



www.dspesport.it
info@dspesport.it

DOCUMENTO UFFICIALE DSP ESPORT COMMUNITY

REGOLAMENTO GENERALE F1 2020

Data 31 Luglio 2020 - *data del comunicato*

Da Staff DSP ESPORT COMMUNITY

1) REGOLE DI ACCESSO ALLA COMMUNITY

1.1 CONTATTI DI ACCESSO

Per poter partecipare alle amichevoli/campionati DSP ESPORT COMMUNITY, gli interessati dovranno contattare lo staff che si occupa dell'inserimento dei nuovi piloti, in privato. Seguono le info per i contatti:

- DSP Howking +39 388 923 6636
- DSP JeanLukk +39 393 155 1706

1.2 TERMINE D'ISCRIZIONE E CRITERI DI AMMISSIONE

L'iscrizione, per poter prendere parte ai campionati F1 DSP ESPORT COMMUNITY 2020, dovrà essere effettuata entro e non oltre il 30/08, richiedendo ai contatti riportati nel art. 1.1 l'apposito modulo di iscrizione.

Per poter considerare valida la propria iscrizione è necessario prima diventare dei piloti ufficiali, per farlo bisogna partecipare a delle gare amichevoli che saranno usate per visionare la correttezza in pista del nuovo pilota, dopo un numero di gare (minimo 6) nelle quali vi dimostrate corretti e leali un moderatore provvederà a comunicarvi il tutto.

Per chi si iscrive dopo il termine del 30 Agosto non ci sarà possibilità di effettuare i test precampionato ma c'è la possibilità di essere inseriti nei campionati a discrezione dei moderatori appena raggiunti i requisiti minimi.

1.3 CAMPIONATI UFFICIALI

I campionati saranno divisi in 2 circus:

- Formula Standard : Campionati ufficiali con aiuti liberi;
- Formula Training : Categoria dedicata agli esclusi dai campionati e new driver

1.4 WEBSITE E SOCIAL DI RIFERIMENTO

La community svolge tutte le sue funzioni tramite il server Discord, ed il sito web www.dspesport.it, oltre a questi sono presenti il gruppo Whatsapp F1 (facoltativo), pagina Instagram, pagina Facebook, canale YouTube, canale Twitch, profilo Twitter.



www.dspesport.it
info@dspesport.it

DOCUMENTO UFFICIALE DSP ESPORT COMMUNITY

REGOLAMENTO GENERALE F1 2020

2) NORME COMPORTAMENTALI

2.1 SORPASSI E BAGARRE

Durante la gara vi invitiamo a prestare molta attenzione ai sorpassi, che devono essere ragionati e che non devono danneggiare altri piloti. Gradiamo i sorpassi belli e spettacolari ma se siete eccessivamente lontani dal pilota davanti pensateci bene ad effettuare il sorpasso perché potreste arrivare lunghi ed a colpire l'avversario.

Inoltre essere davanti non vuol dire poter far finta che l'avversario non esista e chiudere le traiettorie come se foste da soli, bisogna tener conto che l'avversario possa tentare il sorpasso.

Se utilizzate l'aiuto "traiettoria ideale" ricordate che quella indicata è la traiettoria ideale nel caso foste da soli per andare più veloci possibile, ma se vi trovate in bagarre non è quella la traiettoria giusta, perché dovete rispettare l'avversario se sta interno o esterno.

La posizione di vantaggio consente di scegliere sì la traiettoria, ma una volta scelta bisogna rimanere su quella senza fare successivi cambi di traiettoria, soprattutto quando l'avversario ci sta sorpassando e in prossimità della fase di frenata.

Per considerarvi in bagarre è necessario che con le ruote anteriori superiate le ruote posteriori dell'avversario prima di una curva o di una staccata, questo non vuol dire che appena arrivate in quella posizione vi dovete buttare nel sorpasso ma dovrete comunque ragionare da pilota, quindi capire se è un sorpasso fattibile o meno.

2.2 VETTURA DANNEGGIATA

E' vietato fare bagarre o tentare un sorpasso con la vettura gravemente danneggiata (gomma bucata), con l'ala danneggiata invece se si è in condizioni di sicurezza si può tentare di mantenere la propria posizione, assumendosi i rischi di un eventuale incidente per una cattiva gestione della monoposto.

Inoltre è sbagliato pensare che un giocatore con gomme usurate debba lasciar passare un pilota solo perché ha la gomma più fresca. I favoritismi non sono ben graditi.

2.3 TAMPONAMENTI

Durante la corsa e soprattutto alla prima staccata dopo la partenza, chi è davanti può rallentare anche prima del solito punto di frenata e quindi chi è dietro deve stare attento ad eventuali frenate anticipate del pilota davanti, stessa cosa durante il resto della gara senza però eccedere nelle frenate dove non serve.

2.4 BANDIERA BLU - DOPPIATI

Nel caso della bandiera blu, bisogna lasciar passare in maniera rapida la vettura che vi sopraggiunge.

Per farsi sopravanzare da piloti che devono doppiarvi bisogna stare molto attenti a non intralciargli la strada, non è necessario frenare e piantarsi in pista ma basta alzare il piede e spostarsi dalla traiettoria ideale appena possibile

Per potersi sdoppiare bisogna essere coscienti di avere un passo NETTAMENTE superiore in tutti i punti della pista, non SOLO IN SCIA O NEI PUNTI DRS.

NB: In questo capitolo di F1 , i doppiati verranno resi trasparenti per agevolare il doppiaggio. I piloti doppiati anche con questo aiuto dovranno comunque rallentare ed agevolare il doppiaggio.



www.dspesport.it
info@dspesport.it

DOCUMENTO UFFICIALE DSP ESPORT COMMUNITY

REGOLAMENTO GENERALE F1 2020

2.5 REGIME DI SAFETY CAR

In regime di Safety Car bisogna evitare comportamenti scorretti.

Durante la fase nella quale la Safety Car rimane con i lampeggianti accesi, il pilota in testa è tenuto a seguirla senza allontanarsi troppo, mentre quando le luci della Safety Car saranno spente il pilota in testa detta l'andatura e può fare come meglio crede senza però eccedere in manovre scorrette come le frenate e le sterzate improvvise.

3) CONNESSIONI E LAG

I piloti coinvolti in Lag durante il GP, saranno richiamati dagli Admin a sistemare la connessione

Nel caso di un secondo episodio successivo al richiamo, gli Admin possono decidere di sospendere o sostituire il pilota dal campionato finché non avrà sistemato il problema.

Per essere certi che un pilota lagghi ovviamente devono esserci prove fornite da diversi piloti tramite clip.

Tutto questo per evitare che le lobby abbiano problemi di instabilità o ci siano incidenti causati proprio dal lag di uno dei piloti.

QUI DI SEGUITO CI SONO I REQUISITI MINIMI OBBLIGATORI CONSIGLIATI DA MICROSOFT PER AVERE UN'ESPERIENZA DI GIOCO SENZA GROSSI PROBLEMI

Li indichiamo per dare a tutti un'idea se la propria situazione è idonea oppure no, se i requisiti non sono rispettati non si può prendere parte al campionato

- DOWNLOAD > 3 Mb
- UPLOAD > 0.5 Mb
- PING < 150 ms

Inoltre è opportuno bloccare il caricamento automatico delle clip, perché questo va ad influire sulla connessione e nei casi limite può diventare un problema.

Per le situazioni limite il consiglio è quello di connettersi assolutamente con il cavo ethernet perché il wifi risulta meno stabile. L'accortezza del cavo ethernet comunque è consigliata a tutti per avere lobby più stabili ed una sessione di gioco più piacevole.

CHI ENTRA A FAR PARTE DEL GRUPPO ACCETTA TUTTO IL REGOLAMENTO!

L'eventuale non conoscenza di una regola non è una scusa buona per evitare un richiamo o una penalità, anzi è un aggravante della propria posizione di difetto.