON terminerà la gara, risultando quindi ritirato allora la penalità sarà applicata al tempo finale del GP SUCCESSIVO disputato;

**11.3.2.1** Se un pilota dovrà scontare una penalità nelle modalità previste all'Art. 11.3.2 o una SQUALIFICA dalle Qualifiche la sanzione non sarà applicabile alla Sprint Race, nei circuiti cui essa è prevista, ma sarà applicata nella gara 50%.

**11.3.3** Se un pilota dovesse ricevere una penalità per un episodio accaduto durante una Sprint Race, nei circuiti in cui è prevista, si seguirà il seguente criterio:

**11.3.3.1** Se il pilota penalizzato terminerà la gara tra i primi 8 e la penalità comportasse una perdita di una o più posizioni allora la penalità sarà applicata al tempo finale del GP STESSO;

**11.3.3.2** Se il pilota penalizzato terminerà la gara tra i primi 8 e la penalità NON dovesse comportare una perdita di posizioni, o se il pilota penalizzato terminerà la gara al di fuori della zona punti (dall'9° posto in poi), o se il pilota penalizzato NON terminerà la gara, risultando quindi ritirato allora la penalità sarà applicata al tempo finale del GP 50%;

**11.3.4** In caso di assenza le penalità NON DECADONO, ma saranno scontate nel successivo GP disputato dal pilota

**11.4** Per i piloti che faranno da Wild Card in campionati superiori, e/o di diverso genere (da con aiuti a senza aiuti) avranno a disposizione una Patente dedicata "PATENTE RISERVE" da 15 Punti Patente per la quale si seguirà quanto all'Art. 11.1.2.1

**11.4.1** Eventuali sanzioni ricevute si applicano al campionato dove il pilota coinvolto corre come Wild Card e non al proprio campionato di appartenenza

**11.4.2** Quanto all'Art. 11.3.4 viene anche applicata alla PATENTE RISERVE

## **12- CAMBI DI CATEGORIA E RITIRI DAL CAMPIONATO**

**12.1** Al momento dell'iscrizione alla Pre-Season e, ogni pilota deve decidere se partecipare ai campionati con o senza aiuti. Tale decisione, una volta che avrà inizio la Pre-Season sarà immodificabile e sarà quindi VIETATO cambiare categoria a stagione iniziata.

**12.1.1** A stagione iniziata NON è possibile cambiare categoria

**12.2** I piloti che al termine della PREMIER CUP, della CHAMPIONS CUP e della LEGEND CUP si classificheranno nei primi 5 posti della classifica saranno automaticamente confermati in tale categoria per la stagione successiva.

**12.3** I piloti che al termine della HYPER CUP si classificheranno nei primi 3 posti della classifica potranno scegliere se prendere automaticamente parte alla LEGEND CUP nella stagione successiva oppure se prendere parte alla PreSeason come tutti gli altri piloti.

**12.4** Il pilota che si ritirerà volontariamente dal campionato verrà escluso dalla classifica ufficiale e non potrà più rientrare a campionato in corso.

## **13- RISERVE E WILD CARD**

**13.1** I piloti esclusi dalle liste titolari di un determinato campionato, saranno considerate RISERVE

**13.1.1** Le riserve di una determinata categoria potranno correre o in assenza di un pilota titolare come RISERVE o, nel caso in cui i piloti titolari saranno tutti presenti, come WILD CARD sfruttando le 4 auto libere in base a quanto al punto 2.1

**13.1.1.1** Spetterà allo staff contattare le riserve per valutare la loro disponibilità a partecipare al GP, garantendo una rotazione tra tutte le riserve disponibili per data categoria

**13.1.2** I piloti possono correre come RISERVE in categorie diverse dalla propria, ma non come WILD CARD

**13.2** Eventuali punti realizzati dalla riserva durante i GP disputati NON saranno validi per la classifica costruttori e verranno “congelati” in una apposita Classifica Riserve. Dal momento in cui la riserva diventerà un pilota titolare, entrerà nella Classifica Piloti del campionato con i punti accumulati durante le presenze da riserva.

**13.3** Un pilota che fa riserva in un'altra categoria diversa dalla propria non potrà mai diventare titolare in tale campionato in base a quanto al punto 12.1.1.

## **14- COMUNICAZIONI INTERNE**

**14.1** Saranno creati dei gruppi di messaggistica su PS per ciascun campionato, dove parteciperanno tutti i piloti, che saranno usati dai responsabili per gli inviti di gruppo ed eventuali comunicazioni ad uno o più piloti durante la gara.

**14.1.1** I piloti dovranno quindi avere le notifiche attivate durante la gara in modo tale da non perdere eventuali comunicazioni.

**14.1.2** La non ottemperanza ad una comunicazione ricevuta da parte dei responsabili provoca un provvedimento come all'Art. 1.8.

**14.1.3** Tali gruppi PS sono gruppi di SOLA LETTURA per i piloti, è quindi per loro SEVERAMENTE VIETATO scrivere qualsiasi cosa in tali gruppi pena la decurtazione di 2 Punti Patente.

**14.2** Per comunicazioni a tutti i piloti potrà essere usato il gruppo WhatsApp VPR OFFICIAL™

**14.3** La permanenza nel gruppo VPR OFFICIAL™ di WhatsApp è necessaria per la far parte della community VPR.

**14.3.1** Coloro i quali abbandoneranno il gruppo VPR OFFICIAL™ di WhatsApp abbandoneranno di conseguenza la community VPR e non potranno più prenderne parte, salvo discrezionalità da parte degli Admin.

**14.3.2** Nel caso in cui gli Admin decideranno per il reintegro del pilota in questione questo dovrà scontare una (1) giornata di SQUALIFICA in campionato.

**14.3.3** Un pilota potrà essere reintegrato SOLO UNA (1) VOLTA dopo l'abbandono del gruppo VPR OFFICIAL™, in caso di un secondo abbandono questo sarà definitivo ed irrevocabile.

**14.3.4** Fanno eccezione abbandoni dovuti a motivazioni di natura personale (familiare e/o lavorativa) che quindi non siano dovuti ad una scelta ma ad una necessità.

**14.4** Saranno create delle chat apposite per ogni campionato "CHAT BRIEFING" nelle quali saranno effettuate comunicazioni prima di ogni gara per dare delle linee guida sul comportamento da tenere in pista. Ogni comportamento NON idoneo tenuto dai partecipanti all'interno di queste chat si rifà a quanto agli Art. 1.1, 1.2, 1.3, 1.4 e 1.5.

## **15- CASI NON CONTEMPLATI DAL REGOLAMENTO**

**15.1** Laddove si verifichi un caso non contemplato dal regolamento, la Race Direction ha la facoltà di decidere la sanzione in maniera soggettiva e gli Admin sceglieranno, a giudizio avvenuto, se aggiornare il regolamento affinché contempli il caso in esame.

## **16- NOTE CONCLUSIVE**

**16.1** Lo staff si riserva la possibilità di modificare il presente documento qualora se ne presentasse la necessità.

**16.2** Lo staff è a disposizione degli utenti per qualsivoglia chiarimento riguardante il presente documento.