

---

ROTW FERRARI CHALLENGE 2020



[WWW.RACINGONTHEWEB.NET](http://WWW.RACINGONTHEWEB.NET)

## PREMESSA

Il presente documento disciplina in ogni sua parte il Campionato **ROTW Ferrari Challenge 2020**. 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.

## 1. NORME GENERALI

Racing on the Web organizza il: **“ROTW Ferrari Challenge 2020”** su simulatore **Assetto Corsa Competizione**

I piloti del ROTW Ferrari Challenge 2020 concorrono per:

- Una classifica generale Team
- Una classifica individuale

Per partecipare al ROTW Ferrari Challenge 2020 occorre:

- Simulatore **“[Assetto Corsa Competizione](#)”** aggiornato all'ultima build.
- **DLC ICGT**

## REQUISITI

- Obbligatorio disporre di linea ADSL o superiore.
- Obbligatorio non avere oltre 120 di ping
- Obbligatorio disporre di volante e pedaliera

## 1. STRUMENTI UFFICIALI DI COMUNICAZIONE

Sono garantiti ai partecipanti le comunicazioni, le istruzioni, i dettagli aggiornati sul campionato, mediante i seguenti **strumenti ufficiali di comunicazione**, alcuni dei quali disponibili all'utente solo dopo registrazione:

- Home page e notizie su <http://www.racingontheweb.net/>
- Forum <http://www.racingontheweb.net/>
- Newsletter dal sito [www.racingontheweb.net](http://www.racingontheweb.net)
- Software vocale utilizzato nelle serate ufficiali di gara: TeamSpeak
- Software Discord ROTW

## 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:

ad adottare, in pista, un comportamento tutelati e preservi il divertimento altrui, nel pieno rispetto del regolamento.

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.

ad essere responsabile del funzionamento del proprio pc, ed a mantenere le performances del proprio hardware-software ottimali per il gioco online

## 2. ISCRIZIONI

- L'iscrizione al campionato prevede una quota di 12 € a pilota. (la quota servirà esclusivamente a coprire i costi di mantenimento server e streaming per le dirette delle gare di campionato e i premi per i vincitori)
- Per richiedere di essere iscritti al campionato è sufficiente compilare il rispettivo modulo sul link presente sul portale ufficiale [www.racingontheweb.net](http://www.racingontheweb.net).
- Massimo piloti ammessi in gara: 30
- In complesso vi saranno sino ad un massimo di 15 Teams composti da 2 piloti, con un minimo di 9 Team, numero considerato sufficiente per iniziare il campionato, i nuovi piloti per poter partecipare al campionato dovranno avere come requisito fondamentale il necessario rispetto degli avversari in pista.
- 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.
- L'organizzazione si riserva la facoltà di invitare alle gare alcuni piloti come WILD CARD.
- La lista dei piloti selezionati ed ammessi al **ROTW Ferrari Challenge 2020** sarà pubblicata sul portale e/o all'interno del forum ROTW nelle settimane che precederanno il via della rassegna.
- Le iscrizioni sono aperte fino al 25 Settembre.

## 3. COMPOSIZIONE TEAM

- Ogni Team deve essere composto da massimo 2 piloti + 1 riserva (facoltativa) che dovrà essere specificata all'atto dell'iscrizione del Team. È possibile iscrivere Team da un pilota.

## LIVREE – PAINTING

La personalizzazione delle livree è permessa

Ogni Team è tenuto ad utilizzare una livrea unica durante tutta la durata del campionato, sia in fatto di colori che di decalcomanie applicabili.

Le livree devono essere inviate allo staff entro e non oltre il 30 SETTEMBRE 2020.

Per l'invio della livrea personalizzata, utilizzare lo specifico modulo presente sul portale [www.racingontheweb.net](http://www.racingontheweb.net).




## 4. ORARI E GIORNO GARA

Giorno: LUNEDI	
FREE PRACTICE	20.00 (90 minuti)
QUALIFICA	21:30 (20 minuti)
GARA 1	21:55
GARA 2	22:40
<b>(ORA LOCALE – ITALIAN TIME)</b>	

- **GARA 2** griglia invertita dei primi 8 classificati in Gara 1

N.B.: Gli orari delle sessioni saranno rigorosamente rispettati

## 5. CIRCUITI E DATE

DATA	CIRCUITO	DURATA (min)	ORARIO IN-GAME
05/10	 Silverstone	30/30	15:00
19/10	 Suzuka	30/30	18:00
02/11	 Laguna Seca	30/30	10:00
16/11	 Spa Francorchamps	40	17:00
30/11	 Misano	30/30	20:00
14/12	 Barcellona	30/30	14:00

**\*Orari approssimativi**, in base alla pista sarà specificato nel post ufficiale dell'evento l'ora effettiva di gara

- 5.1** Eventuali variazioni saranno decise e comunicate tempestivamente dall'organizzazione tramite gli **strumenti ufficiali di comunicazione**

## 6. IMPOSTAZIONE SERVER

IMPOSTAZIONE SERVER	
VISUALE	COCKPIT
CONTROLLO STABILITA'	VIETATO
FRIZIONE AUTOMATICA	PERMESSO
CAMBIO	MANUALE
ACCENSIONE MOTORE	MANUALE
TERGICRISTALLI	MANUALE
LUCI	MANUALE
LIMITATORE	MANUALE
TRAIETTORIA IDEALE	NASCOSTO
METEO	VARIABILE

## 7. ASSEGNAZIONE PUNTEGGI E CLASSIFICHE

Punteggi fissi assegnati in ogni evento:

1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	12°	13°	14°	Dal 15°
30	25	20	16	13	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

punti assegnati per il round di Spa Francorchamps

1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	12°	13°	14°	Dal 15°
40	35	30	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2

### Punti Bonus:

1 punto: pole position

1 punto: Giro più veloce

Il ROTW Ferrari Challenge assegnerà i seguenti titoli:

- Ferrari Challenge Trofeo Pirelli
- Ferrari Challenge Trofeo Pirelli – AM
- Ferrari Challenge Coppa Shell
- Coppa Team
- Classifica generale conduttori

### TITOLO TEAM

Il TITOLO TEAM viene assegnato al Team che conquista il maggior numero di punti, prendendo in considerazione tutti i risultati ottenuti nell'arco della competizione.

### TITOLO CONDUTTORE

Il TITOLO CONDUTTORE viene assegnato al conduttore che conquista il maggior numero di punti, prendendo in considerazione tutti i risultati ottenuti nell'arco della competizione.

### TITOLO PILOTI TROFEO PIRELLI/PIRELLI AM

è riservato ad equipaggi composti da 1 (un) Conduttore che al momento dell'iscrizione abbia meno di 50 (cinquanta) anni ("Conduttore Pirelli"). La qualifica di Conduttore Pirelli o Conduttore Pirelli - AM sarà determinata dallo staff ROTW che prenderà in considerazione il suo curriculum sportivo e la sua età anagrafica.

ROTW si riserva la designazione della categorizzazione (classe e/o categoria) di ogni concorrente dopo i primi due round a cui un conduttore ha preso parte. Ogni conduttore che cambierà classe e/o categoria manterrà il totale dei punti assegnati nei primi due round disputati.

### TITOLO PILOTI COPPA SHELL

è riservata ad equipaggi composti da 1 (un) Conduttore che al momento dell'iscrizione abbia 50 (cinquanta) anni ("Conduttore Shell"). (49 anni compiuti rientra nella categoria Shell)

### PARI MERITO – DEAD HEAT

Se due o più teams finiscono la stagione con lo stesso numero di punti, la vittoria nel campionato (in entrambi i titoli), 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

### **PUNTEGGI TEAM/PILOTA WILD CARD**

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

## **8. PREMI**

**N.B.** *I premi saranno ufficializzati a fine iscrizione.*

## **9. SESSIONI DI GIOCO**

**Prove Libere** della durata di 90 minuti che coincidono con l'apertura server ufficiale di gara alle ore 20 circa. In questa fase è tassativamente vietato effettuare votazioni per passare di sessione.

**QUALIFICA** della durata di 20 Minuti serve per stabilire la griglia di partenza per gara 1. Chi si disconnette rimanendo senza tempo perderà il diritto di schierarsi in griglia con il suo vecchio tempo e si posizionerà in fondo alla griglia.

**GARA1 e 2.** Della durata di 30 minuti. Procedura di partenza lanciata. Chi si disconnette durante la procedura di partenza o durante la gara può rientrare nel server perdendo il tempo equivalente alla disconnessione e riconnessione sul server.

### **LA PARTENZA**

Tutti i piloti devono schierarsi in griglia di partenza prima della fine del conto alla rovescia. Al momento della bandiera verde tutte le auto inizieranno il giro di formazione mantenendo la propria posizione in fila indiana. Durante questo giro è assolutamente vietato sopravanzare qualsiasi auto. È obbligo attendere la partenza dell'auto classificata davanti a voi prima di partire per il giro di formazione. È possibile superare solo nel caso in cui un'auto stia ritardando eccessivamente la partenza dalla propria piazzola o se ha avuto un grave problema durante il giro.

Il pilota in Pole Position deve effettuare il giro di formazione ad una velocità bassa e costante (90km/h circa), evitare accelerazioni e brusche frenate e prima della fine del giro cercare di ricompattare il gruppo che si posizionerà in doppia fila come indicato dallo spotter.

Il leader del gruppo può accelerare fino a circa 110 km/h prima del segnale di partenza e dare il via alla gara solo dopo la segnalazione di semaforo verde. È vietato partire prima del segnale di GO dello spotter, e non è possibile effettuare una partenza stile "ripartenza da Formula 1".

Nel caso in cui non sia stato possibile schierarsi in tempo in griglia di partenza, l'auto partirà dai box o in fondo allo schieramento in base al posizionamento effettuato dal simulatore. È vietato cercare di recuperare la propria posizione nel giro di formazione.

### **PARTENZA DAI BOX**

Se per qualunque motivo si sia costretti a partire dalla corsia dei box, il pilota è obbligato a fermarsi alla fine della PitLane e non muoversi fino a quando non viene dato il semaforo verde. In Mancanza del Semaforo sarà la Direzione Gara a dare il via libera al pilota.

### **PIT STOP E STRATEGIE**

La strategia è libera e ogni Team ha la possibilità di gestire la propria strategia come preferisce

## 10. USO DEL TASTO ESC

Durante tutte le COMPETIZIONI UFFICIALI È 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.

## 11. DOVERI DI OGNI PILOTA

- Rinominare il proprio profilo di gioco come richiesto. Ogni pilota è obbligato ad entrare sui server ROTW, sia di gara che di prove libere con Nome e Cognome, con le sole iniziali maiuscole.
- Mantenere sui forum e in chat un atteggiamento educato e rispettoso nei confronti degli altri iscritti e della DG stessa. Ogni comportamento giudicato inadatto sarà sanzionato nella misura che sarà ritenuta più opportuna dalla DG, fino ad arrivare nei casi più gravi alla squalifica dal campionato ed al ban dalla comunità ROTW.
- È dovere del concorrente informarsi per tempo, tramite gli **strumenti ufficiali di comunicazione**, sui dettagli dell'evento, e non all'ultimo momento nel server, disturbando gli altri con continui messaggi in chat con richieste di chiarimenti, di quanti giri, quanta benzina, ecc.
- Essere responsabile del funzionamento del proprio pc, modifiche al gioco attraverso l'editing di file (audio-grafica etc..) sono sconsigliati. Allo stesso tempo, sebbene non possa dipendere dal player, qualora nelle immediate vicinanze della corsa, gli admin ravvedano che un pilota mostri importanti problemi di connessione, potranno invitare lo stesso ad abbandonare la gara onde evitare ripercussioni sugli altri Piloti in pista.
- I piloti dovranno seguire sempre le indicazioni della DG
- Garantire il rispetto del Galateo di Guida
- Garantire la presenza in Pista ad ogni Gara.
- Controllare in maniera costante il forum
- Garantire la presenza alle sessioni di prove libere.
- Occuparsi in prima persona della gestione dei reclami post gara
- Comunicare tempestivamente alla DG l'eventuale assenza

**N.B. Nel campionato è in vigore la regola del 107%. Se un pilota non rientra in questa regola durante le prequalifiche/qualifiche la DG valuterà se farlo correre o meno in base al suo grado di preparazione nella settimana di Pratiche Libere che precede la gara Ufficiale.**

## 12. ASSENZE

- **WARNING** alla prima assenza ingiustificata
- **SQUALIFICA DAL CAMPIONATO** alla seconda assenza

È possibile giustificare preventivamente la propria assenza direttamente alla DG per non incorrere in sanzioni.

## 13. 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.

## 14. INFO SERVER

Per accedere al server collegarsi alla lobby di ACC. Il nome del server è:

**ROTW FERRARI CHALLENGE 2020**

**PASSWORD:** rotwfc

**Il server per gli allenamenti e le prequalifiche saranno attivi H24 tranne che per le serate di Gara ufficiali delle varie competizioni di Racingontheweb (generalmente il lunedì sera).**

## 15. DIREZIONE GARA

Ad ogni gara, prima dell'inizio della stessa, l'amministratore del server assume il ruolo di DG (direzione Gara). La DG può prendere ogni decisione in merito allo svolgimento della gara.

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

## 16. DISCIPLINARE

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

### **RECLAMI**

**Si può fare reclamo per un episodio avvenuto in gara nel quale si ritiene di aver subito un torto a meno che non sia un episodio già sanzionato dalla DG durante la gara. 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.

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

## 17. 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. (vedere APPENDICE SANZIONI alla fine del regolamento)

## 18. COMUNICAZIONI IN GARA

E' obbligatorio per ogni pilota utilizzare il software "TeamSpeak" (download disponibile sul sito) da settare con i parametri che vengono riportati in apposita sezione del sito stesso, al fine di agevolare il corretto svolgimento delle gare stesse.

**In qualunque momento potrebbero esserci comunicazioni da parte della Direzione Gara, l'unica abilitata all'utilizzo della chat del gioco durante le sessioni di qualifica e gara. E' fatto divieto assoluto, di usare la chat in gara e Qualifica, da parte dei piloti, se non per gli usi specificatamente di comunicazione con la DG in maniera "privata" dove e quando il software lo consenta.**

## 19. PING LIMITE

I piloti che si iscrivono al campionato devono avere una connessione stabile e buona che non superi i 120 di PING. Chi dovesse avere ping maggiori in gara sarà immediatamente kikkato dal server.



## 20. REGOLARITA' DELLA SESSIONE DI GARA – PROBLEMI TECNICI – RECUPERO / ANNULLAMENTO GARE

- 20.1** La disconnessione di uno o più concorrenti dalla sessione di gara è un evento dovuto al caso o a problemi di hardware, software, linea telefonica o a una combinazione di questi. La casualità e l'imprevedibilità dell'evento, sono da considerarsi facenti parte delle gare online e quindi non è ammesso reclamo, ricorso, o riavvio del server
- 20.2** Unica eccezione è il caso in cui il problema colpisca il server e di conseguenza l'intero parco piloti. In questo caso, i punti saranno assegnati soltanto se è stato completato il 75% dei giri della prova stessa, altrimenti, l'evento può essere ripetuto nei tempi e nei modi decisi dal DG o da questi annullato.
- 20.3** In caso di problemi tecnici e conseguente annullamento della gara (che solo la DG potrà decretare a suo insindacabile giudizio), la DG stessa provvederà a comunicare a mezzo forum tutti i dettagli dell'eventuale recupero / annullamento

## 21. MODIFICA REGOLAMENTO E NORME SPECIFICHE

Ricordiamo che questa organizzazione lavora per cercare di rendere sempre più efficiente il regolamento stesso e per realizzare gare e campionati sempre più appassionanti per tutti i partecipanti. Pertanto questa organizzazione si riserva il diritto di modificare questo regolamento in qualsiasi momento, dandone notizia tramite gli **strumenti ufficiali di comunicazione**.

**NB** Il sistema di regolamento è più o meno come sempre, solo che per AC è un po' troppo "acerbo" attualmente, soprattutto sul lato reclami e sanzioni. Fino ad oggi il replay è di dimensioni notevoli, e non registra tutta la gara rendendo quasi nulli gli ipotetici reclami per l'impossibilità di rivederli. Se una gara dura un ora, alla fine della stessa il replay salva solo gli ultimi 20 minuti (questo è solo un dato di esempio per far capire, non è l'esatto rapporto) La dove ci saranno i mezzi e le possibilità per farlo la DG farà come al solito il suo dovere, nell'impossibilità di farlo sarà nullo il reclamo a meno che qualcuno dei piloti che si disconnette prima ha il replay dell'accaduto rendendolo disponibile per la DG.

## CASI ECCEZIONALI – MODIFICHE AL REGOLAMENTO

Nel caso si verificano condizioni non contemplate dal presente Regolamento sarà cura dell'Organizzazione operare gli aggiustamenti necessari a garantire il corretto svolgimento del Campionato nel segno della trasparenza ed imparzialità.

### **SUPPORTA RACING ON THE WEB**

*ROTW nasce dal nostro impegno e dalla nostra passione per le corse e per l'online racing. Questo progetto ha comportato impegno, passione, nonché importanti spese per garantire il funzionamento 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 e non comportano alcun obbligo, ne da parte del donatore ne da parte dell'Organizzazione. Anche coloro che decideranno di non supportarci continueranno a godere degli stessi immutati diritti.*

*Sostenere ROTW è semplicissimo, basta dirigersi sulla nostra homepage e utilizzare l'apposito comando di Paypal o contattare un amministratore se volete donare con la PostPay per ricevere il numero della carta.*

## Appendice Sanzioni

### PENALITA'

---

**1) STOP & GO:** il Direttore di Gara può infliggere la penalità denominata Stop & Go ai singoli Team nel caso fossero commesse delle infrazioni al Regolamento e alle norme generali e di comportamento in gara. Le penalità saranno segnalate al Pilota attraverso la chat del gioco dal Direttore di Gara insieme al numero di gara e dovranno essere scontate entro tre (3) giri. La durata standard dello Stop & Go è stabilita in 10", salvo essere aumentata a 20 sec. o 30 sec. su provvedimento del Direttore di Gara per infrazioni particolarmente importanti o che abbiano procurato un oggettivo vantaggio alla squadra in termini di classifica o di gravità del contatto.

**2) PENALITÀ IN TEMPO:** Per le penalità lievi, il Direttore di Gara potrà comminare una penalità in tempo che varia dai 5 sec. ai 15 sec. al tempo di gara. limitatamente per i provvedimenti del Direttore di Gara presi al termine della corsa e/o che necessitino di un'investigazione approfondita tale da non consentire alla squadra di scontare la penalità in pista, è facoltà del Giudice di Gara infliggere alle squadre penalità in tempo da sommare alla classifica della gara oggetto dell'investigazione.

**3) PENALITÀ IN PUNTI:** è facoltà del Direttore di Gara e del Giudice di Gara, in caso di infrazioni particolarmente gravi e/o che abbiano procurato oggettivo vantaggio alla squadra interessata, applicare anche sanzioni che prevedano l'annullamento parziale o totale dei punti guadagnati dell'evento.

**4) PENALITÀ IN GRIGLIA:** È facoltà del Giudice di Gara infliggere una penalità in termini di posizioni in griglia (*partenza dal fondo della griglia con divieto di effettuare le qualifiche*) nelle gare successive per le vetture che incorrono in comportamenti scorretti e pericolosi nelle prime fasi dell'evento, in prossimità della partenza e delle successive curve.