



Con nostra grande e piacevole sorpresa le iscrizioni al campionato F4 Academy sono andate ben oltre alle nostre aspettative, sono infatti 36 gli iscritti attualmente ed altri vorrebbero aggiungersi. La struttura del campionato prevede un massimo di 24 partecipanti abbiamo quindi deciso di organizzare un secondo campionato TATUUS con struttura semplificata per dar modo agli esclusi di partecipare ugualmente alla nostra community facendosi così conoscere anche in funzione di campionati futuri.

STRUTTURA TATUUS CUP

Art. 1 – ISCRIZIONE AL CAMPIONATO

L'iscrizione al campionato e' libera per tutti i piloti che hanno mandato l'iscrizione all' F4 Academy e che sono rimasti esclusi dalla lista partecipanti ufficiali dopo le prequalifiche di Magione. La prequalifica di Magione prevede 2 server da 18 partecipanti l'uno, i primi piloti classificati nei due server accedono di diritto all'evento successivo (Imola ndr.), i restanti 8 posti liberi saranno occupati dai piloti che daranno adesione (in ordine temporale) alla gara ufficiale. Tutti i piloti iscritti e rimasti esclusi avranno di fatto la possibilità di correre la Tatuus Cup ed allo stesso tempo di esser parte del gruppo riserve F4 Academy.

Art. 2 – ADESIONE ALLA GARA

Per i piloti esclusi dai 24 partecipanti al F4 Academy non e' obbligatorio aderire alla gara tramite form in Home Page, il giorno della gara sara' sufficiente entrare sul server di gara tramite password (**nuvolari**) senza alcun obbligo di partecipazione.

Art. 3 – SKIN E GUID


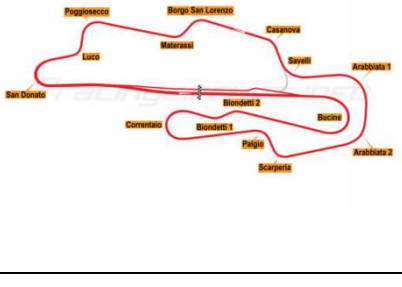

Come detto in precedenza l'accesso al server e' libero, non tramite GUID, il sistema provvederà ad assegnare una livrea random, tutto questo per ovvi motivi di logistica e semplicità gestionale.

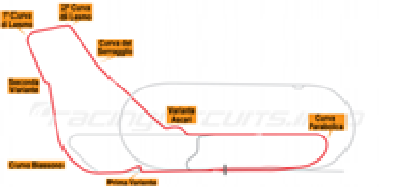

Art. 4 - IMPOSTAZIONI PERSONALI

Ogni pilota iscritto al campionato è tenuto a settare correttamente il proprio profilo DENTRO IL GIOCO (OPZIONI/PROFILO) in maniera tale che in-game possano apparire il vostro Nome ed il vostro Cognome (prima lettera maiuscola).

ART. 5 – CALENDARIO GARE

Le gare Tatuus Cup si svolgeranno sugli stessi tracciati della F4 Academy, ma con modalità e date differenti: sessione di pratica da 45', unica sessione di qualifica da 15', unica sessione di gara da 40'.

Evento	1	2	3
	GARA 1 24/02/16	GARA 2 02/03/16	GARA 3 09/3/16
Map			
Circuito	IMOLA (WR 1:46.098)	MUGELLO (WR 1:47.738)	NURBRUGRING SPRINT (WR 1:28.652)
Durata	GIRI 24	GIRI 20	GIRI 24

Evento	4	5	6
Tipo	GARA 4 16/3/16	GARA 5 23/03/16	
Map			
Circuito	MONZA (WR 1:53.857)	VALLELUNGA (WR 1:33.918)	
Durata	GIRI 22	GIRI 24	

Art. 6 - ORARI E GIORNATE DI GARA DELLE SERATE DI CAMPIONATO PRATICA-QUALIFICHE-GARE UFFICIALI

Le gare della Tatuus Cup si svolgeranno al **Mercoledì** secondo calendario e saranno strutturati come segue:

APERTURA SERVER CON PRATICA DALLE 21:00 (45')

QUALIFICHE : 21:45 (15') (sessione unica)

GARA 1: 22:00 (40') (sessione unica)

Art. 7 - IMPOSTAZIONI DI GIOCO (valide per tutte le sessioni)

Grip inizio sessione di pratica	97% (randomness 0)
Lap-gain	80
Session Transfer	10
Traction Control e ABS	Factory
Autoclutch	ON
Controllo Stabilità	OFF
Consumo benzina	1X
Danni	100%
Wait time	120" [tempo che intercorre tra fine Qualifica ed inizio Gara]
Start	Da fermo

Art. 8 IL METEO

Per le **serate di gara i server avranno METEO DINAMICO** che sarà selezionato random dal gioco stesso prendendo i dati dai seguenti 10 preset. Le temperature ambientali saranno sempre comprese tra i 18° ed i 35°; la copertura del cielo con NEBBIA è esclusa dai preset possibili.

# 1 Weather and Temperature (c°)	# 2 Weather and Temperature (c°)	# 3 Weather and Temperature (c°)	# 4 Weather and Temperature (c°)	# 5 Weather and Temperature (c°)
Weather: Clear	Weather: Mid Clear	Weather: Mid Clouds	Weather: Light Clouds	Weather: Mid Clear
Base Ambient Temp: 28	Base Ambient Temp: 30	Base Ambient Temp: 25	Base Ambient Temp: 20	Base Ambient Temp: 18
Realistic Road Temp: 10	Realistic Road Temp: 11	Realistic Road Temp: -2	Realistic Road Temp: -2	Realistic Road Temp: 7
Base Road Temp: 10	Base Road Temp: 12	Base Road Temp: 4	Base Road Temp: 8	Base Road Temp: 1
Ambient Variation: 2	Ambient Variation: 2	Ambient Variation: 2	Ambient Variation: 2	Ambient Variation: 2
Road Variation: 2	Road Variation: 2	Road Variation: 2	Road Variation: 2	Road Variation: 2

# 6 Weather and Temperature (c°)	# 7 Weather and Temperature (c°)	# 8 Weather and Temperature (c°)	# 9 Weather and Temperature (c°)	# 10 Weather and Temperature (c°)
Weather: Clear	Weather: Mid Clear	Weather: Mid Clouds	Weather: Clear	Weather: Light Clouds
Base Ambient Temp: 35	Base Ambient Temp: 22	Base Ambient Temp: 19	Base Ambient Temp: 29	Base Ambient Temp: 33
Realistic Road Temp: 13	Realistic Road Temp: 8	Realistic Road Temp: -2	Realistic Road Temp: 11	Realistic Road Temp: -3
Base Road Temp: 14	Base Road Temp: 9	Base Road Temp: -2	Base Road Temp: 3	Base Road Temp: 0
Ambient Variation: 2	Ambient Variation: 2	Ambient Variation: 2	Ambient Variation: 2	Ambient Variation: 2
Road Variation: 2	Road Variation: 2	Road Variation: 2	Road Variation: 2	Road Variation: 2

Art. 9 - PUNTEGGI E CLASSIFICHE

POS.	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
PUNTEGGIO	25	18	15	12	10	8	6	4	2	1

Art. 10 – ZAVORRE

La Tatuus Cup non prevede l'utilizzo di zavorre

Art. 11 -COMPORAMENTO IN PISTA

- 1 SimLeague intende distinguersi per correttezza e spirito simulativo. Sarà importante farsi trovare preparati alla gara, non solo perché è il modo migliore per ottenere un buon risultato, ma anche perché risulta essere l'unico viatico per garantire il divertimento di tutti. Presentarsi ad una gara con gli immancabili " *non tocco il volante da quindici giorni* " oppure " *ditemi quanta benzina serve perché non ho fatto neanche un giro*" sarà preso dall' Organizzazione come sintomo di scarso attaccamento al campionato, poca professionalità, e mancanza di rispetto altrui, aspetti questi che potranno essere tenuti di conto in alcune situazioni e puniti anche severamente.
- 2 Adottate, in pista, un comportamento "simulativo" che tuteli e preservi il divertimento altrui. **Rispetto, conoscenza dei propri limiti = divertimento per tutti.** Le fasi iniziali saranno per svariati motivi le più delicate, nessuno vince una gara alla prima curva o comunque non al primo giro, abbiate rispetto di chi vi sta al fianco consapevoli anche dei limiti del netcode di AC.
- 3 **E' divieto ASSOLUTO utilizzare il tasto ESC per tornare ai box (a meno che questo preveda un ritiro immediato da parte del pilota). Tutti coloro che faranno uso del tasto ESC per tornare ai box per poi riprendere la gara saranno interecettati post gara e squalificati dalla corsa.**
- 4 La manovra di restituzione della posizione in gara guadagnata attraverso un evidente errore di guida (una toccata, una staccata sbagliata..) è una procedura abbastanza frequente. Tuttavia essa, sebbene sotto certi aspetti possa essere condivisa e favorita dal *gentleman agreement*, NON E' DOVUTA.
- 5 Siate responsabili del corretto funzionamento del vostro pc, modifiche al gioco attraverso l'editing di file (audio-grafica app etc..) sono sempre da valutare individualmente perché possono abbassare le prestazioni (framerate) e creare situazioni di disagio per voi stessi e per gli altri.
- 6 Qualora si ravvedano da parte di un client importanti problemi di connessione, la DG potrà invitare lo stesso ad abbandonare la gara onde evitare ripercussioni sugli altri piloti in pista. I piloti sono tenuti seguire le indicazioni della DG. La DG ha altresì, in casi estremi, la facoltà di "kikkare" il client dal server.

Art. 12- COMPORAMENTO SUL FORUM

Mantenete sui forums e in chat un atteggiamento educato e rispettoso nei confronti degli altri iscritti e dell' Organizzazione stessa. Ogni comportamento giudicato inadatto sarà sanzionato, a seconda della gravità, con l'esclusione da futuri tornei e/o da tutta la SL.

Art. 13 - ASSENZE

Essendo le gare ad accesso libero non e' necessario comunicare l'eventuale assenza

Art. 14 - RECUPERO GARE

In caso di problemi tecnici con conseguente annullamento della gara (che solo l' Organizzazione potrà decretare a suo insindacabile giudizio), la corsa verrà recuperata nella prima data utile secondo calendario. La DG stessa provvederà a comunicare a mezzo homepage tutti i dettagli del caso.

ART. 15 – PENALITA'

In questo campionato **NON** verrà utilizzata l'applicazione Pit Lane Penalty normalmente utilizzata nei ns. campionati né il sistema di penalizzazione di Assetto Corsa, il tutto in considerazione del fatto che finora i piloti partecipanti si sono comportati molto bene. Confidiamo nella correttezza dei nuovi iscritti ed interverremo, ripristinando il sistema di penalizzazione di Assetto Corsa, nel caso queste speranze venissero vanificate.

In caso invece si vengano a verificare episodi di rara gravità in pista o comportamenti non sportivi reiterati nel tempo, è facoltà di ogni singolo pilota portare all'attenzione dell'Organizzazione tali episodi per permetterne una oggettiva visione e, se necessario, adottare i conseguenti provvedimenti disciplinari. Normali incidenti di gara non saranno trattati e saranno, se necessario, **discussi tra gli interessati per le vie private, auspicando toni di educazione e rispetto reciproco.**

ART. 16 - CASI ECCEZIONALI E MODIFICHE AL REGOLAMENTO

Nel caso si verificano condizioni non contemplate da questo regolamento sarà cura dell'Organizzazione operare gli aggiustamenti disciplinari necessari a garantire il corretto svolgimento del campionato nel segno della trasparenza ed imparzialità.

TEAMSPEAK 3 – RADIO BOX

E' disponibile sempre un server di TeamSpeak3. Collegarsi in chat non è obbligatorio, ma rappresenta un'opportunità (se non altro pre e post gara) per socializzare e condividere al meglio la stessa medesima passione.

Dati del Teamspeak 3

Indirizzo IP	www.simleague.net:9987
Password	simleague

** (oppure cliccate su joinServer in fondo alla index del forum)

Supporta SimLeague

La Simleague nasce dal nostro impegno e dalla nostra passione per le corse e per l'online racing. Questo progetto ha comportato anche importanti spese per la gestione del sito e del server di gioco.

Se ritenete che il lavoro svolto sia degno di un piccolo riconoscimento, non vi resta che supportarci. Le donazioni sono libere nel suo ammontare e non comportano alcun obbligo sia da parte del donatore che del Crew.

Anche coloro che decideranno di non supportarci continueranno a godere degli stessi immutati diritti. Sostenere Simleague è semplicissimo, basta dirigersi sulla nostra homepage e utilizzare l'apposito comando di Paypal, o contattare gli Admins. Grazie anticipate.

