Correzione del 20.10.2026: rosso barrato = testo precedente errato; verde = testo corretto.

Briefing sportivo

1 Rispetto

Tratta gli altri piloti con rispetto in pista e fuori. Evita le «Dive Bombs» e non cambiare corsia o traiettoria se un'altra vettura è vicina o affiancata.

2 Regole di condotta

Il campionato si basa sulla realtà del motorsport e sulle sue regole. La manifestazione si svolge in conformità con il Codice Sportivo Internazionale della FIA e i suoi allegati, il Regolamento Sportivo Nazionale dell'ASS, le disposizioni della NSK, il regolamento standard della NSK per le gare virtuali su circuito e il regolamento particolare (i link a tutti i regolamenti e i testi applicabili si trovano al punto 7 del regolamento generale SSRS).

3 Aiuti alla guida e impostazioni della vettura

Vettura: Si corre con la SSRS TC351 con setup fisso. Sono regolabili esclusivamente ABS, TC, ESC e il bilanciamento dei freni.
Linea guida: Nelle categorie PRO, LADIES, JUNIORS e Ü50 la visualizzazione della linea guida è vietata in qualifica e in gara.
~~**Differenza qualifica / gara:** In qualifica ABS, TC, ESC e bilanciamento dei freni sono liberi, usura degli pneumatici e danni sono a 0 %. In gara~~ **Nelle giornate di gara, nelle prove, in qualifica e in gara,** l'ESC è a 0 %, l'usura degli pneumatici al 100 % e i danni al 50 %. **ABS, TC e bilanciamento dei freni restano liberi.** Tieni conto del degrado degli pneumatici **già in qualifica e** sulla distanza di gara e prosegui con prudenza dopo un contatto.
Altre impostazioni del server: Mescola media, carburante 30 l, consumo 0 %, livello di grip ottimale.
Nessuna impostazione personale: Tutti i simulatori sono impostati centralmente su valori identici (angolo di sterzo 900°, intensità del force feedback 50 %). Non sono ammesse modifiche personali all'hardware, al software o alle impostazioni di gioco. La posizione del sedile e dei pedali puoi naturalmente adattarla a te.

4 Problemi tecnici con il simulatore

Se hai un problema tecnico con il simulatore, segnalalo subito al Center Manager o al commissario tecnico. In caso di problemi tecnici durante una sessione alza il braccio e fatti notare senza disturbare gli altri piloti. In caso di guasto in qualifica non è possibile, per motivi

tecnici, mantenere il tempo sul giro già realizzato. In caso di guasto durante la gara, il pilota deve rientrare in gara dalla corsia box con il simulatore o con un simulatore sostitutivo (se disponibile).

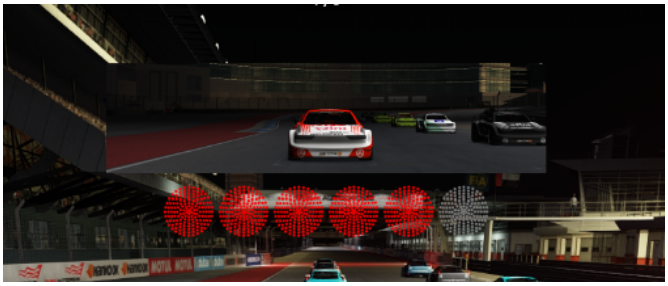
5 Durata delle sessioni

In qualifica, una volta scaduta la durata della sessione, hai ancora un tempo pari al 105 % del miglior giro finora realizzato sul server per completare il giro in corso. In gara il tempo massimo residuo dopo il passaggio sul traguardo è di 100 secondi.

6 Partenza della gara

Griglia di partenza: Le gare 1 e 3 partono secondo il risultato della qualifica. Le gare 2 e 4 partono con griglia invertita sui primi cinque: i primi cinque della gara precedente si schierano in ordine inverso.

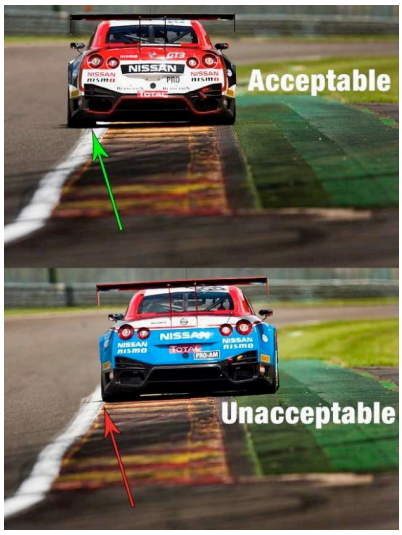
Dopo il passaggio dalla pausa di 30 secondi alla griglia hai 4 minuti fino all'accensione progressiva delle luci rosse. Assicurati che il volante sia perfettamente dritto. La partenza avviene come «Locked Start». Significa che tutti i tuoi comandi (gas, cambio) funzionano solo dopo l'accensione e lo spegnimento dell'ultima luce rossa del semaforo di partenza.



Alla partenza le vetture sono molto vicine tra loro, soprattutto verso la prima curva. Se hai vetture davanti a te, devi frenare nettamente prima del solito. La gara non si decide alla prima curva: avrai ancora molte occasioni per sorpassare.

7 Uscite di pista in qualifica e in gara

In qualifica un giro è annullato se il tempo sul giro diventa rosso. I track limits sono impostati in modo che almeno due ruote restino all'interno delle linee bianche della pista. Anche in gara le violazioni dei track limits vengono sanzionate.



8 Slow zone

In gara tutti i punti che permettono di ottenere un vantaggio (ad esempio le superfici in cemento accanto al tappeto verde) sono coperti da una slow zone. Significa che la velocità viene ridotta dal momento in cui esci di pista fino al rientro. La direzione di gara esamina comunque il comportamento in pista e sanziona i vantaggi ottenuti uscendo o tagliando la pista.



9 Restituzione della posizione

Se spingi fuori pista o metti fuori gara un altro pilota con mezzi scorretti, di norma puoi evitare una sanzione della direzione di gara restituendo immediatamente la posizione.

10 Penalità drive-through

Una penalità drive-through deve essere scontata entro 3 giri dalla segnalazione della direzione di gara. Il pilota può quindi percorrere al massimo tre giri completi dopo la comunicazione prima di dover passare dalla corsia box. In caso di inosservanza viene applicata una penalità di 45 secondi a fine gara. Secondo il messaggio di sistema il passaggio deve durare almeno 14 secondi. Rispetta il limite di velocità nella corsia box, altrimenti la penalità non viene conteggiata.

La penalità drive-through viene visualizzata automaticamente nella parte superiore dello schermo al momento dell'assegnazione e a ogni successivo passaggio sulla linea del traguardo.



11 Visualizzazione di ammonizioni e penalità della direzione di gara

Tutte le penalità e le ammonizioni della direzione di gara vengono visualizzate nella parte superiore dello schermo, subito sopra lo specchietto virtuale. La segnalazione appare 2 volte per 4 secondi, sempre dopo il traguardo, secondo questo schema: «COGNOME + 10» oppure «COGNOME - WARNING», rivolta direttamente al pilota.

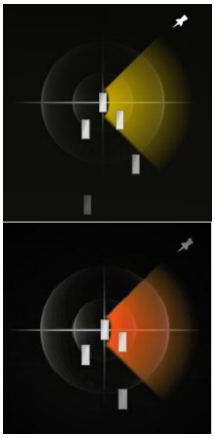




12 Aiuti in gioco

12.1 Uso dell'Helicorsa

Usa l'«Helicorsa» (radar) per vedere dove si trovano gli avversari. Il cosiddetto «Helicorsa» è una funzione radar che ti mostra la posizione delle vetture attorno a te. Il radar compare sullo schermo solo quando altre vetture sono davvero molto vicine e viene visualizzato in alto al centro.

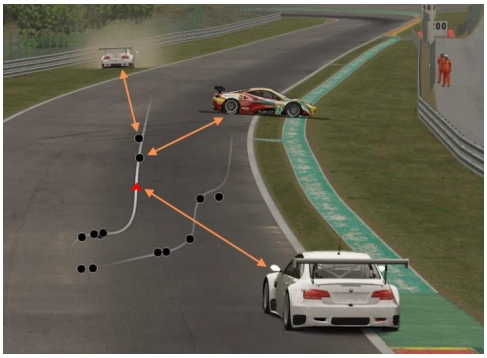


Leggermente sfalsato
Non appena un avversario porta il muso della sua vettura vicino al tuo paraurti, il radar lo segnala con un settore giallo. Da quel momento non è più consentito cambiare corsia o traiettoria e in curva devi lasciare spazio alla vettura avversaria.

Direttamente affiancato
Non appena un avversario si trova a fianco della tua vettura, il radar lo segnala con un settore arancione. Da quel momento non è più consentito cambiare corsia o traiettoria e in curva devi lasciare spazio alla vettura avversaria.

12.2 Mappa della pista

La mappa della pista è visibile in basso sullo schermo, leggermente a destra del centro.
Mostra il settore di pista in cui ti trovi. Le altre vetture sono rappresentate da punti neri. Usa questa mappa per evitare un «unsafe return». Se sei uscito di pista a causa di un incidente o di un errore, devi assicurarti di non ostacolare altre vetture al rientro.



13 Bandiera blu

La bandiera blu indica (sullo schermo o con il lampeggio blu del display) che stai per essere doppiato. Devi lasciar passare la vettura in arrivo senza lottare per la posizione, in modo da non influenzare la lotta fra i piloti di testa.



14 Bandiera gialla

La bandiera gialla indica (sullo schermo o con il display giallo) che davanti a te c'è un incidente in pista. Può trattarsi di una vettura ferma, di un incidente, di detriti, olio e simili. Devi ridurre la velocità e procedere con prudenza. In quel momento è vietato sorpassare.



Attenzione: Nella simulazione la bandiera gialla compare ogni volta che la vettura davanti a te esce dai «track limits». In quel caso resta visibile solo per un breve istante.

15 Uso dei simulatori

15.1 Regolazione del simulatore

Tutti i partecipanti corrono su simulatori regolati in modo identico e con lo stesso hardware, garantendo pari opportunità per tutti.



1	Pedale del gas e del freno: Una volta seduto nel simulatore puoi regolare autonomamente la posizione dei pedali tirando verso l'alto una leva posta fra le gambe.
2	Se l'altezza del volante non è quella ottimale per te, il Center Manager la regola correttamente. Fai attenzione a non appoggiarti al volante quando sali e scendi, per non danneggiarlo.

15.2 Divieto di tastiera ed Escape

È vietato effettuare qualsiasi modifica tramite tastiera, ad esempio cambiare visuale o aprire le app di AC. È inoltre vietato riportarsi ai box durante una sessione in corso.

16 Disconnessione e rientro

Anche se poco probabile, una disconnessione può verificarsi nelle prove, in qualifica e in gara. Puoi però tornare alla schermata di caricamento, e quindi in pista, in pochi secondi. Il Center Manager può aiutarti.

Prove e qualifica: disconnessioni o guasti singoli non comportano né un riavvio né un ritardo. La sessione può essere riavviata solo se un intero centro si guasta prima che sia trascorso il 50 % della sessione di prove e qualifica.

Gara: disconnessioni, incidenti alla partenza o guasti singoli non comportano né un riavvio né un ritardo. Se un intero centro si guasta prima della partenza, la sessione può essere ritardata. In tal caso la sessione viene riavviata, poiché non è possibile riavviare il server. Le vetture interessate partono eventualmente dall'ultima fila. In caso di incidente multiplo alla curva 1 che coinvolga più di 9 vetture (33 %) dello schieramento, si può valutare un restart. La direzione di gara riposiziona tutti i piloti in griglia.

Regola generale: la direzione di gara può ritardare la partenza della sessione successiva finché i piloti coinvolti non sono di nuovo sul server. Ciò avviene tramite un riavvio della sessione, durante il quale i piloti possono continuare a girare in pista.