Regolamento ufficiale del “*GTES Gran Turismo Endurance series by Union*”

ART.1 - STRUTTURA CIRCUITO GTES

1.1 Agli eventi GTES sono ammessi tutti i piloti facenti parte di un team riconosciuto dalla lega UNION.
1.2 Le partecipazioni eventi del circuito GTES non saranno soggette alle classificazione rank UNION.
1.3 Ogni articolo di questo regolamento si intende valido per ogni Team e pilota partecipante agli eventi del circuito GTES.
1.4 Ogni evento GTES sarà comprensivo di un documento denominato “Regolamento evento” e di un documento denominato “Impostazioni lobby”.
1.5 Tutte le specifiche dell’evento saranno descritte nei documenti citati al punto 1.4
1.6 Ogni evento del circuito GTES sarà soggetto alla compilazione del modulo di iscrizione allegato alle specifiche evento.
1.7 L’iscrizione del team all’evento del circuito GTES vale come accettazione del regolamento di gara proposto.
1.8 In ogni evento del circuito sarà obbligatorio rispettare lo schema adesivi ufficiale GTES.
1.9 Gli eventi e le gare del circuito GTES potranno avere una durata tra le due e le 3 ore.
1.10 La durata o il kilometraggio dell’evento verrà suddivisa in STINT.
1.11 Ogni STINT avrà durata massima un’ora.
1.12 I piloti si susseguiranno negli STINT nella modalità cambio pilota descritta nel punto 1.8.
1.13 Ogni evento del circuito GTES sarà suddiviso in 2 fasi, salvo ulteriori comunicazioni, denominate “Qualifica” e “Gara”.
1.14 La modalità di Qualifica utilizzata sarà come da “Impostazioni Lobby”.
1.15 La classificazione all’interno della fase Qualifica sarà determinata dal gioco in “Pole al più veloce”.
1.16 La modalità di Gara sarà gestita con un numero consecutivo di lobby pari al numero di STINT.
1.17 Un pilota può partecipare a più di uno STINT non consecutivo.
1.18 Ogni team potrà iscrivere da minimo di due piloti ad un massimo di quattro piloti senza alcun vincolo di rank.
1.19 Ogni team dovrà indicare in fase di iscrizione dei piloti, lo Stint in cui essi prenderanno parte.
1.20 Ogni pilota iscritto dovrà possedere ed equipaggiare la medesima vettura, nella stessa configurazione di livrea.
1.21 Non saranno assolutamente consentiti abbinamenti di auto tra differenti case automobilistiche.
1.22 La scelta della vettura sarà indicata in ogni “Regolamento evento”.

ART: 2 – MODALITA’ QUALIFICA

2.1 Questa fase sarà accessibile solo ai team che saranno regolarmente iscritti all’evento come da regolamento
2.2 Il pilota che effettuerà la Qualifica sarà OBBLIGATORIAMENTE quello indicato nel modulo di iscrizione, salvo ulteriori comunicazioni
2.3 La fase di qualifica sarà gestita su singola lobby in caso di iscrizioni non superiori a 14, salvo ulteriori comunicazioni.

2.4 La fase di qualifica sarà gestita in lobby singola, salvo ulteriori comunicazioni.
2.5 I risultati saranno determinati nella singola sessione di qualifica antecedente alla gara.
2.6 Tutte le impostazioni di Qualifica saranno identiche per tutto il campionato. (Vedi Impostazioni lobby)
2.7 Le lobby verranno aperte 20 min prima dell'inizio dell'evento.
2.8 Alla conferma dell'host, verranno avviate le qualifiche e i piloti inizieranno la fase di qualifica.
2.9 Allo scadere del tempo di qualifica, dopo il relativo ritorno alla schermata principale della lobby, i piloti sono tenuti a rimanere iscritti, fino alla comunicazione dell'host, per permettere le ultime prese dei tempi da parte dello staff di gara.
2.10 Qualora un pilota dovesse presentarsi in una lobby di gara con una vettura differente da quella comunicata, verrà escluso dalla Q.
2.11 Le piste, i consumi, gli obblighi mescola e tutti gli altri dettagli inerenti le impostazioni di lobby gara verranno determinati dal direttivo e comunicate con apposito post sul server Discord di Union.
2.12 Qualora previsto un "Obbligo mescola" si intende che le mescole obbligatorie debbano essere utilizzate per almeno un giro da box a box, la gara va terminata passando sulla linea di partenza.
2.13 È severamente vietato tornare ai box tramite menu opzioni. Questa azione potrebbe modificare i tempi registrati invalidando le qualifiche.
2.14 Ostacolare volontariamente un pilota in pista, se documentato, porterà a penalità o squalifica.

ART: 3 – MODALITA' DI GARA

3.1 La modalità di gara sarà di tipo Endurance a Stint
3.2 Parteciperanno alla gara i team qualificati dalla Fase di Qualifica.
3.3 La griglia di partenza sarà determinata dai risultati della Qualifica
3.4 Per permettere il cambio pilota la fase finale sarà suddivisa in due o più STINT.
3.5 Ogni STINT avrà la propria lobby.
3.6 Ogni pilota dovrà entrare nella lobby definita dal Direttivo nei giorni antecedenti alla gara.
3.7 Ogni pilota dovrà entrare nella lobby del proprio STINT nei tempi indicati dal regolamento.
3.8 I PILOTI partecipanti allo STINT iniziale e agli STINT intermedi NON DOVRANNO CONCLUDERE LA GARA, ma DOVRANNO rientrare ai box al termine del PENULTIMO giro di gara impostato (es. 59/60).
3.9 Una volta che l'ultimo pilota sarà rientrato ai BOX l'host comunicherà ai piloti di uscire nuovamente in pista per concludere la gara per poter salvare il replay necessario per la gestione di eventuali reclami
3.10 I PILOTI partecipanti agli STINT intermedi e allo STINT finale, dovranno risultare iscritti alla propria lobby nei tempi indicati da regolamento.
3.11 Una volta verificata la presenza dei piloti inscritti allo STINT si procederà con l'avvio della gara, comunicato con anticipo dall'host.
3.12 I PILOTI partecipanti agli STINT intermedi e allo STINT finale dovranno percorrere un primo giro (NON COMPETITIVO) in condizioni di sicurezza e a debita distanza dagli avversari, al termine del quale tutti piloti rientreranno ai BOX in attesa che il proprio compagno di squadra, partecipante allo STINT precedente, comunichi il proprio ingresso ai BOX.
3.13 Il pilota potrà uscire dal BOX ed iniziare il proprio STINT, solo quando il compagno di squadra uscente dallo STINT precedente gli comunicherà di

essere fermo in piazzola.

3.14 Spetta ad ogni team trovare il metodo migliore per comunicare il termine dello STINT, esempio party PS o altri strumenti di diverso genere.

3.15 Per aiutare a comprendere meglio cosa dovranno fare i piloti durante il passaggio da STINT a STINT sono a disposizione video di esempio

3.16 Questa procedura ha lo scopo di mantenere inalterati i distacchi accumulati durante gli STINT.

3.17 Tutto sarà rigorosamente controllato in tempo reale dai commissari in lobby.

3.18 Qualsiasi errore nella gestione della fase (come il non rientro ai box al giro designato, o l'uscita anticipata dai box) comporteranno sanzioni o/e squalifica

3.19 Sono previsti restart per Bug Start/Incidenti/Crash di rete solo in casi eccezionali e solo per gestione vento.

3.20 È severamente vietato entrare in pista se non diversamente specificato dall'host.

3.21 Ostacolare volontariamente un pilota in pista, se documentato, porterà alla squalifica immediata.

3.22 Qualora previsto un "Obbligo mescola" si intende che le mescole obbligatorie debbano essere utilizzate per almeno un giro da box a box, la gara va terminata passando sulla linea di partenza.

3.23 Al pilota che uscirà dalla Pitlane nel proprio Stint, prima ancora che il pilota dello Stint precedente sia giunto nella corsia box, verrà applicata una Black Flag ovvero Squalifica immediata dalla gara.

ART.4 - COMPOSIZIONE LOBBY E SPOSTAMENTI

8.1 Ogni evento GTES avrà gestione unica di calendario e lobby.

8.2 Il numero di lobby può variare in base agli eventi.

8.3 Le richieste di spostamento lobby dovranno pervenire attraverso il canale dedicato sul server Discord di Union

8.4 La composizione delle lobby sarà comunicata a mezzo comunicato ufficiale nei canali dedicati sul server Discord di Union.

8.5 Nel caso un pilota dovesse correre in una lobby sbagliata totalizzerà 0 punti.

ART.5 - COMUNICATI UFFICIALI

8.1 Tutte le comunicazioni, classifiche, risultati, composizioni lobby saranno comunicate alle squadre tramite comunicati ufficiali sempre consultabili nelle sezioni apposite del server Discord di Union.

ART.6 - DIREZIONE GARA E PENALITA'

10.1 All'inizio di ogni round sarà costituita una direzione gara che sarà composta da personefornite direttamente dalle squadre, ogni team potrà avere un solo membro in direzione gara.

10.2 La funzione di coordinatore della direzione gara sarà svolta dallo staff DG di GTES. **La Direzione Gara sarà completamente indipendente dal direttivo UNION, il quale non potrà influire inalcun modo sulle decisioni riguardanti i comportamenti in pista dei piloti.**

10.3 Il compito della direzione gara sarà quella di giudicare i contatti non sanzionati in automatico dal gioco.

10.4 Il direttivo e la D.G. si riservano la possibilità di intervenire anche fuori regolamento qualora si verificassero casi palesi di antisportività e/o di comportamenti che vanno contro lo spirito base della Union.

10.5 Seguirà documento della Direzione Gara con la spiegazione delle penalità e relativa applicazione

ART.7 – RECLAMI

11.1 Le penalità di gara che verranno gestite dal gioco saranno indiscutibili. Viceversa penalità a regolamento che non verranno attribuite dal gioco saranno valutate dalla Direzione Gara, previo inoltro di reclamo da parte del pilota "danneggiato".

11.2 Qualora un pilota ritenesse di aver subito un comportamento antisportivo da un avversario, potrà inviare un reclamo, tramite il proprio Capo Team che dovrà consegnarlo alla Direzione Gara, **entro e non oltre le ore 23:59 del giorno successivo la gara**, tramite modulo appropriato.

11.3 I reclami pervenuti oltre tempo massimo o senza i requisiti necessari **saranno considerati nulli e non verranno presi in considerazione**.

11.4 Il reclamo per essere preso in considerazione dovrà essere compilato in ogni sua parte obbligatoria.

11.5 Dalla seconda richiesta di reclamo inviata alla D.G. non giustificata (richieste ritenute non valide, e/o con errori nella presentazione) al team richiedente verrà applicata una penalità. Le 2 possibilità si resetteranno all'inizio evento successivo. Questo per non intasare la direzione gara con reclami per contatti futili e/o con concorsi di colpa.

ART.8 – LIVREE

12.1 Per la partecipazione agli eventi del GTES, ogni pilota dovrà utilizzare per la propria auto la livrea ufficiale del team, che tranne per piccoli particolari personali (es. colore cerchioni; specchietti; loghi personalizzati), dovranno essere identiche fra loro.

12.2 Una squadra potrà cambiare livrea del team tra un evento e l'altro.

12.3 Ogni team sarà libero di inserire qualsiasi sponsor o scritta sulla propria livrea, il direttivo si riserva di non accettare livree, sponsor o scritte non consone, offensive, blasfeme o di discriminazione razziale e territoriale.

12.4 Le livree dovranno avere gli adesivi obbligatori forniti dal direttivo UNION e comunicati con documento a sé stante sul server Discord.

12.5 Qualora anche solo un pilota si presentasse con una livrea senza i suddetti loghi verrà applicata una penalità.

12.6 La livrea dovrà essere mantenuta per tutti gli stint.

ART.9 - HOST E LIVE

13.1 Tutti gli eventi saranno totalmente coperti da live.

13.2 L'elenco dei canali dove seguire la live evento saranno comunicati nei canali Discord dedicati

13.3 L'host aprirà stanza 20 minuti prima dell'orario prestabilito per la partenza delle qualifiche.

13.4 L'host non sarà tenuto ad aspettare alcun pilota ritardatario e all'orario prestabilito con il messaggio INIZIO QUALIFICA, darà il via alle qualifiche.

13.5 I commentatori/host saranno tenuti a commentare le gare senza schernire i piloti e i loro Id PSN o di gioco e non dovranno assolutamente prendere posizione sui contatti di gara.

13.6 Ogni host comunicherà al responsabile host tramite foto il risultato finale di gara ed avrà l'obbligo di salvare il replay qualora servisse alla D.G. per giudicare eventuali contatti

13.7 L'host e chi facesse la live è tenuto a segnalare alla D.G. (tramite il modulo "Segnalazioni") eventuali messaggi offensivi sia nella chat di gara che nella chat del canale live, messaggi vietati come riporta art. 15.

13.8 I piloti sono tenuti ad inviare la richiesta di amicizia al relativo host entro le ore 12:00 del giorno di gara o di qualifica, **qualora dovessero pervenire richieste di amicizia oltre questo limite temporale l'host non è obbligato ad accettare tali richieste.**

ART.10 – COMPORTAMENTO IN CHAT DI GARA, UTILIZZODEI SOCIAL E LOBBY DI ALLENAMENTO

15.1 La chat di gara potrà essere utilizzata solo per saluti e congratulazioni di fine gara oppure per per avvisare l'host dell'eventuale problema di un pilota (es. pilota non vede stanza o pilota crushato durante le qualifiche). Alla prima infrazione di tale norma (non importa il contenuto del messaggio o tono) il pilota in questione salterà la gara successiva,dalla seconda infrazione verrà sospeso. A seconda della gravità (insulti o minacce etc.) la D.G. può anche decidere di escludere un pilota tesserato dalla lega Union anche a titolo definitivo.

15.2 I piloti dei team facenti parte dell'Union che dovessero rendersi protagonisti di commenti dispregiativi, offensivi o di minaccia nei confronti di altri piloti, altre squadre, membri del direttivo o membri della D.G nella chat delle live o sui social (UNION o di squadra), qualora riconosciuti, scatterà la sospensione per la prima gara in programma del pilota in questione. A seconda della gravità (insulti o minacce etc.) la D.G. può anche decidere di escludere un pilota tesserato dalla lega Union anche a titolo definitivo.

15.3 Le lobby di allenamento riportanti nell'intestazione la dicitura "PRIVATO" vanno rispettate e vi potranno accedere solamente i piloti del team che si stanno allenando. In caso di violazione del divieto verranno comminate penalità.

ART. 11 – PROBLEMI DI CONNESSIONE

16.1 I piloti che a causa di bug non riusciranno a prendere parte alla gara ***non avranno la possibilità di recuperare*** la gara in altre lobby.

16.2 In caso un pilota dovesse avere problemi di crash durante uno STINT, terminerà di Default lo STINT in ultima posizione, con distacco di +1 giro sul penultimo pilota in gara. Al pilota successivo la partenza dai box verrà comunicata dall'host tramite chat di gara anziché dal compagno di team.

16.3 Qualora per problemi generali dei server, quindi, di connessione, bug o altro non si riuscisse a disputare la gara, la stessa non sarà recuperata.

Art. 11 - IMPOSTAZIONI STANZA DI GARA

Le impostazioni di gara verranno comunicate con apposito post sul server Discord di Union.