



REGOLAMENTO GENERALE 1.2

Il regolamento redatto da **Forza Motorsport Italia** rappresenta la base fondamentale per garantire competizioni automobilistiche online nel videogioco **Forza Motorsport** di **Microsoft** (per PC o Xbox) che siano non solo tecnicamente avanzate, ma anche sicure, eque e rispettose per tutti i partecipanti. Ogni regola è stata concepita per ricreare, all'interno di un ambiente virtuale, l'esperienza e lo spirito delle gare reali, promuovendo una sana competizione e valorizzando le capacità tecniche e strategiche dei piloti.

Questo documento si rivolge sia ai nuovi appassionati che si avvicinano al mondo delle corse virtuali, sia ai piloti esperti, fornendo un quadro chiaro e dettagliato delle norme da seguire durante ogni evento. Dalle linee guida comportamentali alla gestione delle dinamiche di gara, il regolamento intende creare un terreno comune dove abilità, preparazione e fair play siano i principali fattori determinanti per il successo.

La struttura del regolamento è progettata per coprire tutti gli aspetti essenziali di una competizione: dalle disposizioni tecniche per garantire il corretto funzionamento delle piattaforme di gioco, fino alle regole sulla condotta di guida e sulla gestione di situazioni critiche. L'obiettivo primario è assicurare un'esperienza fluida e coinvolgente, dove ogni partecipante possa esprimere al meglio il proprio potenziale in un contesto di rispetto reciproco e regole condivise.

Forza Motorsport Italia e i suoi affiliati che intendono sposare il regolamento si impegnano a mantenere un livello elevato di professionalità e a promuovere una comunità di piloti basata su valori di sportività, collaborazione e divertimento.

Il regolamento non è solo un insieme di norme, ma **un invito a vivere la competizione come un momento di crescita personale e collettiva**, nel pieno rispetto degli altri e del gioco stesso. Condividendo questi principi, ogni gara diventa un'opportunità per celebrare la passione per il motorsport, dentro e fuori dalla pista virtuale.

Dove trovarci:

- [Telegram](#)
- [Discord](#)
- [Sito web](#)
- [Instagram](#)

SOMMARIO

SOMMARIO	2
INTRODUZIONE	4
IL FAIR PLAY	4
IL DECALOGO DEL BUON PILOTA	6
REGOLAMENTO SPORTIVO	8
CONDOTTA DI GUIDA	10
Comportamento in rettilineo	10
Come difendersi	10
Manovre anomale	10
Diritto di traiettoria	10
Attacchi aggressivi	11
Uscita di curva	11
Perdita di controllo del veicolo	11
Uscita di pista	11
Rallentare gli avversari	11
Auto danneggiata	12
Rage quit	12
RECLAMI E SANZIONI	13
Premessa sui Reclami	13
Presentazione dei Reclami	13
Contro-Reclami	14



I Replay	14
Tipologie di Sanzioni	14
DIREZIONE GARA	16
Ruolo e Funzionamento della Direzione Gara	16
Comportamenti Antisportivi	16
Obblighi dei Piloti	16
COPYRIGHT E CONDIZIONI DI UTILIZZO	17

INTRODUZIONE

I campionati o le gare singole organizzati dalla community **Forza Motorsport Italia** di Telegram e dagli organizzatori partner affiliati sono eventi per appassionati e amatori che giocano con **Forza Motorsport** (edizione 2023) su console Xbox o PC.

Le competizioni sono aperte a tutti, è possibile iscriversi aderendo nei tempi previsti, e nascono per consolidare la community ed essere la base per future iniziative.

L'obiettivo è quello di divertirsi rispettando gli altri piloti. Ciò su cui puntiamo è far sì che le competizioni online vengano prese sul serio e ci si possa divertire facendo esperienza in pista.

Il fair play è fondamentale, non sono tollerate azioni scorrette in gara, il divertimento deve essere per tutti. Bisogna avere impresso nella mente che ci si deve considerare un campione arrivando dietro piuttosto e facendo una gara pulita rispetto a speronare avversari e rovinare la gara a sé stessi o gli altri.

È inoltre importante la puntualità e la responsabilità: il tempo che gli organizzatori dedicano alle iniziative è prezioso e non è possibile rincorrere tutti, chi non può partecipare a una gara deve avvisare qualche giorno o ora prima per potersi organizzare di conseguenza e non aspettarvi inutilmente.

Se vuoi saperne di più raggiungi nella [community Telegram](#) per partecipare o avere maggiori informazioni sulle iniziative future.

IL FAIR PLAY

Le regole fondamentali di una gara di corse online devono sempre essere queste:

- Giocare per divertirsi.
- Guidare per divertirsi.
- Divertirsi tutti insieme.

Bisogna sempre rispettare la gara degli altri, effettuare sorpassi in sicurezza e senza fretta. Le gare non si decidono al primo giro e soprattutto **non alla prima curva**. Anche quando si ha di fronte un pilota più lento non bisogna avere fretta di sorpassarlo, il tutto va fatto in sicurezza considerando che anche lui ha il diritto di fare la sua gara e non deve essere buttato fuori a sportellate per la fretta di sorpassarlo.

Arrivare ultimi o a metà classifica, anche se più veloci, non è un demerito **se si affronta la competizione con rispetto** e si parte dal principio che ogni gara serve a migliorare l'esperienza in pista sia dei *più bravi* sia di quelli *meno esperti*.



La prima curva va affrontata in sicurezza, durante il primo giro (nelle gare brevi) o in tutti i primi giri (in quelle più lunghe) è normale che ci sia un po' di trenino, si scremano i gruppi e quando si può si sorpassa. Non vogliamo vedere sorpassi *kamikaze*.

Se si è più veloci avete un'intera gara per dimostrarlo in pista con un'uscita di curva migliore, affiancando l'avversario e a quel punto con una staccata si tenta il sorpasso. Se siete dietro **non potete lanciaarvi in curva** tentando di infilare l'avversario. Se siete dietro aspettate e basta.

Al tempo stesso chi sta subendo un sorpasso deve avere contezza del fatto che se è affiancato non può stringere e fare la curva come se non ci fosse nessuno all'interno, bisogna lasciare spazio e nel caso tentare un incrocio. I contatti vanno evitati sia per il bene della propria gara sia per quella dell'avversario.

Il **diritto di sorpasso** si ottiene solo quando la propria auto supera per più della metà quella dell'avversario, altrimenti si deve cedere la posizione in staccata e non continuare l'attacco mettendo a rischio la gara propria e del rivale.

Fare da tappo fa parte del gioco, se uno è più lento ma chi sta dietro non trova il modo per effettuare il sorpasso si resta dietro e si aspetta l'occasione giusta per sorpassare o si resta dietro e basta. Non si forza un sorpasso, non si sperona e non si aggredisce un avversario più lento per frustrazione: o si sorpassa in modo pulito o non si sorpassa.

Chi non è in grado di rispettare gli avversari in pista e rendersi conto dei suoi limiti verrà escluso della competizione in caso di violazioni ripetute.

Siamo qui per divertirci. **Divertiamoci tutti insieme.**

IL DECALOGO DEL BUON PILOTA

1. **Rispetta le Regole del Gioco e degli Organizzatori**

Segui sempre le regole stabilite dall'organizzatore dell'evento. Questo include tipologia di auto, limitazione degli assetti, penalità e altre norme specifiche che possono cambiare a seconda delle scelte degli organizzatori.

2. **Partecipa alle Sessioni di Pratica**

Dedica tempo alla pratica per familiarizzare con il tracciato, il veicolo e capire come muoverti nel traffico in pista. Partecipa alle prove organizzate o in singolo prima di partecipare a un evento. Questo aiuta a migliorare le tue prestazioni e a ridurre il rischio di errori in gara.

3. **Mantieni un Comportamento Sportivo**

Tratta tutti gli avversari con rispetto. Evita insulti, provocazioni o comportamenti antisportivi sia in pista sia nelle comunicazioni prima e dopo la gara. L'organizzatore potrà allontanare piloti antisportivi in qualsiasi momento.

4. **Guida in Modo Sicuro e Responsabile**

Presta attenzione alla tua guida per evitare incidenti. Non fare manovre azzardate che possano mettere in pericolo te stesso o gli altri. Non reagire a un torto subito in pista, continua la tua gara e segnala il problema agli organizzatori al termine. Non passare dalla parte del torto se hai ragione.

5. **Effettua Sorpassi in Sicurezza**

Pianifica i tuoi sorpassi con attenzione. Assicurati di avere spazio sufficiente e di non costringere l'avversario a manovre evasive. Al tempo stesso non impedire un sorpasso facendo manovre azzardate o portando fuori pista un pilota che ti sta affiancando.

6. **Rispetta le Linee di Traiettoria**

Mantieni la tua linea di guida, soprattutto in situazioni di traffico intenso. Evita cambiamenti improvvisi di direzione che possano sorprendere gli altri piloti. Specialmente nei primi giri cerca di mantenere un passo adeguato al traffico per evitare contatti che possano compromettere la gara di tutti.

7. **Accetta le Penalità con Professionalità**

Se ricevi una penalità, accettala senza proteste eccessive. Chiedi chiarimenti e utilizza le procedure appropriate per contestare eventuali decisioni se necessario ma considera che una penalità non è una punizione, è anche un modo per crescere in pista come pilota ed evitare errori simili in futuro.

8. Mantieni l'Equipaggiamento in Buone Condizioni

Assicurati che il tuo hardware (volante, pedali, connessione internet) sia funzionante per evitare problemi tecnici che possano influenzare la gara e creare difficoltà a te e gli avversari.

9. Rispetta le Regole e le Posizioni in Pista

Familiarizzati con i diversi segnali e le situazioni che vengono a crearsi durante la gara come agevolare un sorpasso di un pilota a pieni giri quando si è doppiati, far passare un pilota che ha effettuato un pitstop quando si è prossimi a una sosta, rientrare in pista in sicurezza dopo un incidente. Questo aiuta a mantenere la sicurezza in pista e a rispettare le regole della competizione.

10. Goditi l'Esperienza

Ricorda che l'obiettivo principale è divertirsi. Mantieni un atteggiamento positivo e contribuisci a creare un ambiente piacevole per tutti i partecipanti.

REGOLAMENTO SPORTIVO

Nell'ambito delle competizioni automobilistiche online, è fondamentale che tutti i partecipanti mantengano un **comportamento rispettoso e professionale**. L'uso di linguaggio offensivo, minacce o qualsiasi forma di discriminazione è severamente proibito. Ogni forma di molestia o comportamento antisportivo compromette l'integrità della competizione e non sarà tollerata.

I piloti devono mostrare rispetto verso tutti i membri dello staff, gli sponsor e i partner dell'evento, contribuendo a creare un ambiente positivo e collaborativo.

Per preservare l'equità e la credibilità delle gare, è vietato qualsiasi tipo di cheating. Questo include l'uso di exploit, modifiche non autorizzate al software di gioco o l'impersonificazione di altri piloti. Inoltre, la collaborazione tra piloti per alterare l'esito di una gara è considerata una grave violazione delle regole e compromette l'integrità della competizione.

Per garantire un'esperienza di gara fluida e senza interruzioni, i piloti devono assicurarsi di disporre di una **connessione internet stabile**. Connessioni instabili possono causare problemi durante la gara e possono comportare l'esclusione per motivi di sicurezza. È obbligatorio che ogni partecipante comunichi all'organizzatore il **nome del proprio profilo di gioco**, promuovendo trasparenza e responsabilità. Nelle competizioni che prevedono la partecipazione a squadra, i nomi dei team devono essere appropriati e non contenere contenuti offensivi o inappropriati.

Durante la competizione, i piloti sono tenuti a rispettare le regole del tracciato, evitando tagli o uscite intenzionali che possano conferire un vantaggio sleale. In caso di incidente o uscita di pista, **il rientro deve avvenire in totale sicurezza**, assicurandosi di non ostacolare gli altri concorrenti. I piloti che si trovano in fase di doppiaggio devono facilitare il sorpasso da parte dei leader, mantenendo una linea prevedibile e non ostacolando il flusso della gara. Questo comportamento dimostra sportività e rispetto per gli altri partecipanti.

È cruciale che tutti i piloti prestino attenzione e rispettino le segnalazioni da parte del gioco o eventuali segnalazioni della direzione gara (dove previste) durante la competizione. Il rispetto di queste segnalazioni è fondamentale per garantire la sicurezza di tutti in pista.

In caso di dispute o reclami, è importante che i piloti utilizzino i canali ufficiali previsti dagli organizzatori per presentare le loro istanze. Evitare discussioni inopportune durante o subito dopo l'evento contribuisce a mantenere un ambiente di gara sereno



e professionale. Gli organizzatori sono responsabili di esaminare le dispute e prendere decisioni imparziali basate sulle regole stabilite.

Il mancato rispetto delle regole può comportare diverse sanzioni, che vanno dalla penalizzazione in gara fino all'esclusione dalle competizioni future. Le sanzioni sono proporzionate alla gravità dell'infrazione e mirano a mantenere l'integrità e l'equità della competizione.

L'obiettivo principale di questo regolamento è garantire un ambiente di gara equo, sicuro e divertente per tutti i partecipanti. Promuovendo la sportività e il rispetto reciproco, si contribuisce a creare una comunità di piloti appassionati e responsabili, dove ogni competizione è un'esperienza positiva e gratificante per tutti.

CONDOTTA DI GUIDA

Durante una competizione automobilistica online, la condotta in pista è regolamentata per garantire sicurezza, rispetto e competitività tra i piloti.

Comportamento in rettilineo

Su un rettilineo, il pilota che si trova davanti ha il diritto di utilizzare l'intera larghezza del tracciato e scegliere liberamente la propria linea di guida fino all'approccio di una curva. Tuttavia, questo diritto viene meno quando il pilota dietro entra in fase di ingaggio. Entrambi i piloti devono lasciare spazio sufficiente all'altro secondo le indicazioni presenti nei capitoli successivi della condotta di gara.

Come difendersi

È consentito un solo cambio di direzione per difendere una posizione. Tale manovra deve avvenire prima che il pilota che tenta il sorpasso inizi il suo movimento. Cambiare traiettoria in reazione ai movimenti del pilota dietro è considerato un blocco e può essere penalizzato a discrezione dei commissari.

Anche il continuo cambio di traiettoria su un rettilineo (weaving) potrebbe essere giudicato come un blocco e soggetto a penalità. Inoltre, dopo una manovra difensiva, il pilota può tornare sulla traiettoria ideale, ma deve lasciare spazio sufficiente per una vettura tra la propria e il bordo del tracciato. La mancata osservanza di questa regola potrebbe comportare sanzioni.

Manovre anomale

Manovre insolite, come cambiamenti anomali di direzione che potrebbero ostacolare altri piloti, sono anch'esse penalizzabili, specialmente se effettuate in prossimità o all'interno di una zona di frenata, considerate particolarmente pericolose. Le frenate in curva (trail braking) sono generalmente accettate e non sono considerate manovre anomale, purché effettuate entro i limiti del normale controllo del veicolo.

Diritto di traiettoria

La determinazione del diritto alla traiettoria preferita durante una curva dipende dalla posizione relativa dei piloti tra la zona di frenata e l'apice della curva. Se un pilota che attacca si trova con la ruota anteriore oltre la ruota posteriore del difensore prima dell'ingresso della curva, ha diritto alla traiettoria interna.

Se il pilota attaccante si trova più distante dal difensore, quest'ultimo ha il diritto alla traiettoria e l'attaccante deve rinunciare al tentativo di sorpasso.

Attacchi aggressivi

Non è consentito acquisire il diritto alla traiettoria preferita con un dive-bomb, ovvero entrando in curva con un eccesso di velocità tale da non permettere un controllo adeguato della vettura. Una tale manovra è considerata irregolare e penalizzabile. I limiti del tracciato sono definiti dalle linee bianche e devono essere sempre rispettati.

Uscita di curva

In uscita di curva, il diritto alla traiettoria preferita dipende dalla posizione relativa delle vetture. Se i due piloti sono affiancati, entrambi hanno diritto alla traiettoria. Se il pilota esterno è avanti, quello interno deve lasciare almeno la larghezza di una vettura tra sé e il bordo del tracciato. Se il pilota esterno non è totalmente affiancato, deve cedere il passo per evitare collisioni.

Perdita di controllo del veicolo

In caso di perdita di controllo del veicolo, il pilota deve fare tutto il possibile per evitare ulteriori incidenti. Lasciare immediatamente l'acceleratore e tenere il piede sul freno può evitare un comportamento incontrollato dell'auto. Azioni inadeguate, come accelerare e rientrare nella traiettoria di gara invece di frenare per fermare il veicolo, possono comportare penalità.

Uscita di pista

Qualora un pilota esca completamente dai limiti del tracciato (tutte e quattro le ruote fuori dalla linea bianca o dai cordoli), è sua responsabilità rientrare in pista in modo sicuro. Se il rientro causa un contatto con un altro pilota, la colpa ricade interamente sul pilota che rientra, il quale sarà soggetto a penalità.

Rallentare gli avversari

Non è permesso guidare in modo inutilmente lento, erratico o potenzialmente pericoloso per gli altri.

Auto danneggiata

In caso di guasto del veicolo, il pilota che non riesce a rientrare ai box per una riparazione, deve accostarsi in sicurezza a bordo pista il prima possibile per non ostacolare la gara. Dopo essersi tolto dal tracciato può tornare alla lobby aspettando il termine della gara. Il mancato utilizzo tempestivo della funzione potrebbe portare alla squalifica dalla sessione successiva.

Rage quit

L'obiettivo delle competizioni è raggiungere il traguardo e completare la gara anche in caso di difficoltà tecniche, risultati non soddisfacenti o a causa di incidenti avvenuti durante la gara. Per questo motivo, esclusi incidenti talmente gravi da impedire il rientro ai box, problemi di natura tecnica o non legati alle attività in pista, i piloti che abbandonano la competizione prima del termine della gara, magari perché non soddisfatti della loro posizione o a causa di un problema avuto con un avversario in pista, riceveranno una penalità nella gara successiva.

RECLAMI E SANZIONI

I piloti possono presentare reclami riguardanti incidenti in pista, comportamenti scorretti o violazioni del regolamento.

Premessa sui Reclami

Per garantire una documentazione accurata degli eventi in gara, è consigliabile che i piloti utilizzino metodi alternativi alla funzione di replay integrata in *Forza Motorsport*, poiché questa potrebbe non salvare correttamente o risultare incompleta.

Per migliorare la gestione dei reclami e garantire una documentazione accurata degli eventi di gara, si consiglia ai piloti di:

Su console, impostare un pulsante per la cattura rapida delle clip di gioco configurando un tasto dedicato sul controller Xbox o sul volante (dove possibile) per registrare rapidamente clip durante la gara. Questo permette di salvare istantaneamente gli ultimi momenti di gioco, facilitando la raccolta di prove in caso di necessità.

Su PC, utilizza la Barra dei Giochi di Windows premendo Win + G che consente di registrare il gameplay. È possibile avviare la registrazione premendo il pulsante "Registra" o utilizzando la combinazione Win + Alt + R. La registrazione va avviata prima dell'inizio della gara

Trasmettere in streaming su Twitch la propria gara consente di avere una registrazione completa dell'intera sessione di gara. In caso di incidenti o situazioni dubbie, sarà possibile rivedere il filmato e fornire alla Direzione Gara una documentazione dettagliata. Per avviare uno streaming su Twitch dalla console Xbox, è necessario scaricare l'app Twitch, accedere con il proprio account e seguire le istruzioni per avviare la trasmissione.

Implementando queste pratiche, i piloti potranno disporre di registrazioni affidabili delle loro gare, facilitando la presentazione di eventuali reclami e contribuendo a mantenere l'integrità delle competizioni.

Presentazione dei Reclami

Ogni reclamo deve essere inviato dal Pilota Ricorrente alla Direzione Gara tramite e-mail all'indirizzo direzionegara@forzamotorsport.it entro 48 ore dalla conclusione dell'evento, inviando una descrizione dettagliata dell'accaduto, indicando i piloti coinvolti e dal collegamento alla clip Twitch o la registrazione su YouTube con prove

video chiare, come indicato nel capitolo precedente. Come alternativa all'e-mail è possibile inviare un messaggio a un membro della Direzione Gara ([@Cocci28](https://www.instagram.com/Cocci28)) su Telegram che condividerà il Reclamo per la valutazione.

Contro-Reclami

Il Pilota Oggetto di un Reclamo, dopo essere stato contattato dalla Direzione Gara, ha la facoltà di presentare un contro-reclamo, fornendo la propria versione dei fatti e relative prove video, entro 24 ore dalla notifica del reclamo iniziale.

I Replay

Dove possibile si cercherà di fare affidamento anche sui Replay ma a discrezione della Direzione Gara. I Piloti Ricorrenti dovranno inviare la registrazione del loro Reclamo acquisito durante la loro gara in diretta (tramite clip condivise su YouTube o direttamente da Twitch) e lo stesso vale per l'eventuale Contro-Reclamo.

Il gioco non sempre consente di avere una registrazione completa del Replay e lo scopo dell'acquisizione "in diretta" è quello di poter verificare il tachimetro dei piloti per valutare eventuali azioni evasive (per esempio un tentativo di frenata per evitare un avversario prima di un incidente è un'attenuante che può evitare una sanzione) o comportamenti aggressivi (brake-test, acceleratore premuto dopo contatto con avversario che porta a testacoda, non rispetto del diritto di traiettoria, ecc.).

Tipologie di Sanzioni

La Direzione Gara, dopo aver valutato attentamente i fatti presentati dai piloti Ricorrente e Oggetto di un Reclamo, potrà disporre le seguenti penalità di tempo o limitazioni per gli eventi successivi, in base alla gravità dell'infrazione:

- **3 secondi:** contatti lievi o fortuiti.
- **5 secondi:** incidenti che causano perdite di tempo ad altri piloti.
- **10+ secondi:** incidenti causati da comportamenti scorretti ripetuti.
- **20+ secondi:** incidenti gravi che compromettono la gara di uno o più piloti.
- **30+ secondi:** comportamenti pericolosi che causano ritiri multipli.
- **Partenza senza qualifiche:** per comportamenti estremamente scorretti o per il ritiro dalla competizione senza una valida motivazione, il pilota prenderà il via nella gara successiva senza poter prendere parte alle qualifiche.

In caso di infrazioni gravi o comportamenti antisportivi, la Direzione Gara può disporre la penalizzazione di punti acquisiti nella gara in corso o in quella successiva, la



retrocessione in griglia per la gara successiva, con l'esclusione dalle qualifiche e la partenza dall'ultima posizione.

I comportamenti estremamente gravi o recidivi possono portare alla squalifica dalla gara o dal campionato.

In caso di comportamento scorretto durante una gara, se il pilota non taglia il traguardo le Sanzioni saranno applicate nell'evento successivo.

DIREZIONE GARA

Ruolo e Funzionamento della Direzione Gara

La Direzione Gara è composta dagli organizzatori e piloti esperti con il compito di valutare i reclami e garantire il rispetto del regolamento.

È possibile contattare la Direzione Gara esclusivamente tramite e-mail all'indirizzo direzionegara@forzamotorsport.it. Dopo l'avvio del reclamo, se necessario, verranno contattati i piloti Ricorrente e Oggetto del Reclamo.

La Direzione Gara ha 24 ore dalla ricezione di un reclamo per analizzarlo e comunicare l'esito alle parti coinvolte. Pur attenendosi al regolamento, la Direzione Gara può applicare flessibilità nel valutare le infrazioni, considerando le circostanze specifiche e l'intento del pilota.

Comportamenti Antisportivi

Comportamenti antisportivi al di fuori della pista, come insulti o minacce in chat o vocali, saranno sanzionati in base alla gravità, fino all'espulsione dalla community.

I piloti che accumulano tre penalità per condotta antisportiva saranno automaticamente espulsi dal campionato.

Obblighi dei Piloti

È consigliato ai piloti registrare le sessioni di qualifica e gara per disporre di prove in caso di reclami.

I reclami devono essere inviati in forma privata ai direttori di gara designati, utilizzando i canali ufficiali di comunicazione, evitando discussioni pubbliche o attacchi diretti ai danni del Pilota Oggetto di un Reclamo

COPYRIGHT E CONDIZIONI DI UTILIZZO

Il presente regolamento è protetto da copyright ed è rilasciato sotto licenza di utilizzo condizionata. È possibile riutilizzarlo integralmente a patto che venga citato esplicitamente l'autore originale e la community di riferimento, Forza Motorsport Italia. Qualsiasi utilizzo del regolamento deve includere un riferimento chiaro e visibile alla fonte, rispettando lo spirito di trasparenza e collaborazione che lo ha ispirato.

Il regolamento può essere adottato senza modifiche come documento di riferimento generale per competizioni automobilistiche online su Forza Motorsport. Tuttavia, gli organizzatori sono liberi di affiancarlo a un regolamento specifico per l'evento, nel quale possono essere delineate regole aggiuntive o personalizzazioni necessarie per adattarsi alla competizione. In ogni caso, il regolamento originale deve essere mantenuto intatto, senza alterazioni ai contenuti o alla struttura.

Con questa impostazione, Forza Motorsport Italia si pone l'obiettivo di promuovere la diffusione di buone pratiche nelle competizioni automobilistiche online, incoraggiando l'adozione di standard condivisi che garantiscano equità, sportività e sicurezza in ogni evento. L'utilizzo del presente regolamento deve avvenire nel rispetto di questi principi e delle indicazioni sopra riportate.

Autore:

Piersandro Guerrera (xPaRRoTx su Xbox/PlayStation)

Federico Cocci (SPQR NoVa su Xbox) [dalla v1.2 per Reclami e Sanzioni]

Ultimo aggiornamento: 13 aprile 2025

- Versione 1.0: prima stesura
- Versione 1.1: aggiunta dei capitoli Reclami e Sanzioni
- Versione 1.2: aggiornamenti dei capitoli Condotta di Gara e Reclami e Sanzioni