



Premessa – Lo spirito di “Amici in Pista”

“Amici in Pista” è una community strutturata e collaborativa tra più team del panorama sim racing, nata per organizzare eventi condivisi, professionali e coinvolgenti, nel pieno rispetto della passione per la guida virtuale. **Nasce dalla passione condivisa per la simulazione di guida**, ma soprattutto dal desiderio di creare uno spazio sano, sereno e divertente dove poter vivere il motorsport virtuale con amici vecchi e nuovi.

Le nostre gare si svolgono sulla piattaforma **Gran Turismo**, con l’obiettivo di garantire esperienze coinvolgenti, basate sulla correttezza in pista e sul rispetto reciproco, dentro e fuori dai circuiti virtuali. Per noi, il divertimento non è in contrasto con la serietà: è proprio **l’ambiente sereno e collaborativo** che rende ogni gara un momento da ricordare.

Questa League, a cui fa riferimento il presente Regolamento è composta da **una rete di Team** che si sono uniti per offrire ai partecipanti un’esperienza quanto più professionale, ordinata e rispettosa possibile.

Ogni Team partecipante si impegna attivamente a far conoscere, leggere, comprendere e rispettare il regolamento ai propri piloti. Partecipare a un evento “Amici in Pista” significa entrare in una community dove il vero obiettivo non è primeggiare sugli altri, ma **crescere insieme**, divertirsi, stringere legami e migliorarsi come gruppo, sotto ogni aspetto.

“Amici in Pista” si distingue anche per la varietà e l’originalità dei suoi eventi: ogni campionato sarà unico, con format sempre diversi, modalità sempre nuove e categorie pensate per coinvolgere tutti i livelli di esperienza. Dal rally a tempo alle gare endurance, ogni appuntamento sarà una scoperta.

Naturalmente, per mantenere un clima sereno e inclusivo, è essenziale che ogni partecipante rispetti alcune semplici ma fondamentali **regole di comportamento**, che troverete dettagliate nel presente documento.

Edizione nr.1 – Crono Rally: l’inizio di un nuovo percorso

L’**Edizione nr.1** del progetto “Amici in Pista” si apre con un format innovativo e coinvolgente: il **Crono Rally**. Questa prima manifestazione rappresenta molto più di un semplice campionato: è il punto di partenza di una visione comune, il banco di prova per un’organizzazione che punta a unire **passione, rispetto e qualità** sotto un’unica bandiera. Un evento pensato per distinguersi per struttura, serietà e attenzione ai dettagli.

Il Crono Rally nasce con un’impostazione ben definita: **prove speciali a tempo singolo, vetture diverse per ogni tappa, regolamento preciso e libertà tecnica controllata**. Un equilibrio perfetto tra simulazione e competizione, che permetterà ai partecipanti di mettersi alla prova in un contesto nuovo, stimolante e meritocratico.

In questa prima edizione, l’obiettivo è **dare un’identità chiara al progetto**, offrire un’esperienza indimenticabile e porre le basi per tutto ciò che verrà in futuro.

Sarà una sfida per piloti determinati, team organizzati e appassionati autentici.

Una corsa contro il tempo, ma soprattutto **una corsa verso qualcosa di nuovo**.

Benvenuti alla prima edizione del **Crono Rally – Amici in Pista**.

Che il divertimento abbia inizio. 

Regolamento Ufficiale

- Crono Rally -

Capitolo 1 – Struttura Generale del Campionato

La struttura del campionato nasce con l'intento di valorizzare le abilità individuali dei piloti in un contesto di massima equità tecnica e organizzativa. Ogni dettaglio è stato pensato per offrire un'esperienza coinvolgente, immersiva e fuori dagli schemi classici delle competizioni online.

In questo evento, l'elemento centrale non è solo la vittoria, ma la capacità di affrontare ogni Prova Speciale (PS) con precisione, costanza e sangue freddo. La formula **"a tempo singolo"** esalta la concentrazione e il talento di ciascun pilota, in una sfida che mette alla prova tecnica di guida e gestione della pressione.

Il format adottato si ispira alle logiche rallyistiche reali, dove ogni frazione di secondo può fare la differenza e ogni errore può compromettere l'intero risultato finale.

Struttura del Campionato

- Il campionato si compone di **6 Prove Speciali (PS)**, ciascuna su un tracciato diverso;
- Per ogni PS, verrà **assegnata una vettura obbligatoria**, scelta e comunicata dagli organizzatori;
- Il format di gara prevede **sessioni a tempo singolo**: ogni pilota affronterà il tracciato **da solo**, in una sessione controllata, senza la presenza di altri concorrenti in pista;
- L'ordine di partenza verrà definito di volta in volta in base alla classifica progressiva aggiornata (dal più lento al più veloce), salvo eccezioni concesse secondo quanto previsto dal regolamento;
- Il **campionato è a numero chiuso**, con accesso limitato a un numero predefinito di piloti, selezionati secondo criteri organizzativi.

Classifica Finale

Al termine delle cinque Prove Speciali:

- Verrà **calcolata la somma dei tempi ottenuti in ciascuna PS**, comprensive di eventuali **penalità regolamentari**;
- **Vincerà il pilota che avrà totalizzato il tempo complessivo più basso**;
- In caso di parità assoluta nel tempo finale tra due o più piloti (per qualsiasi posizione in classifica), verrà attribuita la posizione migliore al pilota che, nel confronto diretto, avrà ottenuto il maggior numero di tempi più veloci rispetto agli altri piloti coinvolti nella parità, analizzando singolarmente ciascuna PS.

Capitolo 2 – Calendario e Orari

La gestione del tempo è uno degli elementi fondamentali nella riuscita di una competizione ben organizzata. Per questo motivo, l'intero calendario dell'evento è stato progettato per offrire un'esperienza ordinata, fluida e accessibile, che tenga conto delle esigenze dei partecipanti e garantisca lo svolgimento regolare di ogni sessione.

La suddivisione in **fasce orarie distinte**, l'ampio margine temporale tra una **PS** e l'altra e la possibilità di **coordinamento interno tra team**, assicurano una pianificazione flessibile ma rigorosa, volta a garantire la massima partecipazione e correttezza.

Struttura del Calendario

- Ogni **Prova Speciale (PS)** si disputerà **dal lunedì al venerdì**, secondo un calendario stabilito dalla Direzione Gara.
- Le serate saranno suddivise in **più lobby**, distribuite su **due fasce orarie principali**:
 - **Ore 21:30**
 - **Ore 22:30**
- **Ogni pilota** verrà assegnato a una **lobby specifica**, con data e orario prestabiliti. L'assegnazione sarà **comunicata ufficialmente** tramite i canali ufficiali dell'evento, in particolare su Discord.
- Dopo ogni PS, seguirà una **pausa di una settimana**, utile per riorganizzazione, analisi dati e comunicazioni ufficiali prima della tappa successiva.

Scambi e Modifiche

- È possibile **richiedere uno scambio di fascia oraria o giorno esclusivamente tra compagni di team**, previo accordo tra i piloti coinvolti.
- Ogni richiesta dovrà essere **comunicata ufficialmente e autorizzata dall'organizzazione**, che si riserva il diritto di approvare o rifiutare lo scambio in base alle esigenze logistiche e di regolarità del campionato.
- **Non saranno ammessi piloti al di fuori della lista ufficiale dei partecipanti.**

Capitolo 3 – Figure di riferimento in Lobby

Per garantire uno svolgimento fluido, ordinato e trasparente di ogni sessione, ogni lobby sarà gestita da figure di riferimento precise, individuate tra membri dello staff o persone di fiducia dei team organizzatori.

Questi ruoli sono fondamentali per assicurare che ogni pilota possa svolgere il proprio tentativo in un contesto regolamentato, silenzioso e privo di interferenze, nel rispetto delle regole e della concentrazione necessaria durante le prove.

Le responsabilità saranno assegnate in **anticipo e comunicate pubblicamente** all'interno delle liste ufficiali di ogni tappa. L'obiettivo è quello di garantire la massima trasparenza e il corretto controllo di ogni fase dell'evento.

Figure previste all'interno di ogni lobby

- **Host**

Si occupa della gestione tecnica della stanza, dalla creazione della lobby fino al controllo degli accessi e della corretta sequenza dei partecipanti.

- **Responsabile**

Ha il compito di supervisionare la regolarità dell'evento all'interno della lobby, verificare eventuali irregolarità, raccogliere segnalazioni e assicurarsi che venga rispettato l'ordine di partenza e il comportamento corretto in chat.

- **Streamer** (se previsto)

È la figura incaricata della **trasmissione in diretta dell'evento**, con la finalità di dare visibilità alla competizione e ai piloti partecipanti.

Le tre figure **possono coincidere nella stessa persona**, qualora l'organizzazione lo ritenga opportuno o in base alle esigenze logistiche della singola lobby.

Tutte le assegnazioni **verranno pubblicate per ogni singola PS** tramite i canali ufficiali Discord del campionato, all'interno delle **liste ufficiali di convocazione**.

Capitolo 4 – Tentativi e Tempi

La modalità di gara scelta per questo campionato prevede **sessioni a tempo singolo**, in cui ogni pilota affronta la Prova Speciale da solo in pista. Questo sistema garantisce equità assoluta, concentrazione massima e riduce al minimo qualunque interferenza esterna.

Ogni partecipante ha quindi l'opportunità di esprimere il proprio potenziale in un contesto controllato, dove il cronometro sarà l'unico avversario.

Tentativi a disposizione

- Ogni pilota ha diritto a **1 solo tentativo ufficiale** per ciascuna Prova Speciale.
- Il tentativo è unico e definitivo, senza possibilità di ripetizione, a meno di problemi tecnici documentati e validati secondo quanto previsto nel regolamento.

Rilevazione dei tempi

- I tempi di ogni pilota saranno **verificati, annotati e confermati in diretta** dal personale di staff presente nella lobby (Host e/o Responsabile).
- Tutti i dati ufficiali saranno raccolti e registrati internamente dallo staff, senza necessità che i piloti effettuino ulteriori operazioni o invii manuali.

Note

- **Non è richiesto l'invio di screenshot o replay** da parte dei partecipanti, salvo casi specifici di richiesta da parte dell'organizzazione per verifica o eventuali anomalie.
- In caso di problemi tecnici relativi alla lobby, si rimanda al capitolo dedicato alla **Gestione dei Crash e Irregolarità Tecniche**.

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.

Capitolo 6 – Classifiche e Categorie

- Durante lo svolgimento del campionato non saranno previste categorie di appartenenza. Tutti i piloti gareggeranno in un'unica classifica generale.
- Al termine delle 5 Prove Speciali, la classifica finale verrà suddivisa in categorie (WRC, Rally2, Rally3) sulla base dei tempi complessivi ottenuti da ciascun partecipante.
- La suddivisione sarà eseguita **esclusivamente su base matematica**, in proporzione al numero totale dei piloti iscritti e classificati, garantendo una distribuzione equa e trasparente.
- L'obiettivo di questa suddivisione è quello di valorizzare le prestazioni di tutti i partecipanti, premiando il merito **senza possibilità di manipolazioni** o favoritismi.
- Eventuali ritiri, squalifiche o abbandoni verranno comunque considerati nella griglia finale e assegnati alle **categorie inferiori**, evitando alterazioni nella composizione dei gruppi.

Capitolo 7 – Livree e Grafiche

Nel rispetto dell'identità visiva del campionato e della professionalità che vogliamo trasmettere, ogni pilota è tenuto a presentarsi in pista con una **livrea personalizzata conforme alle linee guida ufficiali**.

L'aspetto estetico dell'auto, seppur secondario alla prestazione in sé, rappresenta un elemento distintivo del proprio team e contribuisce al prestigio e alla coerenza dell'evento.

Requisiti obbligatori

Ogni livrea dovrà includere obbligatoriamente:

- Gli **adesivi ufficiali** forniti dall'organizzazione (es. loghi degli sponsor e dell'evento);
- Gli **adesivi identificativi del proprio team di appartenenza**;
- Il **numero di gara** ben visibile, anche se eventualmente già utilizzato da altri piloti (non è vincolato all'unicità).

Contenuti vietati

Sono tassativamente **vietate livree** contenenti riferimenti o elementi:

- Razzisti, discriminatori o politicamente sensibili;
- Pornografici o sessualmente espliciti;
- Volgari, offensivi, provocatori o inappropriati in qualsiasi forma.

Verifiche e sanzioni

- Le verifiche sulle livree verranno effettuate **dopo il tentativo ufficiale**, con controlli a campione o su segnalazione.
- L'inosservanza dei requisiti potrà comportare **sanzioni variabili**, a discrezione dell'organizzazione:
 - Semplice ammonimento;
 - Penalità in tempo sulla PS disputata;
 - Nei casi più gravi o reiterati, **squalifica dal campionato**.

Capitolo 8 – Penalità sui ritardi

Ogni pilota è tenuto a rispettare con puntualità, disciplina e correttezza tutte le fasi dell'evento. La Direzione Gara applicherà penalità in caso di comportamenti non conformi al regolamento.

Ritardo con comunicazione ufficiale

- Se un pilota **prevede un ritardo**, deve **avvisare anticipatamente** sul **canale Discord ufficiale** dell'evento prima dell'orario previsto per l'inizio della sua PS.
- In questo caso, sarà **tutelato per i primi 10 minuti** di ritardo, durante i quali non riceverà penalità.
- **Oltre i 10 minuti** di ritardo si applicano comunque le penalità previste nella scala sottostante:
 - Superati **10 minuti** → +1 secondo
 - Superati **20 minuti** → +2 secondi
 - E così via, con **+1 secondo ogni 10 minuti aggiuntivi**
- La lobby e l'host **non attenderanno** l'arrivo del pilota ritardatario: la PS inizierà regolarmente all'orario prestabilito.

♦ Ritardo senza comunicazione ufficiale

- Se il pilota **non si presenta** entro l'orario previsto e **non invia alcuna comunicazione ufficiale** sul canale Discord, riceverà una penalità in tempo secondo i seguenti criteri:
 - Fino a **10 minuti** → +1 secondo
 - Superati **10 minuti** → +2 secondo
 - Superati **20 minuti** → +3 secondi
 - E così via, con **+1 secondo ogni 10 minuti aggiuntivi**

♦ Ordine di partenza e ingresso in lobby

- Se il pilota entra in lobby **prima del proprio turno**, potrà disputare la PS nel proprio ordine assegnato, **ma riceverà comunque** la penalità in base al ritardo cumulato.
- Se il pilota entra **dopo il proprio turno**, dovrà disputare la PS per ultimo, **ricevendo** la penalità in base al ritardo cumulato.

♦ Assenze ingiustificate

- **1ª assenza:** tempo dell'**ultimo classificato complessivo** nella PS + **1 secondo**
- **2ª assenza:** tempo dell'**ultimo classificato complessivo** nella PS + **2 secondi**
- **3ª assenza:** **squalifica** dal campionato

♦ Comportamento in lobby e rispetto della sessione



- I piloti che hanno completato la propria PS **devono restare in lobby** fino al termine della sessione.
- È **assolutamente vietato** scrivere in chat, commentare o disturbare **durante lo svolgimento** della PS di un altro pilota.
- È **consentito scrivere** in chat inviare **solo tra una PS e l'altra**.
- È **consentito inviare complimenti** al termine di una PS, ma **non oltre l'inizio della successiva**.
- Comunicazioni tecniche o urgenti all'host sono consentite **solo tra una PS e l'altra**.

♦ Mancato rispetto delle istruzioni dell'host in fase di iscrizione alla PS

L'host di ciascuna lobby indicherà **chiaramente**, tramite messaggio in chat, i piloti che devono:

- **iscriversi** alla PS;
- **cancellare l'iscrizione** dopo averla completata.

In caso di inottemperanza dopo 3 richiami consecutivi, verranno applicate le seguenti penalità:

-  **Pilota che non toglie l'iscrizione:**
 - Verrà **espulso dalla lobby**;
 - Il tempo sarà **annullato**;
 - Gli verrà assegnato il **tempo dell'ultimo classificato complessivo** su quella PS + **1 secondo di penalità**.
-  **Pilota che non si iscrive al proprio turno:**
 - Verrà spostato **per ultimo** nel gruppo della propria lobby + **1 secondo di penalità**;
 - In caso di mancata iscrizione al turno riassegnato gli verrà attribuito il **tempo dell'ultimo classificato complessivo** su quella PS + **1 secondo di penalità**.

⚠ **Nota globale sulle recidive**

Qualsiasi pilota che **reiteri** comportamenti sanzionabili in maniera dolosa verrà inserito nella lista indesiderati e **non potrà più partecipare** a futuri eventi organizzati da "Amici in Pista".



Capitolo 9 – Penalità comportamentali

Ogni partecipante è tenuto a mantenere, durante tutta la durata del campionato e in ogni attività collegata ad esso, un comportamento conforme ai principi di **correttezza sportiva, lealtà, rispetto reciproco e integrità**.

Il rispetto delle regole non si limita agli aspetti tecnici e sportivi, ma comprende anche l'etica, l'educazione e la collaborazione all'interno della community "Amici in Pista".

Qualsiasi azione – **vista o non vista, conosciuta o non ancora prevista**, che possa costituire un vantaggio scorretto o arrecare danno ad altri concorrenti, alla competizione o all'immagine del campionato – sarà oggetto di valutazione da parte della **Commissione Gara**.

Rientrano in questa definizione, a titolo esemplificativo ma non esaustivo:

- Condotte antisportive come spinte volontarie, manovre pericolose o ostruzioni intenzionali;
- Sfruttamento di bug, falle regolamentari o zone grigie per ottenere vantaggi indebiti;
- Comportamenti ingannevoli, fraudolenti o manipolatori;
- Linguaggio offensivo, minacce o attacchi personali;
- Qualsiasi altro atteggiamento che vada contro lo spirito del campionato.

La **Commissione Gara** valuterà la gravità di ogni episodio considerando fattori come l'intenzionalità, l'impatto sull'esito della gara, la sicurezza e la recidiva.

Le infrazioni potranno essere considerate:

- **Lievi**, quando si tratta di comportamenti marginali, senza danni significativi o vantaggi concreti, punibili con avvertimenti o piccole penalità in punti o tempo.
- **Medie**, quando il comportamento genera un vantaggio scorretto o arreca danno moderato ad altri piloti, punibili con penalità di tempo o punti più rilevanti, o arretramenti in griglia nella prova successiva.
- **Gravi**, quando le azioni compromettono pesantemente la gara di un avversario o l'equità della competizione, punibili con squalifiche dalla prova speciale e penalità importanti in classifica.
- **Gravissime**, quando il comportamento è lesivo della sicurezza, della reputazione o dell'integrità del campionato, punibile con l'espulsione dal campionato o l'esclusione permanente dalla community.

La Commissione Gara si riserva il diritto di applicare sanzioni più leggere o più severe rispetto agli esempi riportati, in base alle circostanze specifiche. Le sue decisioni sono **insindacabili e definitive**.

Capitolo 10 – Reclami

Nel rispetto della correttezza e della trasparenza sportiva, ogni partecipante ha il diritto di segnalare presunte irregolarità, comportamenti scorretti o situazioni ambigue verificatesi durante lo svolgimento delle Prove Speciali.

♦ **Chi può presentare un reclamo**

- I reclami possono essere inoltrati **da tutti i partecipanti** o, in alternativa, **dai loro Team Leader** di riferimento.
- Sono ammessi anche reclami contro altri piloti, se sostenuti da prove oggettive.

♦ **Modalità di invio**

- I reclami devono essere presentati esclusivamente tramite il canale ufficiale Discord dedicato all'evento, nell'apposita sezione dedicata.
- Non saranno accettati reclami inviati tramite messaggi privati, gruppi non ufficiali, chat vocali o altri strumenti non previsti dal regolamento.

♦ **Modalità di reclamo**

Eventuali reclami dovranno essere presentati **entro e non oltre le ore 24:00 del giorno successivo alla gara**, e devono includere obbligatoriamente:

- **Nomi dei piloti coinvolti**;
- **PS di riferimento**, giorno e orario della sessione;
- **Materiale di supporto** (immagini o video chiari e inequivocabili);
- **Descrizione sintetica** del problema riscontrato.

♦ **Prove obbligatorie**

- Ogni segnalazione **deve essere accompagnata da materiale oggettivo** (screenshot, videoclip, clip PS5, ecc.) prodotto da chi effettua il reclamo.
- In **assenza di prove vive**, il reclamo **non verrà preso in considerazione**.
- Gli organizzatori e la commissione gara **non sono tenuti a registrare** né salvare i replay, pertanto è **onere esclusivo** del pilota segnalare e documentare l'accaduto.

♦ **Tempistiche**

- I reclami devono essere inviati **entro e non oltre le ore 24:00 del giorno successivo alla gara**.
- Dopo tale termine, eventuali segnalazioni **non avranno alcun valore ufficiale**, salvo diverse indicazioni della Direzione Gara in casi eccezionali.

♦ Valutazione e decisioni

- Ogni reclamo verrà esaminato dallo **staff organizzativo** e dalla **Commissione Gara**, che analizzeranno il materiale fornito e la situazione specifica.
- L'esito potrà comportare **nessuna azione, ammonimenti, penalità in tempo, squalifiche parziali o totali** a seconda della gravità dell'infrazione.
- **Non è previsto alcun appello** successivo alla decisione definitiva della Commissione.

⚠ Avvertenze

- Reclami infondati, mossi con intento provocatorio o senza alcun supporto oggettivo potranno essere considerati essi stessi **comportamenti non sportivi**, e sanzionati a discrezione dell'organizzazione.
- La buona fede, il rispetto e l'uso corretto degli strumenti di reclamo rappresentano **parte integrante dello spirito sportivo** che "Amici in Pista" promuove.

🎯 Rispetto delle Decisioni della Commissione di Gara

Partecipando all'evento, ogni pilota accetta implicitamente di **rispettare le decisioni prese dalla Commissione di Gara e dall'organizzazione**, anche qualora non dovesse condividerne l'esito.

È pienamente ammesso esprimere perplessità o richiedere chiarimenti, purché in modo costruttivo, rispettoso e documentato, nell'interesse del confronto e del miglioramento collettivo. Tuttavia, **non saranno** in alcun modo **tollerate polemiche sterili, attacchi personali, insinuazioni pubbliche o comportamenti volti a minare l'ambiente di rispetto e correttezza** che "Amici in Pista" si impegna a garantire.

Eventuali comportamenti contrari a questo principio potranno comportare provvedimenti disciplinari, che vanno dall'ammonizione fino all'allontanamento dall'evento in corso e, nei casi più gravi, dall'intero progetto.

La fiducia nel lavoro della Commissione di Gara è **parte integrante** del patto sportivo su cui si fonda questo campionato.

🏆 Capitolo 11 – Premi Individuali

La filosofia di "Amici in Pista" si fonda su rispetto, meritocrazia e passione autentica per le competizioni. In quest'ottica, i premi non rappresentano solo un riconoscimento sportivo, ma anche un modo concreto per valorizzare l'impegno, la costanza e il comportamento corretto dei partecipanti.

Alla base c'è la convinzione che ogni gara sia un'occasione per distinguersi, non solo con la velocità, ma anche attraverso la disciplina e il rispetto reciproco. Premiare il merito vuol **dire premiare chi costruisce, con serietà, la qualità di questo progetto**.

🏆 Classifiche premiate

Al termine dell'evento, i partecipanti verranno suddivisi in tre categorie ufficiali secondo la classifica assoluta finale:

CATEGORIA	POSIZIONE	COPPA	PREMI IN DENARO
WRC	1°	🥇 Coppa Oro	110€
	2°	🥈 Coppa Argento	95€
	3°	🥉 Coppa bronzo	85€
Rally 2	1°	🥇 Coppa Oro	65€
	2°	🥈 Coppa Argento	55€
	3°	🥉 Coppa bronzo	45€
Rally 3	1°	🥇 Coppa Oro	25€
	2°	🥈 Coppa Argento	15€
	3°	🥉 Coppa bronzo	5€

Nota bene:

💰 **I premi in denaro saranno assegnati esclusivamente ai primi tre classificati per ogni categoria.**

♦ Nota

Tutti i premi verranno **consegnati o spediti** direttamente ai vincitori tramite accordi privati con l'organizzazione, nei tempi e modalità che saranno definiti al termine del campionato.

Capitolo 12 – Premi Team

Nel progetto “Amici in Pista”, il valore del singolo si intreccia con la forza del gruppo. Per questo motivo, oltre ai riconoscimenti individuali, abbiamo scelto di premiare anche i **Team** che si distinguono per costanza, organizzazione e spirito collettivo.

I premi destinati ai Team non rappresentano solo un traguardo competitivo, ma vogliono riconoscere il lavoro dietro le quinte: la condivisione delle strategie, il supporto reciproco, la preparazione condivisa e la passione che ogni gruppo porta in pista come una sola voce.

Per garantire un equilibrio tra Team numerosi e Team con meno piloti, la classifica sarà basata sui **5 migliori risultati individuali ottenuti in ogni Prova Speciale** da ciascun Team.

Una scelta studiata per valorizzare la qualità delle prestazioni, evitando che il numero degli iscritti diventi un vantaggio automatico.

Essere parte di un Team significa contribuire ogni giorno alla crescita di una community sana, dove il risultato non è mai solo personale. Premiare i migliori Team vuol dire celebrare quei piloti che, insieme, hanno saputo trasformare la collaborazione in prestazione.


Regole:

- I punti sono assegnati in base alla classifica assoluta della PS (dal 1° al 120° posto);
- Il sistema di punteggio è lineare e decrescente:
 - 1° classificato = 120 punti
 - 2° classificato = 119 punti
 - ...
 - 120° classificato = 1 punto

Regole aggiuntive:

- Ogni team può avere un numero illimitato di piloti iscritti.
- Solo i 5 migliori punteggi verranno conteggiati per ciascuna PS.
- Se un team ha meno di 5 piloti classificati in una PS, i posti mancanti saranno considerati con 0 punti.
- La somma dei punti PS dopo PS determinerà la classifica team finale.

Classifiche premiate:

POSIZIONE	PREMIO
1°	 Targhetta

Capitolo 13 – Pad e Volante

Relazione sull'impatto del joystick e del volante sull'usura degli pneumatici:

Dopo un'attenta analisi basata su dati raccolti durante le sessioni di simulazione in Gran Turismo 7, siamo giunti a importanti conclusioni riguardo l'impatto dell'uso del joystick rispetto al volante, sia durante le curve che in fase di frenata.

Curve:

L'utilizzo del joystick, a causa della sua minore precisione rispetto al volante, causa sbalzi di temperatura nelle gomme più marcati. Questo è evidente soprattutto in curve simmetriche affrontate in maniera consecutiva, dove la modulazione delle sterzate e dell'acceleratore è meno fluida. La conseguenza è un'usura maggiore degli pneumatici, dovuta principalmente alle temperature superiori raggiunte in seguito agli input meno controllati.

Frenata:

Durante la frenata, l'uso del tasto X del joystick, che non permette una modulazione precisa, porta le gomme a surriscaldarsi maggiormente, aumentando così il consumo degli pneumatici. Al contrario, utilizzando il tasto R2, che consente una modulazione dell'intensità della frenata, le temperature degli pneumatici risultano molto più simili a quelle ottenute con l'uso di una pedaliera. Questo permette un'usura più uniforme e un controllo migliore del veicolo durante le fasi di decelerazione, dando conferma che la "**modulazione degli input dati al sistema di gioco è la chiave della differenza dell'esperienza di guida**"

Raccomandazioni:

Per migliorare le vostre prestazioni nella gestione delle gomme durante le sessioni di gara si consiglia fortemente l'uso di un volante per una guida più precisa, che vi permetterà di modulare meglio gli input e di mantenere temperature degli pneumatici più stabili.

Poiché è dimostrato, quindi, che il volante consegna in **tutte le condizioni** (in particolare all'aumentare delle difficoltà), con **tutte le auto** (peculiarmente con quelle sottosterzanti), e su **tutte le piste** (con predilezione nei curvoni veloci o in cambi repentini di direzione), una serie di vantaggi che si acquiscono con le gomme consumate, chiaramente a condizione di saper usare appropriatamente detta periferica, e non potendo fare a meno di cercare di riequilibrare i rapporti tra il joystick ed il volante, dopo svariate comparative ed aver esplorato numerose ipotesi quali peso, potenze, mescole, l'organizzazione si solleva di questo handicap che deriva dal gioco in se e non potrà **MAI** esserne responsabilizzata in quanto è da ritenersi problema di "**causa di forza maggiore**".

È facoltà, diritto e decisione dei concorrenti dotarsi di un eventuale volante.

Lo scopo del presente articolo è **quello di informare i penalizzati** contro chi ha e sa usare il volante e di **cercare di fare chiarezza che non esiste soluzione adottabile da parte degli organizzatori per una soluzione equitativa** per limitare una straordinaria sovra performance dovuta agli attuali settaggi di GranTurismo 7 che favorisce in maniera davvero troppo evidente il volante rispetto al joystick.



Capitolo 14 – Priorità ai Team

Uno degli obiettivi fondamentali del progetto "**Amici in Pista**" è la creazione di una community stabile, seria e coesa, formata da team che condividano valori di sportività, correttezza e rispetto delle regole.

Per questo motivo, il sistema di accesso alle future edizioni premierà non solo le prestazioni in pista, ma anche l'affidabilità e l'impegno dimostrati nel corso degli eventi.



Come funziona la priorità

- **I team che parteciperanno regolarmente**, rispettando i regolamenti e mantenendo un comportamento corretto dentro e fuori dalla pista, **acquisiranno una priorità di iscrizione** nelle edizioni successive.
- La priorità sarà assegnata al team nel suo complesso, **non ai singoli piloti**. I piloti possono cambiare, ma l'identità del team rimane il punto di riferimento.
- Il team che avrà dimostrato continuità, correttezza e serietà organizzativa, **sarà considerato affidabile** e quindi favorito nella selezione delle liste per i prossimi eventi.



Perché è importante

Essendo competizioni a **numero chiuso**, con posti limitati, questa priorità rappresenta un **vantaggio concreto** per tutti i team che desiderano continuare a competere nell'ambiente di "Amici in Pista".

È un'opportunità esclusiva per essere parte di un progetto che punta alla qualità, all'equilibrio e alla costruzione di un'identità forte nel mondo delle competizioni su piattaforma sim-racing.