



## Le Mans Ultimate – Regolamento Campionato Online PiGreco Racing

Versione 1.0 – Data: 19/11/2025

### 1. REGOLE GENERALI

- 1.1 I partecipanti devono utilizzare il proprio nome e cognome nel gioco per partecipare a qualsiasi evento online. I nomi non devono includere simboli, nickname, abbreviazioni, clantag, nomi team o nomi di terze parti.
- 1.2 I partecipanti devono avere una connessione internet stabile e mantenere un ping non superiore a 150 ms (come visualizzato sul server di gara).
- 1.3 Connessioni WIFI e GSM/3G/4G sono note per causare ping molto elevati e lag: è fortemente sconsigliato utilizzarle.
- 1.4 È esclusiva responsabilità del partecipante verificare le prestazioni della propria attrezzatura. Problemi tecnici che si presentano poco prima o durante l'evento saranno considerati semplicemente sfortuna.
- 1.5 I partecipanti sono tenuti a conoscere il regolamento del campionato, così come le funzioni e le regole specifiche della piattaforma utilizzata.

### 2. LIMITI PISTA

- 2.1 I limiti pista sono determinati dal sistema di rilevamento tagli del gioco. Quando i limiti vengono abusati verranno mostrate delle avvertenze e, successivamente, applicate penalità.
- 2.2 Per ogni gara ai piloti vengono assegnati punti limite pista prima che scatti una penalità in-game; il valore è indicato nella pagina di registrazione dell'evento.
- 2.3 Una volta scontata la penalità, il conteggio dei punti limite pista viene azzerato.

### 3. PIT LANE

- 3.1 Le collisioni sono attive in pit lane. I partecipanti devono guidare in modo sicuro evitando di causare contatti.
- 3.2 I partecipanti devono entrare e uscire dalla pit lane e dal proprio box a una velocità sicura rispetto alle altre vetture presenti o in arrivo.
- 3.3 Le corsie di ingresso/uscita box sono considerate parte del tracciato per le vetture in pista. Chi entra o esce dalla pit lane deve restare all'interno delle linee di ingresso/uscita con tutte e quattro le ruote e non può oltrepassarle.
- 3.4 I partecipanti che entrano o escono dai box non devono toccare né guidare sulle blend line.
- 3.5 In pit lane i partecipanti devono sempre rispettare il limite di velocità in tutte le sessioni.
- 3.6 I partecipanti devono rimanere nella "corsia veloce" della pit road fino a quando non sono vicini al proprio box, e solo allora spostarsi in sicurezza verso lo stallo.
- 3.7 In uscita dal box il rientro nella corsia principale deve avvenire con attenzione e solo quando è sicuro farlo.
- 3.8 Non è consentito passare tra le vetture in sosta e i garage.

### 4. REGOLE BANDIERE

- 4.1 La bandiera verde indica normalmente la partenza della gara e la ripresa dopo un periodo di neutralizzazione.
- 4.2 La bandiera a scacchi indica la fine della gara.

- 4.3 Le bandiere gialle sono attive e devono essere rispettate: è vietato sorpassare sotto giallo. I partecipanti devono essere prudenti e pronti a rallentare per evitare incidenti davanti a loro. Le bandiere gialle sono indicate dall'HUD di gioco.
- 4.4 Durante bandiera gialla è permesso superare solo vetture molto lente, gravemente danneggiate o ferme.
- 4.5 Le bandiere blu sono di tipo "avviso". I partecipanti doppiati possono restare sulla propria traiettoria, ma devono facilitare il sorpasso alzando il piede per ridurre il tempo perso dalla vettura più veloce. Nelle gare brevi l'applicazione può essere più severa.
- 4.6 Un pilota sotto bandiera blu non può difendere la posizione dalla vettura che lo sta doppiando e deve mantenere la propria linea.
- 4.7 I doppiati devono mantenere una condotta prevedibile senza cambi di direzione improvvisi.
- 4.8 La vettura che sta doppiando può usare i fari per indicare l'intenzione di passare o il momento del sorpasso.
- 4.9 I doppiati possono sdoppiarsi solo se sono in grado di allontanarsi dopo il sorpasso dalla vettura che ha un giro di vantaggio.
- 4.10 La bandiera nera indica la squalifica del partecipante dalla competizione e comporta un DQ a fine sessione.

## 5. COMPORTAMENTO IN PISTA

- 5.1 Il pilota davanti ha diritto di scegliere qualsiasi linea in ogni punto del tracciato. Perde questo diritto quando il pilota attaccante porta la ruota anteriore allineata alla ruota posteriore dell'avversario ("overlap"): da quel momento entrambi devono lasciare spazio sufficiente per gareggiare fianco a fianco.
- 5.2 Cambiare traiettoria (weaving) più di due volte per impedire a una vettura dietro di sfruttare la scia è considerato blocking ed è vietato.
- 5.3 Difendersi è consentito come reazione del pilota davanti, ma non è permesso difendere se c'è già overlap tra le vetture.
- 5.4 Quando le vetture sono affiancate non è consentito cambiare linea in frenata.
- 5.5 Sia il pilota che attacca sia quello davanti sono responsabili di una condotta corretta durante il sorpasso. È responsabilità di chi attacca scegliere un momento sicuro per la manovra.
- 5.6 I dive-bomb senza sufficiente overlap prima del punto di inserimento devono essere evitati e possono essere penalizzati, soprattutto se causano contatto o perdita di tempo ad altri piloti.
- 5.7 Brake checking, punting, bump pass e spostamenti in frenata, con o senza contatto, sono vietati e soggetti a penalità.
- 5.8 Non è consentito spingere volutamente un'altra vettura (bump draft).
- 5.9 È vietato concedere deliberatamente scia per avvantaggiare altri concorrenti durante qualsiasi sessione.
- 5.10 Prima della frenata il pilota deve aver scelto la propria linea per la curva e non deve cambiarla mentre si sta difendendo da un'altra vettura.
- 5.11 I piloti in testacoda o fuori controllo devono tenere i freni premuti per facilitare la previsione dei movimenti da parte degli altri. Dopo un testacoda tenere i freni per evitare di rotolare in traiettoria. Rientri pericolosi che causano altri incidenti possono portare a penalità severe.
- 5.12 I piloti che vanno fuori pista e mantengono il controllo devono rallentare o attendere che il traffico sia libero prima di rientrare in modo sicuro.
- 5.13 È consentito usare i fari per segnalare al pilota davanti l'intenzione di sorpassare o che vi lascerà passare, ma non più di tre lampeggi consecutivi.

## 6. PENALITÀ

- 6.1 Le penalità possono essere ricevute in gara dal sistema automatico del gioco ("cut track") oppure dopo la gara in seguito alla revisione dei report.
- 6.2 Le penalità in-game sono mostrate nell'HUD del giocatore (parte destra dello schermo e MFD).
- 6.3 Le penalità assegnate in seguito ai report possono influire sulla Safety Rating del pilota.
- 6.4 Le infrazioni dei limiti pista vengono gestite automaticamente dal gioco. Se un taglio è ritenuto eccessivo, il sistema può applicare direttamente una penalità di Stop-and-Go o Drive-Through.
- 6.5 La squalifica viene applicata automaticamente dal gioco ai partecipanti che non scontano le

penalità in tempo.

6.6 I piloti non devono mai procedere in retromarcia o nel senso opposto rispetto alla direzione di marcia del circuito.

6.7 In caso di comportamento antisportivo (per esempio crash intenzionali), l'organizzatore si riserva il diritto di ridurre la Safety Rating del pilota, sospornderlo o bannarlo temporaneamente o in modo permanente.

6.8 Tagli o scorrettezze in prequalifica o qualifica (Annullamento giro e segnalazione alla scuderia)

6.9 Sorpasso agevolato dal non corretto uso della pista (+10 sec)

6.10 Sorpasso nel giro di formazione o giro di lancio (+15 sec)

6.11 Incidente nel giro di formazione o giro di lancio (+20 sec)

6.12 Doppio spostamento o weaving (+5 sec)

6.13 Sorpasso in regime di bandiera gialla (+5 sec)

6.14 Incidente con auto fuori controllo (+10 sec)

6.15 Rientro in pista con incidente (+30 sec)

6.16 Sosta in pista con incidente (+30 sec)

6.17 Contatto durante un sorpasso (+5 sec)

6.18 Contatto generico (+10 sec)

6.19 Contatto durante il doppiaggio (+10 sec)

6.20 Ostacolamento o mancata agevolazione in doppiaggio (+15 sec)

## 7. REPORT & PROTESTI – PiGreco Racing

7.1 Tutti i report e i protest devono essere inviati tramite il form ufficiale sul sito PiGreco Racing:

<https://www.pigreco racing.com/IT/it/cms/43/report-form.aspx>

7.2 Il form si abilita automaticamente 12 ore dopo la fine della gara e rimane disponibile per 72 ore.

7.3 All'interno della pagina sono presenti linee guida dettagliate su come compilare e inviare correttamente il report.

7.4 Segnalazioni inviate tramite Discord, messaggi privati o altri canali non saranno considerate ufficiali.

## 8. CHAT

8.1 I partecipanti possono usare la chat testuale in auto durante Practice, Warm-up, post-Qualifica e post-Gara, salvo diverse indicazioni della direzione gara.

8.2 La chat sui server è regolata anche dal Codice di Condotta: messaggi offensivi, abusivi o volutamente disturbanti sono strettamente vietati e possono comportare sanzioni.

### NOTA:

Il presente regolamento è stato elaborato prendendo come riferimento il documento originale pubblicato su:

<https://www.racecontrol.gg/rules>

Alcune sezioni sono state adattate per le esigenze del campionato PiGreco Racing.