



ALL TRACTION

3.0

Introduzione

L'**All Traction 3.0** è la terza edizione del campionato organizzato dal Team Lion Motorsport (TLM). Questo campionato si svolgerà nelle settimane alterne al Campionato Union e avrà come protagoniste le auto **Gr.4** suddivise in **tre categorie di trazione**. Il campionato avrà inizio il **28 gennaio 2025**. Ogni pilota sceglierà un'auto tra quelle disponibili, che utilizzerà per tutta la durata della competizione. Il limite massimo per le iscrizioni è di 56 piloti e scade domenica 12 gennaio.

Struttura del torneo e Lobby

Le lobby iniziali saranno 4, ciascuna composta da **14 piloti**, e saranno organizzate cercando di garantire un'equa distribuzione dei partecipanti. Una volta definite, sarà possibile effettuare un solo spostamento tra le lobby prima dell'inizio del campionato; successivamente, ogni pilota resterà nella lobby assegnata. Chi salterà una gara non riceverà punti, in quanto **non è prevista alcuna gara di scarto**.

Il torneo sarà composto da **5 gare iniziali**, ciascuna con una sessione di qualifiche di 10 minuti e una gara della **durata di 50 minuti**. Successivamente, si disputeranno **2 semifinali e una finale**. Alle 2 semifinali accederanno i 7 migliori piloti di ogni lobby, per un totale di 28 piloti.

Alla finalissima accederanno i primi 7 classificati di ciascuna semifinale, per un totale di 14 piloti.

Iscrizioni

Il termine massimo per le iscrizioni è fissato a **domenica 12 gennaio**, con un limite complessivo di **56 piloti**. Saranno i capi team TLM a gestire la chiusura delle iscrizioni, comunicandola nell'apposita chat union "Eventi esterni".

I piloti interessati a partecipare dovranno iscriversi tramite il seguente link:

[**>> Clicca qui per iscriverti! <<**](#)

Una volta iscritti, i piloti verranno aggiunti al gruppo WhatsApp dedicato. In questa sede, ogni pilota accettato dovrà presentarsi fornendo il proprio ID e il Rank.

Auto disponibili

Trazione anteriore (FWD)



Swift



RCZ



Mazda3



TT



Mégane



Scirocco

Trazione posteriore (RWD)



4c



Cayman



Genesis



M4



Mégane Trophy



Mustang

Trazione integrale (4WD)



Atenza



155



G70



GT-R



Lancer Evolution



WRX

Calendario

I giorni di gara saranno il martedì e il giovedì con 2 lobby ogni serata. Se non specificato diversamente, la configurazione tracciato si intende sempre completa.

Gara 1 (28-30 gen)



Watkins Glen

Gara 2 (11-12 feb)



Fuji

Gara 3 (25-27 feb)



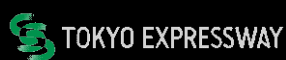
Monza

Gara 4 (11-13 mar)



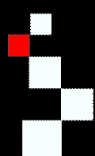
Dragon - Litorale

Gara 5 (25-27 mar)



Tokyo Est Orario

Semifinali



CIRCUIT DE SPA
FRANCORCHAMPS

Spa

Finale



Saint Croix C

Punteggi

Posizione	Punti
1	100
2	85
3	70
4	60
5	50
6	45
7	40
8	35
9	30
10	25
11	20
12	15
13	10
14	5

Bonus

Giro veloce: 3 punti

Pole position: 3 punti

Livree

I piloti sono tenuti a utilizzare la livrea del proprio team di appartenenza e a inserire l'adesivo specifico del torneo nella sezione banner del parabrezza.

L'adesivo richiesto sarà scaricabile nel gioco, appena disponibile, cercandolo con i tag **#ALLTRACTION** o **#TLM**.

Premi

Tramite la finalissima verranno stabiliti e premiati i primi 3 classificati assoluti. **Il torneo prevede anche premi per il migliore di ogni categoria di auto (FWD, RWD, 4WD)**, che non dipenderanno esclusivamente dalla finalissima, ma verranno invece stabiliti tramite la somma dei punti ottenuti in tutte le gare, comprese semifinali e finale.

Condotta di gara e reclami

La DG invita a rispettare le classiche regole di condotta di gara.

Durante le qualifiche chi si trova in outlap o non è in un giro lanciato deve lasciare passare i piloti impegnati in un giro cronometrato, evitando qualsiasi ostacolo. E' vietato, come sempre, il teletrasporto ai box.

In gara, è essenziale mantenere un comportamento sportivo, evitando manovre pericolose o scorrette come cambi di traiettoria improvvisi in frenata o spinte fuori pista.

I reclami dovranno essere presentati entro 24 ore dal termine della gara e dovranno includere registrazioni con la visuale in terza persona (cam esterna) sia del pilota danneggiante che di quello danneggiato, comprensive di telemetria.

Ai piloti responsabili di infrazioni saranno assegnati secondi di penalità al termine della gara in base alla gravità del contatto. In casi particolari, come quando un pilota che causa un danno è l'unico a completare un giro in più, la Direzione Gara (DG) deciderà una penalità in posizioni perse invece che in secondi. I video inviati devono essere chiari, senza commenti in sottofondo, e conformi ai requisiti richiesti; in caso contrario, non verranno presi in considerazione. I reclami vanno inviati a RupeTheKing al numero 347 8547673.

La DG, composta da tre membri, sottolinea che le decisioni prese sono definitive e non discutibili, anche in caso di disaccordo. Ricordiamo a tutti che si tratta di un gioco, e il divertimento deve sempre prevalere.

IMPOSTAZIONI LOBBY

Tipo di gara Gara combattuta	Durata gara (tempo limite) 50 minuti
Impostazioni meteo/orario	
Metodo di selezione condizioni meteo Meteo predefinito	Meteo predefinito S01 Asciutto, sereno e piacevole
Modalità pari condizioni No	Fase della giornata Tarda mattinata
Velocità avanzamento tempo 1x	
Impostazioni gara	
Tipo di partenza Dalla griglia con falsa partenza	Griglia di partenza Pole al più veloce
BdP/Divieto di elaborazione Sì	Opzioni impostazioni Alcuni (Bilanciamento freni)
Turbo Disattivato	Intensità scia Realistica
Danni visibili Sì	Danni meccanici Ridotti
Velocità usura gomma 3x	Consumo carburante 4x
Velocità di rifornimento 10 Litri/sec	Carburante iniziale Predefinita
Riduzione aderenza fuori pista Realistica	Tempo per completare la gara 180 secondi
Nitro/Moltiplicatore tempo utilizzo sistema sorpasso Predefinita	
Impostazioni qualifica	
Tempo limite 10 minuti	Tempo per completare la qualifica 180 secondi
Usura gomme (qualifica) Come in gara	Consumo carburante (qualifica) No
Carburante iniziale -	
Impostazioni regolamento	
Filtra per categoria Gr. 4	Limite PP Nessun limite
Limite di potenza Nessun limite	Peso massimo Nessun limite

Gomme utilizzabili Da corsa	Gomme utilizzabili e tipi Tutto
Cambio tipo di gomma obbligato Medie	Nitro Nessuna restrizione
Utilizzo kart No	Sostituzione motore Nessuna restrizione
Componenti elaborazione Nessuna restrizione	
Impostazioni penalità	
Penalità taglio Severa	Penalità collisione con muretto No
Correz. direz. veicolo dopo collisione con muretto No	Penalità collisione contro altra vettura Sì
Penalità taglio corsia box Sì	Trasparenza durante la gara No
Regole bandiere Sì	
Limitazioni opzioni di guida	
Aiuto controsterzo Proibito	Controllo stabilità Proibito
Traiettoria assistita Proibito	Controllo trazione Proibito
ABS Nessun limite	Pilota automatico Proibito