

DRG MOTORSPORT 2.0

Race To Championship

REGOLAMENTO UFFICIALE

2026

Versione v11.0 — Aprile 2026

DRG Motorsport 2.0

INDICE

Comunicazione dello staff	3
Titolo 1 — Norme comportamentali	4
Titolo 2 — Svolgimento eventi	5
Titolo 3 — Sostituzioni piloti interne al team	6
Titolo 4 — Partecipanti	6
Titolo 5 — Qualifica e Ranking	7
Titolo 6 — Gara	7
Titolo 7 — Direzione gara e reclami	8
Titolo 8 — Disciplina sanzioni e penalità	8
Titolo 9 — Penalità di sistema	9
Titolo 10 — Regolamento gare bagnate	9
Titolo 11 — Punti campionato	10
Titolo 12 — Note per gli Host	10
Titolo 13 — Calendario campionato	11
Titolo 14 — Risorse online e iscrizioni	11
Titolo 15 — Impostazioni di gara per ogni round	12
· Round 1 — Le Mans 24h	13
· Round 2 — Tokyo Expressway	15
· Round 3 — Daytona	17
· Round 4 — Canada (Gilles Villeneuve)	19
· Round 5 — Saint Croix — Circuito B	21
· Round 6 — Yas Marina — Finale	23

COMUNICAZIONE DELLO STAFF

Benvenuti alla stagione **Race To Championship 2026** di DRG Motorsport 2.0. Questo documento è il regolamento ufficiale e include tutte le norme comportamentali, le procedure operative, il regolamento gare bagnate, il calendario, le risorse online e le impostazioni complete di ogni round del campionato.

Il regolamento è valido per l'intera stagione 2026 e si applica a tutti i piloti iscritti. Eventuali modifiche o chiarimenti successivi alla pubblicazione saranno comunicati tramite i canali ufficiali della direzione gara (canale WhatsApp dedicato, modulo Google per i reclami).

Buone gare a tutti dallo staff DRG Motorsport 2.0.

TITOLO 1 — NORME COMPORTAMENTALI

1.1 — Il comportamento, sia all'interno del gioco sia fuori, deve seguire le regole fondamentali del buon senso e del rispetto reciproco, non solo verso i propri compagni di squadra ma nei confronti di tutto e tutti.

1.2 — La correttezza e il fair play dei piloti è il primo principio da rispettare **SEMPRE**.

1.3 — È assolutamente vietato:

- Camuffare la voce in party.
- Utilizzo di bug o cheats.
- Insultare o offendere qualcuno utilizzando espressioni di ogni natura (volgari, razziali, sessiste, etc.).
- Spingere altri piloti durante il Ranking, in qualifica o in gara.
- Utilizzare contatti volontari per avvantaggiarsi.

TITOLO 2 — SVOLGIMENTO EVENTI

2.0 — Qualsiasi intenzione di ritiro o impossibilità di partecipazione dovrà essere comunicata tempestivamente all'organizzazione, utilizzando i canali ufficiali messi a disposizione.

2.1 — Non presentarsi alla gara del proprio torneo senza aver precedentemente avvisato comporterà un avvertimento verbale dalla direzione gara.

2.2 — Se un pilota non si presentasse per due gare consecutive senza avvisare, rischia l'esclusione dal campionato a discrezione della direzione gara.

2.3 — Non è consentita la ritrasmissione dell'evento su un canale personale di streaming senza l'autorizzazione espressa dell'organizzazione.

2.4 — L'abbandono senza giustificato motivo di una lobby/server e il mancato avvertimento all'organizzazione sono valutati come comportamento sanzionabile.

2.5 — Le segnalazioni e i reclami di un pilota possono essere accettati dalla direzione gara solo se inviati nei termini indicati al Titolo 7.

2.6 — Le indicazioni orarie di apertura del server/lobby sono tassative (la tolleranza è di 10 minuti).

2.7 — Chi non è presente entro 10 minuti dall'orario previsto di apertura stanza verrà considerato assente e non gli saranno attribuiti punti.

2.8 — Nel caso di un pareggio in classifica a fine campionato si considerano ordinatamente i seguenti criteri: numero di vittorie, media aritmetica dei posizionamenti, numero di podi, ulteriori criteri stabiliti dall'organizzazione.

2.9 — Sarà disponibile **UN SOLO restart** valido per tutti. Qualsiasi altro problema, come ECDP causati da problemi tecnici o connessioni instabili, sarà gestito dalla direzione gara.

2.10 — In nessun caso è previsto un restart automatico derivante da incidenti o contatti in pista.

2.11 — In caso di bug ripetuti o di lag, la direzione gara può escludere a sua discrezione un pilota dalla gara o dall'evento (anche con spostamento in altra lobby).

TITOLO 3 — SOSTITUZIONI PILOTI INTERNE AL TEAM

Definizione. Per sostituzione interna si intende il cambio di un pilota già iscritto a una lobby con un altro pilota della **STESSA** squadra/team. Tipico caso d'uso: il pilota titolare non può correre quel round (lavoro, salute, altri impegni) e il capo team lo sostituisce con un compagno di squadra disponibile.

Cosa **NON** è una sostituzione interna (e quindi non è disciplinata da questo titolo):

- **Cambi di data o di orario di gara** — il calendario è fisso (rif. Titolo 13).
- **Cambi di lobby/categoria** all'interno dello stesso round — vanno richiesti separatamente alla direzione gara con motivazione.
- **Trasferimenti di pilota tra team diversi** — sono vietati a campionato in corso, salvo deroga eccezionale dell'organizzazione.

3.1 — Tempi limite per le sostituzioni interne. Le richieste di sostituzione interna al team devono essere presentate entro e non oltre il **martedì successivo alla settimana di gara**. Le settimane di buca (NO GARA) non vengono conteggiate.

3.2 — Sostituzioni interne per i round futuri. Quando viene pubblicato il PDF di un round, le richieste di sostituzione interna per quel round devono pervenire entro **24 ore dalla pubblicazione**. Oltre questo limite la richiesta non è accettata.

3.3 — Risoluzione interna prima di tutto. I capi team sono tenuti a gestire e risolvere le richieste di sostituzione internamente alla propria squadra prima di interpellare l'organizzazione del campionato. Considerata la dimensione del campionato (oltre 400 piloti), una gestione capillare centralizzata non è praticabile.

3.4 — Canale ufficiale. Comunicare le sostituzioni interne tramite il **canale WhatsApp comunicato dalla direzione gara**.

TITOLO 4 — PARTECIPANTI

4.0 — Piloti iscritti. I piloti iscritti sono coloro che hanno presentato richiesta di iscrizione all'evento entro i termini, hanno ricevuto la conferma del buon esito della richiesta e sono stati registrati nella griglia.

TITOLO 5 — QUALIFICA E RANKING

5.1 — Le qualifiche seguiranno la procedura automatizzata del sistema. In un determinato arco temporale i piloti segnano dei riferimenti sul giro: il pilota che al termine della sessione risulta avere il giro più veloce partirà in pole position, e così di seguito in ordine.

5.2 — Se durante la sessione di qualifica un pilota in sopraggiunta aziona i lampeggianti o il clacson, sta segnalando al pilota che lo precede di stare segnando un giro in cui si sta migliorando. Il pilota davanti, se non si sta migliorando o si trova in un giro di lancio/rientro, deve consentire il sorpasso del pilota più veloce ostacolando il meno possibile.

5.3 — In caso di scorrettezze volontarie che impediscono all'avversario di registrare un tempo in qualifica, il pilota in reato riceve un richiamo verbale o una sanzione maggiore a discrezione della direzione gara.

5.4 — Qualora la procedura automatizzata di qualifica dovesse avere problemi, la direzione gara procederà all'impostazione manuale della griglia secondo i risultati precedentemente ottenuti oppure,

nell'impossibilità di fare ciò, terrà in considerazione procedure alternative decise contestualmente.

5.5 — Vietato spingere altri piloti durante il Ranking, nelle qualifiche di gara e durante la gara stessa. Eventuali clip di scorrettezze vanno conservate per la segnalazione (rif. art. 7.4).

5.6 — Vietato uscire dai box ostacolando piloti in fase di lancio. Se si riceve penalità dal gioco, abortire il giro, spostarsi e non ostacolare in traiettoria. Le segnalazioni di mancato rispetto sono valutate dalla direzione gara.

5.7 — Vietato premere il tasto PS per tornare ai box durante qualifica e gara.

TITOLO 6 — GARA

6.1 — La partenza è una fase di gara molto critica. Durante la gara c'è tutto il tempo per recuperare, sorpassare e lottare senza pericoli.

6.2 — Gli incidenti in fase di partenza, a seconda della gravità, riceveranno sanzioni superiori al normale, fino al doppio, a discrezione della direzione gara.

6.3 — È concesso difendersi dalla scia effettuando un solo cambio di direzione (**no zig-zag**).

6.4 — Cambiata la direzione, si deve restare in quella posizione per tutto il rettilineo fino a poco prima della staccata (non in fase di frenata), zona nella quale si può scegliere tra restare sulla propria linea o rientrare al massimo fino al centro della carreggiata, lasciando in ogni caso lo spazio per un eventuale attacco del pilota che segue.

6.5 — Se il pilota che segue è affiancato si deve tenere la linea e fare la curva senza invadere lo spazio dell'avversario.

6.6 — Se un pilota esce fuori pista o finisce in testacoda, nel rientrare in pista o nella giusta traiettoria di gara, deve controllare l'arrivo di altre auto e, se ne sopraggiungono, dare loro precedenza, stando fermo o procedendo lentamente fuori traiettoria senza creare pericoli.

6.7 — In caso di doppiaggio, il pilota doppiato dovrà spostarsi dalla traiettoria ideale in modo sicuro e far passare l'avversario tempestivamente senza arrecargli danno.

6.8 — Il doppiato che ostacola la gara degli altri piloti riceverà, a seconda della gravità dell'accaduto, un avvertimento verbale o sanzioni maggiori a discrezione della direzione gara.

6.9 — È consentito un solo spostamento da curva a curva per proteggere la posizione da un attacco. Spostamenti multipli (zig-zag) sono vietati e oggetto di segnalazione.

6.10 — Comunicazione in lobby: evitare messaggi per discussioni. La chat di lobby va usata solo se necessario per comunicare con l'host.

TITOLO 7 — DIREZIONE GARA E RECLAMI

7.1 — La direzione gara è a disposizione dei piloti per esaminare, valutare e applicare potenziali sanzioni.

7.2 — I reclami saranno validi solo se il pilota richiedente ha terminato la gara.

7.3 — Il materiale per il reclamo va inviato esclusivamente tramite il **modulo Google comunicato dalla direzione**.

7.4 — Per presentare un reclamo il pilota deve fornire, nei termini indicati e utilizzando i canali di comunicazione previsti, il seguente materiale alla direzione gara:

- Indicazione del giro e dei piloti coinvolti.

Il formato preferito per le segnalazioni include sempre i seguenti campi:

- **Giorno / Lobby** — data e identificativo lobby.
- **Giro** — numero del giro.
- **Numero curva** — curva in cui è avvenuto l'episodio.
- **Id segnalante / Id segnalato** — ID di chi segnala e di chi è segnalato.

7.5 — Tutto il materiale deve essere inviato alla direzione gara entro **le 24 ore successive al termine della gara** affinché il reclamo sia valido.

7.6 — I giudici, dopo la visione del replay e un eventuale consulto anche con dei collaboratori, prenderanno provvedimenti disciplinari in base agli episodi sotto accusa, riportati secondo procedura art. 7.4 dai piloti coinvolti o riscontrati direttamente dalla direzione gara.

7.7 — Le decisioni della direzione gara sono a piena discrezione di quest'ultima e restano **inappellabili**.

7.8 — Il materiale descritto secondo procedura art. 7.4 è necessario anche in fase di difesa da un reclamo.

TITOLO 8 — DISCIPLINA SANZIONI E PENALITÀ

8.1 — **Disciplina per le sanzioni riguardanti ingresso/uscita pitlane:** in entrata ed uscita della pitlane il gioco infliggerà 3 secondi di penalità. Viene valutata la correttezza del pilota in fase di rientro: se un pilota in fase di rientro in pista dopo la sosta fa manovre eccessive per difendere una posizione, la direzione gara valuterà una penalità per guida pericolosa.

8.2 — **Sistema warning a 5 livelli.** Il sistema warning si affianca al sistema sanzioni del Titolo 8 ed è **cumulativo** nell'arco del campionato. La direzione gara applica i warning in base alle segnalazioni e alle visioni dei replay.

Livello	Conseguenza
Livello 1	Warning iniziale (segnalazione formale).
Livello 2	Al raggiungimento del 2° warning, scattano automaticamente -5 punti.
Livello 3	Decurtazione di -10 punti.
Livello 4	Sospensione dalla partecipazione alla prossima gara.
Livello 5	Squalifica dal campionato.

Trigger di warning più frequenti

- Mancato sconto di penalità di gioco fuori traiettoria.

- Sconto della penalità sull'erba (dove vietato dal regolamento).
- Ostacolare altri piloti in qualifica dopo aver abortito il giro per fuori pista o penalità di gioco.
- Spinte volontarie o accidentali ripetute durante Ranking, qualifiche o gara.
- Multipli cambi di traiettoria (zig-zag) in difesa di posizione.
- Uso del tasto PS per tornare ai box durante qualifica o gara.

8.3 — I livelli di warning possono essere cumulabili all'interno della stessa gara a discrezione della direzione, secondo la ripetitività del gesto sanzionabile.

8.4 — I livelli di warning possono essere cumulabili all'interno dello stesso evento.

8.5 — La somma di due o più warning equivale ad un warning il cui livello è la somma dei precedenti (es. Livello 1 + Livello 1 = Livello 2 con i conseguenti esiti dettati dall'art. 8.2).

8.6 — Per un singolo episodio è possibile assegnare un solo warning.

8.7 — Sono valutati anche warning per insulti in chat e abbandono gara come riportato negli articoli 2.0 — 2.4.

Esempi di episodi punibili (sanzioni minori):

- Non presentarsi alla gara senza avvisare.
- Non dare strada a chi sta segnando il proprio giro veloce di qualifica.
- Comportamenti antisportivi in pista o fuori.
- Utilizzo non autorizzato della chat vocale o di testo durante qualifiche o gara.
- Abbandono della lobby senza valido motivo e senza avvertire tempestivamente l'organizzazione.
- Rientri in pista o in traiettoria pericolosi.
- Non rispettare le bandiere blu in fase di doppiaggio.
- Sorpassare appoggiandosi o tamponando una vettura.
- Ripetuti cambi di traiettoria.
- Non scontare la penalità di gioco fuori traiettoria, oppure scontarla sull'erba (vedi disciplina specifica al Titolo 10 per Le Mans).

Esempi di episodi punibili (sanzioni maggiori):

- Mandare o spingere un pilota avversario fuori pista.
- Rientri in pista o in traiettoria pericolosi che creano pericolo.
- Non lasciare strada se si sta per essere doppiati e creare incidente.
- Tamponare o colpire un pilota e creare incidente a catena coinvolgendo altri piloti.
- Parcheggiare l'auto in curva o in punti pericolosi.
- Decelerare o frenare senza valido motivo con l'intento di farsi tamponare (gioco di squadra sleale).
- Usare qualsiasi tipo di imbroglio, scorrettezza o elaborazione auto vietata, in qualifica o in gara, per avvantaggiarsi.
- Andare in contromano.

- Spingere altri piloti durante il Ranking.

TITOLO 9 — PENALITÀ DI SISTEMA

9.1 — La penalità assegnata dal sistema deve essere scontata interamente entro il giro successivo a quello in cui si è ottenuta, stando a bordo pista senza intralciare i piloti che sopraggiungono.

9.2 — Il pilota con penalità pendente deve ritenersi in regime di bandiera gialla:

- Non sono consentite manovre di disturbo ad altri piloti.
- Non sono consentiti sorpassi in pista.
- È consentito effettuare doppiaggi.
- È consentito il sorpasso di un altro pilota che deve ancora scontare la penalità.

TITOLO 10 — REGOLAMENTO GARE BAGNATE

Le impostazioni di gara restano **invariate** rispetto al regolamento standard. Il presente titolo disciplina i casi in cui durante l'evento si verifichi pioggia.

10.1 — **Definizione di gara bagnata.** Se la partenza della gara è asciutta ma con il passare del tempo piove, la gara viene considerata bagnata **solo quando l'indicatore di umidità tracciato supera la prima tacca PICCOLA** (oltre quel limite è opportuno montare le gomme intermedie). Lo stesso vale se piove già dalle qualifiche.

10.2 — **Decadenza obbligo gomme.** Se la gara è considerata bagnata (rif. 10.1), l'obbligo di utilizzo di tutte e tre le mescole (Dura, Media, Morbida) **decade**.

10.3 — **Penalità automatica del gioco e ordine d'arrivo.** Il gioco assegna automaticamente 1 minuto di penalità a chi non rispetta l'obbligo gomme. Non possiamo togliere l'obbligo perché in caso di gara asciutta la direzione gara dovrebbe controllare 1 ora di gara per ogni lobby. In caso di pioggia che attiva la regola 10.2, la posizione al traguardo **rimarrà invariata**: la direzione gara prende come riferimento **l'ordine di arrivo al traguardo**, non la classifica con penalità.

10.4 — **Strategia gomme volontaria.** Se in caso di pioggia un pilota smarca ugualmente le gomme ed è in posizione di svantaggio (es. 5° posizione) ma con un divario inferiore al minuto dai piloti di testa, **non vincerà la gara ma manterrà la sua posizione** (5° resta 5°).

10.5 — **Materiale richiesto agli host.** Per applicare 10.3 e 10.4 gli host devono condividere, oltre ai tempi qualifica e ai risultati gara, **l'orario di arrivo al traguardo di ciascun pilota**, associando nome lobby, orario sessione e marker GARA BAGNATA. La direzione gara verifica l'attimo di arrivo al traguardo come riferimento ufficiale.

10.6 — **Sconto penalità su tracciati specifici.** Come da regolamento generale, la penalità si sconta a bordo pista senza dare fastidio ad altri piloti. Su Le Mans la penalità viene scontata **subito dopo la curva a destra prima di lanciarsi sul rettilineo per affrontare le curve Porsche**. Essendo la traiettoria di gara sulla sinistra, si chiede esplicitamente di scontare a destra e **non sull'erba**.

10.7 — **VIETATO AGGIORNARE LA STANZA SE C'È GIÀ PIOGGIA.** L'host che aggiorna la stanza durante un evento piovoso incorre in segnalazione disciplinare.

TITOLO 11 — PUNTI CAMPIONATO

Punteggio assegnato ai piloti in classifica gara. La pole position e il giro veloce assegnano **+5 punti bonus**.

Posizione	Punti
1°	25 pt (+5 giro veloce, +5 pole)
2°	20 pt
3°	15 pt
4°	12 pt
5°	9 pt
6°	7 pt
7°	5 pt
8°	3 pt
9°	2 pt
10°	1 pt

NOTA: IN CASO DI PARITA' PUNTEGGIO, IL PILOTA CON IL MAGGIOR NUMERO DI PIAZZAMENTI VINCE LA CATEGORIA

TITOLO 12 — NOTE PER GLI HOST

Indicazioni operative per gli host delle lobby gara. Il rispetto di queste regole è essenziale per il corretto svolgimento dell'evento.

12.1 — Apertura stanza. Aprire la lobby **10 minuti prima** dell'orario di start qualifica. Orari standard: 21:00, 21:30, 22:00.

12.2 — Strategia. È consentito **1 minuto** per la strategia post-qualifica, non oltre.

12.3 — Ritardatari. In caso di problemi di ingresso stanza, ritardi o disconnessioni, l'host può fare griglia manuale e far partire il pilota in ultima posizione, a condizione che il pilota riesca ad entrare prima della fine del minuto di strategia.

12.4 — Crash stanza durante la gara. Per le gare da 1 ora e da mezz'ora, è consentito riaprire la stanza e rifare la griglia manuale **solo se il crash avviene entro il 50% della gara**. Oltre il 50%, la gara è interrotta e i punti vengono assegnati in base alla classifica al momento del crash.

12.5 — Replay e risultati. Replay condivisi via **GT7** e risultati presi da screenshot e condivisi via **WhatsApp** nel canale **Host/Live**.

12.6 — Aggiornamento stanza in pioggia. Vedi art. 10.7 — **VIETATO** aggiornare la stanza durante un evento piovoso.

TITOLO 13 — CALENDARIO CAMPIONATO

Il campionato Race To Championship 2026 si articola in 6 round distribuiti settimanalmente. La gara finale è Yas Marina. Il calendario operativo (date e orari di apertura lobby) è pubblicato nel **Calendario condiviso Google** della categoria Race to Champion.

Round	Pista	Note
Gara 1	Le Mans 24h	Apertura campionato
Gara 2	Tokyo Expressway	
Gara 3	Daytona	
Gara 4	Canada (Gilles Villeneuve)	
Gara 5	Saint Croix — Circuito B	
Gara 6	Yas Marina	Finale

Le settings di gara di ogni round (PP, gomme obbligate, fase del giorno, condizioni meteo, regolamento BOP, ecc.) sono pubblicate nelle pagine dedicate sul sito DRG Motorsport — vedi **Titolo 14** per i link diretti.

TITOLO 14 — RISORSE ONLINE E ISCRIZIONI

Auto ammesse

Le auto ammesse al campionato sono **solo Gr.3 libere (no VGT)**. La scelta dell'auto da parte del pilota va comunicata all'iscrizione del team tramite il modulo ufficiale.

Sito DRG Motorsport — settings per pista

Sul sito ufficiale del team DRG Motorsport sono pubblicate le settings dettagliate di ciascun round. È **obbligatorio consultarle** prima della gara per replicarle in lobby.

Risorsa	Link
Qualifiche (tutti i circuiti)	drgmotorsport.com/qualifica.htm
Gara 1 — Le Mans	drgmotorsport.com/LE%20MANS.htm
Gara 2 — Tokyo	drgmotorsport.com/TOKYO.htm
Gara 3 — Daytona	drgmotorsport.com/DAYTONA.htm
Gara 4 — Canada	drgmotorsport.com/CANADA.htm
Gara 5 — Saint Croix	drgmotorsport.com/ST%20CROIX.htm
Gara 6 — Yas Marina (Finale)	drgmotorsport.com/YAS%20MARINA.htm

Iscrizioni team e adesivi

- **Iscrizione team** — modulo ufficiale: link condiviso tramite **modulo Google** della categoria Race to Champion.
- **Scelta auto pilota** — modulo individuale: link condiviso ai capi-team in fase di iscrizione.
- **Adesivi del campionato** — pacchetto grafico ufficiale scaricabile dal sito DRG Motorsport (sezione downloads).

TITOLO 15 — IMPOSTAZIONI DI GARA PER OGNI ROUND

Per ciascuno dei 6 round del campionato sono riportate qui sotto le impostazioni complete del menu *Impostazioni lobby* di GT7, suddivise nelle sezioni: **Stanza, Tracciato, Meteo / Orario, Impostazioni gara, Qualifiche, Regolamento, Penalità e Limitazioni opzioni di guida.**

Per qualsiasi modifica sopravvenuta successiva alla pubblicazione di questo regolamento, fa fede la versione attiva sul sito ufficiale drgmotorsport.com.

Round 1 — Le Mans 24h

IMPOSTAZIONI STANZA

Tipo di gara	Gara combattuta
Numero massimo di partecipanti	16
Partenza automatica	No

IMPOSTAZIONI TRACCIATO

Tracciato	Circuito 24 Ore di Le Mans
Numero di giri	—
Tempo limite	60 minuti
Tipo tracciato	Circuiti reali
Lunghezza tracciato	13.629 m
Rettilineo più lungo	1.679 m
Dislivello	37,3 m

IMPOSTAZIONI METEO / ORARIO

Metodo di selezione condizioni meteo	Predefinito
Modalità Pari condizioni	—
Fase della giornata	Primo mattino
Velocità avanzamento tempo	4x

IMPOSTAZIONI GARA

Tipo di partenza	Partenza lanciata
Griglia di partenza	Pole al più veloce
BdP / Divieto di elaborazione	Sì
Opzioni Impostazioni	Alcuni
Turbo	Disattivato
Intensità scia	Realistica
Danni visibili	Sì
Danni meccanici	Ridotti
Velocità usura gomme	4x
Consumo carburante	2x
Velocità di rifornimento	5 Litri/sec
Carburante iniziale	100 Litri
Riduzione aderenza fuori pista	Realistica
Tempo per completare la gara	180 secondi
Numero minimo di soste ai box	—
Cambio tipo di gomma obbligato	Sì
Nitro / Moltiplicatore tempo utilizzo sistema di sorpasso	Vietato

IMPOSTAZIONI QUALIFICHE

Tempo limite	15 minuti
Tempo di qualificazione per continuare	180 secondi
Usura gomme (qualifiche)	No
Consumo carburante	No
Carburante iniziale (qualifiche)	Come in gara
Intensità scia	Debole

IMPOSTAZIONI REGOLAMENTO

Filtera per categoria	Gr.3
Limite di PP	Nessun limite
Limite di potenza	Nessun limite
Peso minimo	Nessun limite
Gomme utilizzabili	Da corsa
Gomme e tipi utilizzabili	Tutto
Tipo di gomme richieste	Tutto
Nitro	Proibito
Utilizzo kart	No
Sostituzione motore	Vietato
Componenti elaborazione	Nessuna restrizione
Anno (limite minimo)	Nessun limite
Anno (limite massimo)	Nessun limite
Trasmissione	Nessuna restrizione
Aspirazione	Nessuna restrizione

IMPOSTAZIONI PENALITÀ

Penalità taglio	Debole
Correzione direzione veicolo dopo collisione con muretto	No
Penalità taglio corsia dei box	Sì
Regole bandiere	Sì
Penalità collisione con muretto	No
Penalità collisione contro altra vettura	No
Trasparenza durante la gara	No

LIMITAZIONI OPZIONI DI GUIDA

Aiuto controsterzo	Proibito
Traiettoria assistita	Proibito
ABS	Nessun limite
Controllo stabilità	Proibito
Controllo trazione	Nessun limite
Pilota automatico	Proibito

Round 2 — Tokyo Expressway

IMPOSTAZIONI STANZA

Tipo di gara	Gara combattuta
Numero massimo di partecipanti	16
Partenza automatica	No

IMPOSTAZIONI TRACCIATO

Tracciato	Tokyo Expressway - Est senso orario
Numero di giri	—
Tempo limite	30 minuti
Tipo tracciato	Circuiti urbani
Lunghezza tracciato	7.301 m
Rettilineo più lungo	2.000 m
Dislivello	32 m

IMPOSTAZIONI METEO / ORARIO

Metodo di selezione condizioni meteo	Predefinito
Modalità Pari condizioni	—
Fase della giornata	Sera
Velocità avanzamento tempo	1x

IMPOSTAZIONI GARA

Tipo di partenza	Partenza lanciata
Griglia di partenza	Pole al più veloce
BdP / Divieto di elaborazione	Sì
Opzioni Impostazioni	Alcuni
Turbo	Disattivato
Intensità scia	Realistica
Danni visibili	Sì
Danni meccanici	Ridotti
Velocità usura gomme	3x
Consumo carburante	2x
Velocità di rifornimento	5 Litri/sec
Carburante iniziale	100 Litri
Riduzione aderenza fuori pista	Realistica
Tempo per completare la gara	180 secondi
Numero minimo di soste ai box	—
Cambio tipo di gomma obbligato	Sì
Nitro / Moltiplicatore tempo utilizzo sistema di sorpasso	Vietato

IMPOSTAZIONI QUALIFICHE

Tempo limite	15 minuti
Tempo di qualificazione per continuare	180 secondi
Usura gomme (qualifiche)	No
Consumo carburante	No
Carburante iniziale (qualifiche)	Come in gara
Intensità scia	Debole

IMPOSTAZIONI REGOLAMENTO

Filtra per categoria	Gr.3
Limite di PP	Nessun limite
Limite di potenza	Nessun limite
Peso minimo	Nessun limite
Gomme utilizzabili	Da corsa
Gomme e tipi utilizzabili	Medie, Morbide
Tipo di gomme richieste	Medie, Morbide
Nitro	Proibito
Utilizzo kart	No
Sostituzione motore	Vietato
Componenti elaborazione	Nessuna restrizione
Anno (limite minimo)	Nessun limite
Anno (limite massimo)	Nessun limite
Trasmissione	Nessuna restrizione
Aspirazione	Nessuna restrizione

IMPOSTAZIONI PENALITÀ

Penalità taglio	Debole
Correzione direzione veicolo dopo collisione con muretto	No
Penalità taglio corsia dei box	Sì
Regole bandiere	Sì
Penalità collisione con muretto	No
Penalità collisione contro altra vettura	No
Trasparenza durante la gara	No

LIMITAZIONI OPZIONI DI GUIDA

Aiuto controsterzo	Proibito
Traiettoria assistita	Proibito
ABS	Nessun limite
Controllo stabilità	Proibito
Controllo trazione	Nessun limite
Pilota automatico	Proibito

Round 3 — Daytona

IMPOSTAZIONI STANZA

Tipo di gara	Gara combattuta
Numero massimo di partecipanti	16
Partenza automatica	No

IMPOSTAZIONI TRACCIATO

Tracciato	Daytona - Circuito
Numero di giri	—
Tempo limite	60 minuti
Tipo tracciato	Circuiti reali
Lunghezza tracciato	5.729 m
Rettilineo più lungo	575 m
Dislivello	8,4 m

IMPOSTAZIONI METEO / ORARIO

Metodo di selezione condizioni meteo	Predefinito
Modalità Pari condizioni	—
Fase della giornata	Imbrunire
Velocità avanzamento tempo	0x

IMPOSTAZIONI GARA

Tipo di partenza	Partenza lanciata
Griglia di partenza	Pole al più veloce
BdP / Divieto di elaborazione	Sì
Opzioni Impostazioni	Alcuni
Turbo	Disattivato
Intensità scia	Realistica
Danni visibili	Sì
Danni meccanici	Ridotti
Velocità usura gomme	4x
Consumo carburante	2x
Velocità di rifornimento	5 Litri/sec
Carburante iniziale	100 Litri
Riduzione aderenza fuori pista	Realistica
Tempo per completare la gara	180 secondi
Numero minimo di soste ai box	—
Cambio tipo di gomma obbligato	Sì
Nitro / Moltiplicatore tempo utilizzo sistema di sorpasso	Vietato

IMPOSTAZIONI QUALIFICHE

Tempo limite	15 minuti
Tempo di qualificazione per continuare	180 secondi
Usura gomme (qualifiche)	No
Consumo carburante	No
Carburante iniziale (qualifiche)	Come in gara
Intensità scia	Debole

IMPOSTAZIONI REGOLAMENTO

Filtra per categoria	Gr.3
Limite di PP	Nessun limite
Limite di potenza	Nessun limite
Peso minimo	Nessun limite
Gomme utilizzabili	Da corsa
Gomme e tipi utilizzabili	Tutto
Tipo di gomme richieste	Tutto
Nitro	Proibito
Utilizzo kart	No
Sostituzione motore	Vietato
Componenti elaborazione	Nessuna restrizione
Anno (limite minimo)	Nessun limite
Anno (limite massimo)	Nessun limite
Trasmissione	Nessuna restrizione
Aspirazione	Nessuna restrizione

IMPOSTAZIONI PENALITÀ

Penalità taglio	Debole
Correzione direzione veicolo dopo collisione con muretto	No
Penalità taglio corsia dei box	Sì
Regole bandiere	Sì
Penalità collisione con muretto	No
Penalità collisione contro altra vettura	No
Trasparenza durante la gara	No

LIMITAZIONI OPZIONI DI GUIDA

Aiuto controsterzo	Proibito
Traiettoria assistita	Proibito
ABS	Nessun limite
Controllo stabilità	Proibito
Controllo trazione	Nessun limite
Pilota automatico	Proibito

Round 4 — Canada (Gilles Villeneuve)

IMPOSTAZIONI STANZA

Tipo di gara	Gara combattuta
Numero massimo di partecipanti	16
Partenza automatica	No

IMPOSTAZIONI TRACCIATO

Tracciato	Circuit Gilles Villeneuve
Numero di giri	—
Tempo limite	30 minuti
Tipo tracciato	Circuiti reali
Lunghezza tracciato	4.361 m
Rettilineo più lungo	1.173 m
Dislivello	5 m

IMPOSTAZIONI METEO / ORARIO

Metodo di selezione condizioni meteo	Predefinito
Modalità Pari condizioni	—
Fase della giornata	Tramonto
Velocità avanzamento tempo	1x

IMPOSTAZIONI GARA

Tipo di partenza	Partenza lanciata
Griglia di partenza	Pole al più veloce
BdP / Divieto di elaborazione	Sì
Opzioni Impostazioni	Alcuni
Turbo	Disattivato
Intensità scia	Realistica
Danni visibili	Sì
Danni meccanici	Ridotti
Velocità usura gomme	4x
Consumo carburante	2x
Velocità di rifornimento	5 Litri/sec
Carburante iniziale	100 Litri
Riduzione aderenza fuori pista	Realistica
Tempo per completare la gara	180 secondi
Numero minimo di soste ai box	—
Cambio tipo di gomma obbligato	Sì
Nitro / Moltiplicatore tempo utilizzo sistema di sorpasso	Vietato

IMPOSTAZIONI QUALIFICHE

Tempo limite	15 minuti
Tempo di qualificazione per continuare	180 secondi
Usura gomme (qualifiche)	No
Consumo carburante	No
Carburante iniziale (qualifiche)	Come in gara
Intensità scia	Debole

IMPOSTAZIONI REGOLAMENTO

Filtera per categoria	Gr.3
Limite di PP	Nessun limite
Limite di potenza	Nessun limite
Peso minimo	Nessun limite
Gomme utilizzabili	Da corsa
Gomme e tipi utilizzabili	Medie, Morbide
Tipo di gomme richieste	Medie, Morbide
Nitro	Proibito
Utilizzo kart	No
Sostituzione motore	Vietato
Componenti elaborazione	Nessuna restrizione
Anno (limite minimo)	Nessun limite
Anno (limite massimo)	Nessun limite
Trasmissione	Nessuna restrizione
Aspirazione	Nessuna restrizione

IMPOSTAZIONI PENALITÀ

Penalità taglio	Debole
Correzione direzione veicolo dopo collisione con muretto	No
Penalità taglio corsia dei box	Sì
Regole bandiere	Sì
Penalità collisione con muretto	No
Penalità collisione contro altra vettura	No
Trasparenza durante la gara	No

LIMITAZIONI OPZIONI DI GUIDA

Aiuto controsterzo	Proibito
Traiettoria assistita	Proibito
ABS	Nessun limite
Controllo stabilità	Proibito
Controllo trazione	Nessun limite
Pilota automatico	Proibito

Round 5 — Saint Croix — Circuito B

IMPOSTAZIONI STANZA

Tipo di gara	Gara combattuta
Numero massimo di partecipanti	16
Partenza automatica	No

IMPOSTAZIONI TRACCIATO

Tracciato	Circuit de Sainte-Croix - B
Numero di giri	—
Tempo limite	60 minuti
Tipo tracciato	Circuiti originali
Lunghezza tracciato	7.062 m
Rettilineo più lungo	915 m
Dislivello	44 m

IMPOSTAZIONI METEO / ORARIO

Metodo di selezione condizioni meteo	Predefinito
Modalità Pari condizioni	—
Fase della giornata	Primo mattino
Velocità avanzamento tempo	4x

IMPOSTAZIONI GARA

Tipo di partenza	Partenza lanciata
Griglia di partenza	Pole al più veloce
BdP / Divieto di elaborazione	Sì
Opzioni Impostazioni	Alcuni
Turbo	Disattivato
Intensità scia	Realistica
Danni visibili	Sì
Danni meccanici	Ridotti
Velocità usura gomme	4x
Consumo carburante	2x
Velocità di rifornimento	5 Litri/sec
Carburante iniziale	100 Litri
Riduzione aderenza fuori pista	Realistica
Tempo per completare la gara	180 secondi
Numero minimo di soste ai box	—
Cambio tipo di gomma obbligato	Sì
Nitro / Moltiplicatore tempo utilizzo sistema di sorpasso	Vietato

IMPOSTAZIONI QUALIFICHE

Tempo limite	15 minuti
Tempo di qualificazione per continuare	180 secondi
Usura gomme (qualifiche)	No
Consumo carburante	No
Carburante iniziale (qualifiche)	Come in gara
Intensità scia	Debole

IMPOSTAZIONI REGOLAMENTO

Filtera per categoria	Gr.3
Limite di PP	Nessun limite
Limite di potenza	Nessun limite
Peso minimo	Nessun limite
Gomme utilizzabili	Da corsa
Gomme e tipi utilizzabili	Tutto
Tipo di gomme richieste	Tutto
Nitro	Proibito
Utilizzo kart	No
Sostituzione motore	Vietato
Componenti elaborazione	Nessuna restrizione
Anno (limite minimo)	Nessun limite
Anno (limite massimo)	Nessun limite
Trasmissione	Nessuna restrizione
Aspirazione	Nessuna restrizione

IMPOSTAZIONI PENALITÀ

Penalità taglio	Debole
Correzione direzione veicolo dopo collisione con muretto	No
Penalità taglio corsia dei box	Sì
Regole bandiere	Sì
Penalità collisione con muretto	No
Penalità collisione contro altra vettura	No
Trasparenza durante la gara	No

LIMITAZIONI OPZIONI DI GUIDA

Aiuto controsterzo	Proibito
Traiettoria assistita	Proibito
ABS	Nessun limite
Controllo stabilità	Proibito
Controllo trazione	Nessun limite
Pilota automatico	Proibito

Round 6 — Yas Marina (Finale)

IMPOSTAZIONI STANZA

Tipo di gara	Gara combattuta
Numero massimo di partecipanti	16
Partenza automatica	No

IMPOSTAZIONI TRACCIATO

Tracciato	Yas Marina Circuit
Numero di giri	—
Tempo limite	30 minuti
Tipo tracciato	Circuiti reali
Lunghezza tracciato	5.281 m
Rettilineo più lungo	1.233 m
Dislivello	11 m

IMPOSTAZIONI METEO / ORARIO

Metodo di selezione condizioni meteo	Predefinito
Modalità Pari condizioni	—
Fase della giornata	Imbrunire
Velocità avanzamento tempo	1x

IMPOSTAZIONI GARA

Tipo di partenza	Partenza lanciata
Griglia di partenza	Pole al più veloce
BdP / Divieto di elaborazione	Sì
Opzioni Impostazioni	Alcuni
Turbo	Disattivato
Intensità scia	Realistica
Danni visibili	Sì
Danni meccanici	Ridotti
Velocità usura gomme	4x
Consumo carburante	2x
Velocità di rifornimento	5 Litri/sec
Carburante iniziale	100 Litri
Riduzione aderenza fuori pista	Realistica
Tempo per completare la gara	180 secondi
Numero minimo di soste ai box	—
Cambio tipo di gomma obbligato	Sì
Nitro / Moltiplicatore tempo utilizzo sistema di sorpasso	Vietato

IMPOSTAZIONI QUALIFICHE

Tempo limite	15 minuti
Tempo di qualificazione per continuare	180 secondi
Usura gomme (qualifiche)	No
Consumo carburante	No
Carburante iniziale (qualifiche)	Come in gara
Intensità scia	Debole

IMPOSTAZIONI REGOLAMENTO

Filtra per categoria	Gr.3
Limite di PP	Nessun limite
Limite di potenza	Nessun limite
Peso minimo	Nessun limite
Gomme utilizzabili	Da corsa
Gomme e tipi utilizzabili	Medie, Morbide
Tipo di gomme richieste	Medie, Morbide
Nitro	Proibito
Utilizzo kart	No
Sostituzione motore	Vietato
Componenti elaborazione	Nessuna restrizione
Anno (limite minimo)	Nessun limite
Anno (limite massimo)	Nessun limite
Trasmissione	Nessuna restrizione
Aspirazione	Nessuna restrizione

IMPOSTAZIONI PENALITÀ

Penalità taglio	Debole
Correzione direzione veicolo dopo collisione con muretto	No
Penalità taglio corsia dei box	Sì
Regole bandiere	Sì
Penalità collisione con muretto	No
Penalità collisione contro altra vettura	No
Trasparenza durante la gara	No

LIMITAZIONI OPZIONI DI GUIDA

Aiuto controsterzo	Proibito
Traiettoria assistita	Proibito
ABS	Nessun limite
Controllo stabilità	Proibito
Controllo trazione	Nessun limite
Pilota automatico	Proibito

*Buone gare a tutti dallo staff DRG Motorsport 2.0.
Fateci divertire con sorpassi mozzafiato e bagarre mai viste, con sportellate
al limite — dobbiamo divertirvi!*