

REGOLAMENTO UFFICIALE

RealRally 2019

SOMMARIO

1

Art.01	ISCRIZIONE AL SITO
Art.02	REALRALLY ONLINE MODE
Art.03	OBBLIGHI E DIVIETI DEL GIOCATORE
Art.04	MODALITA' DI ISCRIZIONE AI CAMPIONATI
Art.05	ACQUISTO AUTO E PUNTI CARRIERA
Art.06	CREAZIONE DI UN TEAM E REQUISITI DELLO STESSO
Art.07	DOVERI DEL TEAM MANAGER
Art.08	GRAFICHE OBBLIGATORIE (ESCLUSI RALLY FREE)
Art.09	RALLY UFFICIALI E CHALLENGE FREE
Art.10	ASSEGNAZIONE PUNTEGGI PILOTI
Art.11	ASSEGNAZIONE DEI TITOLI DI CLASSE
Art.12	ASSEGNAZIONE PUNTEGGI TEAMS
Art.13	CONTESTAZIONI
Art.14	USCITE AL DESKTOP
Allegati	Tab.1, Tab.2, Tab.3, Tab.4

Art.01 ISCRIZIONE AL SITO

- L'iscrizione al Sito comporta l'inserimento dei propri dati personali **REALI** (nome, cognome, provenienza, da visualizzare vicino all'avatar).
- L'utente potrà scegliere il proprio nickname di minimo 5 caratteri.
- Utilizzare nomi di fantasia, termini volgari o registrazioni incomplete sarà motivo di richiamo all'utente da parte dello Staff.
- La falsa o doppia registrazione di un utente porterà automaticamente alla squalifica dal campionato e alla revoca dei punti e degli eventuali premi messi in palio dall'organizzazione.
- Ogni utente dovrà mantenere in gara un atteggiamento educato e rispettoso nei confronti sia degli altri utenti iscritti sia dell'organizzazione.

Art.02 REALRALLY ONLINE MODE

- L'iscrizione per l'anno 2019 alla "Online mode" di **RealRally** ha il costo di € 18,00 (diciotto/00).
- L'iscrizione alla "Online mode" di **RealRally** dà diritto alla partecipazione a tutte le competizioni ufficiali, ai rally free on-line ed a tutti gli eventi on-line che saranno programmati nell'arco della stagione.
- Il pagamento della quota annuale si effettua accedendo tramite il sito, al "Pannello utente".

Questa la sequenza esatta dei vari passaggi da effettuare:

RealRally.com > pannello utente (in basso sulla pagina principale) > accedi > profilo > pannello pilota > visualizza > reinserire i dati di accesso > abilita plugin online > compilare tutti i campi con i propri dati > abilita > scegliere la modalità di pagamento.

A pagamento avvenuto si abiliterà un pannello dove l'utente potrà scegliere i campionati cui partecipare.

➤ **LEGGERE CON ATTENZIONE NOVITA' 2019**

- Procedura a doppia autenticazione solo per modalità on-line:
- obbligo di scaricare sul proprio telefono/tablet l'APP "Google Authenticator" disponibile gratuitamente sia per Android che per IOS che per Windows phone.
- Per poterla scaricare bisogna avere per forza una registrazione o a Google o a Apple o a Microsoft.

- Ogni utente che vuole accedere alla modalità on-line deve avere un suo telefono/tablet. Una volta fatto partire RealRally se voglio andare on-line devo prima aprire la app nel telefono cliccare sul segno + e scansionare il codice Qr (il quadrato sulla sinistra) si genera così un codice da 6/8 cifre che entro 15 secondi va inserito nell'apposito riquadro sul computer. Con il codice inserito clicco su modalità on-line e RealRally partirà.
- Nel momento in cui si inserisce il codice vengono memorizzati nel nostro server oltre al nome utente anche l'ID Hardware di telefono e pc.
- Se qualcuno tenta di accedere all'on-line con un nome utente diverso dallo stesso pc e con lo stesso telefono il server avviserà gli ADMIN in tempo reale dando il via ai controlli anticheat.



Art.03 OBBLIGHI E DIVIETI DEL GIOCATORE

OBBLIGHI:

- La registrazione implica la comprensione e l'accettazione in tutte le sue parti del presente regolamento.
- Ogni giocatore che si iscriverà ad uno o più campionati ha l'obbligo di mantenere aggiornato il proprio profilo utente, inserendo il proprio nome, cognome ed attuale residenza così come chiarito nell'art. 01 ed ha inoltre il dovere di conoscere sia il funzionamento di **RealRally**, sia le regole, sia le vicissitudini che governano le gare online.
- Ogni giocatore è responsabile del funzionamento del proprio Personal Computer e del proprio gioco; ogni modifica, aggiornamento, implementazione di files e installazione di Mods non supportate da **RealRally**, potrà aumentare i rischi di malfunzionamento dell'utility; in tal caso la Direzione Gara e lo Staff, pur fornendo tutto il supporto tecnico richiesto, declinano ogni responsabilità.
- Ogni giocatore è tenuto ad accettare con filosofia e sportività l'esito finale di ogni gara.
- Ogni giocatore che intende partecipare ad una gara di Campionato è tenuto a prendere visione del relativo roadbook che sarà reso disponibile qualche ora prima dell'evento.
- Tutti i giocatori, alla fine di ogni Prova Speciale, hanno l'obbligo di salvare i propri Replays (apposita opzione attivabile via RR Manager) per poterli mettere a disposizione dello Staff per possibili verifiche post-gara.
- Nel caso si verifichi, per qualsivoglia motivo, che alcuni tempi non vengano correttamente caricati sul database, il giocatore dovrà innanzitutto tentare il "recupero del tempo" della sua PS mediante l'apposita opzione nel Manager (Opzioni Rapide> opzioni extra> recovery tempi online). In caso di esito negativo, accetterà questa condizione di esclusione al pari di quanto accade in altri giochi online a causa della disconnessione dal server di gioco. Nel caso di ripetuti "tempi perduti", tuttavia **si consiglia vivamente** di chiudere preventivamente i processi attivi in background e di inserire i percorsi relativi alle directory di **RealRally** tra le eccezioni dei controlli sicurezza (firewall, antivirus ecc...).
- Chiunque tenti di modificare l'utility e/o il gioco in qualsiasi modo, sarà immediatamente escluso dai Campionati e da **RealRally**.

- I giocatori che hanno intenzione di fare reclamo devono seguire le istruzioni dell'art. 13 e non possono assolutamente utilizzare i canali on-line (Discord) per offendere, anche non esplicitamente, gli altri iscritti. Qualunque pilota si permetta di trasgredire a questa regola verrà prima sanzionato con un WARNING ufficiale pubblico; se recidivo, al secondo WARNING ufficiale pubblico, potrà scattare l'allontanamento (ban) dai canali on-line per 20 giorni e da 3 (tre) competizioni titolate. Al terzo WARNING, potrà scattare anche il Ban definitivo dalla Mod.

DIVIETI:

- Una falsa o doppia registrazione o l'utilizzo dell'account di un altro pilota avrà queste conseguenze:
 - Il pilota verrà squalificato dal campionato
 - Il pilota perderà i punti guadagnati in quel campionato
 - Il team cui appartiene si vedrà azzerare i punti per quel campionato
 - Il Team Manager avrà un Warning ufficiale per ogni pilota coinvolto
 - In caso di doppia infrazione il pilota verrà squalificato da tutti i campionati ufficiali
 - In caso di doppia infrazione il Team verrà privato di tutti i punti
 - In caso di doppia infrazione il Team Manger verrà squalificato per la stagione 2019.



- Il contratto di un pilota con il Team scade solamente dopo l'ultima gara di campionato per l'anno corrente (alla fine di tutti i campionati).
- Solo il Team può decidere se sciogliere il contratto o approvare un trasferimento verso un'altra scuderia.

Opzioni possibili:

- Trasferimento di un pilota da un team ad un altro, questo comporta la perdita di tutti i punti guadagnati dal pilota sia team che classe fino a quel momento.
- "Licenziamento" di un pilota da un Team, questo comporta la perdita di tutti i punti guadagnati dal pilota sia team che classe fino a quel momento, il pilota torna Free e potrà essere "riassunto" da un altro Team.
- Abbandono del Team da parte di un pilota, il nick-name e i punti Team rimangono di proprietà del Team fino alla fine dei campionati. Il Team ha facoltà di lasciare libero il pilota (nick-name) ma questo comporterà la perdita di tutti i punti Team guadagnati dal pilota fino a quel momento. In caso che il Team voglia onorare il contratto fino alla scadenza, il pilota potrà crearsi un nuovo Nick-name con una nuova registrazione, gli verranno trasferiti iscrizione online, i punti patente e quelli stella ma perderà i punti di classe. Sarà obbligo del pilota informare la direzione tramite mail a info.realrally@gmail.com specificando il vecchio user-name e il nuovo con relativa

motivazione. Il vecchio user-name rimarrà bloccato e associato al Team fino alla fine dei campionati (disabilitato).

- “Assunzione” di un nuovo pilota Free, in questo caso i punti Team guadagnati dall’inizio dei campionati passano al Team che lo assume.

Art.04 MODALITA' DI ISCRIZIONE AI CAMPIONATI

- L'utilizzo della Mod, l'iscrizione, la partecipazione ai Campionati Ufficiali e ai rally free on-line è subordinata all'iscrizione alla “**Online mode**” di **RealRally** così come indicato all'art.02 del presente regolamento.
- Le iscrizioni ai “**Campionati Ufficiali RealRally 2019**” saranno aperte tutto l'anno.
- L'iscrizione ai campionati ufficiali ed ai rally free on-line si effettua direttamente dal proprio *pannello pilota*, dove saranno visibili sia le gare sia le auto da poter utilizzare / acquistare.

Art.05 ACQUISTO AUTO, PUNTI CARRIERA E PUNTI PATENTE

➤ **LEGGERE CON ATTENZIONE NOVITA' 2019**

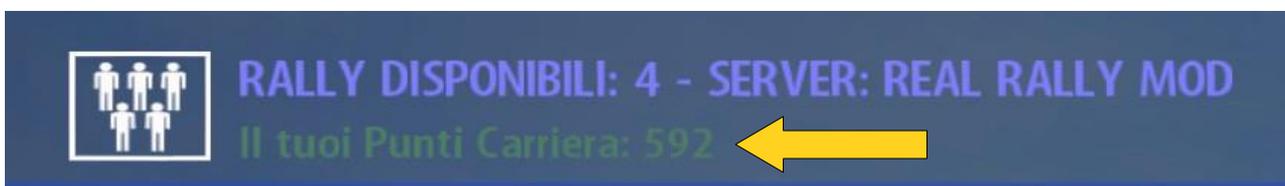
- Da quest'anno tutte le auto con la dicitura “free” sono a disposizione per tutti nei rally free on line **NON DI CAMPIONATO**. Queste auto non costano né punti né punti stella e non è necessario inserirle nel garage.
- L'acquisto di tutte le altre auto che non sono identificate dalla scritta “free”, avviene “spendendo” i *Punti Carriera* accumulati nelle gare.
- Al momento dell'iscrizione ogni nuovo pilota avrà un punteggio di partenza pari a 2 punti carriera che gli permetterà di correre nei free con tutte le auto “free” e nei campionati con le auto della classe R1 (Suzuki **Swift R1**; Citroen **DS3 R1**; Renault **Twingo R1**). Successivamente, per ogni partecipazione a gare on-line, tale punteggio sarà incrementato.
- Ogni rally on-line, sia free che di campionato, porta ad acquisire dei punti come da tabella 2. L'assegnazione dei punti è subordinata al **COMPLETAMENTO** delle PS del Rally.
- Allo stesso modo verranno assegnati al pilota i *punti stella o patente*, necessari per acquisire nuove patenti e poter così competere con auto di categoria superiore. A differenza dei *punti carriera*, che vengono scalati quando si acquista un'auto nuova, i *punti stella o patente* possono solo accumularsi.
- Le classi dei vari Campionati verranno costituite comunque, indipendentemente dal numero dei piloti iscritti e partecipanti. Durante i campionati è possibile cambiare **una sola volta sia la vettura** all'interno della stessa classe (mantenedo così anche i punti già acquisiti), sia la Classe, perdendo però, in questo caso, i punti accumulati. Il cambio va fatto tramite il pannello pilota e inviando una mail a

info.realrally@gmail.com, specificando tutti i dati.

- Le auto, una volta acquistate, rimarranno di proprietà del pilota che avrà quindi facoltà di scegliere con quale vettura partecipare alle gare on-line cui si iscriverà, sempre rispettando i vincoli posti dagli specifici regolamenti di gara.
- I piloti possono decidere che auto acquistare in base ai punti carriera accumulati. Ogni volta che si accederà alla modalità online il punteggio verrà aggiornato all'ultima gara disputata e sarà visualizzato (in verde) sopra l'elenco delle gare disponibili.
- I punti carriera e i punti stella o patente si possono controllare anche nel pannello pilota all'interno del sito.

7

Vedi immagine sottostante:



RealRally 2019 punti stella o patente

Punti Stella o patente*	Classe di sblocco	
2	R1	nuovi entrati
5000	R2	Patente 1 (1 stella)
30000	S1600-R3	Patente 2 (2 stelle)
50000	S2000	Patente 3 (3 stelle)
70000	R5-WRC11-WRC	Patente 4 (4 stelle)
150000	WRC17	Patente 5 (5 stelle)

8

* I punti stella o patente sono indipendenti dai punti carriera. Vengono assegnati come i punti carriera ma non vengono mai scalati e continuano a sommarsi.

- I **punti carriera** sono quelli che si guadagnano correndo nelle gare online e che vengono scalati in caso di acquisto di auto.
- I **punti stella** (detti anche **punti patente**) si accumulano con lo stesso meccanismo e nella stessa quantità dei punti carriera **ma non vengono mai sottratti** e servono per raggiungere il numero di stelle che ti fa accedere alle relative patenti, necessarie per guidare auto di categoria via via superiore.



Art.06 CREAZIONE DI UN TEAM E REQUISITI DELLO STESSO

- Per Team si intende una Squadra Corse Virtuale che si accomuna per nome, logo, livrea e motto.
- A capo del Team sarà nominato un Team Manager (TM) che si prenderà cura del Team stesso. Un Team Manager può gestire più scuderie.
- Il numero minimo di piloti necessario per formare un Team è fissato in 3 componenti compreso il TM; il numero massimo di piloti è fissato a 6 compreso il TM.
- Ogni Team al momento della sua costituzione, avrà a disposizione un “pacchetto” (v. tab. 4) di auto da assegnarsi a discrezione del Team Manager ai propri piloti. Il numero delle auto dipende dal tipo di squadra costituita ed **ogni pilota potrà avere solo una di queste auto** che potrà utilizzare in uno o più campionati. L’auto del “pacchetto” scelta da un pilota, **non** potrà essere scelta da nessun altro pilota del Team per altro campionato. Solo ai Team composti da 5 piloti è concessa l’**eccezione** di affidare, per la stagione corrente, una seconda auto al pilota che correrà il mondiale con auto WRC17.
- Le auto del pacchetto di ingresso rimangono al Team fino alla fine della stagione di assegnazione. Le auto non seguono il pilota che decide di lasciare il Team. E’ fatto obbligo al Team Manager di comunicare alla direzione ogni variazione di assegnazione auto.

- Le tipologie di team possibili si distinguono o in base al numero dei componenti riportati qui di seguito, con il relativo pacchetto auto, o alla Casa Costruttrice:

ASSEGNAZIONE AUTO Vedi Tab. 4

- Questa la distribuzione in base al numero dei componenti del Team:
3 piloti = 3 auto bonus
4 piloti = 4 auto bonus
5 piloti + TM + livree personalizzate = 4 auto bonus + 1 R2 bonus extra
5 piloti + TM che gestisce anche altri Team + livree personalizzate = 4 auto bonus + 1 R2 bonus extra.

Ogni Team ha la possibilità di sostituire nel pacchetto auto bonus quelle di classe superiore con auto di classe inferiore.

Esempio "Team Ford": 1 WRC17 – 1 WRC11- 1 R5/S2000 – 1 S1600.

Possono diventare: 4 S1600 o 3 R5/s2000 e 1 S1600 e così via ma sempre Ford

- Il team Manager ha il compito di comunicare alla direzione gara lo schema riassuntivo del Team stesso, specificando il nome, cognome, nickname di ogni pilota con l'auto assegnata e il campionato in cui correrà all'indirizzo e mail: info.realrally@gmail.com tale schema deve essere aggiornato ad ogni inserimento o sostituzione di un pilota nel Team ed inviato alla DG. Le uniche comunicazioni accettate sono quelle via mail: info.realrally@gmail.com, non saranno accettati messaggi su chat o social.
- Ogni assunzione o licenziamento di piloti deve essere comunicato alla Direzione Gara dopo averlo concordato con il proprio Team Manager.
- E' possibile assumere o sostituire piloti durante tutto l'arco dell'anno.
- La Direzione Gara metterà a disposizione di ogni Team una stanza all'interno del server Discord con accesso privato, dove discutere le strategie di gioco.

Art.07 DOVERI DEL TEAM MANAGER

Ogni Team Manager ha il dovere di tenere aggiornato il più possibile se stesso e il Team che gestisce.

Un Team Manager ha il dovere di:

- Aggiornarsi sul Calendario Gare Ufficiale rilasciato dalla Direzione Gara e divulgarlo a tutti i componenti del Team.
- Mettere a disposizione dei propri piloti una livrea Ufficiale del Team.
- Vigilare sulla corretta condotta e decoroso comportamento nei canali on-line e social dei propri piloti.
- Rendersi il più possibile portavoce di tutto il Team evitando quindi inutili discussioni e polemiche personali e mail continue allo STAFF.

- Sono responsabili dei propri piloti e hanno l'obbligo di richiamarli all'ordine in caso di necessità.
- La Direzione Gara impone il rispetto delle regole stabilite in questo regolamento. Le inadempienze saranno soggette a provvedimenti nei confronti del TM o di tutto il Team.
- Sono portavoci ufficiali del Team e gli unici autorizzati a trattare con la DG.
- Ogni Team è portavoce presso la DG solo ed esclusivamente del proprio Team.

Art.08 **GRAFICHE OBBLIGATORIE (ESCLUSI RALLY FREE)**

La partecipazione ai campionati ufficiali impone ai piloti di utilizzare una livrea ufficiale avente queste caratteristiche (come esempio vedi tabella 3):

- Logo "**RealRally**" sul parasole scaricabile dal sito area download "**Grafiche Ufficiali**".
- Logo "**EtaBeta Race**" disposizione a piacere scaricabile dal sito area download "**Grafiche Ufficiali**".
- Porta numero ufficiale "**EtaBeta Race**" su entrambe le fiancate dell'auto scaricabile dal sito area download "**Grafiche Ufficiali**".
- Numero di Plate (#) riportato sul portanumero e in arancio sui vetri posteriori e lunotto.
- Nome del Pilota sui finestrini posteriori (a piacere anche il nome di un copilota).
- Nickname sul parabrezza.
- Loghi identificativi della propria squadra, nell'ipotesi in cui il pilota faccia parte di un team, ben visibili sul cofano anteriore e sulle fiancate dell'auto.
- Si concede la possibilità ai team di inserire degli sponsor personali con disposizione a piacimento.
- È vietato aggiungere alla livrea qualsiasi logo o riferimento ad altre Mod per Richard Burns Rally.
- La Direzione Gara si riserva il diritto di richiedere il file della livrea per il controllo delle grafiche ufficiali in qualsiasi momento.
- Il pilota dovrà inviare la livrea contenente i seguenti file:
 - external_carpaint.dds (Carrozzeria)
 - external_trasparent.dds (vetri)

- Se il pilota sarà sprovvisto di livrea ufficiale o la stessa non presenterà i giusti requisiti, la Direzione Gara infliggerà 5 punti di penalità al pilota andando in tal modo ad incidere sul punteggio della gara in questione. In caso di recidiva, oltre a nuova penalizzazione per il pilota, anche il Team di appartenenza sarà privato di altrettanti punti.
- Il Team che creerà una livrea personalizzata per tutte le auto gareggianti in tutti i campionati avrà diritto ad una quinta auto bonus come riconoscimento. Uno screenshot di tutte le auto deve essere inviato alla DG per avere il riconoscimento della quinta auto bonus.
- E' responsabilità del Team Manager tenere aggiornato il parco macchine inviando alla DG gli eventuali cambi e relativi screenshot pena la perdita dell'auto bonus.



Art.09 RALLY UFFICIALI E CHALLENGE FREE

Si cercherà, per tutti i rallies inseriti nelle competizioni ufficiali, di essere più fedeli possibile alla controparte reale.

Il numero delle Prove Speciali e le giornate di gara saranno le stesse inserite nel programma di gara REALE per tutti i campionati ufficiali presenti in calendario.

Anche la distanza totale della gara e la lunghezza delle prove speciali cercherà di essere analoga alla realtà ma compatibilmente con i limiti posti dal gioco.

Per la stagione 2019 i campionati ufficiali in programmazione saranno i seguenti:

WRRC	<i>simulazione del World Rally Championship</i>
ERRC	<i>simulazione del European Rally Championship</i>
CIRR	<i>simulazione del Campionato Italiano Rally</i>
TERR	<i>simulazione del Tourn European Rally</i>
HYSTORIC	<i>Simulazione del campionato STORICO</i>
IWRRC	<i>Simulazione del campionato WRC italiano</i>
SALITA	<i>Simulazione gare in salita</i>
RRALLY CROSS	<i>RealRally Cross</i>

12

Shakedown

Ogni gara facente parte di un Campionato Ufficiale **RealRally** sarà preceduta da una sezione di gara a partecipazione facoltativa denominata "Shakedown".

Essa servirà per fare gli ultimi ritocchi agli assetti prima della partenza della gara vera e propria ma soprattutto per controllare che la procedura di iscrizione e scelta auto sia andata a buon fine.

La Direzione Gara non accetterà reclami o contestazioni da parte di utenti che non riescono ad accedere alla Gara Ufficiale senza avere svolto lo "Shakedown".

PowerStage (Only WRC)

Il pilota dovrà affrontare una Prova Speciale che premierà i soli 5 primi classificati, assegnando agli stessi i punti aggiuntivi che saranno così distribuiti:

- > 1° classificato 5 punti
- > 2° classificato 4 punti
- > 3° classificato 3 punti
- > 4° classificato 2 punti
- > 5° classificato 1 punto

Al Power Stage non saranno ammessi piloti precedentemente ritirati.

Roadbook

Per ogni gara facente parte di un Campionato Ufficiale articolata su più giornate o tappe verrà rilasciato il relativo **“Roadbook”** con tutti i tempi, le distanze e la descrizione delle PS della gara, come accade nella realtà.

Il **“Roadbook”** sarà reso disponibile prima dell'inizio della gara, previa comunicazione sul sito.

Nel **“Roadbook”** saranno resi noti il numero delle tappe, gli orari, il numero delle PS, le prove della mod, il chilometraggio, il tipo di fondo.

In caso di meteo variabile sarà il gioco a decidere in che tipo di condizione dovrà essere affrontata la prova.

Tale condizione potrà variare secondo gli orari in cui si affronterà la gara e potrebbe generare situazioni meteo sensibilmente differenti da pilota a pilota.

Parco Assistenza

La novità più importante della Mod 2015 era rappresentata dall'inserimento del **“Parco Assistenza – Service Park”** che sarà presente anche nel 2019. Questo permette la riparazione dei danni anche nelle gare online. Dunque sarà molto importante gestire anche l'integrità della propria auto perché, in caso di incidenti in gara, si sarà costretti a disputare tutte le PS seguenti con l'auto danneggiata fino al successivo parco assistenza e in caso di danno particolarmente grave, si potrà essere costretti irrimediabilmente al ritiro e senza possibilità di rientrare in gara.

Il tempo a disposizione in PA per la riparazione dei danni sarà definito nei Roadbook.

Se tale tempo non sarà sufficiente per riparare i danni della propria auto, sarà assegnata una penalità in secondi che andrà a sommarsi al tempo finale della PS successiva.

Rally Free e Challenge

Nel corso della stagione saranno disponibili svariati Trofei e Challenge.

Rispetto ai Campionati Ufficiali, essi saranno delle competizioni corte (su tre tappe al massimo) riservate ad auto monomarca, auto appartenenti ad una determinata classe uguale per tutti, auto storiche e alle potentissime Gruppo B, ovvero tipologie di auto che difficilmente trovano spazio in competizioni ufficiali. Tali competizioni potranno avere in palio dei premi di varia natura e tipologia.

I regolamenti e le modalità di partecipazione saranno pubblicati in apposite sezioni del sito.

Art.10 ASSEGNAZIONE PUNTEGGI PILOTI E TEAM

Per tutti i Campionati Ufficiali **RealRally** i punteggi saranno così distribuiti:

Classifica Assoluta:

1°classificato	25
2°classificato	22
3°classificato	20
4°classificato	18
5°classificato	16
6°classificato	14
7°classificato	12
8°classificato	10
9°classificato	8
10°classificato	6
11°classificato	5
12°classificato	4
13°classificato	3
14°classificato	2
15°classificato	1

14

Classifiche Team e di classe **WRRC**, **ERRC**, **TRRT**, **RR HYSTORIC**, **CI-WRRC**, **CIRR**, **RRALLY CROSS** e **SALITA**:

1°classificato	15
2°classificato	12
3°classificato	10
4°classificato	8
5°classificato	6
6°classificato	5
7°classificato	4
8°classificato	3
9°classificato	2
10°classificato	1

CLASSI AMMESSE AI VARI CAMPIONATI							
	WRC	CIR	ERC	TER	CI-WRC	STORICO	RALLYCROSS
R1	X	X	X	X	X		
R2	X	X	X	X	X		
R3	X	X	X	X	X		
S1600	X	X	X	X	X		
S2000	X	X	X	X	X		
R5	X	X	X	X	X		
WRC11	X				X		
WRC+	X						
RALLYCROSS							X
STORICO						X	

Se al termine di qualsiasi campionato si verificassero situazioni di parità di punteggio o ex-aequo, il titolo di Campione Assoluto o di Classe sarà attribuito a chi avrà ottenuto più vittorie. Nell'ipotetico caso di ulteriore parità, si procederà al sorteggio.

Art.11 ASSEGNAZIONE DEI TITOLI DI CLASSE

Alla fine dei Campionati regolarmente portati a termine, avverrà l'assegnazione e successiva convalida dei titoli, con premiazioni dei vincitori di Classifica Assoluta e di quelli di classe. Ogni classe, come già esposto, sarà comunque costituita indipendentemente dal numero degli iscritti nella stessa:

Art.12 ASSEGNAZIONE PUNTEGGI TEAMS

Per la compilazione della Classifica a Squadre si terrà conto del punteggio ottenuto dai rispettivi piloti nella classifica di classe.

Art.13 CONTESTAZIONI

- La Direzione Gara non tollererà eventuali discussioni o commenti polemici rilasciati nei canali on line sulla scelta delle Prove Speciali o sulla frequenza d'uso di alcuni tracciati e si riserva la facoltà di sanzionare quegli utenti che dovessero rilasciare dichiarazioni e/o affermazioni ritenute particolarmente gravi e/o ingiuriose.
- Gli eventuali reclami per Ritorni a Desktop saranno presi in considerazione solo se saranno coinvolti almeno l'80% dei partecipanti a quella determinata gara.
- È espressamente vietato utilizzare i canali on-line per segnalare / contestare un

comportamento scorretto in gara. La segnalazione deve essere effettuata esclusivamente via mail a info.realrally@gmail.com e poi sarà la DG a procedere alle verifiche necessarie.

- I piloti che non rispettano questa regola verranno in prima istanza richiamati all'ordine (warning); al secondo richiamo saranno allontanati dai canali on-line per 20 giorni e per 3 competizioni titolate (ban) e il TM subirà contestualmente un richiamo. Al terzo avviso si può arrivare all'esclusione definitiva dalla mod e un ulteriore provvedimento potrà essere deciso a carico del TM se ritenuto non collaborativo nel risolvere la questione.



Tagli indesiderati:

RealRally puo' gestire la quasi totalità dei parametri fisici del gioco che concorrono alle caratteristiche della vettura / manto stradale: tuttavia non è possibile ovviare tecnicamente al problema dei tagli eccessivi di alcuni tratti di strada.

Allo scopo di arginare questo fenomeno (che è quanto di più lontano dal concetto di sportività e di online racing, e non è certo segno né di abilità, né di correttezza)

RealRally obbliga ogni pilota a salvare sempre il replay di gioco al termine di ogni Prova Speciale, attivando l'apposita opzione dal **RealRally Manager**.

Innanzitutto è da chiarire un concetto essenziale:

“Per “taglio di percorso” si intende quando un’auto, nella sua traiettoria, esce dalla sede stradale con tutte e 4 le ruote con la chiara intenzione di abbreviarne il percorso cercando di trarne un vantaggio in termini di tempo, a prescindere dal fatto che questo porti ad un effettivo riscontro cronometrico positivo.”

Pertanto, per avere la certezza che ha eseguito il percorso correttamente, il pilota avrà l'obbligo di mantenere **SEMPRE** almeno 2 ruote sul tracciato della PS (salvo errori involontari che, però, non generino vantaggi nel crono).

Sarà comunque punita soprattutto la "tendenza" del pilota a tagliare troppo, quindi potrebbe esserci squalifica non tanto per il singolo 'taglio' - che può comunque esser casuale, salvo che non sia evidente, volontario o clamoroso - quanto per la recidività nel farlo, sia all'interno della stessa o di successive Prove Speciali.

La valutazione sarà comunque fatta, e la relativa decisione finale presa, solo ed esclusivamente nella persona del Direttore di Gara.

La visione dei filmati ed il relativo giudizio saranno suo compito e sua discrezione, in modo da garantire così assoluta unitarietà di giudizio!

Le Corse sottoposte a verifica potranno essere sia Competizioni Ufficiali sia “Real Free”, indipendentemente dal risultato acquisito.

L'organizzazione, a scopo di verifica, avrà facoltà di richiedere, in qualsiasi momento e a chiunque, i replays della gara; i piloti che si faranno trovare sprovvisti di replay o non lo consegneranno prontamente, saranno penalizzati con l'esclusione da una o più gare.

L'obbligo di inviare all'Organizzazione i replays del rally effettuato, se portato a termine, spetta al Team Manager o al pilota privato.

Invio ed analisi dei replays di verifica:

- I primi tre piloti di ogni classe devono inviare alla DG i replay entro il tempo indicato su Discord canale Campionati Ufficiali e Chat TM ad ogni fine gara.
- Il mancato invio dei replay entro il termine stabilito avrà come sanzione per il pilota la perdita dei punti e della posizione ottenuta in quella gara e per il Team Manager un warning ufficiale.
- I piloti sono tenuti a conservare e fornire su richiesta i replay.
- La Direzione Gara, per procedere alle necessarie Verifiche Tecniche post-gara, si riserva il diritto di richiedere ai piloti ad ogni gara, sia essa “Ufficiale” sia “Real Free”, l'invio dei replay di una o più PS messe sotto investigazione
- Il numero dei replay verificati può variare da un minimo di 3 ad un massimo di 10, a discrezione della DG.
- La chiamata in verifica potrà essere casuale e coinvolgere quindi tutti i piloti classificati.
- L'introduzione di questa normativa nasce dalla necessità di garantire una gestione più lineare, trasparente e serena possibile delle gare, svolte sotto l'egida di **RealRally**. Tali controlli saranno da equiparare alle normali verifiche post-gara dei rally di controparte reale.
- Il pilota dovrà inviare il file richiesto, relativo alla gara indicata, che troverà salvato all'interno della cartella “Replays”, posta all'interno della cartella principale del gioco tramite l'apposita utility del Manager (pulsante invio replay ufficiali)
- La DG può a discrezione chiedere al pilota di inviare tramite mail (info.realrally@gmail.com) la *Livrea Ufficiale* per consentire il controllo delle Grafiche Ufficiali.
- Il pilota è infine tenuto ad avvisare per tempo il proprio TM nel caso non riesca ad inviare i file nei tempi richiesti, dando così modo di poter concludere il controllo al rientro in sede del pilota da verificare. Le classifiche, che saranno comunque stilate e pubblicate, recheranno la scritta “**Sub Judice**” (S.J) nei casi non ancora risolti.
- Nel caso in cui i file richiesti non vengano inviati o pervengano oltre il tempo massimo di ricezione, la Direzione Gara prenderà i previsti provvedimenti nei confronti del pilota stesso e/o del Team di appartenenza.
- Si invitano quindi i Team Manager stessi a vigilare il più possibile sulla corretta condotta dei propri piloti.
- La Direzione Gara è l'unica ad avere la facoltà di richiedere i replays ai giocatori.
- La Direzione declina ogni responsabilità per eventuali replay recapitati erroneamente a terzi.
- Per garantire la totale trasparenza nei controlli, la Direzione Gara si impegna, come di consueto, a ricevere e visionare il contenuto dei file inviati dai piloti in verifica, col semplice e unico intento di monitoraggio, senza cioè utilizzare, diffondere o trasmettere notizia alcuna dei files custoditi.
- La DG avrà 12 giorni di tempo dal ricevimento dei files per il controllo dei replay. In caso di irregolarità le stesse e le relative sanzioni verranno comunicate ai Team Manger tramite i canali ufficiali.

Art.14 USCITA AL DESKTOP

➤ **LEGGERE CON ATTENZIONE NOVITA' 2019**

- può capitare che durante un caricamento della prova speciale si generi un errore con relativa uscita al desktop e tempo imposto.
- Con il nuovo aggiornamento del server è possibile chiedere la ripetizione della ps e l'azzeramento del tempo imposto. Questa opzione si può chiedere una volta sola per rally. Il tempo tecnico per attuare questa richiesta può durare fino a 12 ore, per questo motivo non saranno accettate richieste inviate l'ultimo giorno del rally.

Procedura per la richiesta:

- La richiesta può essere inoltrata solo per i campionati ufficiali, non rally free o tornei
- Foto di tutto lo schermo comprendente l'errore con data e ora (la stessa data e ora deve coincidere con la registrazione del tempo imposto nel server)
- La richiesta può essere inoltrata solo per i campionati ufficiali, non rally free o tornei
- Inviare il tutto a info.realrally@gmail.com e inserire la richiesta anche nel server di supporto discord, nella sezione campionati ufficiali.
- La Direzione Gara avrà a disposizione 12 ore per esaminare le richieste e procedere al reset. L'avvenuto azzeramento la non accettazione della richiesta verrà comunicata su discord nella sezione "campionati ufficiali".



English:

OFFICIAL RULES

RealRally Mod 2019

20

SUMMARY

Art.01 CRITERIA FOR REGISTERING ON OUR SITE

Art.02 REALRALLY ONLINE MODE

Art.03 DUTIES OF THE PLAYER

Art.04 REGISTRATION PROCESS

Art.05 BUYING CARS AND CAREER POINTS

Art.06 CREATING AND MANAGING A TEAM

Art.07 DUTIES OF A TEAM MANAGER

Art.08 CONTROL OF OFFICIAL GRAPHICS (BUT IN FREE RALLIES)

Art.09 PARTICIPATION TO OFFICIAL COMPETITIONS AND FREE CHALLENGES

Art.10 SCORING THE PILOTS

Art.11 ASSIGNING CLASS TITLES

Art.12 SCORING THE TEAMS

Art.13 PROTESTS

Art.14 RETURN TO DESKTOP

Attachments Tab.1, Tab. 2, Tab. 3, Tab. 4

Art.01 REGISTRATION ON OUR SITE

- The registration to our Site involves the insertion of personal real data (name and surname, origin).
- Users can choose their own nickname of at least 5 characters.
- The use of fancy names, vulgar terms or incomplete registrations will produce a warning by the Staff.
- The false or double registrations will automatically lead the user to be disqualification from the championships and to have any prize revoked by the organization.
- Every user must keep a polite and respectful attitude during the races both towards the other subscribers and the organization.



Art.02 REALRALLY ONLINE MODE

- The Registration for the year 2019 to the "**RealRally Online Mode**" costs € 18.00 (eighteen / 00).
- The above registration gives the right to participate to all official competitions, free online rallies and to all the online events that will be scheduled during the season.
- The payment of the annual fee is performed by accessing to "User Panel" (Pannello Utente) from the website.

The following is the correct step sequence to perform the payment:

RealRally.com > user panel (bottom on the main page) "Pannello Utente" > Site

Managing "Amministra Sito> Profile "Profilo"> pilot panel "Pannello Pilota"> display "Visualizza"> reinsert Access Data "Reinserire i dati di accesso"> enable online plugin "Abilita plugin online"> fill in all fields with personal data "Compilare tutti i campi con i dati personali"> enable "Abilita"> choose the payment mode "Scegli la modalità di pagamento".

- After payment, a new panel will be enabled where the user will choose which events to attend.

Art.03 DUTIES OF THE PLAYER

22

- Registration involves the understanding and the acceptance of this Regulation in all its parts.

Every player registered to one or more championships has the obligation to keep his user profile updated, by entering his name, last name and current residence as well as clarified in art. 01 and has to know either how **RealRally** works and the rules that manage online races.

- Each player is responsible for the smooth operation of his PC and his own game; any change, update, implementation and installation of files and Mods not supported by **RealRally** Mod, can increase the risk of malfunction of the utility; in this case, the Race Direction and the Staff disclaim any liability.
- Each player is required to accept the final result of the races with philosophy and sportsmanship.
- Any player who intends to take part to a race is required to read the related roadbook that will be made available at least one week before the event in order to give everybody the chance to test its offline SS.
- Each player, at the end of his Special Stages, has always the mandatory duty to save his game replays (appropriate option to activate via the RR manager) and make them available to the Staff for the post-race checks.
- In case it occurs that, for whatever reason, some SS timings are not properly loaded onto the database, the player will first have to try the "Manual Time Recovery" of his SS timing using the appropriate option in the Manager [Opzioni Rapide (Quick Options)>Opzioni extra (Extra options)>Recovery tempi online (online time recovery)]. In case of failure, it will accept this exclusion condition on a par with what happens in other online games because of disconnection from the game server. In case of repeated "lost timings", however, it is strongly recommended to previously close all active process in background and then enter the path relative to the **RealRally** directory exceptions of security.

- It's in the concern of every rider, wishing to participate in a competition, to consider the **road book** which will be made available prior to the event, as it could show very recent news about the weather and the tracks surface, not available online
- The players who have any complaints, must follow the instructions of art. 13 and absolutely cannot use Discord to offend other pilots also not explicitly recognized. Any pilot should break this rule will first be sanctioned with an OFFICIAL PUBLIC WARNING; if a recidivist, on the second OFFICIAL PUBLIC WARNING, can trigger a 20 days ban from Discord and info channels and a ban from 3 Championship races. A permanent ban can also be imposed to the pilot at the THIRD OFFICIAL PUBLIC WARNING.

INTERDICTION:

- The false or double registrations or the use of another player account will have these consequences:
 - The player will be disqualify from the championship
 - The player will lose all the point gained in that championship
 - His Team will lose all the point gained in that championship
 - His Team Manager will be sanctioned with an OFFICIAL PUBLIC WARNING
 - In case of double break the player will be disqualify from all the official championship
 - In case of double break his Team will lose all the point gained in all the championship
 - In case of double break his Team Manager will be disqualify from all 2019.

Art.04 MODE 'REGISTRATION TO CHAMPIONSHIPS

- The registration and participation in the world championships and free rallies online is subject to the "**RealRally On-line mode Registration**" as indicated at art.02 of this Regulation.
- The possibility to enroll to the "**Official RealRally Championships 2019**" will be open all year long.
- The inscription in the world championships and the free online rallies is made directly from your pilot panel, where will be visible both races and cars to use / buy.

24

Art.05 BUYING CARS AND CAREER POINTS

➤ PAY ATTENTIONS: NEWS

- Cars signed as "free" are in use for every rider and can be used on the free on line but **NOT IN THE CHAMPIONSHIP**. These cars don't cost neither career points nor points and it isn't necessary to put them in the garage
- The purchase of cars is done with the Career points mode.
- At the registration each new rider will be given a 2 career starting points score that will allow him to buy the first car to participate in competitions; about 2019 season include the whole class R1 (Suzuki **Swift R1**; Citroen **DS3 R1**; Renault **Twingo R1**). Next, for each participation in online races, this score will be increased-
- Each online rally, both of championship or free, will make the pilots acquire points according to Table 2. Scoring points will only be performed on the condition that the rally has been completed.
- The pilot will likely be assigned the needed star points (driving license points) to acquire new licenses and so be able to compete with the higher category cars. Unlike career points, which are scaled when you buy a new car, the star points (or driving license points) can only accumulate.
- The career points and star points (or driving license points) can also be checked in the pilot panel within the site.
- The Classes of the Championships are however set up, regardless of the number of registered drivers and participants. Along the championships it's possible to change only once both the car within the same Class (thus also keeping the points already acquired),

and the Class, but losing, in this case, the accumulated points. The change request must be done by sending an email to race@etabetacomputer.com, specifying all the data.

- The cars, once purchased, remain property of the driver who can then choose which car to bid to enter online races, always respecting the ties imposed by the specific race regulations.
- Pilots can choose which car to buy depending on accumulated career points. Every time you log in to the online mode, your rating will be updated to the last race and will be displayed (in green) above the list of available games.

See image below:



(Available rallies: 4 – Server: Real Rally Mod – Your Career points: 592)



Star points*	Release Class	
2	R1	Rookies
5000	R2	Driv. License 1 (1 star)
30000	S1600-R3	Driv. License 2 (2 star)
50000	S2000	Driv. License 3 (3 star)
70000	R5-WRC-WRC11	Driv. License 4 (4 star)
150000	WRC17	Driv. License 5 (5 star)

*The star points (or driving license points) are independent from career points. They are assigned as the career points but are never subtracted and continue to add up.

- The **career points** are the ones a pilot can earn when racing online and that are subtracted in case of car purchase.

- The **star points** (also called **license points**) accumulate by the same mechanism and the same amount of points, but they are never subtracted and are used to reach the number of star points that makes you access the relevant licenses, necessary to drive car categories gradually higher.

Art.06 CREATING AND MANAGING A TEAM

- As Team we mean a Virtual Racing Team that is united under the same name, logo, livery and motto.
- A Team Manager (TM) will lead the Team and he will take care of the Team itself. A Team Manager can manage more Teams.
- The minimum number of pilots necessary to form a team is set at 4 component including the TM; the maximum number of pilots is set at 6, including the TM.
- At the moment of its constitution, each Team will be given a car package to allocate to their pilots, at the discretion of his Team Manager. The package car number depends on the type of Team constituted. Each driver can have **only one of these cars**. Only the teams consisting of 4 or 5 riders (including TM) are granted **the exception** to give a second car only to the driver who will race in the World Championship with a WRC17 car.
- The Team registration car pack remains a Team property in case the pilot who had been given a car of that package changes Team.
- The possible types of Teams are distinguished by the number of components listed below, each with its car package:
 - MONOBRAND TEAM See Tab. 4

ASSEGNAZIONE AUTO Vedi Tab. 4

- This is the distribution of the car depending of the pilot's number:
 - 3 pilots = 3 auto bonus
 - 4 pilots = 4 auto bonus
 - 5 pilots + TM + livree personalizzate = 4 auto bonus + 1 R2 bonus extra
 - 5 pilots + TM che gestisce anche altri Team + livree personalizzate = 4 auto bonus + 1 R2 bonus extra.

Every team can change the bonus car in the ones inferior class.

For Example "Team Ford": 1 WRC17 – 1 WRC11- 1 R5/S2000 – 1 S1600.

Can became: 4 S1600 o 3 R5/s2000 e 1 S1600 e così via ma sempre Ford

- The team manager is responsible to inform the Race Direction about the name of the driver and the car associated and about the championship the pilot wants to participate with that car, writing to the email: info.realrally@gmail.com.
- Any pilot hiring or dismissal must be communicated to the Race Direction after

having agreed it with own's Team Manager It's possible to assume and / or exchange pilots all along the year.

- It's possible to hire and / or exchange pilots throughout the year; in this case the driver who moves, loses all points until then acquired: those points remain to the origin Team
- The **RealRally** Race Direction will provide each team with private room in Discord where pilots can discuss the game strategies.

Art.07 DUTIES OF A TEAM MANAGER

Each Team Manager has a duty to keep updated as much as possible himself and the team that he manages.

A Team Manager has to:

- Be informed about the Official Race Calendar issued by Race Direction and let all Team members know about it.
- Provide its pilots with an Official Team Livery.
- Supervise the proper conduct and decent behavior of its pilots in on-line Discord.
- Become Team spokesperson, thus avoiding unnecessary discussions and personal flames.
- Call to order his pilots in case of need.
- Failure to comply with these rules, authorize the Race Direction to take action against the TM and / or the whole Team.

Art.08 CONTROL OF OFFICIAL GRAPHICS (BUT IN FREE RALLIES)

In order to take part to the world championships, drivers are required to use an official livery having these characteristics (as an example, see Table 3):

- Logo " **RealRally**" on the sun visor downloaded from the site download area "**Official Graphics**".
- Logo "**Etabeta Race**", freely disposable, downloadable from the site download area "**Official Graphics**".
- Official plate "**Etabeta Race**" on both sides of the car, downloaded from the site download area "**Official Graphics**".
- Number (#) reported on the plate number, painted orange on the rear side windows and rear window.
- Pilot name on the rear side windows (up to you the name of a co-pilot).
- Your nickname on the windshield.



- In the event that the pilot is part of a team, Team identifying logos, clearly visible on the front hood and on the sides of the car.
- Teams are given the opportunity to enter their personal sponsors, with arrangement at will.
- It's forbidden to add to the livery any logo or reference to other Richard Burns Rally Mods.
- The Race Director reserves the right to request the livery file for the official control of the graphics at any time.
- The pilot must send the the following livery files:
 - external_carpaint.dds (Body)
 - external_trasparent.dds (glasses)

- If the pilot will be found without official livery or the livery will not have the right requirements, the Race Direction will inflict 5 penalty points to the pilot, this way going to affect the score of the match in question. In case of recurrence, as well as

new penalties for the pilot, Team also will be deprived of the same number of points.

- The Team that will create personal livery for all its cars will have an extra bonus car. You must send a screenshot of all the cars to the Race Director.
- The Team Manager has the responsibility to take update of the cars and send the race Direction any change in order not to lose the bonus car.

Art.09 OFFICIAL RALLIES AND CHALLENGES FREE

Each Rally entered in an official competition will try to be as similar as possible to the real counterpart.

The number of Special Stages and the number of racing days will be the same as the REAL thing for all the championships in the calendar.

Also the total distance of the race and the length of the special stages will try to be close to reality, but with the limits set by the game.

The official championships program for 2019 season will be:

WRRC	<i>simulation of the World Rally Championship</i>
ERRC	<i>simulation of the European Rally Championship</i>
CIRR	<i>simulation of the Italian Rally Championship</i>
TERR	<i>simulation of the Tour European Rally</i>
HYSTORIC	<i>simulation of the Historic Cup</i>
IWRRC	<i>simulation of the Italian WRC championship</i>
HILLCLIMB	<i>simulation hillclimb</i>
RRALLY CROSS	<i>RealRally Cross</i>

Shakedown

Each race being part of an Official **RealRally** Championship will be preceded by a section of the race, to voluntary participation, called "Shakedown".

It will serve to make the finishing touches to car setups before the race start but mainly to check that the registration procedure and car choice is successful.

The Race Direction will not accept complaints or claims by users who are unable to access Official Races without having done the "Shakedown".

PowerStage (Only WRC)

The pilot will face the last special stage that will reward only the 5 top drivers, assigning them additional points to be distributed as follows:

- **1st place 5 pts**
- **2nd place 4 pts**
- **3rd place 3 pts**
- **4rd place 2 pts**
- **5rd place 1 pts**

The Power Stage will not be allowed to pilots previously withdrawn.

Roadbook

For each race, being part of an Official Championship splitted over several days or stages, will be released its own "road book" with all times, distances, and the description of the SS's of the race, as in real life.

The "roadbook" will be made available before the beginning of the race, upon notice in the appropriate section of the site.

In the "Roadbook" will be announced the number of days, the times, the number of SS, the SS names, the mileage, the type of track.

In case of variable weather the game itself will decide what kind of condition the pilot will face.

This condition may vary according to the time in which you will start the race

Service Park

The most important new feature of the 2015 Mod was represented by the implementation of the "Parco Assistenza – Service Park" that will be present also in 2019's. This allows the repair damages even in online races. So it will be very important to manage the integrity of own's car because, in case of accidents during the race, you will be forced to play all the following SS with damaged car until the next service park available and in the case of particularly serious harm, you may be forced to hopelessly retire and with no possibility of return to the race.

The time available in PA for the repair of the damage will be defined in the road book.

If the time will not be enough to repair all the damage of the car, you will be given a penalty in seconds that will add to the final time of the next SS.

Free and Challenge Rallies

During the season several trophies and challenges will be available.

Compared to the Official Championships, these ones will be short competitions (maximum three stages) reserved for car brand, car belonging to a particular class, the same for everybody, classic cars and the powerful B Group. That is, kind of cars that hardly find space in official competitions. These competitions will be giving away prizes of various kinds and types.

The regulations and the registration rules will be published in special sections of the site.

Art.10 SCORING THE PILOTS

In all **RealRally** Official Championships, scores will be distributed as follows:

Overall Classification:

1st place	40
2nd place	36
3rd place	32
4th place	28
5th place	24
6th place	21
7th place	18
8th place	15
9th place	12
10th place	10
11th place	8
12th place	6
13th place	4
14th place	2
15th place	1

31

Class classification WRRC, ERRC, TRRT, RR HYSTORIC, CI-WRRC, CIRR, RRALLY CROSS, HILLCLIMB:

1st place	25
2nd place	18
3rd place	15
4th place	12
5th place	10
6th place	8
7th place	6
8th place	4
9th place	2
10th place	1

Car Classes allowed in championship

1	WRC17
2	WRC11
3	R5
4	S2000
5	S1600
6	R3
7	R2
8	R1
9	WRC

32

If at the end of any season should we experience situations of a tie or ex-aequo, the title of Absolute or Class Champion will be awarded to those who have achieved more victories. In the hypothetical case of a further tie, lots will be drawn.

Art.11 ASSIGNING CLASS TITLES

At the end of the regular Championships, will take place the announcement and subsequent validation of titles, with prizes for winner pilots and teams. Every Class, as above declared, will however be set, regardless of the number of subscribers

Art.12 SCORING THE TEAMS

In order to compile the Teams ranking, it will be taken into account the score obtained by their riders in the overall classification and in the class.

Art.13 PROTESTS

- The Race Direction will not tolerate any discussions or polemical comments released in the on-line Discord on the choice of the tracks or the use of some PS and reserves the right to sanction those users that will make statements considered offensive.

- Any claims for crash to desktop will be taken in consideration only if at least 80% of the participants in that race is involved.
- It's expressly forbidden to use the on-line social to report / contest any misconduct in the race. The report shall be made exclusively by mail writing to info.realrally@gmail.com and then will be the RD to make the necessary checks.
- The drivers who will not respect this rule will be called to order in first instance (warning); at the second call will be turned away from the Discord for 20 days and for three titled competitions (partial ban) and simultaneously the TM too will suffer a call. On the third warning the pilot can be permanently excluded from the Mod and additional measures could be taken towards the TM, if deemed non-cooperative in resolving the issue.

Unwanted "cuts"

RealRally can manage almost all the physical parameters of the game that contribute to the characteristics of the car / road ensemble: however it is not technically possible to overcome the problem of excessive cuts of some sections of road.

In order to curb this behavior (which is far away from the concept of sportsmanship and online racing, and certainly is not skill nor correctness symptom), **RealRally** requires every driver to always save the replay of the game at the end of each Special Stage, flagging on the special option from **RealRally** Manager.

First of all, an essential concept has to be clarified:

for "cutting path" we mean a car that, in its trajectory, leaves the roadway with all 4 wheels, with the clear intention to shorten the path thus trying to gain an advantage in terms of time, regardless of whether this will lead to an actual faster time.

Therefore, to be certain that he ran the track correctly, the driver will have the obligation to maintain ALWAYS at least two wheels on the SS path (except for inadvertent errors which, however, do not generate benefits in time computing).

Will anyway be punished especially the "trend" of the pilot to cut too much, then there may be disqualifying not for the single 'cut' - which can still be random, unless it is clear, voluntary or sensational - so much as for recidivism in doing so, both within the same or the next Special Stages.

The evaluation and its final decision, will be made, however, solely in the person of the Race Director.

The vision of the videos and their judgment will be his task and his discretion, to ensure so absolute unity of judgment!

Races verification will be accomplished both in official competitions and in "Real Free" rallies, regardless of the race score.

The Organization, for verification purposes, will be entitled to request, at any time and to anyone, replays of the race; pilots found without a replay or not delivering it readily, will be penalized by exclusion from one or more races.

The obligation to send the Organization replays of the requested rally, if completed, is up to the Team Manager or the private pilot.

Sending and analyzing the verification replays:

- The first three players of every class must send the replay to Race Direction as will be communicated on Discord or Team Manager Chat.
- The Race Direction, in order to make the necessary post-race verifications, reserves the right to require the pilots at each race, "official" or "Real Free", to send the replay of one or more SS put under investigation.
- The pilots are required to keep and provide their replays on demand.
- The number of requested replays may vary from a minimum of 3 to a maximum of 10, at the discretion of the RD.
- The check calls will be random thus involving all classified drivers.
- The introduction of this legislation is based on the need to ensure a more transparent and peaceful management of the competitions, disputed under the aegis of **RealRally**. These checks will be equated to the standard post-race rally verifications of the real thing.
- The pilot will have to send the requested file of the specified race, which is saved in the folder "Replays", located inside the main folder of the game, to



- The pilot has to attach to the same mail his "playlist" file saved in the folder "SavedGames".
- The pilot must also attach to the same mail his Official Team Livery to allow the control of the Official Graphics.
- The verified pilot has also to submit the files required by the Race Direction within 4 days from the date of issue of the MP sent to the pilot by the Race Direction.
- The pilot is finally obliged to inform in time his TM in case he isn't able to send his files in the required time or he isn't home, thus giving way to conclude the verification at pilot's return.
- The race rankings, which will be anyway calculated and published, shall bear the inscription "Sub Judice" (SJ) in cases not yet resolved.
- If the required files are not sent or received after the maximum time of receipt, the Race Direction will take action against the pilot himself and / or the belonging Team.
- Therefore Team Managers are invited to supervise themselves as much as possible on the proper conduct of their pilots.
- The Race Direction is the only entity having the possibility to request players their replays.
- The management accepts no responsibility for any replay mistakenly delivered to a third party.
- To ensure total transparency during controls, the Race Direction is committed, as

usual, to receive and view the contents of files sent by the pilots in verification, with the simple and sole intent of monitoring, that is, without use, distribute or transmit any news kept within these files.



Allegati / Attachments Tab.2, Tab.3, Tab.4

Tab. 2

<i>IdStage</i>	<i>Name</i>	<i>Sfondo</i>	<i>Km</i>	<i>PuntiCarriera</i>
10	Kaihuavaara	SNOW	6.1	50
11	Mustaselka	SNOW	7.9	50
12	Sikakama	SNOW	10.2	50
13	Autiovaara	SNOW	6.1	50
14	Kaihuavaara II	SNOW	6.1	50
15	Mustaselka II	SNOW	7.7	50
20	Harwood Forest	GRAVEL	6.1	30
21	Falstone	GRAVEL	6.6	30
22	Chirdonhead	GRAVEL	7.1	30
23	Shepherds Shield	GRAVEL	4.8	30
24	Harwood Forest II	GRAVEL	5.9	30
25	Chirdonhead II	GRAVEL	6.9	30
31	New Bobs	GRAVEL	10.1	30
32	Greenhills	GRAVEL	6.0	40

33	Mineshaft	GRAVEL	8.2	30
34	East-West	GRAVEL	9.6	40
35	New Bobs II	GRAVEL	10.1	30
36	East-West II	GRAVEL	9.7	40
41	Cote D'Arbroz	TARMAC	4.5	20
42	Joux Verte	TARMAC	8.0	20
43	Bisanne	TARMAC	5.7	20
44	Joux Plane	TARMAC	11.2	20
45	Joux Verte II	TARMAC	7.8	20
46	Cote D'Arbroz II	TARMAC	4.4	20
51	Noiker	GRAVEL	13.8	30
52	Sipirkakim	GRAVEL	8.8	30
53	Pirka Menoko	GRAVEL	6.8	30
54	Tanner	GRAVEL	3.9	30
55	Noiker II	GRAVEL	13.8	30
56	Tanner II	GRAVEL	4.0	30
61	Fraizer Wells	GRAVEL	5.1	40
62	Prospect Ridge	GRAVEL	7.9	30
63	Diamond Creek	GRAVEL	7.1	40
64	Hualapai Nation	GRAVEL	8.7	30
65	Prospect Ridge II	GRAVEL	7.9	40
66	Diamond Creek II	GRAVEL	7.1	50
71	RBR Shakedown Gravel	GRAVEL	2.2	10
90	RBR Shakedown Gravel II	GRAVEL	2.2	10
92	Pribram	TARMAC	9.1	60
107	Rally Sprint	GRAVEL	5.1	60
114	Portugal 2007	TARMAC	2.3	60
47	Bisanne II	TARMAC	5.7	20
48	Joux Plane II	TARMAC	11.3	20
158	Sweet Lamb	GRAVEL	5.1	60
402	Pribram II	TARMAC	8.9	60
404	Pribram Shakedown 1	TARMAC	1.9	10
408	Pribram Shakedown 2	TARMAC	2.7	10
412	Pribram Shakedown 3	TARMAC	4.2	10
138	San Martino	TARMAC	1.5	40
131	Lyon Gerland	TARMAC	0.7	40
197	Mlynky Snow II	SNOW	7.0	80
1523	Sherwood Forest I Summer	GRAVEL	13.5	200

171	Crono 1	TARMAC	6	100
140	Rally Ireland	TARMAC	1.8	40
201	Cote D'Abroz Snow	SNOW	4.5	40
202	Joux Verte Snow	SNOW	7.9	40
203	Bisanne Snow	SNOW	5.7	40
204	Joux Plane Snow	SNOW	11.1	40
205	Joux Verte Snow II	SNOW	7.8	40
206	Cote D'Abroz Snow II	SNOW	4.3	40
207	Bisanne Snow II	SNOW	5.7	40
208	Joux Plane Snow II	SNOW	11.2	40
143	Rally Ireland II	TARMAC	1.8	30
133	Rally Czeck Shakedown II	TARMAC	2.9	10
141	Mlynky	TARMAC	7.0	60
142	Mlynky Snow	SNOW	7.0	80
341	Cote D'Abroz Gravel	GRAVEL	4.5	60
516	Hradek	TARMAC	5.9	100
517	Hradek II	TARMAC	6.0	100
518	Liptakov	TARMAC	5.9	100
519	Liptakov II	TARMAC	5.9	100
342	Joux Verte Gravel	GRAVEL	7.9	60
343	Bisanne Gravel	GRAVEL	5.7	60
344	Joux Plane Gravel	GRAVEL	11.1	60
345	Joux Verte Gravel II	GRAVEL	7.8	60
346	Cote D'Abroz Gravel II	GRAVEL	4.3	60
98	Wisla	TARMAC	2.4	60
70	Prospect Ridge III	GRAVEL	7.6	30
443	Peklo	TARMAC	8.5	80
444	Peklo Snow	SNOW	8.5	80
446	Peklo II	TARMAC	8.5	80
447	Peklo Snow II	SNOW	8.5	80
115	Swiss Tarmac	TARMAC	5.5	100
148	ROC 2008	TARMAC	2.0	40
145	Versme	GRAVEL	3.2	60
156	Mlynky II	TARMAC	7.0	60
550	Foron	TARMAC	9.1	50
551	Foron II	TARMAC	9.0	50
128	Bergheim	TARMAC	7.8	50
152	Rally Poland 09	GRAVEL	4.4	50

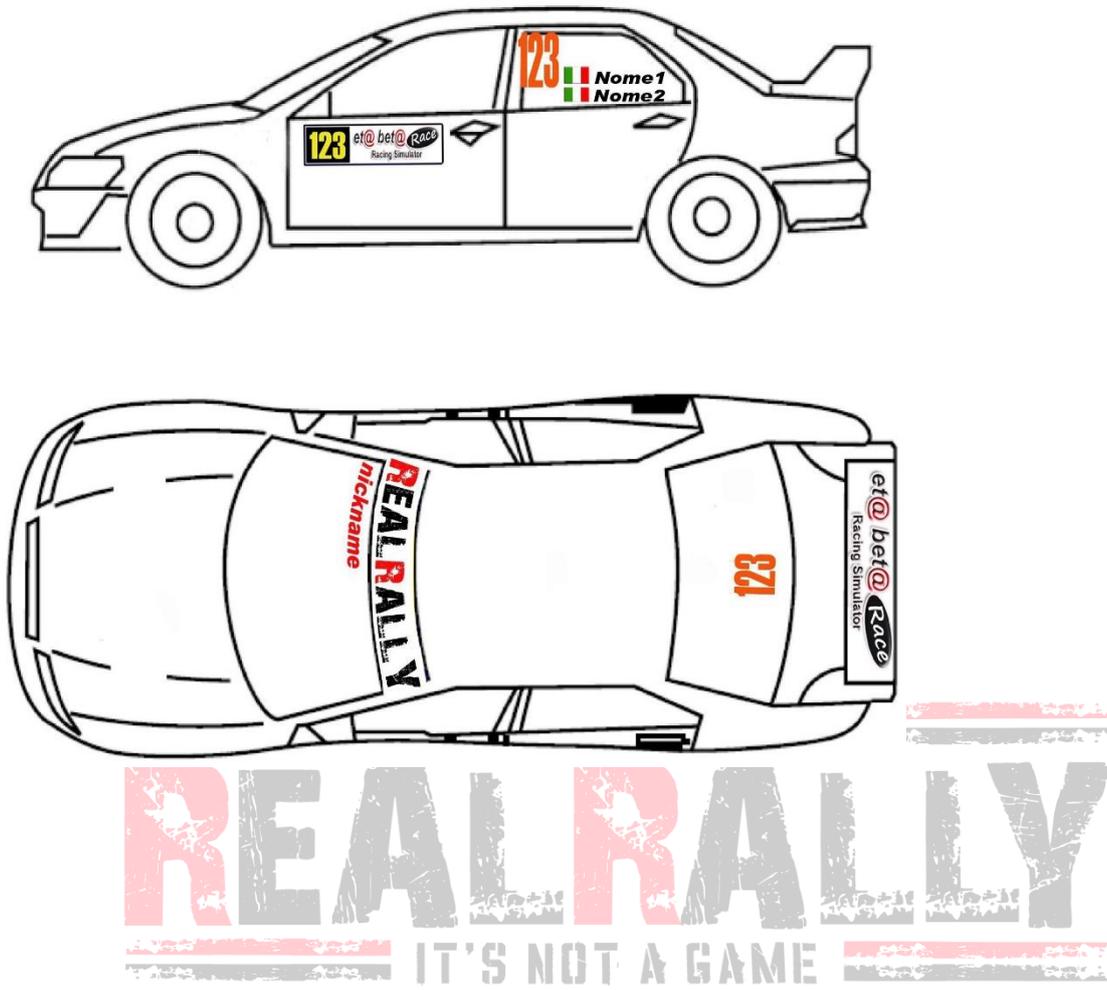
153	Rally Poland 09 II	GRAVEL	4.4	50
177	Akagi Mountain II	TARMAC	3.4	60
570	Peyregrosse	TARMAC	12.8	100
159	Sweet Lamb II	GRAVEL	5.1	60
711	Akagi Mountain I	TARMAC	3.3	60
149	Sieversdorf	TARMAC	8.0	80
116	Swiss Gravel	GRAVEL	5.5	100
129	Bruchsal	TARMAC	8.3	80
130	Rally Czeck Shakedown	TARMAC	2.9	10
568	Sardian	TARMAC	5.1	40
162	Karlstad	SNOW	2.0	30
569	Sardian Night	TARMAC	5.1	40
472	Muxarello	TARMAC	15.4	150
179	Shomaru Pass	TARMAC	5.8	50
180	Shomaru Pass II	TARMAC	5.8	50
582	Semetin 2009	TARMAC	11.6	100
583	Semetin 2010	TARMAC	11.6	100
155	Humalamaki	GRAVEL	4.4	30
555	Maton	TARMAC	3.5	40
556	Maton II	TARMAC	3.5	40
560	Foron Snow	SNOW	9.1	60
561	Foron Snow II	SNOW	9.0	60
981	Hyppyjulma	TARMAC	6.1	50
982	Hyppyjulma II	TARMAC	6.1	50
199	Northumbria Gravel	GRAVEL	9.0	100
200	Northumbria Tarmac	TARMAC	9.0	100
574	Sorica	TARMAC	15.0	100
709	TRAVANCA DO MONTE - Shakedown 2008	GRAVEL	3	40
571	Peyregrosse Night	TARMAC	12.8	100
482	Karlstad II	SNOW	2.0	30
810	Livadija	TARMAC	5.5	80
572	Castrezzato	TARMAC	8.1	60
573	Daniel Bonara	TARMAC	5.4	40
951	Monster Hill	GRAVEL	2.3	30
347	Bisanne Gravel II	GRAVEL	5.7	20
348	Joux Plane Gravel II	GRAVEL	11.1	20
811	Livadija II	TARMAC	5.5	80
157	Gran Canaria	GRAVEL	3.9	20

170	Aragona	TARMAC	6.4	150
17	Autiovaara II	SNOW	6.1	20
160	Courcelle Val d'Esnoms	TARMAC	7.9	50
26	Falstone II	GRAVEL	6.6	20
60	Fraizer Wells II	GRAVEL	5.1	20
30	Greenhills II	GRAVEL	6.1	20
67	Hualapai Nation II	GRAVEL	8.7	30
124	Humalamaki II	GRAVEL	4.4	30
167	Loch Ard	GRAVEL	8.3	80
178	Loch Ard II	GRAVEL	8.0	80
37	Mineshaft II	GRAVEL	8.3	30
164	Stryckovy - Zadni Porici	TARMAC	6.9	60
165	Oslí - Stryckovy	TARMAC	10.6	60
57	Pirka Menoko II	GRAVEL	6.8	30
27	Shepherds Shield II	GRAVEL	4.9	20
161	Puy du Lac	TARMAC	5.0	100
16	Sikakama II	SNOW	10.1	20
50	Sipirkakim II	GRAVEL	8.8	30
334	Haguenau	TARMAC	5.7	80
777	Pian del Colle	TARMAC	8.3	150
778	Pian del Colle II	TARMAC	8.4	150
779	Pian del Colle Snow	SNOW	8.3	150
780	Pian del Colle Snow II	SNOW	8.4	150
990	GB Sprint Rally	GRAVEL	6.7	80
589	Swiss III Tarmac	TARMAC	8.2	100
587	Swiss IV Gravel	GRAVEL	8.2	100
320	Harwood Forest Snow	SNOW	6.1	40
321	Falstone Snow	SNOW	6.6	40
322	Chirdonhead Snow	SNOW	7.0	40
323	Shepherd Shield Snow	SNOW	4.8	40
324	Harwood Forest Snow II	SNOW	6.0	40
325	Chirdonhead Snow II	SNOW	7.0	40
326	Falstone Snow II	SNOW	6.6	40
327	Shepherd Shield Snow II	SNOW	4.9	40
590	Blanare	SNOW	7.6	80
591	Blanare II	SNOW	6.6	80
969	SS Tavia	GRAVEL	3.8	80
979	SS Berica	GRAVEL	14.8	100

310	Kaihuavaara Gravel	GRAVEL	6.1	40
311	Mustaselka Gravel	GRAVEL	7.9	40
312	Siikakama Gravel	GRAVEL	10.2	40
313	Autiovaara Gravel	GRAVEL	6.1	40
314	Kaihuavaara Gravel II	GRAVEL	6.1	40
315	Mustaselka Gravel II	GRAVEL	7.7	40
316	Siikakama Gravel II	GRAVEL	10.1	40
317	Autiovaara Gravel II	GRAVEL	6.1	40
349	Junior Wells II	GRAVEL	5.6	40
350	Junior Weels	GRAVEL	5.6	40
593	Slovakia Ring 2014 II	TARMAC	11	150
592	Slovakia Ring 2014	TARMAC	11	150
557	Red Bull HC	GRAVEL	14	150
802	Ai-Petri Winter	SNOW	17.3	150
911	Torre Vecchia	TARMAC	9.8	150
800	Ai-Petri	TARMAC	17.3	150
803	Uchan-Su Winter	SNOW	10.8	150
801	Uchan-Su	TARMAC	10.8	150
168	Serre	TARMAC	18.10	150
139	Mussara	TARMAC	19.8	150
218	Kuadonvaara	SNOW	5.7	40
558	Maton snow	SNOW	3.5	40
559	Maton snow II	SNOW	3.5	40
1024	GB Sprint Extreme	GRAVEL	6.7	80
1025	Sipirkakim snow	SNOW	8.8	60
1026	Argentina SS6	GRAVEL	6.1	40
366	Undva	GRAVEL	10	60
985	Kolmenjarvet gravel	GRAVEL	6.1	80
986	Kolmenjarvet gravel II	GRAVEL	6.1	80
987	Kolmenjarvet tarmac	TARMAC	6.1	40
988	Kolmenjarvet tarmac II	TARMAC	6.1	40
952	Montecarlo SS1	TARMAC	4.5	40
953	Montecarlo SS2	TARMAC	5.6	40
954	Montecarlo SS3	TARMAC	11.1	80
955	Montecarlo SS4	TARMAC	4.3	40
956	Montecarlo SS5	TARMAC	7.9	80
957	Montecarlo SS6	TARMAC	7.8	80
565	Undva II	GRAVEL	10	60

888	Salento Shakedown	TARMAC	3.8	80
993	Kormoran Shakedown	GRAVEL	5.2	80
1033	Karowa 09	TARMAC	1.6	40
329	FSO Zeran - Warsaw	TARMAC	7.1	100
318	Vieux Moulin-Perrancey	GRAVEL	20.5	180
231	NewBobs Tarmac	TARMAC	10.1	150
132	Gestel	TARMAC	7.2	80
700	Passo Valle	TARMAC	5.8	100
886	Zaraso Salos Trekas - 5 Laps	GRAVEL	5	40
887	Zaraso Salos Trekas - 2 Laps	GRAVEL	2	20
100	La Valle	GRAVEL	2.1	40
478	Hondarribia	TARMAC	8	80
701	Passo Valle Reverse	TARMAC	5.8	100
150	Waste Management	GRAVEL	4.5	60
151	Waste Management Reverse	GRAVEL	4.5	60
820	La rocca	GRAVEL	7.4	100
1524	Sherwood Forest II Summer	GRAVEL	13.5	200
1522	Sherwood Forest II	GRAVEL	13.5	200
1521	Sherwood Forest	GRAVEL	13.5	200
997	SSS Mikolajki II	GRAVEL	1	40
996	SSS Mikolajki	GRAVEL	1	40
669	Joukkovaara gravel II	GRAVEL	10.2	150
992	Joukkovaara tarmac II	TARMAC	10.2	150
991	Joukkovaara tarmac	TARMAC	10.2	150
989	Joukkovaara gravel	GRAVEL	10.2	150
995	Kormoran II	GRAVEL	12	200
994	Kormoran I	GRAVEL	10.3	180
369	Capo Di Feno	TARMAC	4.3	100
370	Capo Di Feno Reverse	TARMAC	4.3	100
706	Carvalho de Rei 2008	GRAVEL	8.2	150
707	Carvalho de Rei 2008 reverse	GRAVEL	8.2	150
755	Dolmen	GRAVEL	13.4	200

Tab. 3



Types of Team - Tab. 4

Citroen		
<i>Numero Auto</i>	<i>Classe</i>	<i>Marca</i>
1	WRC17	Citroen
1	WRC11	Citroen
1	R5	Citroen
1	1600/R3	Citroen
1	*R2 auto bonus	LIBERA

Ford		
<i>Numero Auto</i>	<i>Classe</i>	<i>Marca</i>
1	WRC17	Ford
1	WRC11	Ford
1	R5/S2000	Ford
1	1600	Ford
1	*R2 auto bonus	LIBERA

4	Totale Auto
---	--------------------

4	Totale Auto
---	--------------------

Skoda		
<i>Numero Auto</i>	<i>Classe</i>	<i>Marca</i>
1	WRC17	WW
1	R5	Skoda
1	S2000	Skoda
1	R2	Skoda
1	*R2 auto bonus	LIBERA

Peugeot		
<i>Numero Auto</i>	<i>Classe</i>	<i>Marca</i>
2	R5	Peugeot
1	S2000	Peugeot
1	S1600	Peugeot
1	*R2 auto bonus	LIBERA

4	Totale Auto
---	--------------------

4	Totale Auto
---	--------------------

Renault		
Numero Auto	Classe	Marca
4	S1600/R3	Renault
1	*R2 auto bonus	LIBERA

4	Totale Auto
---	--------------------

Toyota		
Numero Auto	Classe	Marca
1	WRC17	Toyota
1	WRC11	Mini
1	S1600	Opel-Suzuki
1	R3	LIBERA
1	*R2 auto bonus	LIBERA

4	Totale Auto
---	--------------------

Hyundai		
Numero Auto	Classe	Marca
1	WRC17	Hyundai
1	WRC11	Hyundai
1	R5	Hyundai
1	S1600	Fiat
1	*R2 auto bonus	LIBERA

4	Totale Auto
---	--------------------

WW		
Numero Auto	Classe	Marca
1	WRC17	WW
1	WRC11	WW
1	R5	WW
1	R3	LIBERA
1	*R2 auto bonus	LIBERA

4	Totale Auto
---	--------------------

*R2 auto bonus: auto premio per il Team che dimostrerà di aver creato livree personalizzate per tutte le auto. L'auto bonus potrà essere revocata se durante l'anno il Team non continuerà a rispettare i requisiti.