

Team Racing Competition

Regolamento generale

1. Regole di base

- 1.1. Il **Regolamento Generale** è il documento su cui si basa ogni attività di Team Racing Competition.
Pertanto **è obbligatorio leggere attentamente ogni punto di questo documento e attenersi alle norme elencate.**
- 1.2. L'infrazione da parte di un partecipante di qualsiasi norma presente in questa sezione (1. Regole di base) verrà sanzionata con **1 avvertimento**. Al raggiungimento di **3 avvertimenti** per tale causa, il partecipante verrà **escluso da ogni evento** organizzato da Team Racing Competition per un periodo di **1 anno solare**.
Dopo la prima esclusione, **al seguente avvertimento**, il partecipante verrà escluso **permanentemente**.
- 1.3. Si esige da tutti i partecipanti la **massima correttezza, sia dentro che fuori dalla pista**.
- 1.4. È vietato operare qualsiasi manovra o azione scorretta nei confronti degli altri partecipanti a qualsiasi evento.
- 1.5. Occorre moderare il linguaggio durante tutte le sessioni. In caso di linguaggio apertamente offensivo verranno presi provvedimenti dalla direzione.
- 1.6. Se dovessero verificarsi scorrettezze **in pista**, si può ricorrere al Reclamo verso la Direzione Gara al termine della corsa.

2. Definizioni generali

- 2.1. Si definisce **amministratore** la persona che detiene il potere decisionale e la responsabilità di ogni aspetto di Team Racing Competition.
- 2.2. Si definisce **co-amministratore** una persona che collabora con l'amministratore nell'organizzazione e nella direzione di ogni aspetto di Team Racing Competition, ma non ne condivide con esso il potere decisionale.
- 2.3. Si definisce **direttore di gara** una persona incaricata della direzione e della deliberazione di ogni aspetto sportivo e regolamentare degli eventi organizzati da Team Racing Competition.
- 2.4. Si definisce **Staff** il comitato organizzativo, direttivo e deliberativo di ogni evento, attività e decisione di Team Racing Competition. Esso è composto dall'**amministratore**, dai **co-amministratori** e dai **direttori di gara**.
- 2.5. Si definisce **Direzione gara** il comitato direttivo e deliberativo di ogni aspetto sportivo e regolamentare degli eventi organizzati da Team Racing Competition.
- 2.6. Si definisce **pilota** una persona partecipante ad un qualsiasi evento di guida virtuale organizzato da Team Racing Competition.

3. Regole generali

- 3.1. Tutti i piloti devono essere muniti di una **connessione a internet** stabile e di dispositivi elettronici necessari allo svolgimento degli eventi funzionanti, per evitare di provocare a sé e agli altri problemi di ogni genere.
- 3.2. Per assicurare la migliore esperienza di gioco online ed evitare problemi tecnici, si invitano tutti i piloti a collegare a internet la PS4 attraverso un **cavo di rete** e di disconnettere ogni altro dispositivo che possa ridurre la larghezza della banda.
- 3.3. Tutti i piloti devono avere installato l'ultimo aggiornamento del software di simulazione necessario per la partecipazione ad una qualsiasi sessione prima dell'inizio di essa.
- 3.4. Tutti gli orari presenti nei calendari, nelle locandine e nelle comunicazioni sono relativi al Tempo dell'Europa Centrale (**CET**).
- 3.5. Tutte le sessioni di ogni evento hanno **data e orario** prefissati, consultabili **sul sito ufficiale** (teamracingcompetition.weebly.com) e sui canali di comunicazione ([Discord](#), WhatsApp), pertanto **tutti i partecipanti sono tenuti a rispettarli**.
- 3.6. **Non è possibile accedere alle sessioni di Qualifica e Gara dopo il loro inizio**, salvo casi particolari.
 - 3.6.1. Se un pilota si disconnette dalla sessione di Qualifica dopo il suo inizio, egli **NON** potrà riconnettersi ad essa, finché non gli sarà permesso dalla Direzione Gara, tramite avviso vocale e/o testuale, ovvero dopo il termine di tale sessione.
 - 3.6.2. Se un pilota si disconnette dalla sessione di Gara, egli **NON** potrà riconnettersi e riprendere parte ad essa.
 - 3.6.3. Se un pilota tenta l'accesso ad una sessione del suddetto tipo dopo il suo inizio, riceverà **1 avvertimento**. Al raggiungimento di **2 avvertimenti** per tale causa, tale pilota verrà **escluso dalla seguente Gara a cui ha accesso**.
- 3.7. È possibile accedere alle sessioni di Prove Libere e Test anche dopo il loro inizio.
- 3.8. Le **assenze** vanno comunicate **almeno 1 giorno prima** rispetto alla data e ora dell'inizio di un evento. Se un pilota non rispetta questo anticipo, riceverà **1 avvertimento**. Al raggiungimento di **3 avvertimenti** per tale causa, il pilota verrà **escluso dalla seguente Gara a cui ha accesso**.
- 3.9. Lo Staff può comunicare eventuali eccezioni alle regole sopra elencate, attraverso i canali ufficiali (sito web, Discord, Whatsapp).

4. Regole sessioni

- 4.1. Esistono diverse procedure di creazione e partecipazione agli eventi a seconda della piattaforma simulativa utilizzata. Vi sono simulatori che prevedono l'accesso ad un evento tramite **Lobby** pre-sessione e altri che lo fanno tramite accesso a **Server** aperto.
- 4.2. Accesso tramite **Lobby**:
 - 4.2.1. Prima dell'evento verrà designato un partecipante come responsabile della creazione e dell'avvio della sessione.
 - 4.2.2. La creazione della lobby avverrà circa 15 minuti prima dell'orario prestabilito per l'inizio dell'evento.

- 4.2.3. I piloti partecipanti all'evento riceveranno un invito alla lobby di gara. Accettandolo verrà effettuato automaticamente l'accesso alla lobby.
- 4.2.4. I piloti devono entrare nella lobby prima dell'orario prestabilito di inizio dell'evento.
- 4.2.5. Dopo che il creatore della lobby riceverà il via libera dalla Direzione Gara per avviare la sessione, i piloti potranno scendere in pista.
- 4.2.6. Ogni evento inizierà con una sessione di Prove libere di durata tra 5 e 15 minuti, utile per verificare il corretto funzionamento delle connessioni e stabilizzare la sessione.

4.3. Accesso a **Server**:

- 4.3.1. Quando il server viene avviato, inizia subito la prima sessione prevista dall'evento.
- 4.3.2. L'accesso al server dell'evento è protetto tramite password, che viene indicata sul regolamento dei singoli campionati e sui canali di comunicazione prima dell'evento.
- 4.3.3. Dopo aver effettuato l'accesso al server, è possibile scendere in pista.
- 4.3.4. Ogni evento inizierà con una sessione di Prove libere di durata tra 10 e 20 minuti, utile per verificare il corretto funzionamento delle connessioni e stabilizzare il server.

4.4. Prove libere:

- 4.4.1. Durante la sessione di Prove libere è opportuno percorrere alcuni giri di prova per verificare la stabilità del server e della propria e dell'altrui connessione.
- 4.4.2. Nel caso in cui un pilota si disconnetta dalla lobby/server **dopo** l'avvio della sessione di Prove libere, potrà sempre tentare la riconnessione.

4.5. Qualifica:

- 4.5.1. Nel caso in cui un pilota si disconnetta dalla lobby/server **prima** dell'avvio della sessione di Qualifica, potrà tentare la riconnessione. Nel caso in cui i tentativi ripetuti di accesso al server fallissero, è opportuno riportare il problema alla Direzione Gara.
- 4.5.2. Nel caso in cui un pilota si disconnetta dalla lobby/server **dopo** l'avvio della sessione di Qualifica, **NON** potrà tentare la riconnessione, finché non gli sarà permesso dalla Direzione Gara, tramite annuncio vocale o testuale, come detto sopra al punto **3.6.1**.
- 4.5.3. Nel caso in cui più di 5 piloti vengano disconnessi dalla sessione, la Direzione Gara annuncerà vocalmente e/o testualmente il riavvio della sessione. I piloti dovranno quindi seguire i seguenti passi:
 - 1) disconnettersi manualmente dalla sessione;
 - 2) attendere il riavvio della lobby/server;
 - 3) all'ordine vocale e/o testuale della Direzione Gara di accedere di nuovo alla lobby/server, ripetere la procedura di accesso (**4.2** per **lobby**, **4.3** per **server**).
- 4.5.4. Qualora non fosse possibile un corretto svolgimento della sessione, essa può essere annullata o interrotta per ordine della Direzione Gara.

4.6. Gara:

- 4.6.1. Nel caso in cui un pilota si disconnetta dalla lobby/server **dopo** l'avvio della

sessione di Qualifica, **NON** potrà tentare la riconnessione, come detto sopra al punto **3.6.2**.

4.6.2. Nel caso in cui più di 5 piloti vengano disconnessi dalla sessione, la Direzione Gara annuncerà vocalmente e/o testualmente il riavvio della sessione. I piloti dovranno quindi seguire i seguenti passi:

- 1) disconnettersi manualmente dalla sessione;
- 2) attendere il riavvio della lobby/server;
- 3) all'ordine vocale e/o testuale della Direzione Gara di accedere di nuovo alla lobby/server, ripetere la procedura di accesso (**4.2** per **lobby**, **4.3** per **server**).

4.6.3. Qualora non fosse possibile un corretto svolgimento della sessione, essa può essere annullata o interrotta per ordine della Direzione Gara. In particolare, se l'interruzione avviene durante il primo quarto della durata totale di Gara, non verranno assegnati punti, mentre se l'interruzione avviene dopo, verranno assegnati punti dimezzati in base alla classifica all'istante dell'ordine di interruzione.

4.6.4. Nel caso venga annullata una lobby o una gara per assenza di massa, la direzione gara si può riservare il diritto di cancellare o posticipare l'evento in questione.

5. Regolamento sportivo

5.1. Definizioni

5.1.1. Si definisce **pista / tracciato / circuito** una strada chiusa, delimitata da linee bianche continue e caratterizzata da un unico senso di marcia.

5.1.2. Si definisce **curva** una porzione di tracciato in cui vi è una variazione di direzione delle linee che lo delimitano.

5.1.3. Si definisce **giro** la distanza percorsa sul circuito nell'unico senso consentito per tornare al punto da cui si è partiti.

5.1.4. Si definisce **traguardo** la linea di inizio e fine del circuito chiuso. Esso è il riferimento per la misura del tempo del giro.

5.1.5. Si definisce **pit lane / corsia box** la strada parallela ad un tratto di pista limitato e collegata ad essa tramite un'**entrata** e un'**uscita**, adibita all'allocatione delle piazzole di sosta e dei garage per l'intervento dei meccanici sulla vettura. Essa è delimitata in lunghezza da una linea di inizio e una di fine. All'interno delle due linee vige un limite di velocità per ragioni di sicurezza.

5.1.6. Si definisce **cordolo** un elemento esterno alla pista, collocato ai bordi di essa per estendere la sua superficie. Solitamente è caratterizzato da un aspetto a fasce di diverso colore.

5.1.7. Si definisce **auto / macchina / vettura** un veicolo a motore guidato da un pilota.

5.1.8. Si definisce **asse anteriore** la linea retta che collega trasversalmente le ruote anteriori di un'auto. Si definisce **asse posteriore** la linea retta che collega trasversalmente le ruote posteriori di un'auto.

5.1.9. Si definisce **contatto / incidente** la collisione di una o più parti di un'auto con una o più parti di un'altra auto o di un elemento esterno alla pista.

5.1.10. Si definisce **contatto / incidente di gara** un contatto / incidente ritenuto dalla

Direzione Gara non sanzionabile a causa dei seguenti fattori:

- involontarietà
- inevitabilità

5.2. Regole Generali

- 5.2.1. È vietato superare il limite di velocità all'interno della pit lane
- 5.2.2. È vietato sostare con la vettura ferma anche con una sola ruota entro la superficie di tracciato e cordoli.
- 5.2.3. È vietato l'uso del comando di rientro rapido in pista per chiunque durante qualsiasi sessione, pena la squalifica da essa.
- 5.2.4. È vietato provocare danni alle vetture degli avversari.
- 5.2.5. È vietata la pratica di bump drafting, cioè spingere una vettura più lenta da dietro facendola andare più veloce.

5.3. Qualifica

- 5.3.1. I risultati della sessione di Qualifica determinano l'ordine di schieramento in partenza della sessione di Gara: i piloti vengono classificati in ordine crescente di miglior tempo sul giro fatto registrare e tale ordine sarà quello di schieramento in partenza di Gara.
- 5.3.2. È obbligatorio entrare in pista restando entro la linea continua all'uscita della pit lane, guardando negli specchi retrovisori e dando la precedenza alle vetture transitanti in pista.
- 5.3.3. È vietato ostacolare e praticare manovre improvvise in prossimità delle vetture che sorraggiungono da dietro a velocità più elevata e stanno svolgendo il giro cronometrato.
- 5.3.4. Quando un pilota, durante proprio giro cronometrato, trova altri piloti davanti a sé che procedono a velocità minore della propria è bene che si renda visibile tramite la segnalazione con il lampeggio ripetuto dei fari, se la vettura ne è provvista.

5.4. Gara

- 5.4.1. **Partenza:** la procedura di partenza della sessione di Gara può essere di diverso tipo a seconda delle regole dell'evento o del campionato.
 - 5.4.1.1. **Partenza da fermi:** si esegue seguendo la procedura indicata dal simulatore.
 - 5.4.1.2. **Partenza lanciata:**
 - 5.4.1.2.1. Viene effettuato 1 giro di formazione in fila singola a velocità moderata.
 - 5.4.1.2.2. All'ultimo settore della pista, i piloti si posizionano allineati in doppia fila, con la posizione dispari (1°, 3°, 5°, ecc.) collocata sempre all'interno rispetto alla direzione della prima curva del tracciato.
 - 5.4.1.2.3. Durante il giro di formazione è vietato causare collisioni, nonché occupare una posizione diversa da quella stabilita dai risultati delle Qualifiche.
 - 5.4.1.2.4. Il leader deve mantenere una velocità inferiore a 120 km/h, evitare di frenare molto bruscamente dove non necessario, mantenere compatto il gruppo

dietro di sé.

5.4.1.2.5. Tutti i piloti del gruppo hanno l'obbligo di tenere una **distanza di sicurezza dalla vettura che li precede** adeguata alle condizioni del tracciato.

5.4.1.2.6. La Gara parte solamente quando la Direzione Gara annuncia la bandiera verde vocalmente, ovvero quando il leader supera la linea del traguardo dopo il giro di formazione.

5.4.2. Manovre di Sorpasso (Attacco): Il pilota che ha intenzione di sorpassare una vettura che lo precede direttamente (eccetto un doppiato o un veicolo di categoria diversa) **NON PUÒ**:

5.4.2.1. tentare il sorpasso se il pilota che lo precede ha già raggiunto il punto di attacco alla curva, ossia il momento in cui il pilota agisce sullo sterzo per impostare la curva;

5.4.2.2. avvantaggiarsi causando un contatto con altre vetture;

5.4.2.3. causare una collisione che rallenti e/o danneggi altre vetture;

5.4.2.4. costringere la vettura da sorpassare ad uscire al di fuori dei limiti del tracciato (cordoli esclusi) nemmeno con una sola ruota;

5.4.2.5. frenare bruscamente dove non sia necessario dopo avere superato la vettura da sorpassare;

5.4.2.6. fare qualsiasi altra manovra che danneggi le altre vetture in gara o che vada contro il regolamento.

5.4.3. Manovre di Sorpasso (Difesa): Il pilota che si difende dall'attacco di una vettura che si trova in una posizione inferiore nella stessa categoria **NON PUÒ**:

5.4.3.1. avvantaggiarsi causando una collisione con altre vetture;

5.4.3.2. causare una collisione che rallenti e/o danneggi altre vetture;

5.4.3.3. frenare bruscamente dove non sia necessario causando danni alle altre vetture;

5.4.3.4. cambiare **più di UNA volta** la propria traiettoria nel tratto di strada che intercorre tra una curva e l'altra;

5.4.3.5. costringere la vettura che sta sorpassando ad uscire al di fuori dei limiti del tracciato (cordoli sono compresi entro i limiti) nemmeno con una sola ruota;

5.4.3.6. fare qualsiasi altra manovra che danneggi le altre vetture in gara o che vada contro il regolamento.

5.4.4. Manovre di Sorpasso (Vetture affiancate): Sono considerate **affiancate** due vetture che hanno almeno la metà della lunghezza totale del loro corpo affiancato ad un'altra vettura. Il pilota che si trova in questa situazione di Gara **DEVE**:

5.4.4.1. evitare contatti e danni alle proprie vetture;

5.4.4.2. evitare di costringere la vettura che sta sorpassando ad uscire al di fuori dei limiti del tracciato (cordoli sono compresi nei limiti) nemmeno con una sola ruota;

5.4.4.3. cedere spazio sufficiente affinché entrambi possano completare la

manovra in curva (in caso di collisione **NON** "DI GARA", la Direzione di Gara provvederà ad investigare sull'episodio e a valutare a quale pilota attribuire la colpa);

5.4.4.4. fare qualsiasi altra manovra che danneggi le altre vetture in gara o che vada contro il regolamento.

5.4.5. Doppiaggi:

5.4.5.1. I piloti che si accingono a sorpassare e **doppiare una vettura** che si trova **in una posizione inferiore** alla propria **nella stessa categoria** di vetture DEVONO:

5.4.5.1.1. usare prudenza durante tutta la durata della manovra di doppiaggio;

5.4.5.1.2. segnalare l'intenzione della manovra attraverso il lampeggio dei fari (se la vettura ne è provvista ed è possibile azionarli);

5.4.5.1.3. evitare collisioni e danni a tutte le vetture.

5.4.5.1.4. I piloti che si accingono a sorpassare e **doppiare una vettura** che gareggia in una **categoria inferiore alla propria** (non importa la posizione) DEVONO mettere in pratica ogni regola e precauzione sopracitata e in più seguire una traiettoria diversa da quella ideale perché essa deve essere tenuta dalla vettura più lenta.

5.4.5.1.5. I piloti che vedono esposta la Bandiera Blu in **Gare con una sola categoria** di vetture DEVONO:

5.4.5.1.5.1. usare la massima prudenza;

5.4.5.1.5.2. abbandonare la traiettoria ideale per fare spazio alle vetture che hanno la precedenza senza fare manovre azzardate e improvvise;

5.4.5.1.5.3. evitare collisioni.

5.4.5.1.6. I piloti che vedono esposta la Bandiera Blu in **Gare con più di una categoria** di vetture DEVONO:

5.4.5.1.6.1. usare la massima prudenza;

5.4.5.1.6.2. mantenere la propria traiettoria ideale senza fare manovre azzardate e improvvise;

5.4.5.1.6.3. evitare collisioni.

5.4.6. Arrivo: La sessione di Gara termina solamente quando tutti i piloti in pista concludono il giro in cui viene esposta la Bandiera a Scacchi e in nessun altro caso. Tutti i piloti sono quindi tenuti a rispettare le regole anche durante il conto alla rovescia per la fine della sessione, dal momento che essa non è ancora del tutto conclusa.

5.4.7. Pit Lane: La corsia dei box resterà sempre aperta per riparazioni danni, rifornimento carburante e cambio gomme. Unica eccezione, durante il giro di formazione prima del semaforo verde, in questo caso la pit lane sarà chiusa.

5.4.7.1. È severamente vietato sostare nella corsia dei box per più tempo di quello richiesto dalla riparazione danni, sostituzione gomme e rifornimento carburante.

5.5. Reclami

- 5.5.1. Ogni pilota partecipante ad una qualsiasi sessione ha il diritto di esporre reclamo per uno o più episodi, accaduti in tale sessione, che egli ritiene **violino le norme del Regolamento Ufficiale del T.R.C.**
- 5.5.2. L'esposizione del reclamo deve essere effettuata in privato ad uno dei membri della Direzione, solo **entro 24 ore** a partire dal termine dell'ultima sessione di Gara dell'evento in cui si è verificato l'episodio. **Il reclamo verrà considerato valido solo se provvisto di prove video chiare e ben visibili ricavate dalla funzione di Replay del Gioco/Simulatore e/o SharePlay.**
- 5.5.3. La Direzione di Gara provvederà in modo assolutamente imparziale e con la massima serietà all'investigazione, emanando posteriormente il giudizio in merito a tale episodio, fornendo la decisione presa al più presto.

5.6. **Penalità:** nel caso in cui, **durante qualsiasi sessione di Qualifica o Gara**, un pilota compia azioni o manovre che non rispettino le sopracitate norme, la Direzione di Gara prenderà provvedimenti in relazione alla gravità e all'entità dell'infrazione secondo la seguente traccia:

- 5.6.1. Al pilota che rimane fermo o rientra in pista nel momento in cui sopraggiungono altre vetture verranno attribuiti:
- 5.6.1.1. **Nessuna penalità**, se l'infrazione è dovuta ad un **problema tecnico** delle periferiche di controllo (necessarie prove che giustifichino il problema hardware);
 - 5.6.1.2. **5 secondi** aggiuntivi al tempo totale di Gara, se l'infrazione è considerata **involontaria** dalla Direzione;
 - 5.6.1.3. **10 secondi** aggiuntivi al tempo totale di Gara, se l'infrazione è considerata **volontaria, ma non provoca alcun danno alle altre vetture**;
 - 5.6.1.4. **20 secondi** aggiuntivi al tempo totale di Gara, se l'infrazione è considerata **volontaria e provoca danni alle altre vetture**;
 - 5.6.1.5. **Drive-through** entro il termine della prima sessione di Gara dell'evento successivo, se l'infrazione è considerata **volontaria dalla Direzione e provoca danni pesanti alle altre vetture**.
 - 5.6.1.6. **Inibizione qualifiche** della gara successiva se l'infrazione **provoca ingenti danni ad altri piloti o il pilota non è sanzionabile tramite penalità di tempo**.
- 5.6.2. Al pilota che **ignora la Bandiera Blu e ostacola la vettura che sopraggiunge da dietro** verranno attribuiti:
- 5.6.2.1. **Warning**, se l'infrazione viene commessa **solo una volta durante una sessione**;
 - 5.6.2.2. **10 secondi** aggiuntivi al tempo totale di Gara, se l'infrazione viene **ripetuta più volte durante la sessione, ma non provoca danni ad altre vetture**;
 - 5.6.2.3. **30 secondi** aggiuntivi al tempo totale di Gara + **Drive-through** da scontare durante la prima sessione di Gara dell'evento successivo, se l'infrazione **provoca danni di qualsiasi entità ad altre vetture**.
- 5.6.3. Al pilota che utilizza il **comando di rientro rapido in pista** sarà **squalificato dalla sessione**.

- 5.6.4. Al pilota che **guida in modo pericoloso** per gli altri piloti in pista verrà comminata una **penalità deliberata dalla Direzione di Gara**.
- 5.6.5. Il pilota che **viola le norme della procedura di partenza (esplicate al paragrafo 2.3.1)** sarà obbligato ad effettuare un **Drive-through** durante la prima sessione di Gara dell'evento successivo.
- 5.6.6. Al pilota che **causa una collisione con altre vetture durante il PRIMO GIRO** di Gara verranno attribuiti:
- 5.6.6.1. **Nessuna penalità**, se il contatto è causato da una terza vettura e/o è considerato dalla Direzione "CONTATTO DI GARA";
 - 5.6.6.2. **5 secondi** aggiuntivi al tempo totale di Gara, se il contatto non provoca né danni, né perdita di posizioni, ma rallenta una qualsiasi vettura.
 - 5.6.6.3. **10 secondi** aggiuntivi al tempo totale di Gara, se il contatto rallenta qualsiasi altra vettura e viene considerato dalla Direzione di **lieve gravità**;
 - 5.6.6.4. **20 secondi** aggiuntivi al tempo totale di Gara, se il contatto rallenta qualsiasi altra vettura e viene considerato dalla Direzione di **media gravità**;
 - 5.6.6.5. **30 secondi** aggiuntivi al tempo totale di Gara, se il contatto rallenta qualsiasi altra vettura e viene considerato dalla Direzione di **alta gravità**;
 - 5.6.6.6. **Drive-through** da scontare nella gara successiva se l'infrazione **provoca ingenti danni ad altri piloti o il pilota non è sanzionabile tramite penalità di tempo**.
 - 5.6.6.7. **Inibizione qualifiche** della gara successiva se l'infrazione **provoca ingenti danni ad altri piloti o il pilota non è sanzionabile tramite penalità di tempo**.
 - 5.6.6.8. **Squalifica dalla sessione**, se il contatto rallenta qualsiasi altra vettura e viene considerato dalla Direzione di **estrema gravità**.
- 5.6.7. Il pilota che **non effettua la sosta obbligatoria** prevista dalla sessione, **non rispetta le regole relative al Pit Stop o causa danni durante la percorrenza della Pit Lane** verrà penalizzato con la **squalifica dalla sessione** in cui viene commessa l'infrazione.
- 5.6.8. Al pilota che **causa una collisione con altre vetture dal SECONDO GIRO di Gara in poi** verranno attribuiti:
- 5.6.8.1. **Nessuna penalità**, se il contatto è considerato dalla Direzione un "CONTATTO DI GARA" o è causato da una terza vettura;
 - 5.6.8.2. **Warning**, se il contatto non provoca né danni, né perdita di posizioni, ma rallenta una qualsiasi vettura;
 - 5.6.8.3. **5 secondi** aggiuntivi al tempo totale di Gara, se il contatto rallenta qualsiasi altra vettura e viene considerato dalla Direzione di **lieve gravità**;
 - 5.6.8.4. **10 secondi** aggiuntivi al tempo totale di Gara, se il contatto rallenta una qualsiasi altra vettura e viene considerato dalla Direzione di **media gravità**; ;
 - 5.6.8.5. **15 secondi** aggiuntivi al tempo totale di Gara, se il contatto rallenta una qualsiasi altra vettura e viene considerato dalla Direzione di **alta gravità**;

- 5.6.8.6. **20 secondi** aggiuntivi al tempo totale di Gara, se il contatto rallenta qualsiasi altra vettura e viene considerato dalla Direzione **di altissima gravità**;
- 5.6.8.7. **Drive-through** da scontare nella gara successiva se l'infrazione **provoca ingenti danni ad altri piloti o il pilota non è sanzionabile tramite penalità di tempo**.
- 5.6.8.8. **Inibizione qualifiche** della gara successiva se l'infrazione **provoca ingenti danni ad altri piloti o il pilota non è sanzionabile tramite penalità di tempo**.
- 5.6.8.9. **Squalifica dalla sessione**, se il contatto rallenta una qualsiasi altra vettura e viene considerato dalla Direzione **di estrema gravità**.
- 5.6.9. Al pilota che viola le norme delle manovre di sorpasso (esplicate ai paragrafi 2.3.2/2.3.3/2.3.4) verranno attribuiti:
- 5.6.9.1. **Warning**, se l'infrazione è considerata dalla Direzione il **risultato di un fraintendimento con altri piloti in pista o involontaria**;
- 5.6.9.2. **5 secondi** aggiuntivi al tempo totale di Gara, se il pilota in difesa **cambia la propria traiettoria PIÙ DI UNA VOLTA** nel tratto di pista tra una curva e l'altra **ripetutamente, ma senza provocare danni ad altre vetture**;
- 5.6.9.3. **5 secondi** aggiuntivi al tempo totale di Gara, se il pilota **costringe un'altra vettura ad uscire dai limiti del tracciato** (cordoli sono entro i limiti) anche solo con una ruota, **senza causare la perdita di posizioni all'altra vettura**;
- 5.6.9.4. **10 secondi** aggiuntivi al tempo totale di Gara, se il pilota affiancato ad una o più altre vetture **non cede spazio sufficiente affinché tutte le vetture possano completare la manovra in curva o se causa un contatto NON "DI GARA"** durante la manovra in curva;
- 5.6.9.5. **15 secondi** aggiuntivi al tempo totale di Gara, se il pilota **costringe un'altra vettura ad uscire dai limiti del tracciato** (cordoli sono entro i limiti) anche solo con una ruota, **ma causa anche la perdita di posizioni all'altra vettura**;
- 5.6.9.6. **15 secondi** aggiuntivi al tempo totale di Gara, se il pilota in difesa **cambia la propria traiettoria PIÙ DI UNA VOLTA** nel tratto di pista tra una curva e l'altra **provocando anche danni ad altre vetture**;
- 5.6.9.7. **Drive-through** da scontare nella prima sessione di Gara dell'evento successivo, se il pilota commette **qualsiasi altra scorrettezza nella manovra di sorpasso non nominata sopra**.
- 5.6.9.8. **Squalifica dalla sessione**, se l'infrazione commessa compromette gravemente la gara di più piloti e/o viene commessa ripetutamente.
- 5.6.10. Il pilota che **NON esegue il Drive-through impostogli** per aver commesso un'infrazione nell'evento precedente verrà penalizzato con la **squalifica dalla sessione di Gara** in cui non ha scontato la penalità.
- 5.6.11. Il pilota che commette **qualsiasi azione che violi le Regole di Base** (capitolo 1.) riceverà una **sanzione deliberata per votazione dai membri della Direzione di Gara**.

- 5.6.12.** Il pilota che commette **azioni e/o manovre scorrette** considerate dalla Direzione **volontarie e molto gravi** verrà penalizzato con la **squalifica dall'evento /competizione/campionato** in cui viene commessa l'infrazione.
- 5.6.13.** La Direzione si riserva il diritto di penalizzare con la **sospensione temporanea** o l'**espulsione a titolo definitivo dal T.R.C.** il pilota che commette **azioni e/o manovre scorrette** ripetutamente anche dopo gli avvertimenti e le sanzioni comminate.
- 5.6.14.** Al raggiungimento di **2 avvertimenti** per una qualsiasi regola del paragrafo **5.6**, il pilota colpevole dovrà **scontare un drive through nella seguente Gara a cui ha accesso.**
- 5.6.15.** Il pilota che viola la regola del paragrafo **5.4.7.1** verrà penalizzato con **doppio warning e squalifica dalla gara.**
- 5.6.15.1.** Il comportamento recidivo da parte di un pilota per la violazione dell'articolo **5.4.7.1** verrà punito con la **squalifica dal campionato in corso e con possibile ban per il successivo.**

5.7. N.B.: LA DIREZIONE DI GARA SI RISERVA IL DIRITTO DI ATTRIBUIRE PENALITÀ AGGIUNTIVE PER AGGRAVARE CERTE SITUAZIONI IN CUI NOTA PARTICOLARE SCORRETTEZZA DA PARTE DEI PILOTI. TALE PENALITÀ AGGRAVANTE NON PUÒ ESSERE REVOCATA IN SEGUITO A RICORSO

5.7.1. Revisione penalità

Tutti i piloti che non concordano con le decisioni della Direzione Gara hanno il diritto di richiedere la revisione di uno o più episodi, mostrando prove a proprio favore e argomentando con la massima calma e tranquillità. La Direzione Gara provvederà all'analisi approfondita dell'episodio in questione e alla rielaborazione del verdetto sulla base delle ulteriori dichiarazioni e prove del pilota coinvolto. **L'eventuale replica della Direzione Gara alla revisione non può essere revocata in alcun caso.**

(Aggiornato al 14/10/2020)

Lo staff di Team Racing Competition

Sponsored by:
SATHERM IMPIANTI SNC (NO)