

**ROTW**

PROCEDURA DI  
PARTENZA  
CLASSICA/LANCIATA  
[REGOLAMENTO UFFICIALE]





## 1. PROCEDURA DI PARTENZA CLASSICA [rFactor1/2]

- 1.1 Procedura di partenza da fermo e con partenza dai box. La griglia di partenza rispetta i tempi di qualifica. Chi si disconnette durante la procedura di partenza in gara, perderà il diritto a prendere il via alla gara.
- 1.2 La fase di partenza rispecchierà la realtà, in pratica consiste nello schierarsi in pista, nella sessione di gara, in maniera manuale partendo dai Box. Ciò vuol dire che una volta passati dalla sessione di Warmup alla sessione di gara si avranno 120 Sec. per lasciare la Pit Lane con la vettura e schierarsi in griglia. Una volta schieratosi in griglia è conveniente spegnere il motore che sarà poi riacceso prima della partenza per il giro di ricognizione.
- 1.3 La Pit Lane rimarrà aperta per 120 secondi. Finito questo tempo si avranno 120 secondi prima che inizi la procedura di partenza con il giro di formazione. Una volta chiusa la Pit Lane il semaforo diventerà rosso e non si potrà più uscire fino alla partenza della gara. Chi non farà in tempo a schierarsi dovrà effettuare la partenza dalla Pit Lane e fermarsi al semaforo che diventerà verde solo dopo 30 secondi (per rF1) dal semaforo ufficiale in griglia di partenza (per rF2 il semaforo diventa verde dopo il passaggio dell'ultimo pilota dopo la linea di uscita dei Box). Se si esce con il semaforo rosso il gioco squalificherà il pilota.

## 2. PROCEDURA DI PARTENZA CLASSICA [ASSETTO CORSA]

- 2.1 Procedura di partenza da fermo. La griglia di partenza rispetta i tempi di qualifica. Chi si disconnette durante la procedura di partenza in gara, perderà il diritto a prendere il via alla gara regolarmente ma potrà ricollegarsi sul server e ripartire dai box\*  
\*Attualmente AC gestisce il rientro nel server durante la gara quindi in caso di disconnessione il pilota può tentare di riconnettersi immediatamente sul server per riprendere la gara perdendo solo il tempo necessario per la riconnessione.



### 3. PROCEDURA DI PARTENZA LANCIATA [ASSETTO CORSA] [rFactor1/2]

- 3.1 Le vetture sono schierate in griglia di partenza secondo l'ordine determinato dalle qualifiche aspettando il semaforo verde.
- 3.2 Al semaforo Verde è la Safety car (in mancanza di essa il Pole man) che fa l'andatura: Partirà prima lei/lui e poi via via tutti gli altri tenendo una congrua distanza di sicurezza
- 3.3 Sia con AC che per rFactor 1 e 2 sarà già schierata in pista
- 3.4 Sono vietati rallentamenti bruschi, zig zag anomali e altre forme che possano ostacolare il normale svolgimento del giro di ricognizione, pena sanzioni.
- 3.5 Chi dovesse subire danni, o semplicemente si gira, o finisce fuori pista nel giro di ricognizione, è obbligato ad accodarsi alla fine del gruppo, pena sanzioni.
- 3.6 Tutti i piloti dovranno tenere una andatura costante tra i 90 km ed i 130km.
- 3.7 In prossimità dell'ultimo rettilineo prima dell'ultima curva su ogni tracciato la Safety Car rallenterà il suo ritmo per far compattare le vetture che si disporranno in due file.
- 3.8 Dopo l'ultima curva la Safety Car si sposterà per rientrare ai box.
- 3.9 Una volta spostatasi la Safety Car il Poleman potrà dare il via al gruppo accelerando la sua vettura per iniziare la gara
- 3.10 E' comunque vietato sorpassare prima della linea del traguardo

**N.B.** Per **AC** il giro di formazione non viene ancora gestito dal simulatore quindi il primo giro di gara sarà utilizzato come "giro di formazione". Chi si dovesse disconnettere durante il giro di formazione può ritornare in pista perdendo il tempo perso per la disconnessione e riconnessione sul server perdendo molto probabilmente 1 giro.



#### **4. PROCEDURA DI PARTENZA LANCIATA MULTICATEGORIA (WEC)** **[ASSETTO CORSA]**

- 4.1** E' la safety car (in mancanza di essa il Pole man) che fa l'andatura: Partirà prima lei/lui e poi la categoria LMP1, dopo qualche secondo verrà dato il comando per la Categoria LMP2 (se presente) o LMGTE o LMGT3PRO per partire. Il comando sarà dato tramite CHAT vocale (TS3), o APP esterne dove il Pilota in pista vedrà a schermo il comando dato dalla DG. In mancanza di comunicazioni le vetture non si devono muovere dalla propria piazzola.
- 4.2** Tutti i piloti dovranno tenere una andatura costante tra i 80 km ed i 120km.
- 4.3** Chi dovesse subire danni, o semplicemente si gira, o finisce fuori pista nel giro di ricognizione, è obbligato ad accodarsi alla fine del gruppo, pena sanzioni.

#### **5. GIRO DI FORMAZIONE NELLA PARTENZA CLASSICA**

- 5.1** Durante il giro di formazione sono proibiti i sorpassi e la formazione deve essere mantenuta tenendo le dovute distanze di sicurezza (100mt circa)
- 5.2** Le vetture, durante il giro di formazione, prenderanno il via una ad una, ad incominciare dal pole-man, a seguire tutti gli altri.
- 5.3** Soltanto una volta visto partire la vettura che ci precede si potrà partire immediatamente.
- 5.4** Il sorpasso durante il giro di formazione è consentito soltanto se un automobile ha dei problemi, è più lenta perché è uscita di pista e sta rientrando, ed il pilota non può evitare di passare colui che sta avanti senza eccessivi rallentamenti per il resto dei piloti che seguono. In questo caso, i Piloti possono sorpassare soltanto per ristabilire l'ordine cominciante originale.
- 5.5** Le penalità saranno imposte a tutti i Piloti che, secondo la DG, sorpassano inutilmente un altro automobile durante il giro di formazione.
- 5.6** Quando i piloti ritornano sulla griglia alla fine del giro di formazione, si arresteranno sulle loro posizioni rispettive di griglia.
- 5.7** Una volta che tutti i Piloti sono posizionati sulla griglia, partirà il semaforo che darà inizio alla gara.



## 6. PROCEDURA DI PARTENZA PER LE PROVE SPECIALI

- E' obbligatoria la presenza in TS da parte di tutti i Piloti per il corretto svolgimento della Prova Speciale (di seguito PS)
  - I Piloti all'inizio della sessione di gara resteranno tutti in TS, la DG chiamerà (in ordine di classifica generale ed in base al numero di PITBOX presenti nel tracciato) i piloti che dovranno entrare nel server per scendere in pista. Una volta ai Box verranno chiamati intervallati di 3/4 minuti ciascuno (il tempo può variare in base al tracciato utilizzato per la PS). Sul post di gara sarà specificato esattamente il tempo di chiamata per ogni pilota.
  - Una volta uscito dai Box il pilota si dovrà fermare nella piazzola di sosta che è posizionata prima della struttura di partenza ed aspetterà il Go dalla DG (dato tramite TS) per iniziare la Prova Speciale.
  - Una volta dato il go il pilota partirà ed Il cronometro inizierà a funzionare una volta superati i cartelli di Inizio sessione
  - Qual ora un pilota, durante la sua prova, abbia avuto incidenti o problemi di natura varia, e vedrà un altro pilota arrivare dietro, è tenuto a dare strada immediatamente cercando di non intralciare in nessun modo la prova dell'altro pilota.
  - A conclusione della PS ci sarà la segnaletica di Fine Prova, il pilota rientrerà ai box e uscirà dal server.
- N.B:** La procedure di schieramento/entrata piloti nel server potrebbe essere cambiata e suddivisa in vari gruppi dalla DG prima della gara, quindi fare riferimento al Briefing prè gara della PS per il corretto svolgimento dell'evento e per conoscere il proprio gruppo di appartenenza.