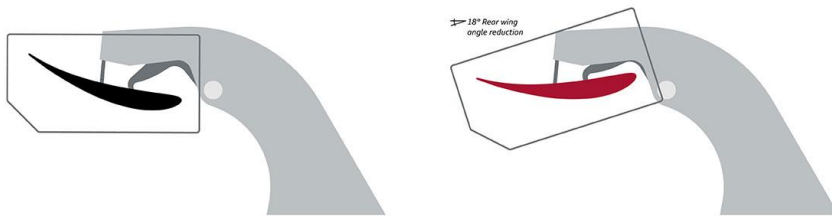


# REGOLAMENTO SPORTIVO

## DRS

Il DRS è attivabile solo nelle zone predefinite. A seconda del tipo del tracciato utilizzato ci potranno essere dalle 2 alle 3 zone DRS con un divario tra le due vetture in competizione tra loro di 1 secondo. Il sistema di rilevamento della distanza tra le due vetture sarà sempre sulla linea del traguardo. Attualmente però Assetto Corsa non gestisce questa regola rendendo attivabile il DRS nelle zone predefinite in qualunque circostanza. ROTW gestirà comunque lato server la regola DRS come regolamento sportivo ufficiale DTM, così da essere già pronti in caso di aggiornamenti futuri di Kunos Simulazioni.



## TYRES

Limitazione pneumatici per la sessione di qualifica: 6 treni di gomme da usare. Tradotto nel campionato: Ogni pilota può uscire massimo 6 volte dai box nella sessione di qualifica ufficiale. Chi uscirà di più verrà penalizzato con la retrocessione in fondo della griglia di partenza nella stessa gara se la DG si accorge subito, altrimenti nella gara successiva dopo l'attenta visione dei report di gara.



## RACES

Gara unica da 60 minuti circa. I giri saranno quelli reali fatti dalla controparte reale nella gara più lunga e saranno specificati sia nel calendario gare che nel post ufficiale dell'evento. Obbligo di fermata ai box, durante il Pit Stop tutte e 4 le gomme dovranno essere cambiate. (Non importa la mescola)



## START

Procedura di partenza da Fermo. Ci saranno 2 procedure: Si procederà una prima volta con procedura a vuoto per evitare il bug del semaforo che non compare ad alcuni piloti. Dopo qualche istante la sessione verrà riavviata con procedura di partenza definitiva.





## PIT STOP OBBLIGATORIO

Come detto precedentemente ci sarà il Pit Stop obbligatorio dove i piloti dovranno cambiare tutte e 4 le gomme. Il Pit obbligatorio dovrà essere fatto in un range di giri che sarà specificato nel post ufficiale dell'evento. In linea di massima non prima del 10° giro, e non negli ultimi 10 giri.



## SCORING SISTEM

Il punteggio assegnato per la gara è il seguente: 30-25-21-18-16-14-12-10-8-6-4-2-1.... Più 1 punto bonus per il Poleman, 1 Punto Bonus per il Fastest Lap



## **BALLAST SYSTEM**

Il sistema di zavorre adottato nel campionato è il seguente:

1. Classificato 40 KG
  2. Classificato 30 KG
  3. Classificato 20 KG
  4. Classificato 10 KG
  5. Classificato 05 KG
  6. Classificato -05 KG
  7. Classificato -10 KG
  8. Classificato -20 KG
  9. Classificato -30 KG
  10. Classificato -40 KG
  11. Da questa posizione in poi la zavorra è azzerata
- 
- Ogni volta che si entra nei primi 5 si prende peso, ogni volta che si esce dai primi 5 si perde peso a seconda della posizione di arrivo (solo per piloti con zavorra)
  - Se un pilota prende la zavorra e la gara successiva non si presenta alla gara la zavorra non gli viene tolta, gli rimane quella presa precedentemente l'assenza
  - Le zavorre sono cumulabili di gara in gara con un tetto massimo di 120 Kg.