



Regolamento Sportivo Ver.0.9 del 07/01/2021

RACING ON THE WEB – F1 1990

Racing On The Web prosegue il cammino iniziato con la Formula 1 del 1967 e del 1975. E' il momento di andare a conoscere da vicino i circuiti più iconici degli anni '90, epoca di grandi battaglie e di grandi campioni.

ART. 1 IL REGOLAMENTO

Il presente documento disciplina in ogni sua parte il Campionato ROTW F1 1990. Ogni concorrente è tenuto a conoscerne ogni dettaglio e, all'atto dell'iscrizione, conferma implicitamente di averne compreso finalità, dettagli e di accettarne il suo contenuto senza riserve.

ART. 2 NETIQUETTE

Racing On The Web si è sempre distinta per annoverare tra le proprie fila piloti di grande correttezza e spirito simulativo; anche i criteri di selezione ed inserimento graduale nella community ne sono un esempio, nonché lo strumento principale. Ogni concorrente si impegna pertanto:

- A. ad adottare, in pista, un comportamento tutelati e preservi il divertimento altrui, nel pieno rispetto del regolamento.
- B. a mantenere sui forum e in chat un atteggiamento educato e rispettoso nei confronti degli altri iscritti e dell'organizzazione stessa. Ogni diatriba o confronto, qualora sopraggiungessero, dovranno essere sempre chiariti in via privata, auspicabilmente mediante toni civili ed educati.
- C. ad essere responsabile del funzionamento del proprio pc, ed a mantenere le performances del proprio hardware-software ottimali per il gioco online.

ART. 3 REQUISITI TECNICI

I requisiti di natura tecnica per la partecipazione al campionato sono i seguenti:

- A. Assetto Corsa
- B. MOD [RSS 1990 V12](#) (ROTW version)
- C. Content Manager

- D. Custom Shader Patch
- E. SOL 1.6
- F. App Real Penalty
- G. Hardware con volante e pedaliera
- H. Connessione ad Internet ADSL con ping basso
- I. Disponibilità di Discord/Teamspeak 3

ART. 4 ISCRIZIONE E CRITERI DI AMMISSIONE

- 4.1 L'iscrizione al ROTW F1 1990 ha un costo di 15 € a pilota.
- 4.2 Per richiedere di essere iscritti al campionato è sufficiente compilare il rispettivo modulo cliccando **inserito sul menù del campionato** sulle Homepage del portale Racing On The Web.
- 4.3 In complesso vi saranno sino ad un massimo di **24 Piloti Ufficiali** più eventuali riserve, i nuovi piloti per poter partecipare al campionato dovranno avere come requisito fondamentale il necessario rispetto degli avversari in pista.
- 4.4 In caso di disponibilità di sedili è possibile iscriversi durante il corso del campionato. L'accettazione dell'iscrizione rimane comunque subordinata al vaglio della DG.
- 4.5 L'Organizzazione si riserva la facoltà di invitare alle gare alcuni piloti come WILD CARD.
- 4.6 La lista dei piloti selezionati ed ammessi al ROTW F1 1990 sarà pubblicata sul portale e/o all'interno del forum ROTW nelle settimane che precederanno il via della rassegna.

ART. 5 FORMAZIONE DI TEAM

- 5.1 È data la possibilità di formare un team. I Team possono essere composti esclusivamente da 2 piloti ufficiali.
- 5.2 I piloti dello stesso team devono obbligatoriamente utilizzare la stessa livrea che potrà differire solo per piccoli particolari.
- 5.3 **Limite massimo per la comunicazione** dei team, tramite apposito forum, è fissato per il giorno 22 Gennaio 2021.

ART. 6 COMUNICAZIONI DG

Ogni comunicazione inerente al campionato (comunicazioni generali, relative alla gara, penalità, situazione gestionale...etc) verrà effettuata sempre attraverso i canali web: portale e/o forum ROTW. È dovere di ogni pilota rimanere sempre aggiornato.

ART. 7 SCELTA VETTURA-LIVREE E PAINTING

Le vetture sono identiche sotto ogni aspetto fisico, le uniche differenze sono estetiche (livrea) e sonore (audio del motore diverso).

- 7.1 La scelta della vettura è subordinata all'ordine di arrivo della sessione di prequalifica (art.9.1).
- 7.2 Non sono ammesse livree personalizzate

ART. 8 DOVERI DEI GIOCATORI

È dovere di ogni partecipante al campionato:

- A. Iscriversi al portale Racing On The Web ed al suo forum. (sono 2 iscrizioni separate)
- B. Conoscere il presente regolamento nonché l'appendice riguardante l'area gestionale del campionato.
- C. Mantenere il proprio software efficiente in maniera tale da scongiurare problematiche durante il gioco online.
- D. Configurare all'interno del gioco il proprio profilo utilizzando sempre Cognome e Nome reali.
- E. Mantenere sempre un comportamento adeguato all'insegna dell'educazione e del buon senso nelle chat, nei forum ed in tutti i momenti di condivisione con la comunità.

ART. 9 CALENDARIO

#	DATA	GRAN PREMIO	CIRCUITO	SEDE	DURATA (giri)
PreQ	25/01	-	Random	-	60'
1	01/02	Gran Premio del Brasile	Autodromo José Carlos Pace	San Paolo	71
2	15/02	Gran Premio di San Marino	Autodromo Dino Ferrari	Imola	61
3	01/03	Gran Premio di Monaco	Circuito di Montecarlo	Monaco	78
4	15/03	Gran Premio del Canada	Circuit Gilles Villeneuve	Montréal	70
5	29/03	Gran Premio del Messico	Autodromo Hermanos Rodríguez	Città del Messico	69
6	12/04	Gran Premio di Germania	Hockenheimring	Hockenheim	45
7	26/04	Gran Premio di Ungheria	Hungaroring	Mogyoród	77
8	10/05	Gran Premio del Belgio	Circuito di Spa-Francorchamps	Francorchamps	44
9	24/05	Gran Premio d'Italia	Autodromo Nazionale di Monza	Monza	53
10	07/06	Gran Premio del Giappone	Circuito di Suzuka	Suzuka	53
11	21/06	Gran Premio di Australia	Circuito di Adelaide	Adelaide	81

9.1 ACCESSO ALLA GARA

E' obbligo del Pilota effettuare un minimo di 30 giri validi sul server di test nei giorni antecedenti alla gara. I giri validi sono registrati automaticamente sul server dal plugin sTracker e non possono essere contestabili. La non ottemperanza a questo requisito porterà all'esclusione dalla gara.

9.2 SESSIONE DI PRE-QUALIFICA

E' una sessione di Qualifica a cui tutti i Team possono prendere parte. Definisce l'ordine cronologico di scelta dell'auto in base all'ordine di arrivo della sessione.

I piloti partecipano alla sessione come TEAM, il miglior tempo di ciascun pilota viene sommato a quello del proprio compagno di Team. La classifica viene stilata come Team. L'ordine di scelta dell'auto è effettuato dal Team più veloce a quello più lento.

9.3 ASSENZE PER-QUALIFICA

In caso di assenza vengono applicate le seguenti penalità:

- Team non completo: **+180"** al miglior tempo del pilota presente
- Team Assente: **+360"** come tempo di Pre-Q

ART. 10 ORARI

Giorno: LUNEDI	
PRE - Q	21:30 (60')
FREE PRACTICE	20:00 (90 minuti)
QUALIFICA	21.30 (15 MINUTI)
GARA	21.40
(ORA LOCALE – ITALIAN TIME)	

Gli orari sono approssimativi e potrebbero variare di qualche minuto

ART. 11 RECUPERO GARE

In caso di problemi tecnici legati ad ASSETTO CORSA e la sua LOBBY con conseguente annullamento della gara (che solo l'organizzazione potrà decretare a suo insindacabile giudizio), la corsa verrà recuperata a data da destinarsi, la DG stessa provvederà a comunicare a mezzo homepage e forum tutti i dettagli del caso.

ART. 12 ASSENZE

In caso di impossibilità di partecipare ad una o più gare è possibile, per un concorrente, comunicare la propria assenza direttamente alla DG per non incorrere in sanzioni. Si ricorda che le assenze ingiustificate sono punite anche sino all'esclusione dal Campionato.

ART. 13 CLASSIFICHE E PUNTEGGI

I principali titoli assegnati sono 2: **TITOLO PILOTI** e **TITOLO COSTRUTTORI**.

13.1 TITOLO PILOTI

Il titolo piloti ROTW F1 1990 sarà assegnato al pilota che avrà raggiunto il maggior numero di punti, prendendo in considerazione tutti i risultati ottenuti.

13.2 TITOLO COSTRUTTORI

Il titolo costruttori ROTW F1 1990 sarà assegnato al team che avrà raggiunto il maggior numero di punti, con i risultati di entrambi i piloti.

13.3 PARI MERITO – DEAD HEAT

Se due o più piloti o costruttori finiscono la stagione con lo stesso numero di punti, la vittoria nel campionato (in entrambi i casi), sarà conferita a:

- a) al titolare del maggior numero di primi posti,
- b) se il numero di primi posti è lo stesso, al titolare del maggior numero di secondi posti,
- c) se il numero di secondi posti è lo stesso, al titolare del maggior numero di terzi posti e così via

13.4 TABELLA PUNTEGGIO

I punti per entrambi i titoli vengono assegnati ad ogni evento secondo la seguente tabella:

1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	12°	13°	14°	15°
30	25	20	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

13.5 PUNTEGGI PILOTI WILD CARD

Qualora ad alcune gare siano ammessi piloti con Wild Card (ad invito), essi percepiranno, nelle gare in cui saranno presenti, punteggi regolarmente al pari di ogni altro pilota partecipante al campionato.

ART. 14 IMPOSTAZIONI SERVER

IMPOSTAZIONI SERVER	
AIUTI	
ABS	OFF
TRACTION CONTROL	OFF
STABILITY AID	OFF
AUTO CLUTCH	OFF
TERMOCOPERTE	OFF
REALISMO	
CONSUMO	100%
DANNI	70%
CONSUMO GOMME	100%
ORARIO INGAME	VARIABILE IN BASE AL TRACCIATO
GRIP DELLA PISTA	VARIABILE
INTERNAL VIEW	SI – FORZATA DALLA APP

ART. 15 SERVER DI ALLENAMENTO

Tutti i giorni sarà presente un server di allenamento aperto a tutti i partecipanti del campionato per poter preparare al meglio la gara.

ART. 16 USO DEL TASTO ESC

Durante tutte le **COMPETIZIONI UFFICIALI** E' FATTO DIVIETO DI UTILIZZO DEL TASTO ESC PER TORNARE AI BOX.

Tale uso (se necessario) equivale comunque a problema tecnico per il quale sarà impossibile proseguire la guida all'interno della stessa sessione: è pertanto obbligatorio durante le vostre qualifiche fare rientro regolarmente ai box nel giro di cool down dopo quello cronometrato, o comunque ogni qualvolta vorrete rientrare ai pit per apportare modifiche al fine di rientrare subito in pista.

Se ad esempio durante la sessione di qualifica si è costretti (per incidente o altro) a premere il tasto ESC, quella medesima sessione sarà considerata terminata.

Stesso comportamento dovrà essere tenuto in gara: non è possibile premere ESC per tornare ai box.

16.1 DISCONNESSIONE DAL SERVER

Anche la disconnessione dal server equivale ad un problema di natura tecnica dell'auto. Pertanto se durante una sessione di qualifica si viene disconnessi dal server non sarà possibile scendere di nuovo in pista. Analogamente come accade per l'uso del tasto ESC è possibile tuttavia prendere parte regolarmente, qualora se ne abbia il diritto acquisito in pista, alla sessione successiva.

ART. 17 LA COMPETIZIONE

17.1 SESSIONI DI QUALIFICA

La sessione di QUALIFICA avrà una durata di 15 minuti e sancirà l'ordine di partenza per la GARA.

17.2 GRAN PREMIO - LA GARA

Ogni gara avrà una durata pari a 300km circa e mai più lunga di 100', in base a quale dei due traguardi viene raggiunto per primo.

17.3 PIT STOP E STRATEGIE

I piloti non sono obbligati a effettuare cambi gomme o rifornimento carburante, la strategia è libera per tutte le gare in programma.

17.4 DRIVE THROUGH e STOP&GO

La penalità è immediata durante lo svolgimento della sessione di gara. Viene comminata dalla DIREZIONE GARA oppure in modo automatico dall' APP REAL PENALTY.

ART. 18 PADDOCK LIVE (CHAT DI GARA, TEAMSPEAK E DISCORD)

Durante le sessioni di Pratica l'utilizzo della **chat scritta** è libero e subordinato esclusivamente alle regole dettate dall' educazione e dal buonsenso. Durante le sessioni di **Gara e Qualifica è fatto DIVIETO ASSOLUTO di utilizzare qualsiasi chat**, compresa quella vocale integrata dentro il software. Sarà disponibile un server Teamspeak3, visualizzabile dal sito ufficiale, all'interno del quale verranno creati singoli canali per ogni gruppo di gara nel caso volesse condividere vocalmente la serata. Durante le sessioni di qualifica e di gara sarà concesso un uso "tecnico" della chat vocale per i soli casi inerenti episodi di corsa e comunque sempre ridotta al minimo indispensabile.

ART.19 DISCIPLINARE

In caso di incidenti o incomprensioni in pista è **prevista la possibilità di fare reclamo.**

19.1 RECLAMI

Si può fare reclamo per un episodio avvenuto in gara nel quale si ritiene di aver subito un torto. La modalità per effettuare un reclamo è la seguente:

- Compilare il MODULO RECLAMI (presente nell'apposita area del portale) in ogni sua parte e inviarlo. Non saranno presi in considerazione reclami effettuati in modo errato o con dati non completi.
- Il **termine ultimo** per effettuare un reclamo è fissato per le **24:00 del mercoledì che segue la gara** (circa 48h)

Lo STAFF prenderà quanto prima una decisione basandosi sui dati forniti e sulle immagini del replay. TALE

DECISIONE SARA' INSINDACABILE.

ART. 20 SANZIONI

Le sanzioni disciplinari saranno decise dallo Staff in base ad episodi di scorrettezza accaduti in pista, qualunque episodio non previsto da questo regolamento potrà essere punito a giudizio insindacabile dello STAFF.

ART. 21 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 dei campionati nel segno della trasparenza ed imparzialità.

SUPPORTA ROTW

Il nostro portale nasce dal nostro impegno e dalla nostra passione per le corse e per l'online racing. La gestione dei server host comporta impegno, passione, nonché importanti spese che gli amministratori dovranno sostenere per garantire la gestione dell'intero sistema. Se ritenete che il lavoro svolto sia degno di un piccolo riconoscimento, se credete che l'esperienza e le emozioni di simulare una vera corsa, o il semplice trascorrere di qualche ora spensierata valgano solo qualche euro, 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. Sostenerci è semplicissimo, basta dirigersi sulle nostre homepage e utilizzare l'apposito comando di PayPal, o contattare gli Admins.

RINGRAZIAMENTI

A tutti coloro che ci mostrano la loro stima, il loro affetto e che ci supportano attraverso il loro contributo tangibile, che sia umano o economico.

A tutti coloro che ci offrono la possibilità di simulare rinnovando ogni volta la nostra passione per questo splendido mondo virtuale.

GUIDA PER INSTALLAZIONE APP OBBLIGATORIE:

- **Interfaccia: Content Manager** (<https://assetto corsa.club/content-manager.html>)
- **Grafica: Custom Shader Patch**
- **Meteo: SOL 1.6** o successivi (<https://www.racedepartment.com/downloads/sol.24914/>)
- **App: Real Penalty** <https://www.racedepartment.com/downloads/real-penalty-tool.29591/>

Content Manager sarà la vostra nuova interfaccia di Assetto Corsa, non sarà più necessario lanciare il gioco da Steam, ma basterà lanciare content manager, leggero, veloce e completo di qualsiasi opzione possiate immaginare. La versione Lite (gratuita) è sufficiente per la partecipazione al campionato.

Custom Shader Patch si installa direttamente da Content Manager e sempre da lì si aggiorna in modo automatico. Aggiunge al gioco una nuova veste grafica, effetti grafici non previsti da Kunos e trasforma letteralmente la grafica. Ha moltissime opzioni con cui è possibile trovare il giusto compromesso tra bellezza e prestazioni, anche i PC meno performanti possono utilizzarlo senza nessun problema, data la sua scalabilità.

SOL aggiunge nuovi effetti meteo, il ciclo giorno/notte dinamico e molto altro.

Allego la guida di installazione di SOL che comprende anche quella del Custom Shader Patch. Seguite attentamente i passaggi da fare. Sono 3 cose da fare in sequenza per poi dimenticarsene per sempre.

Real Penalty: Decomprimere il contenuto del file zip, aprire la cartella Drivers_app/assetto corsa/, copiare le cartelle App e Content dentro la root principale del gioco. Ricordarsi di attivarlo tramite le opzioni/app del content manager.