

Regolamento



powered by:



CAPITOLI

- 1 . Struttura del campionato
- 2 . Iscrizioni
- 3 . Selettive
- 4 . Categorie
- 5 . Calendario, auto e circuiti
- 6 . Gare
- 7 . Impostazioni Lobby
- 8 . Punteggi
- 9 . Promozioni e retrocessioni
- 10 . Sanzioni ed espulsioni
- 11 . Livree
- 12 . Live e Host
- 13 . Problemi di accesso
- 14 . Premi
- 15 . Rispetto

1. Struttura del campionato

Siamo orgogliosi di presentarvi la prima edizione della SPACE LEAGUE, il nuovo campionato organizzato dal LID Team Racing per permettere a tanti piloti e diversi team di mettersi in gioco e divertirsi con serietà ed organizzazione.

La Space League nasce con la voglia di far divertire. Un sistema ben organizzato con impegno e serietà che richiede altrettanta serietà ai piloti e ai team partecipanti. Il rispetto e il quieto vivere comune saranno le basi di questo evento. Non si transigerà quindi su comportamenti che possano minare questo ambiente di DIVERTIMENTO e GIOCO.

Il campionato si strutturerà in 6 gare totali: 4 a punteggio + una semifinale ed una finale che decreterà i migliori 3 piloti per ogni categoria.

Tutti i piloti che passeranno la selettiva, ovvero i migliori 216, andranno a comporre le 6 categorie del campionato da 36 piloti ciascuna.

Le gare di campionato si svolgeranno ogni 14 giorni.

Le prime 4 gare saranno a punteggio: il punteggio verrà assegnato in base alla posizione di arrivo al traguardo di ogni singola lobby.

Alla fine di ogni sessione di gare, i migliori 6 piloti in classifica di ogni categoria verranno promossi in lobby superiore e i peggiori 6 piloti in classifica verranno retrocessi in quella inferiore (Compresi i piloti che non hanno gareggiato)

Al termine delle 4 gare a punteggio verranno selezionati 28 piloti per comporre 2 lobby di semifinale di categoria. I piloti saranno presi rispettando una proporzione quanto più simile al rapporto 1:4 tra due categorie adiacenti. Mi spiego meglio: per la classe regina la semifinale verrà disputata dai 28 piloti con i punteggi più alti. Mentre già dalla successiva categoria la semifinale verrà composta da 6 piloti della classe superiore che hanno punteggio più basso, più 22 piloti della classe inferiore con il punteggio più alto.

La finale verrà, invece, composta semplicemente con i primi 7 piloti di entrambe le 2 semifinali di categoria, plasmando così la lobby finale con i migliori 14 piloti di categoria.

2. Iscrizioni

Comunichiamo subito che non ci saranno limiti numerici di iscrizioni, si potrà partecipare tutti. Non ci saranno inoltre, per questa prima edizione, limiti ai team, qualsiasi team è ben accetto finché si rispettino le regole qui citate.

Le iscrizioni saranno aperte dal 2 giugno 2026 al 31 luglio 2026 tramite questo [LINK](#) che trovate anche sul sito

Le iscrizioni devono essere immesse dal capoteam o da un responsabile del team per tutti i piloti.

3. Selettive

Le selettive saranno una versione potenziata di quanto già visto in altri campionati, i piloti avranno dal 3 settembre al 13 settembre alle 23:59, quindi 10 giorni di tempo, per registrare il proprio best in [3 esperienze sul circuito diverse](#).

Le esperienze sul circuito della selettiva verranno estratte in una LIVE dedicata su Twitch nel canale ufficiale: LID_TV alle 21:00 del 02 settembre 2026.

In live, oltre a venir sorteggiate le sopracitate esperienze, andremo a spiegare bene nel dettaglio il regolamento e a chiarire, qualora vogliate, dubbi e incertezze sul regolamento e sullo svolgimento della SPACE LEAGUE. Seguirà anche il sorteggio della vettura della finale tra le nuove 4 gr.1 del WEC.

Di tutti gli iscritti al campionato verranno selezionati i più veloci 216 piloti. Andremo a selezionare coloro che avranno la sommatoria più bassa dei 3 tempi da registrare su esperienze sul circuito.

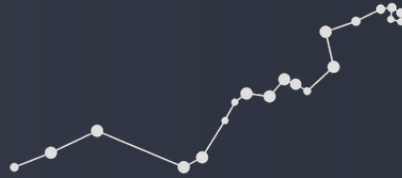
Ogni ritiro dei 216 piloti verrà sostituito con i piloti a seguire dal 217° in poi.

Per partecipare alle selettive mandare richiesta di amicizia a [MIRK1-](#) (immagine profilo di un leone)

4. Categorie

I 216 piloti selezionati per la prima edizione della SPACE LEAGUE verranno suddivisi in 6 categorie, i nomi delle categorie sono presi dai nomi di 6 costellazioni (restando in tema SPAZIO) in ordine di grandezza:

- Hydra (Dal 1° al 36°)



- Virgo (Dal 37° al 72°)



- Ursa Major (Dal 73° al 108°)



- Cetus (dal 109° al 144°)



- Pegasus (dal 145° al 180°)



- Draco (Dal 181° al 216°)



5 . CALENDARIO E VETTURE

- Iscrizioni dal 2 giugno 2026 al 31 luglio 2026
- LIVE Estrazione Selettive e Spiegazione SPACE LEAGUE - 2 settembre 2026
- **SELETTIVA:** Dal 3 settembre al 13 settembre 2026
- **GARA 1:** 21-22-23 settembre 2026
Ferrari 296 GT3 '23 (Gr.3) - Trial Mountain
- **GARA 2:** 5-6-7 ottobre 2026
Mercedes-AMG GT3 '20 (Gr.3) - Interlagos
- **GARA 3:** 19-20-21 ottobre 2026
Porsche 911 GT3 R (992) '22 (Gr.3) - Grand Valley
- **GARA 4:** 2-3-4 novembre 2026
Nissan GT-R Nismo GT3 '18 (Gr.3) - Mount Panorama
- **GARA 5:** (Semifinali): 16-17-18 novembre 2026
NSX CONCEPT-GT '16 (Gr.2) - Yas Marina
- **GARA 6:** (Finali): 30 novembre + 1-2 dicembre 2026
Sorteggio il 2 Settembre (Tra le nuove 4 gr.1 del WEC)
Le Mans

Dettagli ulteriore delle configurazioni circuito nel [SITO UFFICIALE](#)

6 . GARE

Le gare, come presentate in precedenza, si svolgeranno nelle date sopraindicate.

Ogni giorno di competizione vedrà svolgersi 6 gare: 1 per ogni categoria.

In contemporanea andranno in onda 3 gare: il primo blocco, con start qualifiche alle 21:15 vedrà scendere in pista le categorie: Draco, Pegasus e Cetus. Il secondo blocco, con start qualifiche alle 22:15, vedrà scendere in pista le categorie: Ursa Major, Virgo e Hydra.

Tutto ciò sarà valido per le prime 4 gare a punteggio.

Per le semifinali verranno effettuate 4 gare al giorno nei 3 giorni indicati con distribuzione comunicata a tempo debito e con gli stessi orari sottocitati.

Per le finali la trasmissione sarà tutta nel canale Twitch: LID_TV con 2 gare al giorno in questa sequenza:

- **FINALE DRACO: 30 novembre 21:15**
- **FINALE PEGASUS: 30 novembre 22:15**

- **FINALE CETUS 01 dicembre 21:15**
- **FINALE URSA MAJOR 01 dicembre 22:15**

- **FINALE VIRGO 02 dicembre 21:15**
- **FINALE HYDRA 02 dicembre 22:15**

Lo start qualifiche della prima gara di giornata sarà alle 21:15 e start gara alle 21:30, mentre per la gara successiva quindi la seconda gara di giornata lo start qualifiche 22:15 e start gara 22:30 con possibili slittamenti qualora insorgessero imprevisti che ci impegneremo a limitare.

VISTA LA NATURA A PUNTEGGIO DELLE GARE NON SARA' POSSIBILE SPOSTARE NESSUNO A MENO CHE NON VENGA FATTO INTERNAMENTE TRA PILOTI DI UNA STESSA CATEGORIA DELLO STESSO TEAM E COMUNICATO ENTRO 24 ORE DALLA PUBBLICAZIONE DELLA SESSIONE.

QUALORA NON SI AVESSERO PILOTI DELLO STESSO TEAM DA SCAMBIARE SI PUO' PROVARE A CHIEDERE UNO SPOSTAMENTO ALL'ORGANIZZAZIONE SEMPRE NELLE 24 DALLA PUBBLICAZIONE TRAMITE CAPOTEAM O REFERENTE, MA NON POSSIAMO GARANTIRE LA RIUSCITA.

7 . Impostazioni Lobby

Tutte le impostazioni le trovate anche sul Sito ufficiale SPACE LEAGUE che troverete cliccando [QUI](#).

8 . Punteggi

Come scritto in precedenza i punti verranno assegnati considerando il traguardo di ogni lobby ovviamente dopo aver considerato sanzioni eventuali.

Verranno anche assegnati 2 pti. **addizionali** per la Pole Position e 2 pti. **addizionali** per il giro veloce in gara.

Punteggi per categoria:

Cat. HYDRA

- 1° - 150 punti
- 2° - 144 punti
- 3° - 140 punti
- 4° - 136 punti
- 5° - 134 punti
- 6° - 132 punti
- 7° - 130 punti
- 8° - 128 punti
- 9° - 127 punti
- 10° - 126 punti

Cat. VIRGO

- 1° - 125 punti
- 2° - 118 punti
- 3° - 115 punti
- 4° - 112 punti
- 5° - 109 punti
- 6° - 107 punti
- 7° - 105 punti
- 8° - 103 punti
- 9° - 102 punti
- 10° - 101 punti

Cat. URSA MAJOR

- 1° - 100 punti
- 2° - 94 punti
- 3° - 90 punti
- 4° - 86 punti
- 5° - 84 punti
- 6° - 82 punti
- 7° - 80 punti
- 8° - 78 punti
- 9° - 77 punti
- 10° - 76 punti

Cat. CETUS

- 1° - 75 punti
- 2° - 68 punti
- 3° - 65 punti
- 4° - 62 punti
- 5° - 59 punti
- 6° - 57 punti
- 7° - 55 punti
- 8° - 53 punti
- 9° - 52 punti
- 10° - 51 punti

Cat. PEGASUS

- 1° - 50 punti
- 2° - 44 punti
- 3° - 40 punti
- 4° - 36 punti
- 5° - 34 punti
- 6° - 32 punti
- 7° - 30 punti
- 8° - 28 punti
- 9° - 27 punti
- 10° - 26 punti

Cat. DRACO

- 1° - 25 punti
- 2° - 18 punti
- 3° - 15 punti
- 4° - 12 punti
- 5° - 9 punti
- 6° - 7 punti
- 7° - 5 punti
- 8° - 3 punti
- 9° - 2 punti
- 10° - 1 punto

9 . Promozioni e retrocessioni

Nelle prime 4 gare, alla fine di ogni sessione, avverranno promozioni e retrocessioni.

Stilata la classifica della conclusione della sessione, gli ultimi 6 piloti di una categoria retrocederanno mentre i primi 6 piloti della categoria più bassa verranno promossi.

In caso di parimerito si selezioneranno i piloti per criteri come: presenze in gara, giro + veloce in gara, giro più veloce in qualifica.

Ad eccezion fatta per le categorie ai poli quindi la categoria **HYDRA** che non vedrà i suoi primi 6 piloti promossi (trattandosi della categoria regina) e la categoria **DRACO** (ultima categoria) non ci saranno i 6 retrocessi.

10 . Sanzioni ed espulsioni

Linee guida riguardo le sanzioni per sbagliati comportamenti in pista:

- **LIVREE NON CONFORMI**

1° sanzione: -5 sec, 2° sanzione: Espulsione

- **AUTO ERRATA**

L'utilizzo di un'auto sbagliata rispetto a quanto richiesto prevederà l'espulsione diretta dalla Space League

- **RIENTRO AI BOX CON PULSANTE**

1° sanzione: Squalifica dalla gara, 2° sanzione: Espulsione dal torneo

- **MESCOLE RICHIESTE**

Non ci sono obblighi di mescola.

- **WAVING**

Non è concesso cambiare traiettoria più di 1 volta per difendersi e/o privare della scia. Il cambio di direzione non può avvenire dopo che l'avversario ha iniziato il sorpasso scegliendo il lato dello stesso.

Sanzione: -2 sec

- **FRENATA**

Non è concesso il cambio di direzione in frenata per impedire il sorpasso

Sanzione: -5 sec

- **CONTATTO LIEVE**

Qualsiasi contatto che provoca poco danno al pilota in termini di perdita di tempo verrà considerato LIEVE dalla direzione gara. (meno di 1 secondo circa di perdita)

Sanzione: -2 secondi

- **CONTATTO MEDIO**

Qualsiasi contatto che provoca abbastanza danno al pilota in termini di perdita di tempo verrà considerato MEDIO dalla direzione gara. (tra 1 secondo e i 2 secondi circa)

Sanzione: -5 sec

- **CONTATTO GRAVE**

Qualsiasi contatto che provoca molto danno al pilota in termini di perdita di tempo verrà considerato GRAVE dalla direzione gara. (oltre i 2 secondi di perdita, danno alla vettura ecc.)

Sanzione: -10 sec

- **CONTATTO INTENZIONALE**

La decisione dell'intenzionalità di un contatto grave sarà a discrezione della Direzione Gara

Sanzione: Espulsione dalla Space League

- **RICONSEGNA DELLA POSIZIONE**

Se la direzione gara valuta che il pilota causante danno ha la possibilità in gara di essere consapevole del suo errore e non riconsegna la posizione verrà applicato un WARNING

Il Warning è da considerarsi un'ammonizione,

al 2° warning si salta la gara successiva,

al 3° warning si viene espulsi dalla Space League

- **ESPULSIONE DAL TORNEO**

L'espulsione dal torneo verrà data a tutti i piloti che raggiungeranno i 20 secondi totali di sanzioni (come sommatoria tra le gare), al 3° warning, a qualsiasi insulto in chat game e live e a qualsiasi mancanza di rispetto.

• **ABBANDONO GARA**

Se dal replay la direzione gara si accorge che l'abbandono gara sia stato intenzionale e non dovuto da crash

1° Sanzione: Squalifica gara successiva. 2° Sanzione: Espulsione dal torneo

• **RIENTRO IN PISTA**

I rientri in pista vanno effettuati sempre in condizioni di sicurezza per sè e per gli altri piloti. Sarà fondamentale capire che chi è già in pista ha sempre la priorità quindi assicurarsi di non invadere traiettorie o colpire vetture in arrivo

Sanzione: -5 sec

• **LO SPAZIO DI TRAIETTORIA**

In qualsiasi manovra di sorpasso è fondamentale tenere in considerazione il proprio spazio di traiettoria e quello del proprio avversario. Es. se 2 vetture si affiancano per almeno il 50% della vettura, in condizioni normali, i piloti devono continuare a percorrere la propria traiettoria interna o esterna con i pro e i contro del caso senza andare ad invadere lo spazio di traiettoria dell'avversario.

La sanzione in questo caso sarà legata all'entità del contatto che si andrà a causare come già comunicato sopra.

• **SCONTO DI PENALITA'**

La penalità va scontata SEMPRE fuori traiettoria a prescindere dalla vicinanza di piloti avversari.

Non è consentito scontare la penalità sull'erba.

Sanzione: Scalato il doppio della sanzione al tempo totale di gara

• **RIPRISTINO SECONDI**

Ai piloti, ritenuti dalla Direzione Gara "danneggiati" da un avversario, verranno ripristinati dei secondi persi nella forma (0,5 - 1 - 2 - 5 - 10 sec) ovviamente in maniera approssimativa quanto più vicina possibile all'effettiva perdita. Vogliamo precisare che un eventuale errore di un pilota (testacoda o altra perdita di tempo), dopo la collisione incriminata, appurato l'aver ripreso il controllo della vettura, non sarà annotata nei secondi da recuperare.

- **IMPEDING**

Qualsiasi forma di Impeding se valutata tale verrà sanzionata.

Sanzione: -2 secondi

- **QUALIFICHE**

Vista la non possibilità di pubblicare il replay di gara, sarà responsabilità dei piloti registrare una qualsiasi mossa scorretta degli avversari per poi comunicarla nel form segnalazione sul sito ufficiale. Dove poi la Direzione Gara verrà a chiedere delle prove a video per valutare meglio la situazione che dovranno essere fornite entro 24 ore. Anticipiamo già che, non avendo la possibilità di avvalerci di un replay ufficiale con la possibilità di monitorare ogni singola inquadratura, la valutazione sarà presa in considerazione solo se le immagini chiariscono tutti i dubbi sull'accaduto.

**SI POTRA' EFFETTUARE UN RICORSO ENTRO LE 24
ORE SUCCESSIVE ALLA SANZIONE TRAMITE
MODULO SEGNALAZIONE. DOPODICHE' IL GIUDIZIO
DELLA DIREZIONE GARA SARA' IMMODIFICABILE!**

MODULO SEGNALAZIONE

11. Livree

Le livree dovranno obbligatoriamente contenere l'adesivo SPACE LEAGUE, lo spazio sarà a discrezione del livreista l'importante è che sia **BEN VISIBILE**. L'adesivo può essere applicato in bianco o anche in nero a discrezione del livreista e della miglior visibilità.

Adesivo reperibile nella galleria dell'utente Mirk1 o tramite tag: spaceleague

Le livree devono avere la stessa linea di layout e colori per tutte le gare del campionato, non sono consentiti stravolgimenti.

Sono consentiti tutti gli sponsor del team.

Non sono consentite frasi offensive (razzismo, sessismo, ecc) visibili ne bestemmie di alcun tipo.

Le sanzioni per la livrea errata sono riportate nel capitolo dedicato.

12 . Live e Host

Le live andranno dal lunedì al mercoledì, verranno comunicati preventivamente gli host che apriranno le lobby e ovviamente i piloti appartenenti alle varie lobby della settimana.

L'amicizia dell'host va richiesta con il massimo anticipo e almeno 15 minuti prima della gara, dopo sarà discrezione dell'host stesso se accettarla o meno, a rischio esclusione dalla gara stessa.

L'host dovrà riportare nel nome della Lobby "SPACE LEAGUE - Nome della categoria - Nr. di gara...." con completamento a piacere.

L'host dovrà aprire la lobby e la live almeno 15 minuti prima dell'inizio qualifiche per controllare eventuali lag da parte di piloti e consentire qualche giro di prova libera ai piloti.

La qualifica e la gara verranno intervallate da 1 o 2 minuti di strategia per montare la mescola iniziale.

In live devono essere visualizzati i nomi PSN non i nick GT e l'hud deve contenere TUTTE LE INFORMAZIONI.

Le condizioni di lag sono a discrezione completa degli Host. Se il tempo lo consente si può attendere un riavvio da parte del pilota incriminato, altrimenti si procederà all'esclusione della gara, soprattutto per non compromettere il divertimento della lobby.

Si pregano tutti gli host di dare la priorità al divertimento della lobby quindi le condizioni incerte vanno cmq represse e non agevolate.

Chiediamo a tutti gli host di fornirci di screen del fine qualifiche per determinare la pole position e screen completo del traguardo per stilare le varie classifiche.

Inoltre va richiesto all'host di salvare il Replay e ricondividerlo PUBBLICAMENTE A TUTTI a fine live con il tag "spaceleague1" nel titolo specificare (categoria - nr. di gara e giorno della settimana Es. lun-mar-mer). Grazie!

Per chi streama da PC verrà consegnata tramite email, a tempo debito, un'intro da far apparire a schermo a discrezione dello streamer e i loghi da esporre obbligatoriamente nella schermata della live.

Al netto di CRASH di 3 o più piloti in griglia di partenza o dell'host stesso in NESSUN ALTRO CASO è concesso il restart della lobby

**Per tempo verrà fornito ai team un
calendario dove conoscere l'host, il canale
della live e l'orario della stessa così da
poter comunicarlo a tutti i piloti**

13 . Problemi di accesso

La lobby di norma non sarà resettabile anche per i piloti che non riescono ad entrare. Si consiglia vivamente al pilota di procedere con il riavvio della propria console al più presto.

Non sarà ammesso entrare in lobby a qualifiche iniziate perchè consentirebbe di bypassare il check lag fondamentale per essere idonei alla partecipazione della gara.

Il crash in qualifica non comporterà il reset della stessa ma garantirà la posizione in griglia qualora si fosse registrato almeno un tempo oppure si partirà dal fondo (ammesso che si riesca a rientrare in lobby).

L'host avrà il diritto di considerare NON IDONEI i piloti che presentano un lag considerevole evitando possa compromettere il divertimento dei piloti: in questo caso, se ci sarà tempo a disposizione, i piloti potranno uscire e rientrare dalla lobby per provare a sistemare. Ma se il tempo non consentirà il riavvio, i piloti saranno espulsi dalla gara (Si prega di procedere ai riavvi del modem o altro, qualora necessario, prima dell'orario di inizio in modo da non correre rischi)

Qualora ci fosse crash della lobby oltre il 50% di gara, la gara potrà considerarsi conclusa con le posizioni al momento del crash. Se la lobby crasha la prima del 50% di gara si ripartirà dalla partenza con griglia manuale nell'ordine della posizione in gara al momento del crash e togliendo i giri effettuati al totale dei giri di gara. Entro il 1° giro si riparte come da fine qualifica.

14 . Premi

Verranno premiati con il trofeo "SPACE LEAGUE" i migliori 3 piloti di ogni categoria.

Verrà premiato con il trofeo "SPACE LEAGUE" il miglior team SOCIAL colui che taggando su instagram LIDTVOFFICIAL pubblicherà la maggior quantità e di miglior qualità di contenuti inerenti la SPACE LEAGUE durante la competizione.

Verranno premiati con il trofeo "SPACE LEAGUE" anche i team VINCITORI nelle 6 categorie.

Le spese di spedizione e di produzione saranno ovviamente a carico dell'organizzazione.

Chiederemo poi di fornirci eventuali dati di spedizione alla fine del campionato.

Preso sul sito arriveranno anche le foto dei trofei.

15 . Rispetto

Per ultimo ma ASSOLUTAMENTE non per importanza il discorso del rispetto reciproco.

L'ORGANIZZAZIONE della Space League è tutta completamente non retribuita e mossa solo da grande passione.

Gli HOST e le LIVE non sono retribuite dall'organizzazione.

I PILOTI della Space League non sono retribuiti ne devono pagare l'iscrizione.

Tutto questo per mettere “nero su bianco” che il campionato è mosso esclusivamente da passione e non da interessi economici. Chiediamo quindi, per un ultima volta, a tutti i piloti e a tutti i team partecipanti di ricordare questa situazione prima di assumere un comportamento poco consono ai presupposti di questo evento, che voglio si essere competitivi ma in un ambiente sano.

Il RISPETTO deve essere la chiave del campionato e la mancanza di tale requisito verrà sanzionata anche più gravemente di un qualsiasi intervento scorretto in gara.

Nonostante tutte le problematiche che possano sussistere durante la vita quotidiana NESSUNO si deve arrogare il diritto di rovinare un momento di divertimento e competizione ad un'altra persona all'interno della SPACE LEAGUE.

ULTERIORI INFO SARANNO SUL SITO UFFICIALE SPACE LEAGUE

Ci riserviamo il
diritto di modificare
il regolamento qualora dovesse
accadere un evento grave,
non gestibile dal nostro
potere decisionale

BUON DIVERTIMENTO!