



## “Regolamento Generale Union Ed. 1”

**Il seguente regolamento ha lo scopo di standardizzare le regole e le basi su cui costruire i futuri eventi e la convivenza dei team in Union. Le regole di seguito illustrate sono una base su cui costruire eventi, pertanto qualora un evento dovesse prevedere modalità di organizzazione diverse da quanto qui descritto le suddette regole potranno essere modificate sul documento relativo all'evento.**

### **ART.1 – Cos'è Union e-Sport Italia**

**1.1** Union è una lega senza scopo di lucro, gestita da un direttivo composto da:

- Diego GRAVELLINI (Presidente) < ORT\_GrAvEBuxero >
- Pietro CAPPELLACCIO < DRT-Cappe >
- Thomas MAIORANA < TRT-Tommizio >
- Giorgio BELLETTI < DRT-PredatorX >
- Carlo MACRINI < TLM-wid83 >

**1.2** La lega Union è composta da team a se stanti, con una struttura ed un'organizzazione interna capace di supportare la stessa Union nello sviluppo degli eventi da essa organizzati.

**1.3** I team facenti parte di Union devono garantire partecipazione agli eventi organizzati dalla stessa e collaborazione nel loro svolgimento (es. Live, Host, DG ecc...)

**1.4** Qualora un team non potrà più fornire supporto non potrà più far parte di Union, semplicemente perché Union, prima che sul direttivo, è fondata sui team che la compongono e sul loro contributo al progetto.

### **ART: 2 – Ingresso / Uscita da Union**

**2.1** Un team che vuole entrare a far parte di Union dovrà soddisfare in primis i seguenti requisiti:

- avere almeno un referente responsabile (capoteam);
- avere una buona struttura organizzativa interna;
- avere un gruppo di piloti non inferiore a 15 unità;
- essere disponibile a supportare Union fornendo host e live quando richiesto.

Se un team soddisferà i suddetti requisiti, sarà compito del direttivo Union valutare se e quando autorizzarne l'accesso nella lega.

**2.2** Qualora un team volesse per un qualunque motivo uscire dalla lega Union potrà farlo liberamente in qualsiasi momento.

**2.3** Il direttivo ha la facoltà di espellere un team in qualsiasi momento a seguito di comportamenti non consoni da parte di uno o più membri componenti il team in questione oppure per mancata collaborazione nello sviluppo degli eventi da parte dello stesso team.

### **ART: 3 – Gestione piloti**

**3.1** Tutti i piloti facenti parte della lega Union verranno suddivisi in 6 (sei) rank secondo la loro bravura. I rank sono:

- Star
- Elite
- Pro-Gold
- Pro-Silver
- Pro-Ama
- Ama

Il numero di piloti costituenti ogni singolo rank verrà stabilito dal direttivo Union, così come il numero di promozioni/retrocessioni, sulla base della valutazione delle prestazioni dei piloti e del loro numerico totale.



- 3.2 Per i piloti già in Union farà sempre fede il rank ottenuto nell'ultimo campionato disputato in Union.
- 3.3 Il direttivo Union si riserva la possibilità di stabilire di volta in volta le modalità che ritiene più consone per valutare tutti i piloti e di conseguenza assegnargli il rank a loro più idoneo.
- 3.4 Una volta ricevuto un rank il pilota può modificarlo in positivo o in negativo con le prestazioni in pista accedendo a promozioni o retrocessioni previste durante lo svolgimento del campionato per piloti.
- 3.5 Il direttivo si riserva la possibilità di spostare autonomamente ed in qualsiasi momento, anche durante lo svolgimento di eventi, i piloti da un rank ad un altro qualora le prestazioni degli stessi risultassero palesemente fuori rank.
- 3.6 I piloti per partecipare ai campionati/eventi Union, dovranno, qualora richiesto, effettuare l'iscrizione ad associazioni sportive o di esport, la mancata iscrizione comporterà inevitabilmente l'impossibilità a partecipare a detti campionati/eventi.
- 3.7 Il trasferimento di un pilota da un team ad un altro entrambi facenti parte di Union è sempre consentito durante l'anno sportivo, ma qualora lo stesso avvenisse durante lo svolgimento di un evento di Union il suddetto pilota potrà gareggiare solo dopo una settimana (7 giorni) a decorrere dal giorno in cui il cambio viene ufficializzato.

## **ART. 4 – Organizzazione campionati / eventi**

- 4.1 Il calendario eventi di Union si basa sull'anno solare (gennaio-dicembre), in questo lasso di tempo Union si impegna a garantire almeno un campionato di lunga durata per piloti suddiviso su uno o più round, con eventuali finali di round e superfinals, ed almeno un campionato per team con modalità che verranno comunicate di volta in volta.
- 4.2 Il campionato per piloti verrà sempre strutturato in lobby in cui i piloti verranno suddivisi per rank, non sarà possibile durante il campionato far correre, nella stessa lobby, piloti di rank diversi, questo discorso non sarà valido, a meno di diversa comunicazione, per i campionati/eventi per team.

## **ART. 5 – Composizione e spostamenti tra lobby**

- 5.1 Ad in inizio campionato, per ogni rank, i piloti verranno suddivisi in lobby composte da un massimo di 14 piloti.
- 5.2 Durante il campionato il numero delle lobby per ogni rank potrebbe subire variazioni sulla base di promozioni, retrocessioni, ritiri o inserimento di nuovi piloti.
- 5.3 Le richieste di spostamento lobby dovranno pervenire attraverso il canale dedicato sul server Discord di Union **entro e non oltre le 23:59 del giovedì** antecedente la settimana di gara (tranne diversa comunicazione), tutte le richieste pervenute successivamente non saranno prese in considerazione e saranno ritenute nulle.
- 5.4 In caso i capiteam avessero necessità di spostare dei piloti, si chiede di privilegiare in primis gli spostamenti tra piloti dello stesso team o tramite accordi con altri team.
- 5.5 La composizione delle lobby sarà comunicata a mezzo comunicato ufficiale nei canali dedicati sul server Discord di Union.
- 5.6 Nel caso un pilota dovesse correre in una lobby sbagliata totalizzerà 0 punti.
- 5.7 Per ogni altra richiesta far riferimento al responsabile gestione lobby DRT-PredatorX.

## **ART.6 - Modalità' qualifiche e comportamento piloti**

- 6.1 I piloti sono invitati a presentarsi in lobby 10 minuti prima delle qualifiche, in questo lasso di tempo i piloti saranno liberi di effettuare giri di prova.
- 6.2 Dopo il messaggio "START QUALIFICA" l'host darà lo start alla fase di qualifica e tutti i piloti che dovessero entrare dopo questo messaggio verranno espulsi dall'host, il quale provvederà a fare una foto o uno screenshot alla chat di gara da inoltrare al Direttivo come prova del ritardo, per i piloti assenti ingiustificati non sarà possibile recuperare la gara.



- 6.3 Solo ed esclusivamente i piloti che dovessero crashare a qualifica già iniziata, se possibile, dovranno rientrare in stanza ed attendere la fine delle qualifiche e chiedere la griglia manuale all'host, a quel punto verranno inseriti in ultima posizione, qualora il pilota non dovesse rientrare entro 60 secondi dal termine delle qualifiche l'host darà lo start alla gara.
- 6.4 Per problemi di connessione riconducibili al singolo pilota, quindi impossibilità ad accedere nella lobby entro il tempo prestabilito / conflitto con l'host o altri piloti in lobby / problemi di connettività internet non sarà possibile recuperare la gara.
- 6.5 Qualora i piloti dovessero terminare i propri giri di qualifica prima dello scadere dei 5 minuti previsti dovranno continuare a girare in pista assicurandosi di non creare impedimento ai piloti ancora in qualifica ed attendere l'inizio della gara senza rientrare ai box con la modalità START (teletrasporto), cosicché a fine prova non bisognerà attendere i tre minuti canonici per completare la qualifica.
- 6.6 Sia in sessione di qualifica che in gara, è vietato rientrare ai box con la modalità START (teletrasporto), ma solo completando il giro.
- 6.7 Finite le qualifiche l'host aspetterà un minuto (60 secondi) in cui i piloti saranno liberi di cambiare mescola per l'inizio della gara.

## ART.11 - Reclami

- 7.1 Le penalità di gara che verranno gestite dal gioco saranno indiscutibili. Viceversa, le penalità a regolamento che non verranno attribuite dal gioco saranno valutate dalla Direzione Gara previo inoltro di reclamo da parte del pilota "danneggiato".
- 7.2 Qualora un pilota ritenesse di aver subito un comportamento antisportivo da un avversario, potrà inviare un reclamo, tramite il proprio capoteam che dovrà consegnarlo alla Direzione Gara tramite modulo appropriato che verrà fornito all'inizio di ogni settimana di gare, **entro e non oltre le ore 23:59 del giorno successivo la gara**, i reclami pervenuti oltre tempo massimo o senza i requisiti necessari **saranno considerati nulli e non verranno presi in considerazione.**
- 7.3 Il reclamo per essere preso in considerazione dovrà:
  - a) Indicare nome pilota richiedente reclamo ;
  - b) Indicare nome pilota causa del reclamo ;
  - c) Rank, n. Lobby ;
  - d) Presentare due video, uno per ogni auto coinvolta, visuale in terza persona, con telemetria visibile;
  - e) Breve descrizione di cosa si vuole segnalare ( zigzag, comportamento anti sportivo... etc ).
- 7.4 Dalla seconda richiesta di reclamo inviata alla D.G. non giustificata (richieste ritenute non valide, e/o con errori nella presentazione) al pilota richiedente verrà dato 1 punto di penalità. Le due possibilità si resetteranno all'inizio round successivo. Questo per non intasare la direzione gara con reclami per contatti futili e/o con concorsi di colpa.

## ART.8 - Direzione gara e penalità'

- 8.1 All'inizio di ogni round sarà costituita una direzione gara che sarà composta da persone fornite direttamente dalle squadre, ogni team potrà avere un solo membro in direzione gara.
- 8.2 La funzione di coordinatore della direzione gara sarà svolta da TRT-Tommizio. **La Direzione Gara sarà completamente indipendente dal direttivo Union, il quale non potrà influire in alcun modo sulle decisioni riguardanti i comportamenti in pista dei piloti.**
- 8.3 Il compito della direzione gara sarà quello di giudicare i contatti non sanzionati in automatico dal gioco.
- 8.4 Il direttivo e la D.G. si riservano la possibilità di intervenire anche fuori regolamento qualora si verificassero casi palesi di antisportività e/o di comportamenti che vanno contro lo spirito base della Union.
- 8.5 Seguirà documento della Direzione Gara con la spiegazione delle penalità e relativa applicazione



## ART.9 - Livree

- 9.1 Per la partecipazione al campionato Union ogni pilota dovrà utilizzare, per la propria auto, la livrea ufficiale del team, che tranne per piccoli particolari personali (es. colore cerchi; specchietti; loghi personalizzati), dovranno essere identiche fra loro. Una squadra potrà cambiare livrea del team tra un round e l'altro.
- 9.2 Ogni team sarà libero di inserire qualsiasi sponsor o scritta sulla propria livrea, il direttivo si riserva di non accettare livree, sponsor o scritte non consone, offensive, blasfeme o di discriminazione razziale e territoriale.
- 9.3 Le livree dovranno, eventualmente, avere gli adesivi obbligatori forniti dal direttivo UNION e comunicati con documento a sé stante sul server Discord.
- 9.4 Qualora anche solo un pilota si presentasse con una livrea senza i suddetti loghi verrà applicata una penalità di 3 punti in classifica al pilota.
- 9.5 La livrea dovrà essere mantenuta per tutte le gare del round, ad esclusione di livree speciali dedicate a ricorrenze o anniversari, previa autorizzazione del direttivo Union. La livrea speciale dovrà essere utilizzata da tutti i piloti del team.

## ART.10 - Host e Live

- 10.1 Ogni team facente parte di Union **è obbligato a fornire n° 2 host ed 1 live** con differente disponibilità di presenza per ogni settimana di gare, pena l'esclusione del team dal presente campionato, per garantire la copertura massima di tutte le lobby sarebbe auspicabile che venissero fornite contestualmente tutte le live.
- 10.2 L'host aprirà stanza 15 minuti prima dell'orario prestabilito per la partenza delle qualifiche.
- 10.3 L'host non aspetterà alcun pilota ritardatario e all'orario prestabilito con il messaggio INIZIO QUALIFICA, darà il via alle qualifiche.
- 10.4 I restart di gara saranno tassativamente 1 (uno) con successiva qualifica, solo in caso di ripristino della stanza.
- 10.5 I commentatori/host saranno tenuti a commentare le gare senza schernire i piloti e/o i loro Id PSN o di gioco e non dovranno assolutamente prendere posizione sulla valutazione dei contatti di gara.
- 10.6 Ogni host a fine gara dovrà, tramite il link che verrà condiviso nella sezione Host e commento del canale Discord, compilare il modulo relativo alla lobby gestita indicando di fianco ad ogni pilota la posizione finale di gara e l'eventuale giro veloce e pole position, infine comunicherà tramite foto sul canale Discord dedicato, il risultato finale di gara ed avrà l'obbligo di salvare il replay qualora servisse alla D.G. per giudicare eventuali contatti.
- 10.7 L'host e/o chi fa la live è tenuto a segnalare alla D.G. (tramite il modulo "Segnalazioni") eventuali messaggi offensivi sia nella chat di gara che nella chat del canale live, messaggi vietati come sancito nell' art. 11.
- 10.8 I piloti sono tenuti ad inviare la richiesta di amicizia al relativo host entro le ore 12:00 del giorno di gara, qualora dovessero pervenire richieste di amicizia oltre questo limite temporale l'host non è obbligato ad accettare tali richieste.
- 10.9 Per ogni altra richiesta far riferimento al responsabile host&live DRT-Cappe.

## ART.11 Comportamento in chat di gara, utilizzo dei social e lobby di allenamento

- 11.1 La chat di gara potrà essere utilizzata solo per saluti e congratulazioni di fine gara oppure per per avvisare l'host dell'eventuale problema di un pilota (es. pilota non vede stanza o pilota crashato durante le qualifiche). Alla prima infrazione di tale norma, a prescindere dal contenuto del messaggio il pilota in questione salterà la gara successiva, dalla seconda infrazione verrà sospeso dal round e retrocesso. A seconda della gravità (insulti o minacce etc.) la D.G. può anche decidere di escludere un pilota dalla lega Union anche a titolo definitivo.



**11.2** I piloti dei team facenti parte dell'Union che dovessero rendersi protagonisti di commenti dispregiativi, offensivi o di minaccia nei confronti di altri piloti, altre squadre, membri del direttivo o membri della D.G nella chat delle live o sui social (UNION o di squadra), qualora riconosciuti, scatterà la sospensione per la prima gara in programma del pilota in questione. A seconda della gravità (insulti o minacce etc.) la D.G. può anche decidere di escludere un pilota tesserato dalla lega Union anche a titolo definitivo.

**11.3** Le lobby di allenamento riportanti nell'intestazione la dicitura "PRIVATO" vanno rispettate e vi potranno accedere solamente i piloti del team che si stà allenando. In caso di violazione del divieto verranno comminate le seguenti penalità:

- Prima infrazione – warning per il team il cui pilota non rispetta il divieto d'ingresso
- Seconda infrazione – 1 punto di penalità al pilota che non rispetta il divieto di ingresso
- Dalla terza infrazione – partirà ultimo nella gara successiva (Non farà le qualifiche), **se il pilota in questione non fosse iscritto al round -1 punto a tutta la squadra di appartenenza.**

## ART. 12 – Problemi di connessione

**12.1** I piloti che a causa di problemi di connessione, quindi impossibilità ad accedere nella lobby entro il tempo prestabilito / conflitto con l'host o altri piloti in lobby / problemi di connettività internet /problemi con la consolle non riuscissero a prendere parte alla gara **non avranno la possibilità di recuperare** la gara in altre lobby e totalizzeranno 0 punti.

**12.2** Qualora per problemi generalizzati dei server del gioco, quindi di connessione, bug o altro non si riuscisse a disputare l'intera gara, la stessa verrà recuperata nelle modalità che, di volta in volta, verranno comunicate dal direttivo Union.

## ART. 13 – Sistema di punteggio

**13.1** Il sistema di base per l'assegnazione dei punti adottato negli eventi Union sarà il seguente:

<b>1°</b>	<b>2°</b>	<b>3°</b>	<b>4°</b>	<b>5°</b>	<b>6°</b>	<b>7°</b>	<b>8°</b>	<b>9°</b>	<b>10°</b>	<b>11°</b>	<b>12°</b>	<b>13°</b>
30 pt	26 pt	22 pt	18 pt	16 pt	14 pt	12 pt	10 pt	8 pt	6 pt	4 pt	2 pt	1pt
<b>POLE</b>	<b>G.V.</b>											
1 pt	1 pt											

## ART. 14 – Organizzazione eventi da parte dei team

**14.1** I team in Union sono liberi, e fortemente invitati a presentare propri campionati/tornei durante tutto l'arco della stagione.

**14.2** Vincoli ai campionati:

- I campionati presentati non dovranno mai sovrapporsi ad eventi Union;
- I campionati presentati non dovranno mai eccedere alle 6 lobby di gara (max 84 piloti);
- I campionati presentati, per consentire a più squadre di organizzare campionati parallelamente, non dovranno occupare più di 2 serate per lo svolgimento delle proprie gare.

## ART. 15 - Comunicati ufficiali

**15.1** Tutte le comunicazioni, classifiche, risultati, composizioni lobby saranno comunicate alle squadre tramite comunicati ufficiali sempre consultabili nelle sezioni apposite del server Discord di Union.

Il suddetto regolamento abroga e sostituisce il vecchio regolamento denominato "Regolamento My CSI Union Trophy ed.2024 var.1" ed ha effetto immediato.

01 gennaio 2025

**Il Direttivo Union**