

## INDICE

INTRODUZIONE	2
1- CALENDARIO	3
2- IMPOSTAZIONI DELLE LOBBY	3
3- PREMIER CUP & CHAMPIONS CUP	5
3.1 METRO DI VALUTAZIONE	5
3.2 PILOTI QUALIFICATI DI DIRITTO ALLA PREMIER CUP E ALLA CHAMPIONS CUP 2023/24	8
3.3 ASSENZE	8
3.4 CALCOLI FINALI E SUDDIVISIONI	8
4- LEGEND CUP & HYPER CUP	9
4.1 METRO DI VALUTAZIONE	9
4.2 PILOT QUALIFICATI DI DIRITTO ALLA LEGEND CUP 2023/24	12
4.3 ASSENZE	13
4.4 CALCOLI FINALI E SUDDIVISIONI	13

## INTRODUZIONE

La Preseason è composta da una serie di gare (3) atte ad andare a valutare, secondo criteri oggettivi, i piloti, al fine di suddividerli all'interno dei vari campionati del Virtual Pro Racing. Si ricorda che, per la stagione 2023/24, verranno creati quattro campionati, uno, **CHAMPIONS CUP** con più aiuti consentiti, uno, **PREMIER CUP**, con il solo aiuto della traiettoria consentito, e due, **LEGEND CUP** e **HYPER CUP**, **SENZA alcun aiuto** consentito.

L'obiettivo della Preseason è, per i campionati senza aiuti, cercare di andare a creare campionati il più equilibrati possibili al fine di garantire, ai piloti in pista e al pubblico in live, il maggior divertimento ed equilibrio possibile. Si tende quindi a sottolineare che al momento dell'iscrizione alla Preseason un pilota SENZA AIUTI non possa sapere a quale campionato prenderà parte in quanto tutto soggetto all'esito della Preseason stessa. La variazione di format per quanto riguarda i campionati con aiuti invece è un passo deciso per portare ad un innalzamento del livello generale della community spingendo i piloti a adottare una guida con meno aiuti possibili per avere un'esperienza di gioco quanto più simulativa possibile. Va da sé che per questi piloti la Preseason non sarà altro che un mezzo per formare le scuderie ed assegnare le vetture per la prossima stagione

Il presente documento costituisce il regolamento ufficiale su cui si baserà la Preseason, ogni pilota è quindi tenuto a prenderne visione prima dell'iscrizione alla stessa, rimandando a quanto al Art. 12.1 del Regolamento ufficiale del VPR.

## 1- CALENDARIO



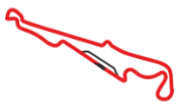
- 4 – 5 – 6 – 7 – 8 Settembre

LIMPIDO



- 11 – 12 – 13 – 14 – 15 Settembre

LIMPIDO



- 18 – 19 – 20 – 21 – 22 Settembre

PIOGGIA LEGGERA

## 2- IMPOSTAZIONI DELLE LOBBY

Queste saranno le impostazioni con le quali saranno create le lobby:

### OPZIONI LOBBY:

- NUMERO MASSIMO GIOCATORI: 22
- PRIVACY SESSIONE: *SOLO SU INVITO*
- TAG LOBBY: *TUTTI SONO I BENVENUTI*
- CATEGORIA AUTO: *AUTO MULTIGIOCATORE*
- ASSETTO AUTO: *COMPLETO*
- LIVELLO DI LICENZA MINIMO: *NO*

### RESTRIZIONI AIUTI:

- AIUTO STERZATA: *NO*
- FRENATA ASSISTITA: *NO*
- FRENI ANTI-BLOCCO: *SI*
- CONTROLLO TRAZIONE: *MEDIO*
- TRAIETTORIA DINAMICA: *SOLO CURVE*
- CAMBIO: *AUTOMATICO*

- AIUTO AI BOX: *NO*
- AIUTO RILASCIO AI BOX: *NO*
- AIUTO ERS: *NO*
- AIUTO DRS: *NO*
- OBBLIGO VISUALE DALL'ABITACOLO: *NO*

**STRUTTURA WEEKEND:**

- STRUTTURA WEEKEND: *STANDARD*
- FORMATO DELLE PROVE: *NO*
- FORMATO DELLE QUALIFICHE: *BREVI*
- LUNGHEZZA DELLA SESSIONE: *LUNGO (50%)*

**METEO E ORA DEL GIORNO:**

- METEO RAPIDO: *LIMPIDO (SPAGNA-CINA); PIOGGIA LEGGERA (FRANCIA)*
- ORA D'INIZIO SESSIONE: *REALISTICA*
- PRECISIONE PREVISIONI METEO: *PRECISO*

**REGOLE E BANDIERE:**

- REGOLE E BANDIERE: *SI*
- SEVERITÀ TAGLIO DI CURVA: *RIGOROSO*
- REGOLA DEL PARCO CHIUSO: *SI*
- TIPOLOGIA PIT STOP: *IMMERSIVO*
- SAFETY CAR: *NO*
- TIPOLOGIA SAFETY CAR: *IMMERSIVO*
- GIRO DI FORMAZIONE: *SI*
- TIPOLOGIA GIRO DI FORMAZIONE: *IMMERSIVO*
- BANDIERE ROSSE: *NO*
- INFLUISCE SUL LIVELLO DI LICENZA: *NO*

**IMPOSTAZIONI SIMULAZIONE:**

- PRESTAZIONI AUTO UGUALI: *SI*
- MODALITÀ RECUPERO: *NESSUNA*
- TIPOLOGIA SUPERFICE: *REALISTICA*
- MOD. CARB. BASSO: *DIFFICILE*
- TIPO DI PARTENZA: *MANUALE*
- TEMPERATURA GOMME: *SUPERFICIE E INTERNO*
- SIMULAZIONE PNEUMATICI IN CORSIA DEL BOX: *SI*
- RILASCIO NON SICURO: *SI*

**IMPOSTAZIONI DANNI**

- DANNI AUTO: *RIDOTTI*
- FREQUENZA DANNI AUTO: *RIDOTTI*

**IMPOSTAZIONI COLLISIONI**

- COLLISIONI: *SI*
- NO SOLO PER IL PRIMO GIRO: *DISATTIVATO*
- ASSENTE PER ATTEGGIAMENTO MOLESTO: *ABILITATO*

**DIFFICOLTÀ:**

- DIFFICOLTÀ IA: *60*

### 3- PREMIER CUP & CHAMPIONS CUP

#### 3.1 Metro di valutazione

**3.1.1** Il giudizio dei piloti si baserà su cinque punti:

- Punti “Fedeltà”;
- Velocità in qualifica;
- Velocità passo gara;
- Pulizia nella guida;
- Discrezionalità degli admin.

##### **3.1.1.1** Punti “Fedeltà”

I punti fedeltà sono dei punti che vanno a premiare i piloti che partecipano al VPR e ai campionati precedenti alla fusione (VBR e NPC).

**3.1.1.1.1** Saranno attribuiti *4 punti* per ogni anno di partecipazione, per un massimo di *24 punti*.

**3.1.1.1.2** Saranno attribuiti un massimo di *20 punti* in base alla velocità mostrata negli anni dal pilota.

**3.1.1.1.3** Saranno attribuiti un massimo di *20 punti* base alla correttezza mostrata negli anni dal pilota.

**3.1.1.1.4** Saranno attribuiti ai piloti che hanno preso parte alla stagione 2023/24 come piloti *TITOLARI* sin dalla prima gara, e che hanno poi concluso il campionato, un numero di punti equivalente ai Punti Patente rimanenti al termine della stagione stessa

**3.1.1.1.5** Ai piloti che nella stagione 2023/24 non hanno mai effettuato assenze saranno attribuiti *20 punti*, a scalare di 1 punto per ogni assenza registrata.

##### **3.1.1.2** Velocità in qualifica

Al termine delle qualifiche di tutte e tre le lobby di uno stesso circuito, i tempi fatti dai piloti saranno unificati in un'unica classifica dal primo tempo più veloce al tempo più lento. Si attribuirà di conseguenza un punteggio ai piloti come segue:

- 1 pto
- 2 pti
- 3 pti

- 4 pti
- 5 pti
- 6 pti
- 7 pti
- 8 pti
- 9 pti
- 10 pti
- 11 pti
- 12 pti
- 13 pti
- 14 pti
- 15 pti
- 16 pti
- 18 pti
- 20 pti
- 22 pti
- 24 pti
- 26 pti
- 28 pti
- 30 pti
- 33 pti
- 36 pti
- 39 pti
- 42 pti
- 45 pti
- 48 pti
- 51 pti
- 54 pti
- 57 pti
- 60 pti
- 64 pti
- 68 pti
- 72 pti
- 76 pti
- 80 pti
- 84 pti
- 88 pti
- 92 pti
- 96 pti
- 100 pti
- 105 pti

I punteggi saliranno di 5 in 5 nel caso in cui si superassero i 44 piloti partecipanti.

Nel caso in cui un pilota andasse incontro a ritiro prima di aver portato a termine un giro cronometrato verranno attribuiti *0 pti*.

**3.1.1.2.1** I piloti sono OBBLIGATI ad eseguire il giro di qualifica con la gomma SOFT (nelle prime due gare), pena la decurtazione di un terzo (1/3) (arrotondato per eccesso) dei punti ottenuti con il tempo fatto registrare.

### **3.1.1.3** Velocità passo gara

Si userà lo stesso criterio precedentemente descritto per la velocità in qualifica, stavolta andando a considerare il tempo di effettiva percorrenza del GP (sommando pilota per pilota il distacco dal pilota di testa). In caso di doppiati questi DEVONO OBBLIGATORIAMENTE riportare agli admin una foto indicante il distacco dal pilota davanti all'ultimo frame disponibile prima della fine della gara, in modo tale da permettere di stilare una classifica il più accurata possibile anche nelle retrovie, pena l'attribuzione di *0 punti* per la gara. Si stilerà una graduatoria con tutti i tempi dei piloti dal 1° all'ultimo e si assegneranno punteggi come descritto nell'Art. 3.1.1.2. Nel caso in cui un pilota andasse incontro a ritiro prima di aver completato il 90% (arrotondato per eccesso) dei giri totali della gara verranno attribuiti *zero (0) pti*. Nel caso in cui il pilota andasse incontro a ritiro dopo aver completato il 90% (arrotondato per eccesso) dei giri totali della gara verranno attribuiti *metà (½) dei punti* guadagnati dal pilota in qualifica.

### **3.1.1.4** Pulizia nella guida

Ogni pilota riceverà una decurtazione di *4 pti* per ogni penalità di *+3/5/10 sec.* inflitta dal gioco.

### **3.1.1.5** Discrezionalità degli admin

Gli admin si riservano la discrezionalità sulla classifica finale nel caso in cui, per via di eventuali crash e/o assenze, dovessero crearsi situazioni che potrebbero andare a compromettere lo scopo della Preseason: equilibrare i campionati.

### **3.1.1.6** Reclami

I piloti potranno presentare eventuali reclami. In caso di reclami accettati questi non avranno ripercussioni sulla gara conclusa bensì sulla classifica finale in termini di decurtazione di punti secondo questo schema:

- Penalità di 3 sec. = *-5 punti*
- Penalità di 5 sec. = *-10 punti*
- Penalità di 10 sec. = *-15 punti*

Nel caso in cui un pilota dovesse risultare colpevole di tre reclami ACCETTATI nell'arco della Preseason, sarà ESCLUSO IMMEDIATAMENTE dalla community VPR in quanto la correttezza in pista rappresenta uno dei cardini della stessa.

### 3.2 Piloti qualificati di diritto alla Premier CUP 23/24 e Champions CUP

**3.2.1** I primi cinque piloti della Master CUP 22/23 sono qualificati di diritto alla Premier CUP 23/24 o alla CHAMPIONS CUP 23/24, (In base agli aiuti in uso) e occuperanno rispettivamente i primi posti della classifica finale per il campionato a cui parteciperanno, SENZA NECESSITÀ di prendere parte alla Preseason, nel caso in cui lo facessero sarebbero comunque considerati FUORI CLASSIFICA; ma nel caso in cui decidessero di rinunciare a questo loro diritto allora parteciperanno alla classifica come tutti gli altri piloti.

**3.2.2** I primi tre piloti della Predator CUP 22/23 sono qualificati di diritto alla Premier CUP 23/24 o alla CHAMPIONS CUP 23/24 (In base agli aiuti in uso) e occuperanno i posti dall'11° in poi nella classifica finale per il campionato a cui parteciperanno, ma nel caso in cui decidessero di rinunciare a questo loro diritto allora parteciperanno alla classifica come tutti gli altri piloti.

**3.2.3** I piloti al Art. 3.2.1 e 3.2.2 nel caso in cui dovessero partecipare alla Preseason da "FUORI CLASSIFICA" non sono comunque esenti da eventuali reclami ACCETTATI (vedi Art. 3.1.1.6).

**3.2.4** Nel caso in cui uno o più piloti agli Art. 3.2.1 e 3.2.2 dovessero decidere di passare ai campionati senza aiuti o abbandonare il VPR, saranno fatti scorrimenti verso l'alto dei piloti che occupano le posizioni sottostanti.

### 3.3 Assenze

**3.3.1** Può capitare che un pilota possa, per impegni personali essere assente ad uno o più degli appuntamenti della Preseason. Il pilota in caso di necessità può scegliere il giorno in cui partecipare. Nel caso in cui dovesse essere assente NON prenderà punti per quella gara.

**3.3.2** Non è possibile saltare tutti gli eventi della Preseason, in tal caso il pilota sarà escluso dai campionati e potrà entrarne a far parte come "riserva" passando per gli eventi "INVITATIONAL" che saranno organizzati nel corso della stagione.

**3.3.3** I piloti che hanno di diritto conquistato l'accesso alla Premier CUP o alla Champions CUP (in base agli aiuti in uso) nella stagione precedente (vedi Art. 3.2) possono NON prendere parte alla Preseason.

### 3.4 Calcoli finali e suddivisioni

**3.4.1** Al termine dei tre appuntamenti della Preseason si tireranno le dovute somme, e i piloti saranno suddivisi in base agli aiuti in uso nei due campionati Premier CUP e Champions CUP, 20 per categoria.



**3.4.2** Nel caso in cui verifichino le condizioni descritte ai punti 3.2.2 e 3.2.4, i piloti che prenderanno parte alla Premier/Champions CUP 23/24 saranno  $20 - x$  ( $x$ = numero di piloti aventi diritto alla Premier/Champions CUP 23/24 che NON rinunciano al loro diritto).

**3.4.3** Nel caso in cui i piloti papabili per la Premier/Champions CUP dovessero essere  $>20$ , i piloti dal 20° posto in poi saranno riserve per tale categoria.

**3.4.4** La classifica finale sarà usata anche per l'accoppiamento con il compagno di squadra e la scelta della macchina.

**3.4.4.1** Fasce

I piloti di ogni categoria saranno divisi in quattro fasce da cinque piloti ciascuna in base all'ordine di classifica.

**3.4.4.2** Scuderia

I piloti di prima fascia, in ordine di classifica, avranno diritto di scelta della Scuderia per la stagione 23/24; i piloti di terza fascia, in ordine di classifica, vedranno sorteggiate le scuderie rimanenti.

**3.4.4.3** Compagno di Scuderia

I piloti di prima fascia, in ordine di classifica, saranno sorteggiati con i piloti di seconda fascia; I piloti di terza fascia, in ordine di classifica, saranno sorteggiati con i piloti di quarta fascia.

## 4- LEGEND CUP & HYPER CUP

### 4.1 Metro di valutazione

**4.1.1** Il giudizio dei piloti si baserà su cinque punti:

- Punti "Fedeltà";
- Velocità in qualifica;
- Velocità passo gara;
- Pulizia nella guida;
- Discrezionalità degli admin.

**4.1.1.1** Punti "Fedeltà"

I punti fedeltà sono dei punti che vanno a premiare i piloti che partecipano al VPR e ai campionati precedenti alla fusione (VBR e NPC).

**4.1.1.1.1** Saranno attribuiti *4 punti* per ogni anno di partecipazione, per un massimo di *24 punti*.

**4.1.1.1.2** Saranno attribuiti un massimo di *20 punti* in base alla velocità mostrata negli anni dal pilota.

**4.1.1.1.3** Saranno attribuiti un massimo di *20 punti* base alla correttezza mostrata negli anni dal pilota.

**4.1.1.1.4** Saranno attribuiti ai piloti che hanno preso parte alla stagione 2022/23 come piloti *TITOLARI* sin dalla prima gara, e che hanno poi concluso il campionato, un numero di punti equivalente ai Punti Patente rimanenti al termine della stagione stessa

**4.1.1.1.5** Ai piloti che nella stagione 2023/24 non hanno mai effettuato assenze saranno attribuiti *20 punti*, a scalare di *1 punto* per ogni assenza registrata.

#### **4.2.1.2** Velocità in qualifica

Al termine delle qualifiche di tutte e tre le lobby di uno stesso circuito, i tempi fatti dai piloti saranno unificati in un'unica classifica dal primo tempo più veloce al tempo più lento. Si attribuirà di conseguenza un punteggio ai piloti come segue:

- 1 pto
- 2 pti
- 3 pti
- 4 pti
- 5 pti
- 6 pti
- 7 pti
- 8 pti
- 9 pti
- 10 pti
- 11 pti
- 12 pti
- 13 pti
- 14 pti
- 15 pti
- 16 pti
- 18 pti
- 20 pti
- 22 pti
- 24 pti
- 26 pti
- 28 pti
- 30 pti

- 33 pts
- 36 pts
- 39 pts
- 42 pts
- 45 pts
- 48 pts
- 51 pts
- 54 pts
- 57 pts
- 60 pts
- 64 pts
- 68 pts
- 72 pts
- 76 pts
- 80 pts
- 84 pts
- 88 pts
- 92 pts
- 96 pts
- 100 pts
- 105 pts

I punteggi saliranno di 5 in 5 nel caso in cui si superassero i 44 piloti partecipanti.

Nel caso in cui un pilota andasse incontro a ritiro prima di aver portato a termine un giro cronometrato verranno attribuiti *0 pts*.

**4.1.1.2.1** I piloti sono OBBLIGATI ad eseguire il giro di qualifica con la gomma SOFT (nelle prime due gare), pena la decurtazione di un terzo (1/3) (arrotondato per eccesso) dei punti ottenuti con il tempo fatto registrare.

#### **4.1.1.3** Velocità passo gara

Si userà lo stesso criterio precedentemente descritto per la velocità in qualifica, stavolta andando a considerare il tempo di effettiva percorrenza del GP (sommando pilota per pilota il distacco dal pilota di testa). In caso di doppiati questi DEVONO OBBLIGATORIAMENTE riportare agli admin una foto indicante il distacco dal pilota davanti all'ultimo frame disponibile prima della fine della gara, in modo tale da permettere di stilare una classifica il più accurata possibile anche nelle retrovie, pena l'attribuzione di *zero (0) punti* per la gara. Si stilerà una graduatoria con tutti i tempi dei piloti dal 1° all'ultimo e si assegneranno punteggi come descritto nell'Art. 4.1.1.2. Nel caso in cui un pilota andasse incontro a ritiro prima di aver completato il 90% (arrotondato per eccesso) dei giri totali della gara verranno attribuiti *0 pts*. Nel caso in cui il pilota andasse incontro a ritiro dopo aver completato il 90% (arrotondato

per eccesso) dei giri totali della gara verranno attribuiti *metà (½) dei punti* guadagnati dal pilota in qualifica.

#### **4.1.1.4 Pulizia nella guida**

Ogni pilota riceverà la decurtazione di *4 pti* per ogni penalità di *+3/5/10 sec.* inflitta dal gioco.

#### **4.1.1.5 Discrezionalità degli admin**

Gli admin si riservano la discrezionalità sulla classifica finale nel caso in cui, per via di eventuali crash e/o assenze, dovessero crearsi situazioni che potrebbero andare a compromettere lo scopo della Preseason: equilibrare i campionati.

#### **4.1.1.6 Reclami**

I piloti potranno presentare eventuali reclami. In caso di reclami accettati questi non avranno ripercussioni sulla gara conclusa bensì sulla classifica finale in termini di decurtazione di punti secondo questo schema:

- Penalità di 3 sec. = *-5 punti*
- Penalità di 5 sec. = *-10 punti*
- Penalità di 10 sec. = *-15 punti*

Nel caso in cui un pilota dovesse risultare colpevole di tre reclami ACCETTATI nell'arco della Preseason, sarà ESCLUSO IMMEDIATAMENTE dalla community VPR in quanto la correttezza in pista rappresenta uno dei cardini della stessa.

## **4.2 Piloti partecipanti di diritto alla LEGEND CUP 23/24**

**4.2.1** I primi cinque piloti dell'Elite CUP 22/23 sono qualificati di diritto alla LEGEND CUP 23/24 e occuperanno rispettivamente i primi cinque posti della classifica finale, SENZA NECESSITÀ di prendere parte alla Preseason, nel caso in cui lo facessero sarebbero comunque considerati FUORI CLASSIFICA; ma nel caso in cui decidessero di rinunciare a questo loro diritto allora parteciperanno alla classifica come tutti gli altri piloti.

**4.2.2** I primi tre piloti della Pro CUP 22/23 sono qualificati di diritto alla LEGEND CUP 23/24 e occuperanno rispettivamente il 11°, 12° e 13° posto della classifica finale, SENZA NECESSITÀ di prendere parte alla Preseason, ma nel caso in cui decidessero di rinunciare a questo loro diritto allora parteciperanno alla classifica come tutti gli altri piloti.

**4.2.3** I piloti all'Art. 4.2.1 e 4.2.2 nel caso in cui dovessero partecipare alla Preseason da "FUORI CLASSIFICA" non sono comunque esenti da eventuali reclami ACCETTATI (vedi Art. 3.2.1.6).

**4.2.4** Nel caso in cui uno o più piloti agli Art. 4.2.1 e 4.2.2 dovessero decidere di passare ai campionati con aiuti o abbandonare il VPR, saranno fatti scorrimenti verso l'alto dei piloti che occupano le posizioni sottostanti.

#### 4.3 Assenze

**4.3.1** Può capitare che un pilota possa, per impegni personali essere assente ad uno o più degli appuntamenti della Preseason. Il pilota in caso di necessità può scegliere il giorno in cui partecipare. Nel caso in cui dovesse essere assente NON prenderà punti per quella gara.

**4.3.2** Non è possibile saltare tutti gli eventi della Preseason, in tal caso il pilota sarà escluso dai campionati e potrà entrarne a far parte come “riserva” passando per gli eventi “INVITATIONAL” che saranno organizzati nel corso della stagione.

**4.3.3** I piloti che hanno di diritto conquistato l’accesso alla LEGEND CUP 23/24 nella stagione precedente (vedi Art. 4.2) possono NON prendere parte alla Preseason.

#### 4.4 Calcoli finali e suddivisioni

**4.4.1** Al termine dei tre appuntamenti della Preseason si tireranno le dovute somme, e i primi 12 piloti della classifica finale prenderanno parte alla LEGEND CUP 23/24; i successivi 20 invece alla HYPER CUP 23/24, eventuali piloti oltre il 32° posto saranno “riserve” per la HYPER CUP 23/24.

**4.4.2** Nel caso si verificano le condizioni descritte al Art. 3.3.4, i piloti che prenderanno parte alla LEGEND CUP 23/24 saranno  $12 + x$  ( $x$ = numero di piloti aventi diritto alla LEGEND CUP 23/24 ma che rinunciano al loro diritto o che passano a categorie con aiuti o che abbandonano il VPR).

**4.4.3** Nel caso in cui eventuali crash e/o assenze dovessero andare a portare situazioni che squilibrerebbero l’HYPER CUP, gli admin potranno decidere se tenere il/i pilota/i in questione in tale categoria o farlo/i diventare “riserva/e” per la LEGEND CUP.

**4.4.4** La classifica finale sarà usata anche per l’accoppiamento con il compagno di squadra e la scelta della macchina.

##### **4.4.4.1** Fasce

I piloti di ogni categoria saranno divisi in quattro fasce da cinque piloti ciascuna in base all’ordine di classifica.

##### **4.4.4.2** Scuderia

I piloti di prima fascia, in ordine di classifica, avranno diritto di scelta della Scuderia per la stagione 23/24; i piloti di terza fascia, in ordine di classifica, vedranno sorteggiate le scuderie rimanenti.

##### **4.4.4.3** Compagno di Scuderia

I piloti di prima fascia, in ordine di classifica, saranno sorteggiati con i piloti di seconda fascia; I piloti di terza fascia, in ordine di classifica, saranno sorteggiati con i piloti di quarta fascia.



# Regolamento Preseason VPR 2023



Lo STAFF 