



REGOLAMENTO PRIME SERIES

CAMPIONATO ONLINE DI FORMULA 1

Hosted by FWL Esports

11 LEGHE (TEAMS) • CHAMPIONSHIP FOUR

Due rappresentanti per ogni lega.

Un'unica classifica Team e quattro team finalisti a punti pari nell'ultima gara (stile NASCAR)

CORRETTEZZA • COMPETIZIONE • RAPPRESENTANZA

00 OGGETTO E PRINCIPI

La Prime Series è una competizione online sul videogioco ufficiale di Formula 1, riservata a 11 leghe. Ogni lega schiera due piloti e concorre esclusivamente alla classifica Teams riservata alle leghe partecipanti.

La partecipazione implica l'accettazione integrale del presente regolamento, delle decisioni della Direzione Gara e delle comunicazioni ufficiali pubblicate dallo Staff FWL.

OBIETTIVO

Mettere a confronto le leghe in un ambiente organizzato, competitivo e leale, tutelando il valore sportivo della rappresentanza.

01 COMPOSIZIONE E ISCRIZIONI

- La griglia è composta da 22 piloti titolari: due per ciascuna delle 11 leghe iscritte.
- Ogni lega nomina un referente, responsabile dei rapporti con lo Staff e della correttezza dei dati trasmessi.
- I piloti devono utilizzare per tutta la competizione il nome gara e il numero comunicati all'iscrizione.
- Ogni pilota può rappresentare una sola lega nel corso della stessa edizione.
- L'iscrizione è valida dopo la conferma ufficiale dello Staff FWL.

1.1 - RISERVE E SOSTITUZIONI

Ogni lega può indicare fino a 5 riserve.

La sostituzione deve essere comunicata dal referente entro l'orario fissato per la conferma presenze.

I punti conquistati da una riserva vengono attribuiti esclusivamente alla lega rappresentata nell'evento.

Non è consentito impiegare un pilota già titolare o riserva di un'altra lega.

Sostituzioni tardive sono ammesse solo per forza maggiore e previa autorizzazione dello Staff FWL.

02 STRUTTURA DEL CAMPIONATO

Il calendario, i circuiti e le date vengono pubblicati con comunicato ufficiale prima dell'inizio del campionato. Eventuali variazioni sono valide soltanto se comunicate dallo Staff FWL.

IMPOSTAZIONE	VALORE
Leghe partecipanti	11
Piloti per lega	2 titolari
Griglia prevista	22 piloti
Classifica ufficiale	Classifica Teams (Leghe)
Finale per il titolo	Championship Four
Vetture	Personalizzate per ciascuna lega
Prestazioni monoposto	Pari
Piattaforma	Cross-play

2.1 • VETTURE PERSONALIZZATE

Ogni lega gareggia con una vettura personalizzata che ne rappresenta colori e identità.

La stessa livrea deve essere utilizzata da entrambi i piloti della lega e dalle eventuali riserve.

Il progetto grafico deve essere presentato allo Staff entro il termine indicato nel comunicato organizzativo.

Non sono ammessi contenuti offensivi, discriminatori, politici o contrari all'immagine della competizione.

Eventuali sponsor e marchi devono essere utilizzabili dalla lega che li presenta.

Lo Staff può richiedere modifiche prima dell'approvazione definitiva.

IDENTITÀ VISIVA, PRESTAZIONI PARI

Le livree sono personalizzate, ma tutte le vetture mantengono prestazioni equivalenti.

La grafica non può generare alcun vantaggio tecnico.

03 SISTEMA DI PUNTEGGIO

In ogni gara i piazzamenti dei piloti determinano i punti assegnati alle rispettive leghe secondo il sistema F1 riportato di seguito. Non è prevista una classifica Piloti e non viene assegnato un punto bonus per il giro più veloce.

POS.	PUNTI	POS.	PUNTI
1°	25	8°	10
2°	22	9°	8
3°	20	10°	6
4°	18	11°	4
5°	16	12°	2
6°	14	13°	1
7°	12	14° > 22°	0

3.1 - CLASSIFICA TEAMS

Per ciascun appuntamento, ogni lega somma i punti conquistati dai propri due rappresentanti, comprese le riserve regolarmente schierate.

I piloti non accumulano punti in una graduatoria individuale.

La classifica maturata fino alla penultima gara determina le quattro leghe ammesse alla finale per il titolo.

3.2 CHAMPIONSHIP FOUR

Al termine della penultima gara, le prime quattro leghe della classifica Costruttori accedono alla Championship Four. Prima dell'ultima gara i punti delle quattro finaliste vengono pareggiati: il vantaggio accumulato nella stagione regolare vale quindi per ottenere l'accesso alla possibilità di diventare campione, ma non attribuisce punti bonus nella sfida decisiva.

Nell'ultima gara, il punteggio ottenuto dai due rappresentanti di ciascuna finalista viene sommato.

La lega finalista con il totale più alto nell'evento conclusivo è proclamata Campione della Prime Series hosted by FWL Esports.

TAPPE DELLA PRIME SERIES

Saranno 4 Gare Regular Season + 1 Gara Finale

Le gare saranno disputate 1 volta al Mese

Giorno: DA DEFINIRE CON I TEAM

3.3.1 • PARITÀ NELLA FINALE

Se due o più finaliste ottengono lo stesso totale nell'ultima gara, il titolo viene assegnato applicando, nell'ordine, i seguenti criteri:

- miglior piazzamento assoluto ottenuto da uno dei due piloti nella finale;

3.3.2 • LEGHE NON FINALISTE

I risultati dell'ultima gara vengono sommati alla classifica delle sette leghe non finaliste per determinare le posizioni definitive dal 5° all'11° posto.

Le leghe non finaliste possono occupare qualsiasi posizione nell'ordine d'arrivo e i loro piloti **non devono agevolare o ostacolare intenzionalmente le finaliste.**

3.4 • GARA INTERROTTA

Se una gara non può riprendere, lo Staff valuta la classifica valida in base ai dati ufficiali disponibili.

Con meno del 25% della distanza completata non vengono assegnati punti; dal 25% al 50% viene assegnato il 50% dei punti; oltre il 50% viene assegnato il punteggio pieno.

Nel caso in cui NON sia stato svolto il 50% della distanza nella Finale, la gara sarà riprogrammata dallo staff FWL.



04 FORMATO E CONFIGURAZIONE LOBBY

IMPOSTAZIONE	VALORE
Qualifiche	Complete
Distanza gara	50%
Meteo	Dinamico
Ora di partenza	Ufficiale
Prestazioni auto	Pari
Parco chiuso	Sì
Taglio curva	Rigoroso
Ghosting	<i>DA VALUTARE CON I TEAM</i>
Giro di formazione	Sì - immersivo
Safety Car e VSC	Standard
Danni	Standard
Collisioni	Attive

4.1 - AIUTI DI GUIDA CONSENTITI

IMPOSTAZIONE	VALORE
AIuto sterzata	No
Frenata assistita	No
Freni anti-blocco (ABS)	No
Controllo trazione	No
Traiettoria di gara	Completa
Cambio	No
AIuto al box	No
AIuto rilascio box	No
AIuto ERS	No
AIuto DRS	No

DISCORD OBBLIGATORIO

I piloti devono essere presenti nel canale vocale indicato dallo Staff durante briefing OBBLIGATORIO, qualifiche e gara nel Canale Vocale dedicato al Team.

05 CONDOTTA IN PISTA

- Ogni pilota deve lasciare spazio sufficiente quando un avversario è affiancato in modo significativo.
- Sono vietati cambi di direzione multipli in difesa, frenate intenzionalmente irregolari e manovre pericolose.
- Il rientro in pista deve avvenire in sicurezza, senza ostacolare le vetture in arrivo.
- In qualifica è obbligatorio agevolare chi si trova in un giro lanciato quando si è nel giro di lancio o rientro.
- I doppiati devono rispettare le bandiere blu e facilitare il passaggio senza movimenti imprevedibili.
- È vietato provocare volontariamente contatti, ritirarsi in pista o alterare intenzionalmente l'esito della gara.

PRIMA CURVA

La gara non si vince alla partenza. Nelle prime fasi è richiesta prudenza rafforzata: traiettorie prevedibili, spazio e controllo.

5.1 - COMPORTAMENTO GENERALE

Insulti, minacce, discriminazioni, provocazioni e comportamenti antisportivi nei canali ufficiali o pubblici collegati alla competizione possono essere sanzionati.

Ogni lega risponde dell'immagine e della condotta dei propri rappresentanti.

06 PRESENZE E PROCEDURA EVENTO

- Il referente comunica titolari ed eventuali riserve entro le ore 18:00 del giorno di gara.
- I piloti devono essere disponibili nel canale vocale discord indicato al momento del Briefing Obbligatorio Pre-Gara altrimenti il pilota interessato non potrà partecipare all'evento.
- Un ritardatario può entrare solo entro la conclusione delle qualifiche solo se ha presenziato al briefing obbligatorio pre-gara e senza richiedere la ricreazione della lobby.
- La partenza viene avviata esclusivamente dall'host o da un membro dello Staff autorizzato.

6.1 • RICREAZIONE DELLA LOBBY

La lobby può essere ricreata a discrezione dello Staff in caso di problema tecnico generale, crash che coinvolga almeno metà della griglia prima del regolare avvio o bug grave verificabile.

Non si ricrea la lobby per problemi individuali di connessione o periferiche.

6.2 • DISCONNESSIONI

Il pilota disconnesso può tentare il rientro per un massimo di due volte, se il gioco lo consente.

6.3 • RISULTATI UFFICIALI

I risultati mostrati dal gioco sono provvisori.

Diventano ufficiali dopo l'applicazione delle decisioni FIA FWL e la pubblicazione del comunicato finale.

07 SEGNALAZIONI E DIREZIONE GARA

I reclami devono riguardare episodi specifici e devono essere inviati tramite il canale indicato dallo Staff. Non sono accettate discussioni pubbliche finalizzate a influenzare la Direzione Gara.

IMPOSTAZIONE	VALORE
Termine invio segnalazioni	Ore 21:00 del giorno successivo alla gara
Durata massima clip	30 secondi
Contenuto richiesto	Onboard leggibile e breve descrizione
Ricorso	Entro 24 ore dal comunicato FIA

La clip deve mostrare chiaramente HUD, nomi e dinamica.

La Direzione Gara può richiedere ulteriori visuali o esaminare d'ufficio episodi gravi.

Le decisioni sul ricorso sono definitive.

Il ricorso può essere non accettato dalla FIA in mancanza di nuove prove.

LE CLIP SARANNO INVIAE TRAMITE IL PORTALE FWL ESPORTS

08 PENALITÀ

Le sanzioni sono determinate considerando responsabilità, gravità, conseguenze, recidiva e comportamento successivo all'episodio.

FWL PENALITÀ FWL 2026/27 FWL ESPORTS TABELLA SANZIONI FWL ESPORTS								
GRAVITÀ	INFRAZIONE	DESCRIZIONE	SANZIONE BASE	PUNTI	VARIANTI / ALTERNATIVE	FATTORI ATTENUANTI	FATTORI AGGRAVANTI	MODIFICA
LIEVE	CONTATTI	Contatto minimo senza conseguenze sportive evidenti	VALUTAZIONE FIA	0	Nessuna azione o avvertimento	Contatto marginale; nessun danno o perdita di posizione	Recidiva o condotta evitabile	✗
MEDIA	CONTATTI	Collisione causata con perdita di tempo o posizione	10 SEC	2	5 secondi con attenuanti	Errore lieve; posizione restituita; conseguenze limitate	Danno, testacoda, più vetture coinvolte, recidiva	✗
GRAVE	CONTATTI	Collisione grave o manovra sconsiderata	20 SEC	4	10 posizioni in griglia	Perdita di controllo non intenzionale	Ritiro causato, più vetture, velocità eccessiva, recidiva	✗
ESTREMA	CONTATTI	Collisione deliberata o con intento manifestamente pericoloso	30 SEC 10 POS. GRIGLIA	5	Squalifica o sospensione dalla gara successiva	Nessuna attenuante ordinaria	Intenzionalità, vendetta, rischio deliberato	✗
GRAVE	SORPASSI	Divebomb o attacco fuori controllo	10 SEC	2	20 secondi se causa incidente grave	Vettura sotto controllo; spazio lasciato; contatto evitato	Mancato raggiungimento affiancamento; collisione o uscita altrui	✗
MEDIA	DUELLI	Forzare un avversario fuori pista (deliberatamente)	10 SEC	1	5 secondi con attenuanti	Errore marginale; spazio recuperato subito	Azione pericolosa, deliberata o con collisione	✗
MEDIA	DUELLI	Cambio di direzione multiplo in difesa	5 SEC	1	Avvertimento per primo episodio senza rischio	Nessuna interferenza concreta	Contatto, bloccaggio reiterato, alta velocità	✗
GRAVE	DUELLI	Spostamento in frenata pericoloso	10 SEC	2	5 secondi se senza conseguenze	Movimento minimo sulla traiettoria naturale	Reazione evasiva imposta o collisione	✗
GRAVE	PISTA	Rientro in pista non sicuro	5 SEC	2	5 secondi con attenuanti	Rientro lento e conseguenze limitate	Avversario costretto a frenare/cambiare linea, collisione	✗
MEDIA	PISTA	Uscita di pista con vantaggio duraturo non restituito	10 SEC	0	Restituzione posizione o 5 secondi	Vantaggio restituito immediatamente	Sorpasso mantenuto o guadagno cronometrico rilevante	✗
MEDIA	QUALIFICA	Impedimento a un pilota sul giro lanciato	10 SEC	0	Avvertimento se non vi è impatto	Visibilità ridotta; impatto trascurabile	Perdita del giro; condotta intenzionale o pericolosa	✗
GRAVE	BANDIERE	Mancato rispetto bandiera gialla singola	10 SEC 5 POS. GRIGLIA	2	5 posizioni in griglia	Rallentato rispetto dancelle ma insufficiente	Sorpasso o riscontro concreto per vetture ferme	✗
ESTREMA	BANDIERE	Mancato rispetto doppia gialla o bandiera rossa	30 SEC 10 POS. GRIGLIA	3	Squalifica nei casi più gravi	Rallentamento parziale dimostrabile	Sorpasso, incidente, mancatna innuto evidente	✗
GRAVE	SAFETY CAR / VSC	Sorpasso non consentito sotto Safety Car o VSC	10 SEC	4	Nessuna azione se la posizione è restituita subito	Posizione restituita immediatamente	Più vetture superate o vantaggio mantenuto subito	✗
GRAVE	SAFETY CAR / VSC	Guida erratica o pericolosa sotto Safety Car/VSC	10 SEC	4	5 secondi con attenuanti	Comportamento senza rischio concreto	Frenate improvvise, collisione o distacco irregolare	✗
PROGRESSIVA	TRACK LIMITS	Superamento ripetuto dei limiti pista	5 SEC	0	Avvertimento al 3° episodio; 5s dal 4° e successivi	Uscita forzata o per evitare un incidente	Vantaggio ottenuto e non restituito	✗
ESTREMA	CONDOTTA	Rientro in lobby oltre i due tentativi consentiti	VALUTAZIONE FIA	0	Squalifica dalla gara successiva	Nessuna, salvo errore tecnico accertato dallo Staff	Tentativo consapevole o ripetuto	✗
ESTREMA	CONDOTTA	Comportamento antisportivo o mancata restituzione posizione	VALUTAZIONE FIA	1	Avvertimento o 5 secondi	Collaborazione e ammissione immediata	Recidiva, vantaggio intenzionale, falsità nelle dichiarazioni	✗

8.1 - PUNTI PATENTE

Ogni pilota parte con 10 punti patente. Le infrazioni possono comportare la perdita da 1 a 5 punti. L'esaurimento dei punti determina la squalifica dal successivo appuntamento; al rientro il pilota riparte da 3 punti.

Se un membro del team esaurisce i punti patente alla gara successiva (tranne la FINALE) il team interessato avrà a disposizione solo 1 slot Pilota. Se il team interessato ha entrambi i piloti squalificati, il team non correrà quell'evento.

8.2 - RESPONSABILITÀ DELLA LEGA

Condotte coordinate, sostituzioni irregolari, falsificazione di prove o reiterate violazioni dei propri rappresentanti possono determinare la sottrazione di punti alla classifica Teams o l'esclusione dalla Prime Series.

La sanzione viene sempre motivata nel comunicato ufficiale.

09 COMUNICAZIONI E IMMAGINE

- Fanno fede esclusivamente i comunicati pubblicati nei canali ufficiali FWL.
- I referenti devono trasmettere tempestivamente le informazioni ai propri piloti.
- I partecipanti autorizzano l'uso sportivo di nickname, risultati, clip e immagini delle dirette per la comunicazione dell'evento.
- Streaming personali e contenuti social sono consentiti purché non interferiscano con la sessione e rispettino partecipanti e organizzazione.

10 DIRETTE DELLE GARE

- Ogni gara deve essere trasmessa in diretta via Twitch/Youtube
- Nella fase organizzativa con i referenti dei vari Team, verrà chiesta disponibilità effettiva alle Live. In base alle disponibilità le dirette saranno divise equamente.
- La finale sarà trasmessa dalla FWL Esports TV.

11 DISPOSIZIONI FINALI

Lo Staff FWL può integrare o modificare il regolamento per esigenze organizzative, aggiornamenti del gioco o tutela dell'equità sportiva.

Le variazioni entrano in vigore con la loro pubblicazione ufficiale e non hanno effetto retroattivo, salvo correzione di errori materiali.

I casi non espressamente previsti sono decisi dallo Staff secondo correttezza, proporzionalità e interesse della competizione.

La partecipazione a una sessione ufficiale conferma la presa visione e l'accettazione del regolamento.

PRIME SERIES

11 leghe. 22 piloti. Una sola pista su cui dimostrare velocità, correttezza e spirito di squadra.



A RIEPILOGO OPERATIVO

IMPOSTAZIONE	VALORE
Partecipazione	11 leghe, 2 piloti titolari per lega
Riserve	Massimo 5 per lega
Conferma formazione	Entro le 18:00 del giorno di gara
Formato	Qualifica breve + gara 50%
Punteggio	25-22-20-18-16-14-12-10-8-6-4-2-1
Unica classifica	Team - somma dei due rappresentanti
Accesso alla finale	Prime 4 dopo la penultima gara
Championship Four	Finaliste a punti pari nell'ultima gara
Segnalazioni	Entro le 21:00 del giorno successivo della gara
Punti patente	10 iniziali
Punti patente guadagnati	2 punti patente per ogni gara pulita (Massimo 10)

FWL ESPORTS

WE PLAY. WE WIN. WE LEAD.