

# **HLS**

# **ESPORTS**

## **SPORTING**

## **REGULATIONS**

Ultimo aggiornamento il 16.09.2024  
Versione IT-240916

*A cura di*  
*Andrea L - Direttore Generale*



Il suddetto Regolamento è protetto dalla proprietà intellettuale dell'autore e pertanto è denunciabile qualsiasi copia o utilizzo non consentito dai diritti di proprietà intellettuale.

## INDICE

Oggetto	Pag.
<b>Regolamento Sportivo</b> Valido per tutte le Categorie	3-10
<b>Regolamento Tecnico F1 Season VI</b> Solo per i Piloti della Categoria F1 Season VI	11

Ogni norma del Regolamento Sportivo è valida per tutte le Categorie, a meno che non sia preceduta dal prefisso [\*] che indica la specifica categoria di applicazione.

Esempio. Il prefisso [F1 24] indica che la norma si applica alle sole categorie su F1 24.

Le norme aggiunte o aggiornate nell'ultima versione del Regolamento sono **evidenziate**.

## REGOLAMENTO SPORTIVO

Al Regolamento Sportivo si aggiunge il Regolamento Tecnico di ciascuna categoria

### ART. 1 - Campionato

#### 1.1. Licenza HLS

Possono prendere parte agli Eventi del Campionato HLS ESPORTS i soli Piloti regolarmente accreditati e in possesso di una Licenza HLS valida. Ogni Pilota deve partecipare agli Eventi con un profilo conforme a quello configurato nella propria Licenza. I Piloti sono autorizzati a cambiare il loro profilo purché ciò sia prima richiesto e autorizzato dalla Direzione, in un arco di tempo che non deve inoltrarsi nelle 24 ore antecedenti all'Evento. Solo chi è in possesso di una regolare Licenza HLS è autorizzato ad accedere alle sessioni. In caso di squalifica dal Campionato o ritiro del Pilota non sarà emesso alcun rimborso per le spese di attivazione o rinnovo della Licenza HLS.

#### 1.2. Team

1.2.1. In funzione del tipo di Categoria, i Piloti saranno assegnati ad un Team o si iscriveranno con esso. In ogni Evento, previo diverse disposizioni, i Piloti dovranno utilizzare la vettura del Team a cui sono assegnati e in base al loro ruolo. Partecipare ad un Evento con una vettura diversa da quella del Team di appartenenza comporterà una squalifica dall'Evento. La Direzione si riserva il diritto e il dovere di trasferire un Pilota da un Team ad un altro per garantire equilibrio ed omogeneità.

1.2.2. [ACC, GT7] Qualora una categoria ammetta l'utilizzo di livree personalizzabili, ogni Team deve partecipare con una livrea che deve essere prima inviata alla Direzione per essere omologata come idonea, in particolare per verificare il rispetto dei seguenti parametri:

- a. sulla vettura non devono essere presenti adesivi che facciano riferimento a contenuti politici, culturali, discriminatori, razziali o provocatori;
- b. la livrea non può apparire simile a quella presentata da un altro Team;
- c. [GT7] la livrea della vettura non deve replicare quelle esterne alla categoria;
- d. [GT7] sulla vettura deve essere presente almeno due volte e ben visibile il logo del Campionato HLS, scaricabile dalla galleria GT7 del Direttore di Categoria FIL\_BARBERI22;
- e. [GT7] su entrambe le fiancate della vettura e sul cofano anteriore deve essere presente il portanumero a sfondo bianco con inserito in grande e ben visibile il numero della vettura in nero.

#### 1.3. Sistema RCS

La gestione del Campionato è supportata dal Sistema RCS Technology. Il Campionato HLS investe in tale sistema al fine di garantire una gestione pratica ed efficiente, con l'obiettivo di offrire il massimo della professionalità. Il Sistema è accessibile tramite il link [rcs.hlesports.com](https://rcs.hlesports.com). Per selezionare la categoria a cui si è iscritti basta utilizzare il menù a tendina presente nel menù principale. Nel Sistema RCS sono mostrate le principali informazioni reattive alla Categoria, tutto ciò che è inerente agli Eventi, al Controllo Gara, ecc.

#### 1.4. [F1 23, ACC] Sistema RCS FLAGS

Il Sistema RCS FLAGS è una diramazione del Sistema RCS Technology. L'utilizzo ne è obbligatorio e consiste nel tenere aperta e visibile la pagina web [flags.hlesports.com](https://flags.hlesports.com) da cui i Piloti avranno la riproduzione di un pannello luminoso come quelli posti a bordo pista per le segnalazioni delle bandiere. Il Sistema si aggiunge alle bandiere mostrate in pista, e pertanto non le sostituisce. In particolare tramite il Sistema sarà possibile visualizzare:

- a. segnale "pit open" per indicare l'apertura della pit lane;
- b. segnale "pit closed" per indicare la chiusura della pit lane;
- c. schermo verde lampeggiante in caso di bandiera verde (o apertura pit lane);
- d. schermo giallo lampeggiante in caso di bandiera gialla esposta in uno specifico settore della pista, indicato con un numero nel centro dello schermo;

## HLS ESPORTS CHAMPIONSHIP | OFFICIAL REGULATIONS

- e. [ACC] schermo giallo lampeggiante con scritta FCY in caso di Full Course Yellow, con relative indicazioni riguardo la velocità da mantenere;
- f. [ACC] schermo giallo lampeggiante con scritta FCY ENDING in caso di Full Course Yellow che sta per terminare (si deve attendere la bandiera verde per tornare al regime di Gara);
- g. schermo giallo lampeggiante con scritta SC in caso di Safety Car;
- h. [ACC] schermo giallo lampeggiante con scritta SC e “Lapped cars can overtake” per indicare che i doppiati possono superare le altre vetture, inclusa la Safety Car, per potersi sdoppiare;
- i. schermo giallo lampeggiante con scritta IN in caso di Safety Car che rientra al termine del giro;
- j. schermo giallo lampeggiante con scritta VSC in caso di Virtual Safety Car;
- k. schermo rosso lampeggiante in caso di bandiera rossa o di partenza abortita;
- l. schermo blu lampeggiante in caso di bandiera blu (il numero al centro dello schermo indica la vettura a cui è rivolta la bandiera);
- m. schermo bianco e nero lampeggiante con numero auto e scritta “LET POSITION” in caso di necessità di cedere la posizione (ad esempio, ma non solo, per un sorpasso irregolare);
- n. schermo bianco e nero lampeggiante con numero auto e scritta “BLACK FLAG” in caso di squalifica dalla sessione in corso;
- o. schermo nero e arancio lampeggiante in caso di bandiera nero e arancio (il numero al centro dello schermo indica la vettura a cui è rivolta la bandiera);
- p. schermo bianco e nero a scacchi in caso di bandiera a scacchi (fine sessione);
- q. [ACC] schermo rosso lampeggiante con scritta SS in caso di Standings Start (partenza dalla griglia) a seguito di una bandiera rossa;
- r. [ACC] schermo verde lampeggiante con scritta RS in caso di Rolling Start (partenza in regime di VSC) a seguito di una bandiera rossa.

### 1.5. Canali di comunicazione

I canali di comunicazione tra Direzione, Commissari, Piloti e Responsabili sono i seguenti:

- Sistema RCS;
- canale Telegram “Board”;
- server Discord ufficiale.

Ogni Pilota deve rimanere aggiornato su tutto ciò che viene pubblicato o esposto in tali canali. Infrangere le direttive dei Commissari potrà comportare l’assegnazione di una penalità.

### 1.6. Calendario

Il Calendario Ufficiale è visualizzabile tramite il Sistema RCS. La Direzione si riserva il diritto di modificare il calendario come ritiene, per evitare qualsiasi tipo di problema tecnico o organizzativo. In caso di mancata corrispondenza tra Sistema RCS e altre fonti (come una grafica pubblicata sul profilo Instagram ufficiale) si deve sempre fare riferimento a quanto esposto nel Sistema, poiché è la fonte di origine delle informazioni.

### 1.7. Presenze e assenze

Per ogni Evento sarà inviato un messaggio nel canale Board di Telegram, nel quale è contenuto un link che permette ai Piloti di registrare la loro presenza o assenza all’Evento interessato. Ogni Pilota (Riserve incluse) deve segnalare un’eventuale assenza entro il tempo massimo stabilito, scritto anch’esso nel messaggio. In mancata segnalazione della presenza/assenza il Pilota sarà considerato assente e non potrà prendere parte all’Evento, previo diverse disposizioni (ad esempio ma non solo ammettere la partecipazione con partenza dal fondo). Ogni Pilota che non comunica la propria assenza potrebbe essere sanzionato. Ad un Team con un Pilota assente potrebbe essere assegnata una Riserva a discrezione della Direzione. Un minimo di 12 Piloti è richiesto per disputare un Evento. Qualora non si raggiungesse tale quota l’Evento potrebbe essere rinviato o annullato a discrezione della Direzione.

## ART. 2 - Sessioni

### 2.1. Sessione

- 2.1.1. Ogni Pilota deve essere in sessione entro l'orario limite stabilito e comunicato tramite i canali di comunicazioni ufficiali nei giorni che precedono l'Evento. I Piloti che si presentano in ritardo potranno essere sanzionati, ma soprattutto rischiano di incorrere in problemi causati dal loro stesso ritardo. Qualora un Pilota avesse problemi di connessione e non riuscisse ad entrare nella sessione entro il tempo indicato, non sarà applicata la sanzione solo se sono rispettati tutti i seguenti criteri:
  - a. il Pilota ha tentato di entrare in sessione almeno con 5 minuti di anticipo rispetto allo start;
  - b. il Pilota comunica immediatamente alla Direzione la presenza di tale problema;
  - c. il Pilota motiva tale problema tramite un video che deve essere inviato alla Direzione.
- 2.1.2. La durata di ogni sessione (Prove Libere, Qualifica, Sprint, Gara, ecc.) rimane variabile per qualsiasi necessità fosse reputata significativa dalla Direzione.
- 2.1.3. Nessuna sessione potrà protrarsi oltre le 23:15, previo quelle di Eventi già in tal senso programmati. Se la Gara alle ore 23:15 sarà terminabile in 3 giri, la sessione proseguirà fino alla bandiera a scacchi. In caso contrario sarà esposto il segnale "Final Lap" tramite il Sistema RCS FLAGS e al primo passaggio del leader sulla linea del traguardo sarà esposta bandiera a scacchi dalla Direzione, prendendo in considerazione la classifica in tale momento.
- 2.1.4. Le impostazioni delle sessioni sono disponibili tramite il Sistema RCS (RC > Platform settings). Se una sessione fosse dichiarata avviata con impostazioni non conformi a quelle dichiarate sarà la Direzione a decidere se continuare o se fermare l'attività in pista.

### 2.2. Risultati

- 2.2.1. Nella classifica di Gara (o Sprint) sono considerati classificati i Piloti che hanno completato almeno il 85% della Gara. Se il 85% della lunghezza della Gara corrisponde ad un numero non intero (es. 26.1 giri) si deve approssimare la soglia per eccesso (pertanto a 27 giri e non a 26).
- 2.2.2. L'assegnazione dei punteggi è visualizzabile tramite il Sistema RCS (Standings > Points Assignment). Al termine del Campionato viene dichiarato Campione il Pilota e il Team con più punti nelle rispettive classifiche. In funzione della Categoria potrebbero applicarsi gli scarti del/i risultato/i peggiore/i, ma questo è indicato nel Regolamento Tecnico della specifica Categoria. Qualora al termine del Campionato si verifici una situazione di parimerito, sarà classificato nella posizione più alta il Pilota/Team che ha raggiunto il maggior numero di migliori piazzamenti, dalle P1 a scendere fino alla determinazione del vantaggio.
- 2.2.3. In caso di sessione terminata prematuramente, l'eventuale assegnazione dei punti avverrà a discrezione della Direzione di Gara.
- 2.2.4. A seguito della squalifica di un Pilota dall'intero Campionato il mantenimento dei punti nella classifica di Campionato è a discrezione della Direzione.

### 2.3. Problemi

- 2.3.1. Se dovessero riscontrarsi problemi derivanti dalla sessione, la Direzione di Gara potrà prendere qualsiasi tipo di decisione (come ad esempio, ma non solo, fermare o reinviare la competizione).
- 2.3.2. Non è concesso sfruttare qualsiasi problema della sessione (e non) per trarre vantaggio).
- 2.3.3. Se un Pilota presentasse problemi di connessione significativi all'insindacabile giudizio dei Commissari, gli sarà richiesto di ritirare la propria vettura.

## ART. 3 - Bandiere e segnali

### 3.1. Bandiera gialla

Indica la necessità di prestare attenzione, rallentare e non eseguire sorpassi poiché è presente un pericolo in pista. Le bandiere gialle che appaiono tramite il Sistema RCS FLAGS sono esposte a tutti a scopo informativo (mentre in pista saranno esposte le bandiere gialle nel punto dell'incidente). La bandiera verde sarà esposta al termine del tratto di pista interessato dalla bandiera gialla.

### 3.2. [ACC] Full Course Yellow (FCY)

I Piloti devono rallentare e scendere sotto i 50 km/h entro 8 secondi dall'esposizione del segnale FCY tramite il Sistema RCS FLAGS. Non sono consentiti sorpassi fino al termine del regime di FCY. In caso di FCY la Direzione di Gara potrà chiedere a tutti i Piloti i video onboard per verificare il rispetto del limite di velocità. Quando il regime di FCY starà per terminare sarà esposto il segnale FCY ENDING, ma si tornerà al regime di Gara solo all'esposizione della bandiera verde tramite il Sistema RCS FLAGS.

### 3.3. [F1 24] Virtual Safety Car (VSC)

I Piloti devono rallentare mantenendo il loro tempo delta positivo, senza eseguire sorpassi. Non è permesso creare ampie distanze dalla vettura successiva. In nessun caso è permesso avere un tempo delta superiore a 4 secondi. Il periodo di Virtual Safety Car termina con l'esposizione della bandiera verde.

### 3.4. [F1 24, ACC] Safety Car (SC)

- 3.4.1. I Piloti dovranno mantenere il loro tempo delta positivo riducendo la velocità e dovranno allinearsi dietro la Safety Car senza eseguire sorpassi. In nessun caso è permesso avere un tempo delta superiore a 4 secondi.
- 3.4.2. Per favorire le manovre di riscaldamento delle gomme e per ridurre la possibilità di collisioni, in regime di Safety Car è vietato affiancare un'altra vettura. In particolare, è vietato affiancare un'altra vettura anche nel momento della ripartenza fino al superamento del traguardo.

### 3.5. Bandiera rossa

- 3.5.1. Indica che la sessione è fermata o che la partenza è abortita. I Piloti dovranno lasciare la sessione solo in presenza di un messaggio esplicito dalla Direzione di Gara tramite i canali di comunicazione. In caso di cambio di sessione, ogni Pilota avrà un tempo massimo di 5 minuti per entrare nella nuova sessione, con altri minuti aggiuntivi previsti in caso di problemi di connessione.
- 3.5.2. Se esposta bandiera rossa durante una sessione di Test, Prove Libere o Qualifica, ogni Pilota deve rientrare in sicurezza al box quanto prima possibile, senza transitare sul traguardo e senza lasciare la sessione fino al chiaro avviso della Direzione.
- 3.5.3. [F1 24] In caso di bandiera rossa (senza possibilità di riprendere la sessione in corso) si procederà come segue in funzione del tempo segnalato dal cronometro:
  - a. riavvio della sessione se la bandiera rossa viene esposta prima dello scattare dei 6 minuti dalla fine;
  - b. partenza della gara se la bandiera rossa viene esposta dopo lo scattare dei 6 minuti dalla fine.
- 3.5.4. [F1 23] In caso di bandiera rossa durante una Sprint Race si procederà con la Gara, definendo l'ordine di partenza sulla base di quanto espone l'articolo 3.5.5.
- 3.5.5. In caso di bandiera rossa in Gara la modalità di continuazione sarà a discrezione. L'ordine delle vetture per una eventuale ripartenza sarà determinato dalla classifica nel momento in cui il leader ha tagliato il traguardo per l'ultima volta prima dell'incidente che ha causato l'esposizione della bandiera rossa. La Direzione di Gara potrà riammettere a correre vetture ritirate, qualora i Commissari reputino che uno o più incidenti (che hanno causato l'esposizione della bandiera rossa) siano di natura antisportiva e volontaria. Non saranno riammessi in Gara i Piloti che si sono ritirati per altri incidenti o motivazioni (ad esempio incidenti di Gara, contatti con muri o barriere, ecc.).



## 3.6. Bandiera blu

Le bandiere blu saranno esposte ai Piloti doppiati, rendendoli partecipi che una vettura più veloce è in fase di avvicinamento. Le vetture doppiate devono facilitare le operazioni di doppiaggio. Qualora una vettura doppiata fosse più veloce rispetto ad una vettura regolarmente in Gara, è concesso lo sdoppiaggio solo se questo avvenga in maniera sicura, senza manovre notevolmente forzate e senza creare alcuna situazione di rallentamento o di pericolo. In alcun modo è permesso di effettuare frenate molto profonde e/o pericolose per effettuare uno sdoppiaggio da una vettura in Gara. Se una volta effettuato lo sdoppiaggio non si riesce a creare gap con la vettura passata o se l'esposizione della bandiera blu permane, si dovrà ricedere la posizione come in una normale situazione di esposizione di bandiera blu.

## 3.7. [F1 24, ACC] Bandiera nero e bianco

La bandiera nero e bianco è esposta indicando un messaggio di avvertimento ad un Pilota, indicato tramite il numero della propria vettura.

## 3.8. [F1 24, ACC] Bandiera nero e arancio

Se esposta la bandiera nero e arancio, il Pilota indicato deve rientrare immediatamente ai box e riparare eventuali danni alla propria vettura che possano costituire un pericolo in pista.

## 3.9. Bandiera nera

Indica la squalifica dalla sessione. Nelle categorie in cui non è in uso il Sistema RCS FLAGS, qualora la bandiera nera fosse esposta dai Commissari, il Pilota sarà informato tramite messaggio PSN e dovrà ritirare la vettura in sicurezza.

## ART. 4 - Norme comportamentali

### 4.1. Condotta morale

4.1.1. Non è permesso danneggiare l'immagine del Campionato.

4.1.2. Non è permesso diffamare la Direzione, i Commissari, o qualsiasi altro membro dello Staff.

4.1.3. Non è permesso arrecare offese o diffamare altri Piloti in tutti canali e le chat ufficiali, o comunque in chat che si riconducano al Campionato.

4.1.4. Non è permesso bestemmiare in tutti canali e le chat ufficiali.

4.1.5. Non è permesso assumere comportamenti non in accordo con le aspettative di maturità richieste.

4.1.6. Non è permesso creare alcun tipo di coalizione o collaborazione (ad esempio strategie di scia, ma non solo) eccetto che con i Piloti dello stesso Team.

4.1.7. Non è permesso utilizzare o condividere contenuti di tipo sessuale, pornografico, discriminatorio, razziale, politico, provocatorio o di qualsiasi altro genere non conforme alla maturità richiesta.

### 4.2. Infrazioni

4.2.1. Non è permesso utilizzare una miscela evidentemente inadeguata alle condizioni della pista.

4.2.2. Non è permesso causare volontariamente la rottura dei cartelli di segnalazione a bordo pista.

4.2.3. Non è permesso attraversare con due pneumatici le linee di entrata e uscita della pit lane.

4.2.4. Non è permesso ritirare la propria vettura in pista.

4.2.5. Non è permesso utilizzare opzioni come "reimposta in pista" o "torna ai pit" dal menù di pausa. In caso di vettura bloccata è concesso utilizzare l'opzione "reimposta pista" solo dopo 10 secondi dal momento in cui la vettura è completamente ferma.

4.2.6. Non è permesso sfruttare alcun problema si verificasse, e se ne si traesse vantaggio ogni Pilota è tenuto a restituire quanto guadagnato.

4.2.7. Non è permesso urtare il muro o le barriere volontariamente.

4.2.8. Non è permesso uscire dalla pit lane prima dell'esposizione del segnale "pit lane open" tramite il Sistema RCS FLAGS (per i dettagli consultare l'articolo 1.4).

## 4.3. Incidenti

- 4.3.1. Non è permesso guidare troppo lentamente, creare impedimenti, rallenamenti o fermarsi in pista.
- 4.3.2. Per difendersi è permesso utilizzare l'intera larghezza della pista purché nessuna parte di un'altra vettura sia affiancata. Se una parte di un'altra vettura è affiancata è obbligatorio lasciare almeno una vettura di spazio dalla linea di delimitazione del tracciato.
- 4.3.3. Non è permesso eseguire cambi di traiettoria multipli in rettilineo.
- 4.3.4. Non è permesso cambiare traiettoria in frenata. Frenare diagonalmente al tracciato (e non parallelamente ad esso) potrebbe essere considerato come cambio di traiettoria in frenata.
- 4.3.5. Non è permesso eseguire sorpassi irregolari. Un sorpasso è considerato irregolare se:
  - a. si sorpassa fuori dai limiti del tracciato;
  - b. si sorpassa causando una collisione dalla quale si possa trarre vantaggio;
  - c. si sorpassa spingendo fuori dai limiti del tracciato la vettura passata traendo vantaggio;
  - d. si sorpassa tramite una qualsiasi manovra irregolare da cui si trae vantaggio;
  - e. si sorpasso in regime di bandiera rossa, gialla, o di Safety Car o di VSC;
  - f. si sorpassa in ingresso pit lane danneggiando la vettura passata o uscendo dai limiti del tracciato (qualora nessuna delle precedenti due condizioni avvenisse, il sorpasso sarà considerato lecito).
- 4.3.6. Non è permesso commettere collisioni.
- 4.3.7. Non è permesso guidare in nessuna maniera che possa creare qualsiasi problema in ogni momento, anche dopo la bandiera a scacchi. In caso un Pilota apra il menù di pausa in pista e il sistema di guida artificiale (AI o bot) causi problemi, il Pilota si assume la responsabilità dei danni provocati.

## 4.4. Limiti del tracciato

- 4.4.1. Non è concesso spingere una o più vetture fuori dal tracciato.
- 4.4.2. Si impone l'obbligo di rispettare i limiti della pista per evitare guadagno di tempo.
- 4.4.3. Si impone l'obbligo di rispettare i limiti della pista per evitare guadagno di posizioni. Se un Pilota guadagnasse una posizione eccedendo i limiti del tracciato, dovrà restituire la posizione guadagnata al più presto e in condizioni di sicurezza.
- 4.4.4. Dopo un'uscita di pista i Piloti sono tenuti a riallinearsi al tracciato in sicurezza e dopo avere atteso il transito di altre vetture al fine di non arrecare danni a tali.

## 4.5. Cessione della posizione

- 4.5.1. Qualora avvenga un sorpasso illecito o simili azioni, è richiesto al Pilota di cedere la posizione in sicurezza appena possibile. Per cedere la posizione è vietato frenare bruscamente, in particolare se dietro di ha un'altra vettura.
- 4.5.2. Una volta ceduta la posizione, non è detto che comunque non si riceva una penalità, ad esempio per aver danneggiato la vettura dell'avversario, o per avergli fatto perdere posizioni multiple.

## ART. 5 – Direzione e Commissari

### 5.1. Amministrazione e Delegati

L'amministrazione del Campionato è affidata al Direttore Generale. Sono considerati Delegati le persone ricoprenti i seguenti ruoli:

- Direttore di Divisione: gestisce una specifica Divisione come F1, ACC, GT7;
- Direttore di Categoria: gestisce una specifica Categoria appartenente a una Divisione;
- Direttore di Gara: gestisce uno o più Eventi, anche di una intera Divisione;
- Commissario (Steward): si occupa di investigare e penalizzare eventuali infrazioni.



## 5.2. Penalità

- 5.2.1. I Commissari possono applicare le seguenti sanzioni per gli Eventi in corso o successivo/i:
- obbligo di partenza dal fondo della griglia per l'Evento in corso\*;
  - obbligo di partenza dal fondo della griglia per l'Evento successivo\*;
  - [ACC] obbligo di partenza dalla pit lane;
  - penalità di 10, 20, 30 o 60 secondi sul tempo finale di Gara;
  - penalità drive through (passaggio ai box e obbligo di montare la stessa mescola);
  - squalifica dalla sessione;
  - qualsiasi altro tipo di penalità sia reputata necessaria.

\* Appendice per l'articolo 5.2.1, sezioni a e b:

- se un Pilota che deve scontare una penalità di partenza dal fondo in un Evento fosse assente, la penalità sarà comunque considerata scontata previo diverse disposizioni della Direzione;
- se un Pilota che deve scontare una penalità di partenza dal fondo in un Evento ignorasse tale penalità, sarà automaticamente squalificato dall'Evento;
- se un Pilota deve scontare una penalità di partenza dal fondo durante un Evento in formato Sprint, tale penalità sarà applicata al Round successivo.

5.2.2. Per illeciti meno importanti i Commissari possono assegnare una reprimenda anziché una penalità. In caso di infrazione ripetuta i Commissari possono assegnare una penalità anche maggiorata. Per ogni 3 reprimende ricevute (3/6/9/ecc.) il Pilota dovrà partire dal fondo della griglia per una Gara.

5.2.3. I Commissari possono rimuovere eventuali penalità assegnate ingiustamente o erroneamente qualora fosse necessaria e possibile tale azione. Se un Pilota segnalasse una penalità di N secondi assegnata ingiustamente, questa potrà essere rimossa dal tempo di Gara totale solo se il Pilota arriva al traguardo con almeno quei N secondi da dover scontare (anche per altre motivazioni).

5.2.4. I Piloti e i Responsabili dei Team sono tenuti a rispettare il giudizio della Direzione e dei Commissari.

## 5.3. Segnalazioni

5.3.1. Tutti i Piloti hanno la possibilità di inviare segnalazioni al Controllo di Gara entro 30 minuti dalla fine della sessione per chiedere l'investigazione di un incidente o di una penalità assegnata. Se è richiesta un'evidenza video, ogni segnalazione per essere considerata valida deve rispettare i seguenti requisiti:

- l'evidenza video deve essere inviata in formato orizzontale e che riprenda in maniera ben nitida e chiara l'intera visuale onboard ed eventualmente altre visuali aggiuntive;
- la segnalazione deve essere inviata entro il termine massimo previsto, specificato nel Regolamento Tecnico della Divisione;
- la segnalazione deve essere inviata tramite l'apposita sezione "Add Appeal" (all'interno della sezione "RC") del Sistema RCS;

**d. l'evidenza video deve includere l'audio della registrazione.**

Eventuali segnalazioni che vengano presentate non rispettando i requisiti minimi potrebbero essere dismesse senza investigazione. Si raccomanda fortemente di caricare su YouTube o Twitch la registrazione integrale della visuale onboard, cosicché la Direzione e i Commissari possano operare senza attendere ogni video.

5.3.2. Ogni Pilota è obbligato a fornire ogni clip video della propria visuale qualora la Direzione di Gara lo richiedesse. Pertanto è obbligatorio registrare l'intero svolgimento dell'Evento. Le clip saranno eventualmente richieste entro due giorni dopo l'Evento.

5.3.3. Per rimozione di penalità assegnate automaticamente ed erroneamente è necessario inviare tutto il materiale richiesto dai Commissari (ad esempio ma non solo il video onboard e per le categorie Formula anche il video completo della pagina "Direttore Gara" visibile nella classifica finale di Gara. La rimozione di avvertimenti potrà essere effettuata solo in caso di assegnazione avvenuta per evidente problema tecnico (ad esempio assegnazione di 2 o più avvertimenti al posto di 1). In nessun caso saranno rimossi avvertimenti di situazioni dubbie, neanche in caso di rallentamento.

## 5.4. Controlli a campione

5.4.1. Al termine di ogni Evento la Direzione di Gara potrà chiedere una verifica tecnica ad uno o Piloti casuali (anche lo stesso per più Eventi consecutivi) per verificare l'assenza di strumenti illeciti nella propria piattaforma. Ogni Pilota avrà 5 minuti per rispondere alla convocazione della Direzione di Gara, che avverrà sempre entro le ore 23:15. In particolare potrebbe essere chiesto al Pilota di:

- a. inviare l'intero video onboard dell'Evento (Qualifica inclusa) in accordo con l'articolo 4.2.2;
- b. entrare in party con la Direzione di Gara al fine di confermare l'identità del Pilota;
- c. mostrare tramite videochiamata o Share Play l'assetto utilizzato.

5.4.2. Il Pilota che nella sessione di Qualifica effettuerà il giro migliore (Pole Position) è obbligato ad inviare alla Direzione di Gara il video onboard completo del suo giro, con audio incluso. Il video deve iniziare alcuni secondi prima dell'inizio e dopo la fine del giro.

## 5.5. Libero arbitrio dei Commissari

5.5.1. Commissari hanno il diritto di poter prendere qualsiasi tipo di decisione, a prescindere da quanto affermato da tutti gli altri articoli del suddetto Regolamento.

5.5.2. I criteri per cui la Direzione decide di prendere una decisione piuttosto che un'altra sono soggetti a variazione e dipendono dalla specifica situazione da valutare. Pertanto non saranno ammessi ricorsi basati su paragoni con situazioni gestite diversamente in Eventi precedenti.

## REGOLAMENTO TECNICO – F1 SEASON VI

Si aggiunge al Regolamento Sportivo.

### Premiazioni

Alla fine della Stagione saranno premiati i primi 3 Piloti classificati con l'esclusivo Trofeo HLS ESPORTS.

### Classifiche

- a. Al termine della Stagione saranno scartati i due risultati peggiori per ciascun Pilota.
- b. L'assegnazione dei punteggi è disponibile nella sezione Standings > Points Assignment del Sistema RCS.
- c. I Piloti potranno presentare richieste di investigazioni su altri Piloti entro le ore 10:00 del giorno successivo all'Evento. I Piloti investigati dovranno inviare le evidenze video richieste entro le ore 16:00 del giorno successivo all'Evento. Si raccomanda fortemente di caricare su YouTube o Twitch la registrazione integrale della visuale onboard, cosicché la Direzione e i Commissari possano operare senza attendere ogni video.

### Sessione

- a. Ogni Evento sarà composto da una sessione di Qualifica della durata di 18 minuti, e una sessione di Gara della durata di 150 km. La pianificazione dell'Evento è la seguente:
  - 21:05, apertura della sessione e inizio spedizione degli inviti;
  - 21:20, tutti i Piloti devono essere in sessione;
  - 21:22, avvio della sessione (caricamenti);
  - 21:25, bandiera verde per la sessione di Qualifica;
  - Gara a seguire.
- b. Le condizioni meteorologiche della sessione di Qualifica saranno annunciate durante la mattina del giorno precedente all'Evento, misurando il meteo alle ore 15:00 del giorno dell'Evento. Quelle relative alla sessione di Gara saranno annunciate ai Piloti durante la mattina del giorno precedente all'Evento, misurando il meteo alle ore 16:00 (o alle 21:00 per le Gare in notturna) del giorno dell'Evento.
- c. Ogni Gara ha una lunghezza ordinaria tale da superare una lunghezza di 150 km. In caso fossero presenti meno di 14 Piloti, la sessione di Gara avrà una lunghezza tale da superare i 105 km.

Direttive del Regolamento Tecnico definite dal Direttore Generale L. Andrea.



## REGOLAMENTO TECNICO - GT SERIES 2024

Se non sei iscritto a questa categoria salta questa sezione.

### Iscrizioni

La piattaforma utilizzata è Assetto Corsa Competizione in versione PlayStation 4, accessibile anche da PlayStation 5. Il costo dell'iscrizione è di €15 per ciascun Pilota, e di €10 a partire dal terzo Pilota in un Team. Il costo dell'iscrizione per i Piloti di Riserva è di €5.

### Premiazioni

Alla fine della Stagione saranno premiati i primi tre Piloti classificati e il Team vincitore con l'esclusivo Trofeo HLS della GT Series 2024.

### Classifiche

- a. Saranno assegnati 2 punti al Pilota che registrerà il miglior tempo nella sessione di Qualifica.
- b. Per le Gare l'assegnazione dei punteggi avverrà per i primi 12 classificati, che guadagneranno rispettivamente 26, 22, 20, 18, 16, 14, 12, 10, 8, 6, 4, 2 punti.
- c. Al termine del Campionato saranno scartati per ogni Pilota i due risultati peggiori. Qualora un Pilota avesse fatto delle assenze, o non avesse partecipato a degli Eventi perché riserva, quelle assenze saranno considerate risultato scartabile.
- d. Per i Team che possiedono nella propria lineup 3 Piloti, nel conteggio dei Punti per la classifica dei Team saranno conteggiati solo i punti segnati dalle due vetture posizionate meglio.

### Impostazioni di sessione

- a. Gli aiuti sono consentiti.
- b. Il meteo della sessione sarà impostato in base alle previsioni meteo previste e misurate alle ore 15:00 del giorno dell'Evento.
- c. Le altre impostazioni saranno a somiglianza della realtà.
- d. Una sessione di Prove Libere potrebbe essere pianificata quando possibile.
- e. Prima di ogni sessione di Qualifica è previsto un briefing con la Direzione di Gara alle ore 21:30.
- f. La durata della sessione di Qualifica è di 16 minuti e il semaforo verde è previsto per le ore 22:00. Sebbene il server sia accessibile già prima dell'inizio della sessione di Qualifica, è severamente vietato lasciare la pit lane fino a quando non sarà esposta bandiera verde dalla Direzione di Gara.
- g. La durata della sessione di Gara è di 45 minuti e il semaforo verde è previsto per le ore 22:20 previo variazioni. Sarà possibile entrare nel server anche dopo la partenza della Gara, ma in tal caso sarà assegnata una reprimenda al Pilota.
- h. Durante la sessione di Gara è obbligatorio eseguire una sosta ai box che implichi un cambio di gomme, ma non prima del trascorrere dei primi 15:00 minuti di Gara (tempo in riferimento al momento in cui il Pilota entra in pit lane). Sarà possibile, a discrezione del Pilota (pertanto senza obbligo), rifornire la vettura di carburante. **Se la gara viene dichiarata bagnata ("wet race") decade l'obbligo di eseguire un pit stop.**

Direttive del Regolamento Tecnico definite dal Direttore di Divisione L. Andrea.





## REGOLAMENTO TECNICO - GT ENDURANCE SERIES SEASON 2

Se non sei iscritto a questa categoria salta questa sezione.

### Iscrizioni

La piattaforma utilizzata è Gran Turismo 7 per PlayStation 4 e 5. Il costo di iscrizione per Piloti Ufficiali è di €10, mentre per Piloti di Riserva è di €5.

### Premiazioni

Alla fine della Stagione saranno premiati i primi 3 classificati per ciascuna divisione come segue:

- a. il cappello HLS in edizione limitata per i vincitori di categoria, oppure un buono PSN IT dal valore di €20 sarà assegnato al primo classificato;
- b. un buono PSN IT dal valore di €10 sarà assegnato al secondo classificato;
- c. un buono d'iscrizione del 50% di sconto per un successivo Campionato GT7 sarà assegnato al terzo classificato.

Il premio sarà consegnato a colui che paga la quota di iscrizione per il Pilota (il Pilota stesso o il Capitano del Team). In caso di esenzione dal pagamento della quota di iscrizione non si potrà ricevere il premio.

### Classifiche

- a. L'assegnazione dei punteggi avverrà per i primi 14 classificati, che guadagneranno rispettivamente 26, 24, 22, 20, 18, 16, 14, 12, 10, 8, 6, 4, 2, 1 punti. Altri 2 punti aggiuntivi saranno assegnati al Pilota che registrerà il miglior tempo nella sessione di Qualifica. Un altro punto aggiuntivo sarà assegnato a colui che registrerà il giro più veloce in Gara.
- b. Al termine del Campionato sarà scartato per ogni Pilota il risultato peggiore. Qualora un Pilota avesse fatto delle assenze, o non avesse partecipato a degli Eventi perché riserva, quelle assenze saranno considerate risultato scartabile.

### Impostazioni di sessione

- a. La sessione è accessibile in modalità "solo amici" con il nome HLS GTES 2024.
- b. Il meteo della sessione sarà impostato in base alle previsioni meteo previste e misurate alle ore 17:00 del giorno precedente a quello dell'Evento.
- c. Gli aiuti consentiti saranno impostati come segue:
  1. aiuto costrosterzo: nessun limite;
  2. controllo stabilità: proibito;
  3. traiettoria assistita: nessun limite;
  4. controllo trazione: nessun limite;
  5. abs: nessun limite;
  6. pilota automatico: proibito.
- d. Le impostazioni della sessione sono le seguenti (sono riportate esclusivamente quelle rilevanti):
  1. fase della giornata: pomeriggio;
  2. velocità avanzamento tempo: 2x;
  3. tipo di partenza: partenza lanciata;
  4. griglia di partenza: pole al più veloce;
  5. intensità scia: realistica;
  6. danni visibili: si;
  7. danni meccanici: ridotti;
  8. velocità usura gomme: 2x;
  9. consumo carburante: 2x;
  10. velocità di rifornimento: 7 litri/sec;
  11. carburante iniziale: predefinito;
  12. riduzione aaderenza fuori pista: realistica;
  13. nitro / moltiplicatore tempo utilizzo sistema di sorpasso: predefinita;

## HLS ESPORTS CHAMPIONSHIP | OFFICIAL REGULATIONS

14. Bdp / divieto di elaborazione: sì;
  15. limite di PP: nessun limite;
  16. gomme utilizzabili: da corsa;
  17. gomme utilizzabili e tipi: tutto;
  18. componenti elaborazione: estreme e inferiori;
  19. penalità taglio: debole;
  20. penalità taglio corsia dei box: sì;
  21. regole bandiere: sì.
- e. Le altre impostazioni interamente disattivate o non utilizzate sono le seguenti:
1. partenza automatica: no;
  2. turbo: disattivato;
  3. cambio tipo di gomma obbligato: nessuno;
  4. nitro: impossibile installare;
  5. utilizzo kart: no;
  6. sostituzione motore: vietato;
  7. penalità collisione con muretto: no;
  8. correzione direzione veicolo dopo contatto con muretto: no;
  9. penalità collisione contro altra vettura: no;
  10. trasparenza durante la gara: no.
- f. Durante la sessione di Gara è obbligatorio eseguire una sosta ai box che implichi un cambio di gomme, ma non prima del trascorrere dei primi 30:00 minuti di Gara (tempo in riferimento al momento in cui il Pilota entra in pit lane). Sarà possibile, a discrezione del Pilota (pertanto senza obbligo), rifornire la vettura di carburante.
- g. La lunghezza delle sessioni è differente per ciascun tracciato, come segue:

Round	Circuito	Qualifica	Gara	Orario
1	Daytona International Speedway (stradale)	15 minuti	90 minuti	21:00
2	Nurburgring (24h)	20 minuti	90 minuti	21:00
3	Brands Hatch (Grand Prix)	15 minuti	90 minuti	21:00
4	Mount Panorama Circuit	15 minuti	90 minuti	21:00
5	Circuit des 24 Heurs du Mans	20 minuti	90 minuti	21:00
6	Circuit de Spa-Francorchamps	15 minuti	120 minuti	20:45

### Vetture

- a. Le auto consentite per la partecipazione alla GTE Series 2023 sono le seguenti (Gr. 3):
1. Aston Martin V12 Vantage GT3 '12;
  2. Audi R8 LMS Evo '19;
  3. BMW M6 GT3 Sprint Model '16;
  4. Ferrari 458 Italia GT3 '13;
  5. Honda NSX Gr. 3;
  6. Jaguar F-Type Gr. 3;
  7. Lamborghini Huracan GT3 '15;
  8. Lexus RC F GT3 '17;
  9. McLaren 650S GT3 '15;
  10. Mercedes-AMG GT3 '20;
  11. Nissan GT-R NISMO GT3 '18;
  12. Porsche 911 RSR (911) '17.
- b. Ogni auto sarà bilanciata tramite il BoP di Gran Turismo 7. Dell'assetto saranno modificabili i seguenti parametri:
1. regolazione altezza dal suolo;
  2. deportanza;
  3. bilanciamento freni.



## HLS ESPORTS CHAMPIONSHIP | OFFICIAL REGULATIONS

- c. Non è permesso presentare sulla propria vettura adesivi che facciano riferimento a contenuti politici, culturali, discriminatori, provocatori.
- d. Non è permesso replicare livree esterne alla categoria GT3 (come ad esempio Ferrari F1).
- e. Nella propria livrea ogni Pilota ha l'obbligo di inserire i seguenti elementi:
  - 1. il logo del Campionato HLS ESPORTS per almeno 2 volte e ben visibile, scaricabile dalla galleria GT7 del Direttore di Categoria FIL\_BARBERI22;
  - 2. la targa HLS della vettura che sarà applicata ad ogni vettura tramite Share Play dal Direttore di Categoria FIL\_BARBERI22, oppure applicata autonomamente con approvazione necessaria.
- f. Se più livree fossero troppo simili tra loro sarà richiesto al Team che la ha presentata per ultimo di modificarla.

Direttive del Regolamento Tecnico definite dal Direttore di Divisione B. Filippo.



## REGOLAMENTO TECNICO - K2 SERIES SEASON 1

Se non sei iscritto a questa categoria salta questa sezione.

### Iscrizioni

La piattaforma utilizzata è Gran Turismo 7 per PlayStation 4 e 5. Il costo di iscrizione è di €5.

### Premiazioni

Alla fine della Stagione saranno premiati i primi 2 classificati per ciascuna divisione come segue:

- a. un buono PSN IT dal valore di €10 sarà assegnato al primo classificato;
- b. un buono PSN IT dal valore di €5 sarà assegnato al secondo classificato;
- c. un buono d'iscrizione del 25% di sconto per un successivo Campionato GT7 sarà assegnato al terzo classificato.

Il premio sarà consegnato a colui che paga la quota di iscrizione per il Pilota (il Pilota stesso o il Capitano del Team). In caso di esenzione dal pagamento della quota di iscrizione non si potrà ricevere il premio.

### Classifiche

- a. L'assegnazione dei punteggi avverrà per i primi 14 classificati, che guadagneranno rispettivamente 26, 24, 22, 20, 18, 16, 14, 12, 10, 8, 6, 4, 2, 1 punti. Altri 2 punti addizionali saranno assegnati al Pilota che registrerà il miglior tempo nella sessione di Qualifica. Un altro punto addizionale sarà assegnato a colui che registrerà il giro più veloce in Gara.
- b. Al termine del Campionato sarà scartato per ogni Pilota il risultato peggiore. Qualora un Pilota avesse fatto delle assenze, o non avesse partecipato a degli Eventi perché riserva, quelle assenze saranno considerate risultato scartabile.

### Orario

La KZ Series correrà il martedì sera alle ore 21:30 nelle date stabilite dal calendario visualizzabile tramite il Sistema RCS. La sessione di Qualifica durerà 15 minuti e la sessione di Gara 30 minuti.

### Impostazioni di sessione

- a. La sessione è accessibile in modalità "solo amici" con il nome HLS KZS 2024.
- b. Il meteo della sessione sarà impostato in base alle previsioni meteo previste e misurate alle ore 17:00 del giorno precedente a quello dell'Evento.
- c. Gli aiuti consentiti saranno impostati come segue:
  1. aiuto costruttore: nessun limite;
  2. controllo stabilità: proibito;
  3. traiettoria assistita: nessun limite;
  4. controllo trazione: nessun limite;
  5. abs: nessun limite;
  6. pilota automatico: proibito.
- d. Le impostazioni della sessione sono le seguenti (sono riportate esclusivamente quelle rilevanti):
  1. fase della giornata: pomeriggio;
  2. velocità avanzamento tempo: 1x;
  3. tipo di partenza: partenza dalla griglia;
  4. griglia di partenza: pole al più veloce;
  5. intensità scia: realistica;
  6. danni visibili: sì;
  7. riduzione aderenza fuori pista: realistica;
  8. nitro / moltiplicatore tempo utilizzo sistema di sorpasso: predefinita;
  9. componenti elaborazione: estreme e inferiori;
  10. penalità taglio: debole;
  11. penalità taglio corsia dei box: sì;

12. regole bandiere: sì.
- e. Le altre impostazioni interamente disattivate o non utilizzate sono le seguenti:
1. danni meccanici: /;
  2. velocità usura gomme: /;
  3. consumo carburante: /;
  4. velocità di rifornimento: /;
  5. carburante iniziale: /;
  6. Bdp / divieto di elaborazione: /;
  7. limite di PP: nessun limite;
  8. limite di potenza: nessun limite;
  9. limite di peso: nessun limite;
  10. gomme utilizzabili: /;
  11. gomme utilizzabili e tipi: /
  12. partenza automatica: no;
  13. turbo: disattivato;
  14. cambio tipo di gomma obbligato: nessuno;
  15. nitro: impossibile installare;
  16. utilizzo kart: sì;
  17. sostituzione motore: vietato;
  18. penalità collisione con muretto: no;
  19. correzione direzione veicolo dopo contatto con muretto: no;
  20. penalità collisione contro altra vettura: no;
  21. trasparenza durante la gara: no.

## Vetture

- a. Per la categoria è previsto l'utilizzo dei kart.
- b. Non è permesso presentare sulla propria vettura adesivi che facciano riferimento a contenuti politici, culturali, discriminatori, provocatori.
- c. Nella propria livrea ogni Pilota ha l'obbligo di inserire il logo del Campionato HLS ESPORTS per almeno 2 volte e ben visibile, scaricabile dalla galleria GT7 del Direttore di Categoria FIL\_BARBERI22.

Direttive del Regolamento Tecnico definite dal Direttore di Divisione B. Filippo.



**REGOLAMENTO TECNICO - 12 HOURS OF SPA-FRANCORCHAMPS**

Si aggiunge al Regolamento Sportivo

**Iscrizioni e composizione dei Team**

La piattaforma utilizzata è Gran Turismo 7. Ogni Team potrà essere composto da 1, 2 o 3 Piloti. Ogni Team deciderà come alternare i Piloti nei vari stint della Gara 12 ore. Il costo di iscrizione di un Team (a prescindere dal numero dei Piloti) è il seguente:

- € 15.00 se l'iscrizione è pagata **entro il 1 luglio 2024**;
- € 25.00 se l'iscrizione è pagata **oltre il 1 luglio 2024**.

**Premiazioni**

Alla fine della Stagione saranno premiati i Piloti appartenenti ai primi tre Team classificati con l'esclusiva medaglia HLS ESPORTS. Si sta valutando l'inserimento di un ulteriore premio per il Team vincitore (il Trofeo HLS ESPORTS) ma saranno date notizie successivamente. Il premio sarà recapitato gratuitamente a casa dei vincitori se in territorio italiano. Per gli abitanti all'estero si applicano le tariffe di spedizione minime.

**Programmazione**

GIORNO	ORARIO INIZIO	ORARIO FINE	DURATA	EVENTO
<b>Giovedì 1 agosto</b>	10:00	10:30	30 minuti	Briefing obbligatorio
	11:00	12:00	60 minuti	Qualifica
	14:00	16:00	120 minuti	Gara - Stint 1
	17:00	19:00	120 minuti	Gara - Stint 2
	21:00	23:00	120 minuti	Gara - Stint 3
<b>Venerdì 2 agosto</b>	13:00	13:30	30 minuti	Briefing obbligatorio
	14:00	16:00	120 minuti	Gara - Stint 4
	17:00	19:00	120 minuti	Gara - Stint 5
	21:00	23:00	120 minuti	Gara - Stint 6

**Informazioni generali**

- a. Le impostazioni della sessione sono visionabili al link: <https://gtes.hlsesports.com/?p=settingsPlatform> oppure recandosi sul sito [gtes.hlsesports.com](https://gtes.hlsesports.com) > dal menù selezionare RC > selezionare Platform settings.
- b. Il meteo di ogni stint di gara sarà quello misurato 30 minuti prima dell'inizio di ogni stint (i Team potranno prevedere il meteo guardandolo durante i giorni precedenti all'evento).
- c. Il Regolamento Sportivo con i codici di condotta in pista sarà rilasciato successivamente.
- d. Sulla vettura deve essere presente almeno due volte e ben visibile il logo del Campionato HLS ESPORTS, scaricabile dalla galleria GT7 del Direttore di Categoria RIKY\_VIGNA. Su entrambe le fiancate della vettura e sul cofano anteriore deve essere presente il portanumero a sfondo bianco (va bene la figura del cerchio) con inserito in grande e ben visibile il numero della vettura in nero.
- e. Per qualsiasi ulteriore informazione fare riferimento al Direttore di Campionato Andrea L. o al Direttore di Gara Filippo B.