

N.B.: Gli aggiornamenti e / o modifiche sono in rosso.	
<b>DATA</b>	<b>MODIFICA</b>
01/06/2023	PRIMA VERSIONE

## INDICE

1. PREMESSA
2. ORGANIZZATORE
3. SIMULATORE UTILIZZATO E TIPO DI COMPETIZIONE
4. PRINCIPI GENERALI – DIRITTI DI IMMAGINE – PUBBLICITÀ - LIVREE - NUMERI DI GARA
5. STRUTTURA DELLA MANIFESTAZIONE, CALENDARIO E DURATA DELLE GARE
6. PROGRAMMA DELLA MANIFESTAZIONE
7. CONCORRENTI, CONDUTTORI
8. VETTURE AMMESSE
9. ISCRIZIONE AL CAMPIONATO
10. CANALI DI COMUNICAZIONE, DIRETTORE SPORTIVO / SPOTTER
11. ORARI DELLE SESSIONI E IMPOSTAZIONI SERVER
12. GRIGLIA DI PARTENZA, PARTENZA DELLE GARE
13. RIFORNIMENTI E RIPARAZIONI
14. LIMITE DI VELOCITÀ NELLA CORSIA DEI BOX
15. CLASSIFICHE ED ATTRIBUZIONE PUNTEGGI
16. PREMIAZIONI DELLA MANIFESTAZIONE
17. UFFICIALI DI GARA
18. RECLAMI E PENALITÀ'
19. PATENTE A PUNTI
20. UTILIZZO DI EXPLOIT E GLITCH
21. ASSEGNAZIONE TITOLI
22. TITOLO DI CAMPIONE ITALIANO ESPORT GT4 2023 IRACING
23. EX AEQUO

## 1. – PREMESSA

L'Automobile Club d'Italia (ACI) indice il Campionato Italiano ESport GT4 2023 iRacing, competizione di Sim Racing o simulazione di corse automobilistiche. Tutte le parti partecipanti (ACI e concorrenti) si impegnano ad applicare, oltre ad osservare, le regole che disciplinano la manifestazione.

Il Codice Sportivo Internazionale della F.I.A. (CODE) e i suoi allegati, il Regolamento Sportivo Nazionale e sue Appendici, il Regolamento di Settore ESport Motorsport Simulation, le comunicazioni da parte dell'organizzatore e le news pubblicate nel sito ufficiale di ACI SPORT [www.acisport.it](http://www.acisport.it) sono, a tutti gli effetti, gli unici testi validi ai quali uniformarsi. **Per ciò che non fosse espressamente indicato nel Regolamento Sportivo del Campionato saranno valide le ulteriori norme contenute nell'Annuario ACI Sport 2023 e nei successivi aggiornamenti pubblicati nel sito ufficiale Web ACI SPORT che andranno in vigore dalla loro data di pubblicazione.**

La partecipazione al Campionato sarà considerata implicita dichiarazione del Concorrente di conoscere, impegnandosi a rispettarle ed a farle rispettare, le disposizioni del Codice e dei suoi allegati, del Regolamento Sportivo Nazionale (R.S.N.) e le sue Appendici, del Regolamento di Settore ESport Motorsport Simulation e del presente Regolamento e suoi allegati; di riconoscere l'ACI SPORT quale unica giurisdizione competente, salvo il diritto di appello previsto dal Codice e dal R.S.N.; di rinunciare, conseguentemente, ad adire arbitri o altra giurisdizione per fatti derivanti dall'organizzazione del Campionato o dallo svolgimento delle singole competizioni; di tenere sollevati l'A.C.I., l'ACI Sport, l'ACI Sport SpA., l'organizzatore, gli Ufficiali di Gara, nonché la società gestore del simulatore iRacing.com Motorsport Simulation da ogni responsabilità di terzi per danni fisici e materiali subiti da esso concorrente, suoi conduttori, dipendenti e beni.

L'ACI SPORT si riserva di pubblicare le modifiche e le istruzioni che riterrà opportuno dover impartire per la migliore applicazione del Regolamento del quale saranno considerate parte integrante.

Il presente Regolamento entra in vigore dal momento della sua pubblicazione sul sito web di ACI Sport ([www.acisport.it](http://www.acisport.it))

## 2. – ORGANIZZATORE

L'organizzatore della manifestazione BRUZZONE Daniele – Organizzazione e Promozione Eventi Sportivi – Partita IVA: : 01808210098, Licenza ACI ESPORT Organizzatore N° 467359, attraverso il portale online [simracingleague.it](http://simracingleague.it), contatto: [info@simracingleague.it](mailto:info@simracingleague.it).

## 3. – SIMULATORE UTILIZZATO E TIPO DI COMPETIZIONE

Il simulatore utilizzato per la manifestazione è iRacing di [iRacing.com Motorsport Simulations](http://iRacing.com).

La competizione è di tipo ONLINE, dove i conduttori/concorrenti vi partecipano rimanendo presso le proprie abitazioni.

## 4. - PRINCIPI GENERALI – DIRITTI DI IMMAGINE – PUBBLICITÀ - LIVREE - NUMERI DI GARA

L'ACI SPORT indice e patrocina il Campionato Italiano ESport GT4 2023 iRacing e assegnerà il titolo di Campione Italiano ESport GT4 2023 su iRacing.

L'attività promozionale dei Campionati è di competenza dell'ACI Sport S.p.A. - Via Solferino, 32 - 00185 Roma – tel.: 06 44341291 - fax: 06 44341294 - Sito Web: [www.acisport.it](http://www.acisport.it)

### 4.1. – DIRITTO DI IMMAGINE

I Concorrenti e i Conducenti, riconoscono ed accettano che ACI Sport SpA si riserva il diritto di utilizzare, direttamente o indirettamente, e di concedere a terzi il diritto di utilizzare, sia in Italia che all'estero, senza preavviso e senza che alcun compenso sia loro dovuto:

(a) i nomi, i marchi, le immagini (sia in movimento che statiche) ed i risultati (classifiche) dei Team, dei Conducenti e dei Concorrenti, partecipanti al Campionato Italiano ESport GT4 2023 iRacing;

(b) le immagini della Vettura, della tuta e/o del casco dei Conducenti utilizzato nel contesto della loro partecipazione al Campionato Italiano ESport GT4 2023 iRacing.

### 4.2. – PUBBLICITÀ

Per il Campionato Italiano ESport GT4 2023 iRacing e per tutta la durata dello stesso, saranno applicati sulle livree di ciascuna vettura, a cura dell'organizzatore, i seguenti adesivi:

- adesivo di colore bianco, contenente il logo del Campionato e partners, predisposto nello spazio riservato come da immagine a seguire.

- logo ACI ESport e main partner, applicato sulle placche del numero di gara di entrambe le fiancate e del muso anteriore come da immagine a seguire.



Nella composizione della propria livrea, il concorrente dovrà pertanto tenere conto che gli spazi sopra illustrati saranno interessati da copertura. **La parte interessata deve essere predisposta come NEUTRO nella spec map.**

#### 4.3. – LIVREE (SKIN)

L'organizzatore **non utilizzerà** software di download automatico delle skin (livree) durante la gara.

Tutti gli iscritti dovranno effettuare l'invio delle loro livree, e opzionalmente tuta e casco, attraverso le modalità che saranno rese note con comunicazione successiva.

Sarà reso disponibile il download dello skin pack autoinstallante che contiene tutte le livree dei concorrenti.

**Non sono permesse livree che turbino la pubblica morale, dai contenuti sessisti, razzisti o siano a sfondo sessuale, politico, religioso, oppure creino nocimento ad ACI Sport o al portale organizzatore.**

**Il mancato rispetto di questa norma è sanzionato con l'esclusione dalla gara.**

#### 4.4. – NUMERI DI GARA

I numeri di gara saranno attribuiti dall'organizzatore e terranno conto dell'eventuale preferenza comunicata dal concorrente in fase di iscrizione, con priorità per i concorrenti che si sono iscritti per primi.

Il cambio di numero di gara, previa richiesta all'organizzatore, sarà permesso solo entro le 48 ore precedenti la prima prova di campionato.

### 5. - STRUTTURA DELLA MANIFESTAZIONE, CALENDARIO E DURATA DELLE GARE

Il Campionato sarà strutturato in un unico field di 40 vetture determinate da una fase di prequalifica di ammissione e categorizzazione, e si svolgerà su sette gare che si effettueranno secondo il prospetto riportato di seguito:

DATA	PROVA	AUTODROMO	DURATA
06 e 09/09/2023		Prequalifiche: Circuito de Jerez - Ángel Nieto - Grand Prix	
07 e 10/09/2023		Prequalifiche: Suzuka International Racing Course	
19/09/2023	1	Phillip Island Circuit	60'
03/10/2023	2	Circuito de Jerez - Ángel Nieto - Grand Prix	60'
17/10/2023	3	Nürburgring Combined - Gesamtstrecke 24h	90'
31/10/2023	4	Motorland Aragon - Grand Prix	60'
14/11/2023	5	Autodromo Nazionale di Monza - Grand Prix	90'
28/11/2023	6	Mount Panorama Circuit	60'
12/12/2023	7	Suzuka International Racing Course - Grand Prix	90'

Per ogni evento è prevista la disputa d'una gara della durata indicata a fianco di ciascuna sede, anticipata da una sessione di qualifica della durata di 10' (25' per la 3^ prova) in modalità LONE con 2 giri utili disponibili, escluso il giro di lancio. L'ACI SPORT si riserva di poter modificare il presente Calendario e la durata delle gare a suo insindacabile giudizio.

### 6. - PROGRAMMA DELLA MANIFESTAZIONE

Il Campionato Italiano ESport GT4 2023 iRacing si svolgerà dal 6 settembre al 12 dicembre 2023. L'ACI SPORT si riserva di apportare modifiche al programma per esigenze organizzative e/o sulla base del numero degli iscritti.

La manifestazione può essere rinviata o annullata nei soli casi di forza maggiore riconosciuta dall'ACI.

Il giorno e l'ora virtuale si riferiscono sempre all'inizio della sessione di gara. Per le prequalifiche, si riferiscono all'ora di inizio della sessione LONE QUALIFY.

**PREQUALIFICHE DI AMMISSIONE IN HOT STINT:**

06/09/2023 e 09/09/2023 **Circuito de Jerez - Ángel Nieto - Grand Prix**

DATA E ORARIO VIRTUALE: 01/04/2023 h. 09.00

07/09/2023 e 10/09/2023 **Suzuka International Racing Course - Grand Prix**

DATA E ORARIO VIRTUALE: 01/05/2023 h. 09.00

Server (hosted) per 12 ore quotidiane, ogni 30' dalle ore 13:00 alle ore 01:00 di ciascun giorno, della durata di 1 ora, comprensivo di una sessione di pratica di 45 minuti e una sessione di qualifica di 15 minuti, con 3 giri utili a disposizione, escluso il giro di lancio.

Nel caso di manutenzione programmata del software iRacing, il giorno di manutenzione saranno aggiunte sessioni per ulteriori due ore, dalle ore 11:00 alle ore 13:00.

**1^ PROVA: Phillip Island Circuit**

19/09/2023 - DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE GARA: 2023-04-09 h. 10.00

**2^ PROVA: Circuito de Jerez - Ángel Nieto - Grand Prix**

03/10/2023 - DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE GARA: 2021-04-16 h. 12.30

**3^ PROVA: Nürburgring Combined - Gesamtstrecke 24h**

17/10/2023 - DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE GARA: 2023-04-23 h. 15.00

**4^ PROVA: Motorland Aragon - Grand Prix**

31/10/2023 - DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE GARA: 2023-04-30 h. 13.00

**5^ PROVA: Autodromo Nazionale di Monza - Grand Prix**

14/11/2023 - DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE GARA: 2023-05-07 h. 19.30

**6^ PROVA: Mount Panorama Circuit**

28/11/2023 - DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE GARA: 2023-05-20 h. 14.00

**7^ PROVA: Suzuka International Racing Course - Grand Prix**

12/12/2023 - DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE GARA: 2023-05-27 h. 09.00

**7. – CONCORRENTI, CONDUTTORI**

L'iscrizione al Campionato è aperta ai titolari di **Licenza di Concorrente/Conduttore ESport o solo Conduttore ESport, quest'ultimo se iscritto da Concorrente ESport Persona Fisica o Persona Giuridica o Scuderia**. Le licenze debbono essere valide per l'anno 2023 come previsto dall'art. 2 del Regolamento di Settore ESport.

La partecipazione di piloti con licenza straniera è consentita nel rispetto all'art 2.2.1. del R.D.S..

I Concorrenti e i Conduttori dovranno attenersi scrupolosamente a tutte le norme dettate dal vigente R.S.N., dal Regolamento di Settore ESport che si intendono qui integralmente riportate ed a tutte le disposizioni impartite dal Direttore di Gara e dagli Ufficiali di Gara preposti. Tutti i Concorrenti ed i Conduttori dovranno restare a disposizione (tramite canali informatici o telefonici) della Direzione Gara sino alla dichiarazione della classifica definitiva.

5.1. - Il Campionato Italiano ESport GT4 2023 iRacing è riservato agli equipaggi composti da un solo conduttore.

5.2. – L'ACI Sport potrà autorizzare la partecipazione di uno o più "Guest Drivers" al Campionato. Il "Guest Driver" competerà come vettura "trasparente", potrà usufruire di deroghe al Regolamento e non potrà accumulare punti per le classifiche ufficiali del Campionato Italiano ESport GT4 2023 iRacing.

**8. – VETTURE AMMESSE**

Al Campionato Italiano ESport GT4 2023 iRacing sono ammesse le seguenti vetture del simulatore iRacing di iRacing.com Motorsport Simulation:

AUTO
Aston Martin Vantage GT4
BMW M4 GT4
McLaren 570S GT4
Mercedes-AMG GT4
Porsche 718 Cayman GT4 Clubsport MR

## 9. - ISCRIZIONE AL CAMPIONATO

### 9.1 – PRE ISCRIZIONE

La pre iscrizione al Campionato Italiano ESport GT4 2023 iRacing è riservata al titolare di licenza di Concorrente/Conducente ESport e al titolare di licenza di solo Conducente ESport se iscritto da Concorrente ESport Persona Giuridica o Persona Fisica e Scuderia.

All'atto dell'iscrizione, il concorrente o il conducente, dovranno dichiarare il Team di appartenenza. Sarà richiesto altresì di indicare se il Team è riconducibile a Concorrente Persona Giuridica o Scuderia ESport licenziata (art. 2.6. RDS) per gli effetti delle classifiche Team stilati da ACI ESport ex art. 8.14 del R.D.S.

Per essere ammessi è necessario rispettare requisiti hardware previsti dall'art. 5.7 del Regolamento di Settore.

**Le pre iscrizioni alla manifestazione apriranno alle 00:00 del 01/07/2023 e chiuderanno alle ore 23:59 del 05/09/2023.**

All'atto delle pre iscrizione è richiesta la scelta della vettura tra quelle ammesse al campionato. Tale scelta può essere modificata entro e non oltre le 23:59 del 05/09/2023 attraverso comunicazione all'organizzatore. Dopo tale data non si avrà alcun diritto al cambio della vettura comunicata.

### 9.2 – AMMISSIONE ALLA MANIFESTAZIONE A SEGUITO DI PREQUALIFICHE IN HOT STINT

Ai fini dell'ammissione alla manifestazione sarà considerata la somma dei migliori tempi medi di percorrenza (AVERAGE LAP TIME) sulla lunghezza dei 3 giri a disposizione di ciascuna sessione fatti segnare su ciascun tracciato di prequalifica nelle sessioni di LONE QUALIFY.

Non saranno validi i tempi medi di percorrenza ove non siano stati portati a termine tutti e 3 i giri utili oppure sia stato assegnato dal simulatore e riportato nel report anche un solo incident point.

I conducenti che non avranno fatto segnare almeno un tempo medio utile nella sessione di LONE QUALIFY per entrambi i circuiti di prequalifica saranno considerati non ammessi.

Al termine della fase di prequalificazione, l'organizzatore renderà pubblici i risultati e procederà all'ammissione dei conducenti pre iscritti, tenendo conto che sarà ammesso alla partecipazione alla manifestazione un numero di conducenti non superiore a 4 per ciascun Team pre iscritto.

Si stabilisce quindi che:

- il 1°, il 2°, il 3° e il 4° conducente dello stesso Team, in ordine di classifica delle prequalifiche e se rientranti tra i primi 40, saranno ammessi alla manifestazione. Eventuali altri conducenti dello stesso Team saranno considerati non ammessi, a prescindere dalla loro posizione nella classifica di prequalifica.
- per tanti conducenti che vengono dichiarati non ammessi tra i primi 40 della classifica di prequalifica, saranno ripescati i conducenti qualificati dal 41° posto in poi, sempre applicando la regola precedentemente citata.

### 9.3 – CAMBIO, USCITA O DIMISSIONI DA UN TEAM

Durante tutto l'arco del campionato non è permesso al conducente, anche se privato, transitare in un altro Team partecipante, ovvero partecipare a manifestazioni, eventi o qualsiasi altra competizione di sim racing su qualsiasi simulatore, ospitata anche da altro organizzatore, per conto o portando i colori di tale Team, pena l'esclusione dalla manifestazione.

Nel caso di uscita o dimissioni da un team:

- se il team è riconducibile a titolare di licenza di Scuderia ESport o Concorrente ESport Persona Giuridica i quali hanno provveduto all'iscrizione del Conducente, oppure in caso di titolare di licenza di solo Conducente iscritto dal Concorrente Persona Fisica, il conducente sarà escluso dalla manifestazione;
- se il conducente è titolare di licenza Concorrente/Conducente e ha provveduto autonomamente all'iscrizione al campionato, potrà proseguire la manifestazione in qualità di pilota privato.

### 9.4 – FORMALIZZAZIONE E TASSA DI ISCRIZIONE

L'ammissione alla manifestazione, stabilita nei modi cui al paragrafo 9.2 che sarà comunicata ai concorrenti, è subordinata al versamento di una **tassa di iscrizione pari a € 40 (quaranta)** che sarà utilizzata per la copertura delle spese relative ai server di gara ed ai servizi di streaming e televisivi oltre che dei compensi previsti per gli ufficiali di gara.

Il versamento della tassa di iscrizione dovrà essere effettuato entro la data del 17/09/2023 con le modalità che sono indicate nel modulo di iscrizione.

Il mancato versamento della tassa di iscrizione comporterà la non ammissione del concorrente alla Manifestazione.

#### **10. – CANALI DI COMUNICAZIONE, DIRETTORE SPORTIVO / SPOTTER**

Tutti i concorrenti ammessi verranno inseriti, per la sola durata della manifestazione, in apposita [league iRacing denominata ACI ESport Gran Turismo](#), attraverso la quale potranno accedere alle sessioni di gara.

**Tutte le comunicazioni dell'organizzatore con i concorrenti avverrà sia attraverso canale dedicato DISCORD di [discordapp.com](#) collegandosi al server Simracingleague.it., sia attraverso l'invio di email. L'organizzatore non si assume alcuna responsabilità per il mancato recapito dovuto a disservizi tecnici e/o caselle di posta elettronica piene, disattivate e/o catalogate dal destinatario come posta indesiderata (spam).**

I concorrenti e i conduttori sono gli unici soggetti abilitati a parlare con gli Ufficiali di Gara.

L'utilizzo di uno o più spotter che accedano da spettatore a qualsiasi sessione della manifestazione è libero, senza necessità di alcuna comunicazione all'organizzatore.

**Nella fase di briefing che precede ogni gara sarà obbligatorio l'utilizzo del software DISCORD.**

#### **10.1 – OBBLIGO DI WEBCAM - FOTO DEL CONCORRENTE**

Tutti i conduttori, durante qualsiasi sessione ufficiale (prequalifiche, qualifiche, prove libere, gara) **dovranno dotarsi di webcam o utilizzare la camera di un dispositivo mobile che consenta apprezzare nella sua inquadratura sia il volto e sia, anche parzialmente, i movimenti della braccia sul volante.**

All'ingresso di qualsiasi sessione ufficiale e sino al suo termine, i concorrenti dovranno collegarsi all'applicazione [Zoom](#) attraverso le credenziali che saranno fornite dall'organizzatore di volta in volta attraverso il canale di comunicazione ufficiale, e trasmettere l'inquadratura della webcam. Sono permesse anche risoluzioni non in alta definizione e non è necessaria la trasmissione del canale audio, a patto che il volto del conduttore sia sempre riconoscibile.

**A tale scopo è obbligatorio per ogni concorrente fornire all'organizzatore una foto tessera - utilizzabile nelle grafiche di sovrapposizione dei video in diretta - e copia del documento di identità.**

In caso di utilizzo di un visore per la realtà virtuale, il conduttore è tenuto ad avvisare l'organizzatore o i commissari sportivi e consentire che questi effettuino la verifica dell'identità a inizio sessione e prima che il casco venga indossato.

**Il mancato utilizzo della webcam o sistema equipollente, determinerà l'esclusione, immediata o nel post gara, dalla sessione in corso con determinazione dei commissari sportivi.**

Le immagini trasmesse dai conduttori possono essere utilizzate dalla regia durante le trasmissioni in diretta di ciascun evento, e sarà richiesto consenso con preventiva comunicazione all'organizzatore.

#### **11. – ORARI DELLE SESSIONI E IMPOSTAZIONI SERVER**

Il programma di ogni gara prevede i seguenti orari e impostazioni del server.

Gli orari sono sempre da intendersi Local Time (Italia).

##### **11.1 – PREQUALIFICHE**

Di seguito sono riportate le specifiche del server di prequalifica.

<b>Locazione server iRacing</b>	<b>DE-Fra</b>
<b>Capienza serbatoio</b>	<b>65%</b>
<b>Tipo di sessione</b>	<b>Practice + Lone qualifier</b>

Data e orario virtuale	VEDI PROGRAMMA
Condizioni metereologiche	iRacing Default (Party Cloudy, 78°F (26°C), 55% Humidity, Wind 2MPH N), Dynamic Sky e Dynamic Weather <b>DISABILITATI</b>
Condizioni tracciato	Track State 100%
Setup	Libero
Qualifying Conduct Scrutiny	<b>STRICT</b>
Fast Repair	0
Aiuti alla guida	Disallow all driving aids (but clutch assist On)
Consumo pneumatici	Si
Danni	Si
Penalità automatiche	No
Squalifica automatica	No

## 11.2 – BRIEFING, PROVE LIBERE, QUALIFICHE, GARA

Il giorno di gara seguirà il seguente programma:

<b>PROVE LIBERE</b>	
TIPO	Open practice
ORA	20:30
DURATA	60'
<b>BRIEFING DIREZIONE GARA</b>	
ORA	21:00
DURATA	15'
LIMITAZIONI	Obbligo canale vocale DISCORD SRL - Divieto di ingresso sul circuito.
<b>QUALIFICHE</b>	
TIPO	Lone qualifier
ORA	21:30
DURATA	10' 2 laps (25' per la 3 <sup>a</sup> prova)
<b>GARA</b>	
ORA	21:40 (21:55 per la 3 <sup>a</sup> prova)
DURATA	VEDI PROGRAMMA

Di seguito sono riportate le specifiche del server di gara

Locazione server iRacing	DE-Fra
Capienza serbatoio	65%
Tipo di sessione	Open practice + Lone qualifier + Race
Giorno e orario virtuale	Vedi gara
Condizioni metereologiche	Dynamic Sky e Dynamic Weather <b>ABILITATI</b>
Condizioni tracciato	<b>MARBLES:</b> Clean Marbles <b>OPEN PRACTICE:</b> Track State 50% <b>LONE QUALIFIER:</b> Automatically generated from prev. session

	<b>RACE: Automatically generated from prev. session</b>
<b>Setup</b>	<b>Libero</b>
<b>Qualifying Conduct Scrutiny</b>	<b>STRICT</b>
<b>Tipo partenza</b>	<b>Lanciata (gestita dal simulatore)</b>
<b>Fast Repair</b>	<b>0</b>
<b>Aiuti alla guida</b>	<b>Disallow all driving aids (but clutch assist On)</b>
<b>Consumo pneumatici</b>	<b>Si</b>
<b>Danni</b>	<b>Si</b>
<b>Penalità automatiche</b>	<b>No</b>
<b>Squalifica automatica</b>	<b>No</b>

### 12. – GRIGLIA DI PARTENZA, PARTENZA DELLE GARE

La griglia di partenza di ciascuna Gara sarà determinata da una sessione di qualifica che precede la Gara stessa.  
La griglia di partenza sarà disposta su due file conformemente a quanto previsto dal simulatore iRacing.  
La procedura di partenza sarà lanciata, interamente gestita dal simulatore iRacing.  
La partenza della Gara avverrà all'ora indicata nel programma.

### 13. – RIFORNIMENTI E RIPARAZIONI

Non vi sono limitazioni di riparazioni e rifornimento se non quelle previste in caso di assolvimento di penalità disciplinate nell'Allegato n.1 del presente Regolamento.

### 14. – LIMITE DI VELOCITÀ NELLA CORSIA DEI BOX

la velocità di percorrenza della corsia box è disciplinata automaticamente dal simulatore.

### 15. – CLASSIFICHE ED ATTRIBUZIONE PUNTEGGI

Il presente campionato prevede che siano stilate le seguenti classifiche:

- **Classifica Piloti Campionato Italiano ESport GT4 2023 iRacing**
- **Classifica Team (non ufficiale)**

#### 15.1 – POSIZIONE FINALE DEI CONCORRENTI IN GARA

Al termine di ogni gara sarà stilata la relativa classifica di gara basata sul report ufficiale fornito da iRacing.com.

I piloti indicati come RUNNING e DISCONNECTED verranno classificati in base ai giri completati e percepiranno i relativi punti solo nel caso abbiano completato almeno il 50% del tempo/giri di gara.

I piloti indicati come DISQUALIFIED nel report di gara fornito dal server saranno classificati in fondo alla classifica in ordine di giri completati, ma non percepiranno punti.

Potranno influire sulle posizioni finali eventuali sanzioni comminate dagli Ufficiali di Gara nel post gara.

#### 15.2 – PUNTEGGI

I seguenti punteggi saranno assegnati ad ogni Conduuttore per le Classifiche sopra riportate:

CLASSIFICA	PUNTI	CLASSIFICA	PUNTI
1°	50	14°	12
2°	45	15°	11
3°	40	16°	10
4°	36	17°	9
5°	32	18°	8
6°	29	19°	7



7°	26	20°	6
8°	24	21°	5
9°	22	22°	4
10°	20	23°	3
11°	18	24°	2
12°	16	25°	1
13°	14	<b>Pole: 2 punti - Best Lap: 1</b>	

Ai sensi dell' art. 8.13. del R.D.S., un conduttore per poter rientrare nella classifica deve risultare assente in non più del 50% delle manifestazioni del calendario della serie.

Inoltre:

- un conduttore viene considerato assente in una manifestazione quando, seppur iscritto, non completa almeno un giro valido durante la fase di gara.
- un conduttore viene considerato partito in una manifestazione se iscritto, verificato e ha completato almeno un giro valido durante la fase di gara.

### 15.3 – PUNTEGGI PER CLASSIFICA TEAM

La classifica per team/scuderie è da considerarsi non ufficiale e non sarà valida per gli effetti delle classifiche Team stilati da ACI Esport ex art. 8.14 del R.D.S. che rimangono di competenza dell'ente sportivo.

**Per la classifica a team, saranno sommati, per ogni gara, i 2 migliori punteggi ottenuti dai piloti del team in ciascuna prova.**

### 16. – PREMIAZIONI DELLA MANIFESTAZIONE

16.1. – Il Conduttore primo in Classifica al termine del Campionato riceverà il titolo di Campione Italiano ESport GT4 2023 iRacing e sarà invitato alla premiazione dei campioni dell'automobilismo ACI 2023 per la consegna del titolo.

Il Conduttore primo in Classifica al termine del Campionato riceverà in premio:

- **Crediti per il simulatore iRacing pari a 500,00 iRacing Dollars**
- Rinnovo gratuito della licenza ACI ESport per l'anno 2024

16.3. – Il Conduttore secondo in Classifica al termine del Campionato riceverà in premio:

- **Crediti per il simulatore iRacing pari a 250,00 iRacing Dollars**
- Rinnovo gratuito della licenza ACI ESport per l'anno 2024

16.4. – Il Conduttore terzo in Classifica al termine del Campionato riceverà in premio:

- **Crediti per il simulatore iRacing pari a 150,00 iRacing Dollars**
- Rinnovo gratuito della licenza ACI ESport per l'anno 2024

16.5. – Il Conduttore quarto in Classifica al termine del Campionato riceverà in premio:

- **Crediti per il simulatore iRacing pari a 100 iRacing Dollars**

16.6. – Il Conduttore quinto in Classifica al termine del Campionato riceverà in premio:

- **Crediti per il simulatore iRacing pari a 50 iRacing Dollars**

### 17. – UFFICIALI DI GARA

TIPOLOGIA	NOMINATIVO
-----------	------------

UFFICIALI DI GARA O GIUDICE UNICO	COMUNICATI CON RPG
ASSISTENTI	Paolo Bassi Luca Lezzi Simone Lezzi

### 18. – RECLAMI E PENALITÀ

Le penalità saranno applicate conformemente a quanto previsto dal Regolamento di Settore e del RSN che riportiamo di seguito.

**Le modalità di irrogazione e assolvimento delle penalità, le modalità di segnalazione in gara agli Ufficiali di Gara, le condizioni per l'esposizione della bandiera rossa e i relativi sistemi di comunicazione sono riportati nell'allegato 1 al presente Regolamento che qui si assume trascritto.**

L'intervento degli Ufficiali di Gara sarà in modalità Classica (art. 10.1 R.D.S.).

#### 18.1. – RECLAMO (art. 11.3 R.D.S.)

È diritto del concorrente, nel caso in cui sia stato leso in un suo interesse o diritto, l'invio di un reclamo ai commissari sportivi.

**Il concorrente può presentare un reclamo dall'inizio della gara sino a entro i 30 minuti successivi all'orario di pubblicazione della classifica provvisoria.**

Qualunque reclamo pervenuto dopo le suddette tempistiche viene ritenuto inaccettabile.

L'invio telematico del reclamo deve essere eseguito:

- durante la gara: su apposito canale Discord predisposto dall'organizzatore
- dalla fine della gara e sino allo scadere dei termini, all'indirizzo email [reclami.aciesport@simracingleague.it](mailto:reclami.aciesport@simracingleague.it).

**Qualunque reclamo pervenuto in altro modo viene considerato nullo.**

Il concorrente che intende presentare un reclamo, avente per oggetto più di una vettura o più di un concorrente deve presentare tanti reclami quanti sono i conduttori reclamati.

#### 18.2. APPELLO – (art. 11.4 R.D.S.)

Un concorrente può presentare un preavviso di appello ad una decisione dei commissari sportivi entro 30 minuti dall'orario di pubblicazione delle classifiche provvisorie, e nel rispetto delle disposizioni del regolamento di settore ESport.

Le modalità di formalizzazione dell'appello sono regolate dal vigente R.S.N. e dal Regolamento di Giustizia Sportiva.

**Si ricorda che, anche ai sensi del Codice FIA, le sanzioni dello “Stop and Go”, “Stop and Go 10”, “Drive Through” e le penalità in tempo sono inappellabili (Art. 10.2 lettera G R.D.S.).**

#### 18.3. – RICHIAMO o WARNING (art. 10.2 lettera A R.D.S)

Il Richiamo o Warning è una reprimenda per una violazione del comportamento dei conduttori ritenuta di non particolare gravità.

Il secondo Richiamo ricevuto da un conduttore nella stessa gara comporta la sanzione del Drive Through con decisione da parte del Collegio dei Commissari Sportivi o del Giudice Unico.

Il Richiamo si esaurisce all'interno della medesima gara.

#### 18.3. – PENALITÀ IN TEMPO O IN GIRI (art. 10.2 lettera D R.D.S)

La penalità in tempo deve essere espressa in minuti e/o secondi, la penalità in giri deve essere espressa in giri.

Le penalità in tempo vengono applicate sul tempo finale di gara mentre le penalità in giri vengono applicate sulla distanza finale di gara.

Le penalità sopra riportate potranno essere utilizzate entrambe.

Non è richiesta la convocazione del concorrente al fine dell'applicazione delle penalità in tempo e giri..

#### 18.4. – DRIVE THROUGH (art. 10.2 lettera B R.D.S)

Nelle gare ESport di Velocità in Circuito, il Collegio dei Commissari Sportivi potrà applicare la penalità del Drive Through (DT) nel caso in cui un conduttore tenga un comportamento in gara che violi le norme sportive.

La penalità Drive Through va scontata percorrendo la pit lane a velocità di limitatore.

La penalità del Drive Through non deve essere applicata negli ultimi 8 minuti escluso l'eventuale giro finale. In sostituzione, al tempo di gara del conduttore interessato, devono essere aggiunti 20 secondi.

Il Drive Through deve essere scontato dal conduttore entro il termine imposto automaticamente dal simulatore, pena l'esclusione dalla manifestazione con decisione da parte dei Commissari Sportivi.

#### **18.5. – STOP AND GO E STOP AND GO 10” (art. 10.2 lettera C R.D.S)**

Nelle gare ESport di Velocità in Circuito, il Collegio dei Commissari Sportivi potrà applicare la penalità dello “Stop and Go” e “Stop and Go 10 secondi” nel caso in cui un conduttore tenga un comportamento in gara che violi le norme sportive.

La penalità “Stop and Go” deve essere scontata con rientro nella corsia dei box e fermata sulla propria piazzola. La penalità “Stop and Go 10” deve essere scontata con rientro nella corsia dei box e sosta di 10 secondi sulla propria piazzola.

La penalità dello “Stop and Go” e “Stop and Go 10” non deve essere applicata negli ultimi 8 minuti escluso l'eventuale giro finale. In sostituzione, al tempo di gara del conduttore interessato devono essere aggiunti 25 secondi nel caso di “Stop and Go” o 35 secondi nel caso di “Stop and Go 10”.

Lo “Stop and Go” e “Stop and Go 10” deve essere scontato dal conduttore entro il termine imposto automaticamente dal simulatore, pena l'esclusione dalla manifestazione con decisione da parte dei Commissari Sportivi.

#### **18.6. – PARTENZA DALLA PIT LANE (art. 10.2 lettera E R.D.S)**

Il Collegio dei Commissari Sportivi potrà infliggere la sanzione di “Partenza della pit lane” da scontare alla prima successiva partecipazione.

Il conduttore che dovesse scontare la penalità della partenza dalla pit lane non dovrà partecipare alla sessione di qualifica e non dovrà schierarsi in griglia. Uscirà dalla pit lane solo nel momento in cui l'ultimo pilota abbia oltrepassato la linea di demarcazione della fine della corsia dei box.

#### **18.7. – ESCLUSIONE (SQUALIFICA) (art. 10.2 F R.D.S)**

L'esclusione di un concorrente o di un conduttore dalla manifestazione o dalla classifica è decisa dal Collegio dei Commissari Sportivi o dal Giudice Unico e può essere inflitta prima, durante o al termine della manifestazione, a seconda che le infrazioni o le irregolarità siano state rilevate prima, durante o al termine della competizione stessa.

L'esclusione dalla gara comporta per il concorrente o conduttore l'immediata squalifica dalla manifestazione.

#### **18.9. – GRAVI INFRAZIONI AL REGOLAMENTO SPORTIVO**

L'infrazione al regolamento sportivo può comportare anche l'esclusione dall'intera Manifestazione e la perdita dei punti acquisiti in tutte le gare disputate della medesima Manifestazione che verranno detratti da quelli maturati o maturandi in classifica.

#### **18.10 – INCIDENT POINTS (INC PER OFF TRACK) DEL SIMULATORE IRACING**

Per ciascuna sessione di gara saranno ammessi un massimo di:

- 20 inc per le gare della durata di 60 minuti;
- 30 inc per le gare della durata di 90 minuti.

La verifica del superamento del tetto massimo di inc avverrà immediatamente dopo il termine della gara a cura dei Commissari Sportivi.

Al fine di considerare i soli incident point generati dal superamento dei limiti del tracciato, ai conduttori che hanno ecceduto la quota prevista verranno detratti 4 inc per ciascun giro per il quale il report finale del simulatore riporta l'avviso “car contact”. Tuttavia, nel caso di multipli contatti avvenuti nel medesimo giro non si procederà mai ad ulteriori detrazioni.

Nel caso di superamento del limite previsto anche successivamente alle detrazioni, il conduttore sarà sanzionato con:

- Drive Through convertito ai sensi del Regolamento di Settore ESport in 20 secondi di penalità;
- 10 secondi di penalità ogni ulteriori 5 inc in eccesso.

Le sanzioni derivanti dal superamento del limite di incident point non comportano decurtazione di punti patente ai sensi dell'art. 19 del regolamento.

#### **19. – PATENTE A PUNTI**

Per il Campionato Italiano ESport GT4 2023 sarà adottato un sistema di patente a punti.

##### **19.1. – AMMONTARE INIZIALE DEI PUNTI PATENTE**

All'inizio della manifestazione, a ciascun conduttore partecipante sono attribuiti 10 punti patente.

##### **19.2 – PERDITA DEI PUNTI PATENTE**

Ciascuna sanzione inflitta dal collegio dei commissari sportivi o dal giudice unico, sia in gara e sia nel post gara, comporterà la decurtazione di punti patente così come di seguito riportato:

- Warning: nessun punto;
- 5 secondi di penalità: -2 punti;

- Assenza non comunicata al briefing e schieramento in griglia di partenza (art. 8.5 RDS): - 2 punti;
- 10, 15 secondi di penalità e Partenza dalla Pitlane: -3 punti;
- 20 secondi di penalità e superiori, Drive Through, Stop & Go: -4 punti;
- Esclusione (Squalifica): -5 punti

#### **19.2 – PERDITA DELL'INTERO AMMONTARE DEI PUNTI PATENTE**

Nel caso il conduttore, a seguito di penalità, perda l'intero ammontare dei punti patente, sarà escluso dalla partecipazione della successiva prova di campionato.

Nel caso la perdita dell'intero ammontare dei punti patente sopraggiunga per sanzione ricevuta nell'ultima prova di campionato, ciò comporterà la perdita dei punti acquisiti in tale prova.

La decurtazione di punti patente non può mai portare a risultato negativo.

#### **19.2 – AMMONTARE DEI PUNTI PATENTE SUCCESSIVAMENTE ALL'ESCLUSIONE**

Il conduttore escluso da una prova a seguito della perdita dell'intero ammontare dei punti patente, è ammesso alla partecipazione delle prove successive a quella dalla quale è stato escluso con un ammontare di punti pari a 2 per ciascuna prova rimanente alla quale potrà partecipare.

#### **20 – UTILIZZO DI EXPLOIT E GLITCH**

E' severamente vietato l'utilizzo di exploit e glitch che sfruttino errori o limiti di programmazione del simulatore (cc.dd. bug) per trarne un illecito vantaggio.

Tali pratiche saranno considerate alla stregua di una condotta antisportiva, punibili, a giudizio dei commissari sportivi, finanche con l'esclusione dalla gara, dalle gare successive o dal campionato.

#### **21. – ASSEGNAZIONE TITOLI**

Il punteggio per l'assegnazione dei Titoli sarà quello previsto all'art. 15.2.

#### **22. - TITOLO DI CAMPIONE ITALIANO ESPORT GT4 2023 IRACING**

La Classifica finale per l'assegnazione del Titolo di Campione Italiano ESport GT4 2023 iRacing si otterrà sommando i punteggi relativi ai 7 risultati ottenuti nel corso delle gare del Campionato Italiano ESport GT4 2023 iRacing.

#### **23. - EX AEQUO**

Nel caso di ex aequo tra due o più conduttori, la migliore posizione di classifica sarà determinata in base alle seguenti discriminanti riferenti alle gare finali o gare uniche, in ordine di priorità: numero di vittorie, numero di secondi posti, numero di podi, migliori piazzamenti, numero di gare in cui il pilota si è classificato.

In caso di ulteriore ex aequo i conduttori sono dichiarati pari piazzati e se entrambi primi in una serie titolata, sono dichiarati co-vincitori della serie.

N° approvazione ACI SPORT: CV – \_\_\_\_\_ - Data di approvazione: \_\_\_\_\_