

# Regolamento The King of MotorSport 26

1. Dal time attack i primi 12 formano la lobby principale detta lobby KING
2. Dal 13° in poi sono considerate riserve, in ordine di classifica. Eventualmente solo dopo aver saputo il numero delle riserve si vedrà come impostare la seconda lobby detta lobby PRINCE e nel caso una terza lobby detta DUKE. Cmq sia la lobby principale King sarà sempre da 12 e le secondarie saranno ripartite in numero uguale tra loro.
3. Ogni gara l'ultimo della KING verrà retrocesso in PRINCE e di conseguenza il vincitore dalla PRINCE verrà promosso in KING per la settimana successiva. Idem tra lobby Prince e lobby Duke. Nel caso che un pilota sia assente questo verrà considerato ultimo della sua lobby e di conseguenza retrocesso. Lo stesso concetto va applicato a un pilota che abbandoni la lobby o che sia disconnesso. Visto che non vi è certezza di questo, abbandono e disconnessione sono considerati alla pari ed in ogni caso il pilota non riceverà punti. In ogni caso l'assenza viene considerata uno stato peggiore di una disconnessione o un abbandono.

**Esempio 1** (assenza): se un pilota dichiara l'assenza o non si presenta in gara viene collocato in ultima posizione a fine gara e quindi retrocesso. Se le assenze sono maggiori ad esempio due, questi due piloti verranno collocati entrambi nelle ultime posizioni della classifica della gara e verranno entrambi retrocessi. Questo fa sì che i promossi dalla lobby inferiore sia di pari numero. Se le assenze sono maggiori il ragionamento non cambia.

**Esempio 2** (abbandono/disconnessione) : Nel caso in cui ci siano delle disconnessioni o abbandoni in gara il ragionamento è il medesimo fatto nell'esempio 1.

**Esempio 3**: Se in una gara si verificano sia disconnessioni/abbandoni che piloti assenti, per lo stato di gravità prima detto, i piloti collocati nelle ultime posizioni e quindi retrocessi saranno gli assenti e questo farà sì che i disconnessi/abbandoni non vengano retrocessi.
4. Per quanto riguarda la lobby del RallyCross questa sarà formata da tre lobby per le eliminatorie e una finale. I piloti verranno divisi in base alla classifica della lobby king in base al piazzamento. Esempio di lobby di 12 piloti ci fanno tre lobby da 4 per le eliminatorie. I primi 2 accederanno alla finale così da formare la lobby finale e gli altri piloti formeranno una lobby salvezza dove in una gara l'ultimo sarà il retrocesso della giornata.
5. Ci sarà una classifica generale dove tutti i piloti accederanno indipendentemente dalla lobby in cui si trovano, questa determina dopo gara 10 ai 12 finalisti. Sarà anche fatta una classifica esclusiva solo per la lobby king dove i piloti promossi dalla prince saranno collocati nelle ultime posizioni con punteggio pari a 0. Questa classifica serve essenzialmente per la creazione delle lobby in multi classe o per le lobby del rallycross. In ogni caso tutti i punti accumulati saranno sommati nella classifica generale.
6. Per tutte le gare in programma le lobby verranno create alle ore 21:00, l'orario può variare per esigenze particolari. 21:10 ingresso in lobby con amicizia OBBLIGATORIA del host designato. Prove libere che servono essenzialmente per l'accesso dei piloti in stanza. Di seguito le qualifiche e la gara. Può capitare che ci siano dei problemi di disconnessioni o di incompatibilità tra piloti. Se un pilota entra in lobby dopo l'inizio delle Q allora l'host terminerà dopo le qualifiche e creerà la griglia di partenza manualmente posizionando i piloti nelle ultime posizioni. Se un pilota entra in lobby dopo lo star della gara questo non può prendere parte ad essa e dovrà subito uscire dalla lobby. Se un pilota ha dei problemi di disconnessione durante la Q allora può rientrare in lobby e l'host si attiverà per creare la griglia di partenza manualmente. Il pilota se non ha un tempo già registrato dall'host, verrà inserito come ultima posizione. Si dà facoltà all'host di attendere massimo 3 minuti e poi far partire la gara. Se il disconnesso non rientra una volta partita la gara l'host non ha la facoltà di ripartire per far rientrare alcun pilota. Si fa assoluto divieto ai piloti di tentare ripetutamente l'ingresso in lobby. Dopo il terzo tentativo e comunque entro i minuti a disposizione dell'host il pilota non deve reiterare l'azione.
7. La disconnessione o l'abbandono da parte di un pilota durante la gara viene considerato come problemi tecnici e quindi il pilota non rientra nella classifica di gara.
8. Lobby : lobby1 → lobby King - lobby2 → lobby Prince - lobby3 → lobby Duke
9. La promo e la retro non sono applicabili tra race 8 e 9 in quanto sono due parti dello stesso evento.
10. Per race 8 e 9 i piloti in PRINCE e DUKE gareggeranno tutti assieme usando le GT3 a disposizione.
11. Alla Finale accedono i primi 12 piloti della classifica generale. Non è prevista una finale anche per le altre lobby. Ne consegue che verrà creata una unica lobby KING per la finale. La classifica è unica quindi dal 13° pilota nel caso possono essere richiamati come riserve.

12. E' severamente vietato tornare ai box tramite menu opzioni. Questa azione potrebbe modificare i tempi registrati invalidando le qualifiche. Oltretutto può provocare problemi alla stabilità della lobby. Per danni alla vettura, penalità da scontare o quant'altro i piloti dovranno rientrare ai box tramite corsia pit-line. La pena a questa mancanza sarà la squalifica immediata del pilota per la gara in oggetto. La recidiva determina la squalifica dal campionato.
13. Ostacolare volontariamente un pilota in pista, se documentato, porterà alla squalifica immediata.
14. Far uso di muri/guard-rail o altro per agevolare la guida per un vantaggio in gara porta la squalifica immediata del pilota che ne fa uso.
15. Menzione particolare per Bump drafting e il Bumping "aggressivo" si fa ASSOLUTO divieto di usare queste tecniche durante l'intero svolgimento del campionato. L'unica eccezione ma nei dovuti modi, quindi non dovrà recare alcun danno a nessun pilota in gara, sarà per la gara di Nascar compresa nel programma.
16. A parità di punteggio i piloti vengono classificati tenendo conto dei piazzamenti di questi. Se anche questi portano ad un pareggio si prenderà in considerazione la classifica del Time Attack.
17. Per reclami la procedura è la solita nella compilazione del modulo reclami che verrà fornito a tempo debito. Per delucidazioni si può far riferimento alla sezione DIREZIONE SPORTIVA sul sito ufficiale. Nel caso di variazioni per la presentazione di reclami la DG comunicherà le ulteriori info.
18. Le tabelle punteggio che verranno usate saranno distinte per lobby king, lobby prince e lobby duke.
19. Quanto un pilota viene promosso nella lobby king questo verrà collocato come ultima posizione in quanto la gestione di certe gara implica la posizione in lobby. La classifica sarà unica per tutti. Quindi i punti accumulati nelle tre lobby formeranno una classifica generale. Questa classifica alla fine del campionato determina i 12 finalisti. Si fa presente che le tabelle punteggio sono totalmente diverse tra di loro e più copiose ovviamente per la king. I piloti delle lobby sottostanti riceveranno punti sono nei primi cinque posti nella prince e primi tre posti nella duke della gara, con la promozione del primo nella lobby superiore.
20. Le tabelle punteggio verranno pubblicate nella pagine specifica nel sito.
21. Situazione assenze pilota. Se non motivate realmente le assenze dei piloti verranno valutate dalle RC che potrà decidere se queste diventano un numero importante di escludere il pilota dalle competizioni. Esempio di un pilota che ha tre assenze questo verrà retrocesso d'ufficio alla lobby minore rispetto alla propria. Alla quarta assenza il pilota viene estromesso al campionato. Tutto questo va a discrezione del buon senso dei piloti partecipanti e della Direzione Gara.

#### Integrazione regolamento:

22. Amicizia con host lobby interessata per tempo. se l'host non riceve la richiesta per tempo e cioè almeno 1 ora prima della gara ma la richiesta viene inviata successivamente l'host ha la facoltà di non accettarla. Vietato accedere alla lobby senza la suddetta amicizia ma tramite altri piloti dentro la lobby. Questo comportamento causerà la squalifica del pilota dalla gara in essere.
23. Vietato usare i muri e/o i guard-rail della pista per tranne vantaggio (rientro in pista - percorrenza in curva - etc)
24. Lobby multi classe. Fra multiclasse non esistono bandiere blu questo vuol dire che nel caso di specie le lobby multiclasse sono formate da due classi totalmente diverse. Questo significa che le bandiere blu chiamate dal gioco tra queste categorie non devono essere presi in considerazione. Questo implica che se due auto della categoria inferiore sono in lotta fra di loro e sorraggiunge una macchina della classe superiore, quindi molto più veloce e performante, le prime due non hanno nessun obbligo a far passare quest'ultima, ma dovrà essere questa a effettuare il sorpasso nel miglior modo possibile più corretto senza recare danno a nessuno al contrario le macchine più lente al sorraggiungere di auto più veloci, anche in lotta fra di loro non dovranno ostruire queste, ma anche se non hanno l'obbligo di bandiera blu, come detto poc'anzi dovranno agevolare il passaggio. Sta di fatto che ogni evento è a sé e verrà aggiudicato dalla direzione gara.
25. Vietato in qualsiasi modi e maniera l'aiuto tra piloti dello stesso team. (ostruzione avversari, spingere l'auto più lenta da quella più veloce, e tutto quello che comporta un aiuto)
26. Vietato bumping di qualsiasi genere
27. **E' ASSOLUTAMENTE VIETATO L'USO DEL TASTO OPTION PER RIENTRARE AI BOX DURANTE LA QUALIFICA E DURANTE LA GARA PER FAR RIENTRO IN PISTA DOPO UN'USCITA O QUANT'ALTRO. SI FA ASSOLUTO DIVIETO DELL'USO DI QUESTA PRATICA AD ECCEZIONE CHE IL PILOTA NON ABBA L'INTENZIONE DEL RITIRO DALLA GARA E QUINDI LA CONSEGUENTE USCITA DALLA LOBBY. LE PENA PER QUESTA VIOLAZIONE SARÀ LA SQUALIFICA DEFINITIVA DAL CAMPIONATO.**
28. In qualifica lasciare spazio a chi sta nel giro cronometrato se si è nel giro di lancio

29. Non rientra in pista sia da un fuori pista che nel rientro dopo un pit in maniera da recare danno ad altri piloti. Se non ce la possibilità si fanno sfilare gli altri e poi si rientra.
30. Gli unici casi dove sarà possibile fare griglia manuale saranno: Pilota che “crasha” durante le Prove Libere, ma rientra a Qualifiche già avviate. Pilota che segnala le difficoltà ad entrate in Lobby tramite chat , ma riesce ad entrare solo a Qualifiche avviate. Pilota che “crasha” durante le Qualifiche (se in questo caso il pilota avesse registrato un tempo utile prima di crashare, l’Host dovrà tenerne conto per posizionarlo nel giusto slot della griglia).
31. Terminata la gara si consiglia di salvare il replay e, in caso di necessità, inviare un reclamo per un contatto di gara entro e non oltre le 24:00 del giorno successivo alla gara.
32. Si raccomanda ai piloti di NON scrivere nulla nella chat di gara, se non per segnalare eventuali errori di impostazioni stanza o BUG durante Qualifica e Gara. Qualsiasi frase offensiva, di scherno durante la gara sarà punita dalla DG, a seconda della gravità, anche con l’espulsione dal campionato.
33. Non insistere nel provare ad entrare nella lobby se non ci si riesce. Può destabilizzare la lobby per gli altri piloti.
34. Quando un pilota ha una penalità, questa deve scontarla fuori dalla traiettoria ottimale di gara visto che diventiamo trasparenti ma non sappiamo realmente quando ritorniamo normali. Meglio stare fuori dalla traiettoria ideale per evitare qualsiasi tipo di problemi.
35. Le penalità vanno scontate in pista, non è ammesso scontarle a bordo pista nell’erba, visto che c’è la possibilità che in certe piste ci sia un bug che praticamente non fa decelerare la macchina perché in erba la macchina non decelera come dovrebbe fare. Di conseguenza la penalità è molto ridotta rispetto a quella che dovrebbe essere.

Questa lista potrà essere aggiornata nel caso ci fosse la necessità.

La Direzione Gara potrà implementare ulteriori voci a questo regolamento se opportuno.