



Regolamento tecnico/sportivo vers. 1.10 del 08/03/2016

DESCRIZIONE GENERALE: Come successo in passato, il campionato principale del nostro portale viene intervallato da campionati alternativi.

Nasce per questo inizio di 2016, la **SimLeague F4 Academy!**

In questo trofeo andremo a cercare di emulare quelle che sono le prove da affrontare in un campionato di monoposto entry level quale il Campionato Formula Abarth o il Campionato Italiano Formula 4, entrambe serie propedeutiche alla Formula 1 per i giovani piloti.

Alcune caratteristiche non possono venire replicate di pari passo, ma vi assicuriamo che ci andremo molto vicini e potrete vivere una bella esperienza senza necessariamente essere impegnati in maniera esasperata. La lunghezza delle gare, 2 prove ad evento come vedrete in seguito, consentirà un approccio meno impegnativo dal punto di vista della resistenza, rispetto al campionato ufficiale.

La SimLeague mette a disposizione di ogni iscritto una Tatuus FA01 di Assetto Corsa, colorata con una livrea proprietaria riportante il ns. logo. L'Academy punta a premiare con la vittoria il miglior pilota del roster che saprà, oltre che gestire le concitate fasi di gara a breve durata, anche la gestione del setup e delle zavorre che verranno applicate per equilibrare le sorti del campionato.

Art. 1 – ISCRIZIONE AL CAMPIONATO

1. Per iscriversi è necessario compilare il form di iscrizione presente sul sito, raggiungibile dalla home del nostro portale.
2. Registrarsi al forum <http://www.simleague.net/forum/forum.php>

Art. 2 - AMMISSIONE AL CAMPIONATO E COMUNICAZIONI

1. Il limite massimo dei piloti che potranno accedere alle singole gare ufficiali del campionato è fissato settimanalmente a 24, (solo 22 invece per l'ultimo evento di Vallelunga) secondo le modalità di seguito descritte (Art. 3).
2. Le richieste di **iscrizione chiuderanno** per una prima fase (per poi eventualmente riaprire successivamente) il giorno **domenica 07/02/2016 alle ore 12:00 o al raggiungimento dei 36 iscritti.**
3. La **lista dei piloti ammessi** sarà pubblicata e tenuta aggiornata sul nostro sito e/o forum indicativamente entro **la data del 09/02/2015**. Ogni singola richiesta di iscrizione verrà vagliata ed eventualmente approvata dall'Organizzazione.
4. Tutte le comunicazioni inerenti al campionato saranno diffuse attraverso la homepage del nostro sito o/e attraverso il nostro forum ufficiale dedicato al campionato. Ogni pilota è tenuto e mantenersi costantemente aggiornato.
5. L'Organizzazione si riserva la facoltà di invitare alle gare alcuni piloti come SPECIAL GUEST. I piloti in questione non percepiranno però punteggi valevoli ai fini della classifica e risulteranno trasparenti nell'assegnazione punti di gara, non falsando in questo modo il regolare svolgimento del campionato.

Art. 3 – PUBBLICAZIONE LISTA PILOTI ISCRITTI

1. Una volta vagliate le iscrizioni al campionato, la Direzione Gara [DG] provvederà per la data del **09/02/2015** a pubblicare la lista dei piloti ammessi alla serata di pre-qualifiche che si svolgerà a Magione (vedi art. 4).

Art. 4 – PRE-QUALIFICHE

1. Le pre qualifiche si svolgeranno nel circuito di Magione, nella data indicata dal calendario (vedi art. 9), su due server diversi con 18 posti cadauno, denominati SimLeague.net #1 e SimLeague.net #2 (in caso di superamento di 36 iscrizioni si procederà alla programmazione di un'altra serata di prequalifiche).
2. Sarà possibile effettuare la propria qualifica, e quindi entrare, solamente su uno dei due server, il sistema di split vi iscriverà ad uno dei due server.

3. Il server aprirà alle ore 21:00 con una sessione di pratica da 60', alle ore 22:00 si svolgeranno le qualifiche con durata 30'. Il meteo verrà impostato sul clear in maniera identica (vedi art. 7.1) nei due server e l'aderenza della pista verrà settato in maniera NON dinamica con grip al 98%
4. Tale sessione, oltre ad assegnare dei punti validi per la classifica (vedi art. 10), servirà soprattutto a decretare la priorità di scelta per i partecipanti a Gara 1 (vedi art. 4.1)
5. Al termine delle 2 sessioni sarà stilata la graduatoria complessiva dei best-crono fatti registrare da tutti i partecipanti (server 1 e 2) e si andrà quindi a creare un unico rank globale.

Art. 4.1 - SISTEMA DI ADESIONE ALLA GARA



1. Le possibilità di partecipare alla gara saranno, dal punto di vista numerico, direttamente legate alla quantità delle adesioni che si registreranno ad ogni settimana ed ai posti disponibili in pitlane per ogni tracciato. (24 saranno i posti previsti per ogni evento ad eccezione dei 22 di Vallelunga)
2. **ADERIRE AD UNA CORSA È UNA PROCEDURA OBBLIGATORIA** per ogni singolo pilota: una volta che la Direzione Gara avrà validato i results della gara appena svolta, sarà possibile fornire la propria adesione per la corsa successiva; attraverso la homepage di Simleague sarà infatti possibile visionare lo status delle adesioni alla corsa.
Con pochi semplici clic (sulle immagini che troverete in home page) sarete inseriti nella starting-list.
Le stesse liste saranno visionabili in tempo reale e totalmente dinamiche sino alla chiusura delle iscrizioni.
Il sistema automatizzato inserirà in griglia secondo i seguenti criteri :
A. Posizione classifica generale.
B. Ordine cronologico di adesione all'evento.
3. E' possibile altresì ritirare la propria adesione alla gara, attraverso i medesimi passaggi effettuati per dare la propria adesione infatti sarà possibile annullare la stessa entro i termini prestabiliti (deadline).
4. **La deadline** oltre la quale non sarà piu' possibile aderire/annullare sarà sempre fissata **per le ore 14:00 della domenica che precede la corsa.**
5. **Il sistema di adesione alle gare ufficiali F4 ACADEMY è valido per tutte le 5 corse in programma, ESCLUSA LA PREQUALIFICA**
6. **La possibilità di partecipare all'evento si avrà, con l'apertura delle adesioni, il martedì precedente alle ore 21**

Art. 5 - ORARI E GIORNATE DI GARA DELLE SERATE DI CAMPIONATO

PRATICA-QUALIFICHE-GARE UFFICIALI nella serata di **LUNEDI'** secondo calendario (Vedi Art. 9) rispettando i seguenti orari:

APERTURA SERVER CON PRATICA DALLE 21:00 (45')	
QUALIFICHE 1: 21:45 (15')	QUALIFICHE 2: 22:45 (15')
GARA 1: 22:00 (~30')	GARA 2: 23:00 (~20')

Art. 6 - IMPOSTAZIONI PERSONALI

1. 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. 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. 7.1 IL METEO

1. Durante le **sessioni di pre-qualifica il meteo ingame sarà FIXED** per entrambi i server di gioco ed avrà le seguenti impostazioni:

# 1 Weather and Temperature (c°)	
Weather:	Clear
Base Ambient Temp:	24
Realistic Road Temp:	9
Base Road Temp:	9
Ambient Variation:	0
Road Variation:	0

2. 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

# 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

possibili.

Art. 8 – MODALITA' ACCESSO AL SERVER ALLENAMENTO




Nei giorni che precedono la gara resterà sempre attivo un server di allenamento denominato SIMLEAGUE al quale si accederà tramite password ("alboreto"). Il server è settato in loop e riavvia sessioni di continuo.



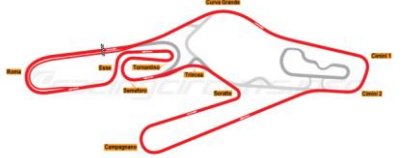
GARA

La sera della gara (e delle prequalifiche) il server sarà riservato ai soli piloti regolarmente iscritti al campionato. L'accesso avverrà **mediante semplice login, saranno già stati inseriti**

dall'organizzazione il Vs. nominativo e la Vs. vettura, se avrete avuto diritto a partecipare alla gara.

Art. 9 – CALENDARIO EVENTI

Evento	1	2	3
Tipo	PRE-Q. 15/02/16	GARA 1 22/02/16	GARA 2 29/02/16
Map			
Circuito	MAGIONE (WR 1:07.906)	IMOLA (WR 1:46.098)	MUGELLO (WR 1:47.738)
Durata	30 min.	G1: 17 laps G2: 12 laps	G1: 17 laps G2: 11 laps

Evento	4	5	6
Tipo	GARA 3 07/3/16	GARA 4 14/3/16	GARA 5 21/03/16
Map			
Circuito	NURBRUGRING SPRINT (WR 1:28.652)	MONZA (WR 1:53.857)	VALLELUNGA (WR 1:33.918)
Durata	G1: 20 laps G2: 14 laps	G1: 16 laps G2: 11 laps	G1: 19 laps G2: 13 laps

Art. 10 - PUNTEGGI E CLASSIFICHE

POS.	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
PUNTI GARA DA 30 MIN.	25	18	15	12	10	8	6	4	2	1
PUNTI GARA DA 20 MIN.	13	11	9	6	5	4	2	1		
PUNTI PRE-QUALIFICHE	13	11	9	6	5	4	2	1		

Oltre ai punti assegnati in base alla posizione di gara, verranno assegnati:

- **5 PUNTI** per il pilota che avrà realizzato il miglior tempo assoluto nella classifica riepilogativa dei due turni di qualifica ufficiali.

- **1 PUNTO per l'autore del miglior giro in ogni singola gara**
- **Non sono previsti scarti dai risultati**

Art. 10.1 – ZAVORRE

Per favorire un livellamento delle prestazioni ed una maggior sfida per i piloti più veloci, verranno assegnate delle zavorre in relazione ai risultati raggiunti, con le seguenti modalità:

Posizione di arrivo evento	Zavorra	Se Pilota già zavorrato
1°	30kg	15kg
2°	20kg	10kg
3°	15kg	5kg
4°	-10kg	-10kg
5°	-15kg	-15kg
6°	-20kg	-20kg
7°	-30kg	-30kg
8°-->	Azzerata	Azzerata
ZAVORRA MAX 80kg		

Il calcolo per stabilire la posizione attribuita nel singolo Evento (Gara 1+ Gara 2) verrà effettuato tramite la media delle posizioni ottenute nelle due manche, arrotondata per difetto.

Esempio di evento completo:

Class. Media Evento 1: 1° Pilota A (30kg) – 2° Pilota B (20kg) – 3° Pilota C (15kg)

Class. Media Evento 2: 1° Pilota D (30kg) – 2° Pilota C (10kg) – 3° Pilota A (5kg)... 6° Pilota B (-20kg)

Nell'evento seguente verranno assegnate le seguenti zavorre:

Pilota A +35kg (30+5)

Pilota B +0kg (20-20)

Pilota C +25kg (15+10)

Pilota D +30kg

Art. 11 - TEAMS

In questo campionato si correrà come piloti singoli, non è prevista la realizzazione di una classifica team

Art. 12 - LIVREE

1. L'organizzazione metterà a disposizione uno skinpack ufficiale di livree con caratteristiche simili ma diversa colorazione.
2. Al momento dell'iscrizione il pilota dovrà dichiarare la vettura scelta.
3. Il carset del Campionato sarà messo a disposizione dalla DG entro l'inizio della rassegna.
4. Ogni pilota è tenuto ad installare il carset ufficiale del campionato prima di entrare nel server di gioco. Per installare correttamente il carset sarà necessario scompattare il file.rar dentro la cartella

C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\assetto corsa\content\cars\tatuusfa1\skins

Art. 13 -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 piu' 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 intercettati 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.
- 7 Viene introdotto il taglio pista da parte del simulatore Assetto Corsa a causa di comportamenti non adeguati, la regola delle 2 ruote in pista non è sempre stata rispettata motivo per la quale dobbiamo affidarci a tale sistema limitativo e poco simulativo ma uguale per tutti.

Art. 14- 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. 15 - ASSENZE

Qualora un pilota si trovi nella condizione di dover saltare una o piu' gare è sempre buona norma avvertire l' Organizzazione (soprattutto in caso di assenze prolungate) in maniera tale da offrire gli strumenti legati a possibili rimpiazzi.

Art. 16 - 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. 17 – 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. 18 - CASI ECCEZIONALI E MODIFICHE AL REGOLAMENTO

Nel caso si verifichino 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.



TUTTI I DIRITTI RISERVATI. LA RIPRODUZIONE DEI CONTENUTI DI QUESTO DOCUMENTO È VIETATA. IL SITO WEB www.simleague.net È UN' ORGANIZZAZIONE SENZA SCOPO DI LUCRO. TUTTI I MARCHI NOMINATI APPARTENGONO AI RISPETTIVI PROPRIETARI.

È PROIBITO DUPLICARE O COPIARE SOTTO OGNI FORMA TUTTI I FILE PRESENTI IN QUESTO SITO. COPYRIGHT © 2012-2016 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI