



eF1 Hybrid Championship

CALENDARIO 2022 - 2023

R1 BAHRAIN BAHRAIN INTERNATIONAL CIRCUIT 19-21 SET	R6 AZERBAIJAN CIRCUITO DI BAKU 21-23 NOV	R11 UNGHERIA HUNGARORING 06-08 FEB	R16 GIAPPONE CIRCUITO DI SUZUKA 12-13 APR
R2 AUSTRALIA CIRCUITO ALBERT PARK 03-05 OTT	R7 CANADA CIRCUITO DI MONTREAL 05-07 DIC	R12 BELGIO CIRCUITO DI SPA-FRANCOCHAMPS 20-22 FEB	R17 STATI UNITI CIRCUITO DELLE AMERICHE 24-26 APR
R3 EMILIA ROMAGNA AUTODROMO ENZO E DINO FERRARI 10-12 OTT	R8 REGNO UNITO CIRCUITO DI SILVERSTONE 19-21 DIC	R13 PAESI BASSI CIRCUITO DI ZANDVOORT 27 FEB-01 MAR	R18 MESSICO AUTODROMO HERMANOS RODRIGUEZ 08-10 MAG
R4 SPAGNA CIRCUITO DI CATALOGNA 24-26 OTT	R9 AUSTRIA RED BULL RING 09-11 GEN	R14 ITALIA AUTODROMO NAZIONALE MONZA 13-15 MAR	R19 BRASILE CIRCUITO DI INTERLAGOS 22-24 MAG
R5 MONACO CIRCUITO DI MONACO 07-09 NOV	R10 FRANCIA CIRCUITO PAUL RICARD 23-25 GEN	R15 SINGAPORE SINGAPORE STREET CIRCUIT 27-29 MAR	R20 EMIRATI ARABI UNITI CIRCUITO DI YAS MARINA 05-07 GIU



In caso si riscontrassero problemi gravi su un tracciato (evidenti bug irrisolvibili, problemi in Multiplayer, ecc.), questo potrà essere sostituito entro e non oltre 7 giorni prima della gara in programma.

REGOLAMENTO SPORTIVO

ORARI E FORMAT GARA (eF1 Lunedì – eF2 Mercoledì):

- 21:15 - Inizio briefing **OBBLIGATORIO**
- 21:30-35 (Max) - **QUALIFICHE**: 20 minuti
- Gara: 75% di un GP tradizionale

Settaggi Server:

- Danni: 140% (entrambe le categorie)
- Consumo carburante: x1
- Usura gomme: x1

Sessioni nell'evento:

- 1 qualifica da 20 minuti
- 1 gara del 75% di un GP tradizionale, massimo della durata 90 Minuti.
- Perché la sessione possa svolgersi correttamente, è necessario che un **minimo** di 12 partecipanti siano iscritti e presenti all'inizio della sessione di Qualifica, pena l'annullamento dell'evento ed il successivo rinvio ad altra data, comunicato dallo staff.

Requisiti minimi richiesti per la partecipazione:

Possedere hardware conforme ai requisiti consigliati dal software Assetto Corsa. Connessione internet a banda larga (ADSL o superiore), valori di ping che generino problemi di lag, autorizzano la Direzione Gara ad escludere il pilota dalla sessione in corso. Inoltre, essendo il briefing obbligatorio, per chi non può presentarsi DEVE obbligatoriamente comunicarlo sul canale discord di riferimento.



Creazione e modifica team:

Nel momento in cui un team si iscrive al campionato, ogni modifica va comunicata allo staff organizzatore per l'approvazione. Una volta ricevuto l'ok tale modifica ha valore ai fini della composizione della lineup del team/categoria. Eventuali modifiche non condivise e discusse con lo staff non saranno ritenute valide. Nel caso in cui un team presentasse un pilota per la sessione di gara, senza aver ricevuto la conferma da parte dello staff, il pilota stesso verrà inibito dalla partecipazione all'evento. Nel caso in cui il team (o il team manager), dovesse reiterare il medesimo comportamento, la sanzione può andare dall'esclusione del team alla sola sessione di gara prevista, alla squalifica per l'intero campionato.

Prove Libere (Piloti, Terze Guide e Wild Card):

È obbligatorio ai piloti iscritti, di allenarsi nella pista oggetto della gara, compiendo almeno **30 giri validi** (sul server ufficiale), in modo da conoscere e imparare il layout ed il comportamento della propria vettura su tale tracciato, così da diminuire il più possibile l'innescarsi di situazioni spiacevoli durante le sessioni di qualifica e gara dovute alla scarsa, se non mancanza, di preparazione. *La Direzione Gara si riserva la facoltà di fermare il pilota in caso non dovesse portare a compimento tale obbligo per la gara in programma.*

Assenze:

Ad ogni gara, verrà aperta una discussione nella apposita sezione di discord, nella quale i piloti saranno tenuti a comunicare l'eventuale assenza, entro l'orario stabilito dalla Direzione Gara.

NB. La comunicazione di presenza, assenza va fatta tassativamente all'interno della pagina discord di riepilogo dell'evento entro e non oltre le 48 ore precedenti l'inizio della sessione (il sabato per la eF1, il lunedì per la eF2).

Al fine di gestire in maniera schematica eventuali mancanze nelle comunicazioni, viene definito quanto segue: Vengono identificate nove situazioni anomale che possono portare a sanzioni disciplinari:

- 1** No Comunicazione/No presenza - partenza dalla pit-lane alla prima gara disponibile
- 2** No Comunicazione/No presenza - squalifica di una gara di campionato
- 3** No Comunicazione/No presenza - squalifica dal campionato

- 1** No Comunicazione/Presenza - Warning per mancata comunicazione
- 2** No Comunicazione/Presenza - +10 secondi al tempo finale di gara
- 3** No Comunicazione/Presenza - Partenza dalla pit-lane alla prima gara disponibile

- 1** Comunicazione presenza/Assenza - Warning per mancata comunicazione
- 2** Comunicazione presenza/Assenza - Partenza dalla pit-lane
- 3** Comunicazione presenza/Assenza - Squalifica di una gara di campionato

E' da intendersi che la numerazione riportata sopra sta ad indicare la reiterazione del medesimo comportamento. Ad ogni reiterazione, fosse anche afferente a diversa tipologia, la sanzione applicata dalla direzione gara va ad aumentare, fino ad essere, per i casi più gravi, l'espulsione dal campionato stesso.

Rules:

- Se un pilota squalificato vorrà nuovamente partecipare alle successive gare, dovrà attenersi alle direttive della Direzione Gara.
- I piloti ufficiali che si assenteranno o che si ritireranno dal campionato potranno essere sostituiti dalle terze guide (se presenti). In assenza di quest'ultime potranno essere inserite delle *wild card* (iscritte alla stessa categoria) che di fatto entreranno a far parte del gruppo dei piloti ufficiali.
- Qualora il terzo pilota provenga dalla eF2, potrà sostituire il pilota ufficiale per un massimo di n.3 gare, mantenendo comunque l'impegno preso nella sua categoria.



Direzione Corsa:

Sarà composta da due o più membri, che provvederanno alla raccolta di tutti gli episodi sospetti o segnalati dai piloti, li analizzeranno con attenzione e ove necessario attribuiranno delle penalità ai piloti stessi. Nel caso in cui fosse impossibile garantire la presenza di due membri della Direzione Gara per tutto lo svolgimento dell'evento, lo stesso verrà svolto in assenza di Safety Car e DG attiva. Si procederà esclusivamente con l'analisi dei protest e dei replay per le infrazioni relative all'ingresso/uscita pit, durante il post gara (DG passiva).

Note Evento:

E' obbligo della Direzione Gara inserire, prima dello svolgimento della sessione (minimo 48 ore prima dell'inizio), le note evento dedicate al tracciato, al comportamento dei piloti ed alle norme e disposizioni che sovrascrivono quanto presente sul regolamento (limitatamente all'evento in corso di svolgimento). Queste possono comprendere: % di danni delle monoposto, indicazioni su ingresso e uscita dai pit eventuali traiettorie obbligate (valutate sulla possibilità di situazioni di pericolo con piloti ravvicinati) comportamento a seguito di tagli del tracciato (traiettorie da seguire, eventuale restituzione della posizione, obbligo di ridurre la velocità) Regole di ingaggio per la Safety Car (numero di auto coinvolte, possibilità da parte dei doppiati di tornare a pieni giri) Altro. La notifica da parte della DG delle note evento e la discussione delle stesse nel briefing pre-gara, rende **OBBLIGATORIO** da parte dei partecipanti di attenersi alle regole indicate, pena sanzioni da parte della Direzione Gara.

Briefing Pre-Gara:

Tutti i piloti partecipanti alla gara di calendario hanno l'**OBBLIGO** di essere presenti nella sala di riferimento sul canale discord (da confermare) alle ore 21:15. Durante lo svolgimento del Briefing i piloti sono **OBBLIGATI** a rimanere fermi ai box o fuori dal server. In caso contrario scatterà l'esclusione del pilota/i trasgressore/i dalle qualifiche della Gara in programma.

Qualifiche:

Le qualifiche sono composte da una sessione unica della durata di 20 minuti e si svolgeranno nel seguente modo: Uscita pit, tentativo (o tentativi) di giro veloce, rientro ai pit. Per quanto concerne le mescole da utilizzare, saranno quelle disponibili sul server e non ci sarà obbligo di partire in Gara con la mescola con cui si è fatto il miglior tempo in qualifica. È vietato eseguire il rientro ai pit tramite la funzione Teleport to Pit (ESC), a meno che non venga fatta richiesta alla DG e tale venga accettata. In caso di Teleport to Pit (ESC), le qualifiche sono da considerarsi concluse (alla stregua di guasto meccanico o incidente grave, tale da precludere il proseguimento della sessione di qualifica). Durante lo svolgimento delle qualifiche, i piloti non impegnati nel loro giro veloce hanno l'obbligo restare fuori traiettoria ed agevolare chi sopraggiunge. Nel caso in cui un pilota ostacolasse un avversario impegnato nel giro veloce, riceverà una penalità di 5 secondi e 1 punto patente. In caso di incidente dovuto a impeding, tale sanzione può aumentare fino a 30 secondi e 4 punti, la partenza dal fondo o l'esclusione dalla gara, in base alla gravità del comportamento antisportivo riscontrato.

Standing start:

La griglia di partenza del GP è determinata dalle qualifiche e da eventuali sanzioni.

GARA:

La Gara è composta da una sessione che ricopre il 75% di un Gran Premio Reale.

Tutti i piloti non avranno l'obbligo di utilizzare la mescola con la quale si sono piazzati in qualifica.

Qualsiasi casistica di Teleport to Pit, questa verrà considerata come ritiro.



Entrata della Safety Car:

- Nel caso di un incidente che coinvolga due o più macchine, o un'uscita di pista di una vettura per la quale il rientro in pista richieda più manovre a velocità minima, la Safety Car **deve** entrare in pista. La Direzione Gara comunicherà tramite Whisper di TeamSpeak l'entrata in pista della Safety Car, le posizioni vengono congelate, **rallentare, mantenendo all'incirca la velocità sui 120/130 km/h** allineandosi dietro la SC. La distanza tra una vettura e l'altra dovrà essere inferiore a **10 vetture virtuali**, il mancato rispetto della norma comporterà l'**impeding**. I pit stop sono concessi per tutta la durata della neutralizzazione. Quando la pista sarà libera e il gruppo è compatto (**compresi i doppiati che verranno autorizzati a superare l'intero gruppo e riposizionandosi in coda**) può essere effettuata la procedura di ripartenza. Al rientro della Safety Car la gara riprenderà e il sorpasso sarà concesso solo dopo aver superato il traguardo.
- In caso di incidente è compito della Direzione Gara segnalare la curva e la posizione in cui è avvenuto l'incidente. Nel caso non sussistano le condizioni per far entrare la Safety Car, è vietato effettuare sorpassi con bandiere gialle esposte, è responsabilità del pilota rallentare per evitare ulteriori collisioni ed è responsabilità dei piloti coinvolti nell'incidente rientrare in pista senza creare ulteriori situazioni di pericolo.
- La Direzione Gara ha facoltà di vietare ai piloti di sdoppiarsi in regime di Safety Car, nel caso in cui tale manovra ponga un rischio di ulteriori incidenti. La durata della Safety Car è di almeno 3 giri, suddivisi in outlap (uscita dai pit), giro in testa al gruppo, inlap (rientro ai pit). Il rientro della Safety Car verrà annunciato tramite segnalazione di Real Penalty e dal Whisper di Team Speak. Se necessario, la Direzione Gara ha facoltà di ridurre o aumentare il numero di giri della Safety Car, in modo da permettere la regolare ripresa della sessione.

Bandiera rossa:

- La bandiera rossa viene dichiarata nel primo giro causa collisione da un minimo di 5 auto. Verrà effettuato il restart per un massimo di 2 volte. La successiva ripartenza del GP sarà sotto Safety Car.
- Nel caso la bandiera rossa esca oltre il 90% di gara effettuata non avverrà una ripartenza ma verrà tenuta valida la classifica del giro precedente completato scalando le vetture incidentate.

Bandiera bianca e nera:

Nel caso in cui la direzione gara identifichi da parte di un pilota una condotta ritenuta antisportiva, passibile di penalità, verrà notificata tramite il Whisper di TeamSpeak l'assegnazione della bandiera bianca e nera, accompagnata dal nome del pilota, quale avviso. Se dopo la comunicazione la medesima condotta dovesse ripetersi, è facoltà della DG applicare la sanzione, compatibilmente con la tipologia e la gravità dell'infrazione commessa.

Bandiera arancio e nera:

Mediante la visualizzazione del livello dei danni del pilota, tramite la finestra livetiming disponibile sulla web interface del server, la DG ha facoltà di esporre la bandiera arancione e nera per obbligare il pilota ad effettuare una sosta ai box obbligatoria per le necessarie riparazioni. Perché tale procedimento abbia luogo è necessario che almeno il 50% della vettura abbia subito danni critici (rossi), tali per cui il proseguo della corsa a velocità di gara pone un rischio per gli altri piloti. La comunicazione avverrà attraverso il Whisper TeamSpeak il quale notificherà la sanzione della bandiera, il nome del pilota coinvolto e il numero di giri (2) entro i quali lo stesso è obbligato a rientrare per adempiere alla richiesta. In caso di mancato rispetto della sanzione da parte del pilota, la DG provvederà a escluderlo dalla gara, assegnando una bandiera nera.



Bandiera nera:

Nel caso in cui un pilota si mostri reo di grave condotta antisportiva in pista o di infrazioni sopra descritte (Bandiera Bianca/Nera e Bandiera Arancio/Nera), avrà una comunicazione a mezzo Whisper di TeamSpeak, con l'obbligo di ottemperare alla bandiera nera entro il giro corrente accostandosi fuori dal tracciato uscendo direttamente dal gioco con l'opzione ESC. Nel caso in cui un pilota soggetto a bandiera nera, dovesse eseguire manovre e adottare comportamenti antisportivi nei confronti degli altri piloti, lo stesso sarà obbligato ad un confronto con la DG. Sarà passibile di ulteriori gare di squalifica fino alla squalifica dall'intero campionato.

Doppiaggi:

I piloti doppiati si devono spostare agevolando in sicurezza il sorpasso (avvisati da bandiera Blu).

Pit-stop:

- In qualifica il teleport to pit è consentito solo in prossimità della propria piazzola
- Gara: sarà obbligatorio effettuare almeno 1 pit-stop con cambio mescola per le gomme
- Gara: Divieto di rifornimento
- Rispettare i limiti di velocità in entrata dei box. Il limite è **80 km/h (da rispettare MANUALMENTE)**
- Il limitatore viene inserito automaticamente dal gioco una volta superata la linea di ingresso alla pit-lane, ma bisognerà entrare in pit lane già ai canonici 80 km/h, ci sarà una tolleranza di **1km/h**
- La mancanza del pit-stop verrà punita con la squalifica dalla gara.

Disconnessioni:

Durante il Countdown, che porta al semaforo verde, in caso di propria disconnessione il pilota potrà rientrare. Dopo lo start della Gara (Semaforo Verde), in qualsiasi caso di disconnessione non sarà possibile rientrare nel server e tale violazione porterà alla squalifica.

Bug Ritorno ai Box:

Se un pilota dovesse incappare in tale casistica (qualsiasi episodio con Teleport to Pit voluto e non) verrà considerato ritiro e il pilota non potrà in qualsiasi caso rientrare in Qualifica/Gara. Tale violazione porterà alla squalifica.

Ritiro Volontario:

Nel caso in cui dovessero sopraggiungere impedimenti per il pilota, tali da pregiudicare il proseguo dello svolgimento della sessione di gara, può eseguire un teleport to pit (ESC) dopo averlo comunicato alla direzione gara. E' tassativamente vietato eseguire il Teleport to Pit autonomamente per poi riprendere a correre, pena la squalifica diretta dalla gara.

Cambio Traiettoria (Waving):

E' consentito un solo cambio di traiettoria. È **vietato** il cambio di direzione durante la frenata.

Protest:

I Protest devono essere presentati solo ed esclusivamente dal pilota interessato o Team Manager entro 24h dopo la pubblicazione dei replay forniti dalla Direzione Gara.

Contro-Protest:

Una volta ratificate ufficialmente le decisioni della direzione gara, sia durante la gara che nel post gara, non sarà possibile contestarle, se non proceduto da un appello (contro-protest) da presentare nel canale discord relativo all'evento concluso. Tale Appello potrà essere presentato entro e non oltre le 12 ore successive alla pubblicazione del Referto Gara. In caso di colloquio con la DG saranno ammessi solo i piloti interessati e relativo Team Manager.



Penalità* :

All'inizio della stagione ogni pilota possiederà 12 punti sulla patente e 10 Warning.

All'esaurimento dei 12 punti patente, il pilota salterà la prima gara disponibile, inoltre dovrà affrontare un colloquio con la Direzione Gara, al termine della quale gli sarà assegnata una patente da 6 punti (solo una volta). Mentre al termine dei 10 Warning verranno utilizzati i Punti Patente.

Infrazione	Penalità
Sorpasso sotto Safety Car ¹⁻²	➤ +35 secondi di penalità e -2 punti patente.
Impeding ¹	➤ Sotto SC: +20 secondi di penalità e -2 punti patente ➤ Sia in Qualifica che in Gara: +5 secondi di penalità e -1 punto patente
Track Limits	Dal 1° al 3° nessuna azione, al 4° +5 secondi di penalità
Sorpasso oltre la riga bianca del tracciato ²	+5 secondi di penalità e -1 punto patente
Portare fuori pista un avversario ¹	+5 secondi di penalità e -1 punto patente (uscita e rientro senza conseguenze)
Cambio di traiettoria (<i>Waving</i>) ¹	+5 secondi di penalità e -1 punto patente
Cambio di traiettoria (in frenata) ¹	+10 secondi di penalità e -1 punto patente
Incidente ¹	In base alla gravità del contatto (che verrà analizzato dalla Direzione Gara), le penalità inflitte possono essere queste: ➤ No further action (NFA) ➤ Sotto SC: Le sanzioni saranno raddoppiate ➤ +2 secondi di penalità (tamponamento) ➤ +5 secondi di penalità e -1 punto sulla patente ➤ +10 secondi di penalità e -2 punti sulla patente ➤ Da +10 a +20 secondi di penalità e da -2 a -4 punti patente ➤ +35 secondi di penalità (-4 punti patente) ➤ Squalifica dalla gara e -6 punti patente ➤ Squalifica dalle qualifiche del round successiva e -6 punti patente (partenza in ultima posizione di gara) ➤ Squalifica dalle qualifiche del round successivo (partenza dalla pit-lane) ➤ Squalifica dal Gran Premio successivo e -6 punti patente o Ban dal torneo
Falsa partenza ³	Drive Through da scontare entro 3 giri e -2 punti patente
DRS illegale ¹	➤ +5 secondi di penalità e 1 warning ➤ Qualora si dovesse aprire il DRS per un uso antisportivo, verrà combinata la penalità di +20 secondi di penalità/drive through e -3 punti patente
Rientro in pista pericoloso ¹	+10 secondi di penalità e -2 punti patente
Pit-stop non conforme ¹	Squalifica dalla Gara in corso.
Superamento limiti di velocità ai box	➤ Drive through penalty (da fare entro 3 giri) da 81km/h - 150km/h
Attraversamento linea bianca (entrata e uscita box) con un pneumatico ¹	➤ Ogni infrazione in Qualifica: 1 warning ➤ Ogni infrazione in Gara: +5 secondi di penalità e 1 warning

¹ Il tempo aggiuntivo verrà applicato al tempo totale di gara.

² Se non viene restituita la posizione.

³ La Penalità non verrà assegnata in caso il pilota ravvedendosi della falsa partenza esegua uno start & stop (il tempo del TD verrà tolto al tempo totale di gara).

*In alcuni casi le sanzioni potranno essere sommare, es: incidente + rientro in pista pericoloso.



Note:

1. Variazioni e/o altre decisioni verranno concordate o prese in carico dalla Direzione Gara **entro e non oltre** 60 minuti al termine della manifestazione.
2. Per presentare qualsiasi tipo di lamentela e/o protest, a proprio titolo personale, prima di condividere qualsiasi replay della gara sui canali social del campionato, contattare gli admin mediante il post dell'evento, in calce al referto post gara. **L'invio di materiale non precedentemente revisionato e/o senza autorizzazione comporterà la partenza dalla pit lane nella prima gara utile.**
3. La Direzione Gara esaminerà **solo ed esclusivamente** i protest pubblicati dai piloti o relativi Team Manager, nella sezione dedicata. E' a discrezione della Direzione Gara mettere sotto investigazioni alcune azioni avvenute in gara comunicandolo tramite Whisper di TeamSpeak.
4. Per la classifica a Costruttori verranno considerati i due piloti titolari del team più eventuale 3° Guida.
5. I piloti dispongono di tre reprimende a stagione, dalla quarta in poi si partirà dalla pit-lane.
6. Per quei contatti ove sia evidente un bug o una situazione di lag eccessivo, la direzione gara sanzionerà lo stesso con un NFA, non essendo addebitabile a nessuno dei due corridori.
7. In presenza di un pilota a pieni giri, penalizzato per una quantità di tempo tale da renderlo doppiato, si andrà a calcolare tempo totale – ultimo giro valido ed il nuovo tempo totale, da doppiato, verrà confrontato con quello dei piloti con il medesimo numero di giri completati, per eventuali aggiustamenti di classifica.
8. Il Regolamento in essere può subire variazioni durante lo svolgimento del campionato. Tali modifiche possono essere effettuate in caso, durante lo svolgimento del campionato, si verificano delle casistiche non elencate o inadeguate. Tali modifiche verranno pubblicate nei canali Ufficiali entro e non oltre le 72h prima della gara e non potranno essere retroattive.
9. Il regolamento deve essere conosciuto da tutti e può essere oggetto di verifica nel Briefing, non è ammissibile non conoscerne il contenuto.

Punteggio:

Verrà stilata una classifica di campionato che comprenderà questi punteggi:

Posizione	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th	10th	11th	12th	13th	14th	15th
Gara	25	18	15	12	10	8	6	4	2	1	0	0	0	0	0
Fastest lap*	1	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

*vettura deve essere classificata nei primi dieci della Classifica Finale

Eventuale errore server / Crash durante lo svolgimento dell'evento:

Se si dovesse verificare un errore del server o qualsiasi altra problematica che comporterà la sessione di gara a crashare, ci saranno delle percentuali di completamento gara e quindi attribuzione di punteggi o comportamenti differenti come segue:

- >75% <100% la gara terminerà con attribuzione del punteggio pieno al giro precedente.
- >50% <75% la gara terminerà con attribuzione del punteggio dimezzato (50%)
- <10% <50% la gara riprenderà con durata ridotta fino ad un max del 50% in base al tempo residuo e con partenza lanciata dietro Safety Car (ove possibile) e nell'ordine comunicato dalla Direzione Gara, ovvero al giro precedente al crash.
- <0% <10% la gara verrà restartata e si ripartirà come se nulla fosse successo.



Caparra:

- Il pilota/team è Ufficialialmente iscritto al campionato una volta accertato il versamento della quota. Tale importo deve avvenire entro e non oltre il 11/09/2022. In caso contrario l'organizzazione può decidere di non accettare l'iscrizione alla competizione.
- Non è un'iscrizione ma una cauzione a "tutela" dell'organizzazione per consentire il corretto svolgimento del campionato.
- Tale quota verrà restituita interamente (tasse escluse se pagate dall'iscritto) alla fine del Campionato solo ai Piloti che avranno preso parte al 90% (2, max 3 gare di assenza) delle competizioni, in caso contrario tale somma resterà agli organizzatori.
- Se un pilota viene espulso dal Campionato per sue mancanze o irregolarità, la caparra non verrà restituita.
- In caso l'organizzazione non dovesse riuscire a concludere il Campionato, l'intera quota (tasse escluse se pagate dall'iscritto) verrà restituita.

Livree*:

- Non saranno ammesse livree con riferimenti razzisti, sessisti, volgari, politici o con qualsiasi riferimento offensivo.
- In caso il Campionato dovesse essere legato a collaborazioni con altre realtà, i team hanno l'obbligo di menzionare sulla propria livrea loghi/sponsor relativi alla collaborazione.

*L'Organizzazione non è responsabile di qualsiasi materiale raffigurato sulle livree dei team iscritti al campionato. Nello specifico loghi, marchi, nomi di qualsiasi tipo registrati e non utilizzabili senza l'autorizzazione del proprietario stesso.

Gruppo Telegram:

È vietato qualsiasi tipo di discussione offensiva o animata relativa ad episodi accaduti in pista (incidenti, manovre pericolose, ecce cc...). In Caso contrario lo Staff potrà prendere provvedimenti disciplinari che potranno partire da un semplice richiamo, Warning o alla espulsione dal Campionato.

Il motivo che ci porta a condividere lo stesso spazio, il tempo e le esperienze è la nostra passione in comune. Il nostro obiettivo, come organizzatori del torneo, è di fornire un ambiente confortevole dove potersi divertire e trascorrere il proprio tempo facendo ciò che più ci piace. Come tutti impariamo, miglioriamo, facendo tesoro delle esperienze e dei feedback di tutti coloro che ci hanno accordato la loro preferenza. Quel che possiamo promettervi, in ogni secondo, è che ci impegneremo a crescere, assieme a voi, dandovi ciò che più riteniamo importante. Il nostro rispetto.

Regolamento sportivo eF1 e eF2
La Direzione Gara
Lo staff Vx300 Gaming

