

## **Capitolo 5 – Setup e Parametri Tecnici**

L'organizzazione "Amici in Pista" ha scelto di strutturare questo evento adottando un'impostazione tecnica con **setup libero e BdP (Bilanciamento delle Prestazioni) disattivato**, nel pieno rispetto delle logiche competitive e della filosofia simulativa che anima il nostro progetto.

Questa scelta **non vuole sminuire né criticare** altre modalità organizzative: nutriamo il massimo rispetto per tutti i campionati, per chi investe tempo e passione nel creare eventi, e per ogni approccio che contribuisce alla crescita della community del sim-racing.

La nostra proposta si pone come **un'alternativa**, fondata sull'idea che la simulazione non sia solo prestazione in pista, ma anche sviluppo, interpretazione tecnica e lettura del veicolo.

In molte competizioni, l'utilizzo del BdP attivo e di assetti bloccati è finalizzato a livellare le prestazioni tra i partecipanti. Sebbene efficace in contesti monomarca o ad alta affluenza, questo approccio può risultare limitante quando si applica a eventi con auto diverse e stili di guida personalizzati.

Noi crediamo che la capacità di costruire un assetto efficace — entro limiti regolamentari — debba essere considerata **una competenza da valorizzare**. Leggere il comportamento dell'auto, adattarla al proprio stile e ottimizzarne il potenziale è parte integrante dell'abilità di un sim driver.

Per questo motivo, ogni pilota potrà lavorare liberamente sulla propria vettura, **nel rispetto dei parametri tecnici imposti dalla Direzione Gara**.



### **Impostazioni generali delle lobby**

- **BdP disattivato** in tutte le Prove Speciali (PS).
- **Setup completamente libero**, entro i limiti specifici di potenza, peso e PP indicati per ogni PS.
- Tutte le altre impostazioni tecniche (consumo carburante, usura gomme, penalità automatiche, danni ecc.) saranno dettagliate nella sezione "**Impostazioni Tecniche delle Lobby**" in fondo al regolamento.



### **Elenco veicoli e parametri tecnici per ciascuna PS**

- **PS1 – Fishermans Ranch (sterrato)**
  - Veicolo: Mitsubishi Lancer Evolution Final Gr.B Rally Car
  - Parametri: 529 CV – 1290 Kg – 656 PP
- **PS2 – Grand Valley Sud (asfalto)**
  - Veicolo: Peugeot RCZ Gr.B Rally Car
  - Parametri: 524 CV – 1200 Kg – 661 PP
- **PS3 – Colorado Springs (sterrato)**
  - Veicolo: Ford Focus Gr.B Rally Car
  - Parametri: 546 CV – 1260 Kg – 661 PP
- **PS4 – Deep Forest (asfalto)**
  - Veicolo: Nissan GT-R Gr.B Rally Car
  - Parametri: 550 CV – 1350 Kg – 659 PP
- **PS5 – Sardegna – Mulini a Vento (sterrato)**
  - Veicolo: Subaru WRX Gr.B Rally Car
  - Parametri: 529 CV – 1280 Kg – 657 PP
- **PS6 – Eiger Nordwand (Al Contrario) (asfalto)**
  - Veicolo: Lancia Delta HF Integrale Evoluzione Gr.B Rally Car
  - Parametri: 530 CV – 1280 Kg – 655 PP



### **Nota finale**

Tutte le impostazioni avanzate delle lobby — comprese configurazioni di gara, condizioni meteo, danni, ghosting, visibilità e altro — saranno elencate nella sezione "**Impostazioni Tecniche delle Lobby**", posta alla fine del regolamento.