

N.B.: Gli aggiornamenti e/o modifiche sono in rosso.	
<b>DATA</b>	<b>MODIFICA</b>
22/05/2023	PRIMA VERSIONE

**INDICE**

1. **PREMESSA**
2. **ORGANIZZATORE**
3. **SIMULATORE UTILIZZATO E TIPO DI COMPETIZIONE**
4. **VEETURE AMMESSE**
5. **PRINCIPI GENERALI – DIRITTI DI IMMAGINE – PUBBLICITÀ - LIVREE - NUMERI DI GARA**
6. **PROGRAMMA DELLA MANIFESTAZIONE**
7. **AMMISSIONE**
8. **CONCORRENTI, CONDUTTORI**
9. **TASSA DI PARTECIPAZIONE**
10. **ALBO DI GARA E CANALI DI COMUNICAZIONE**
11. **ORARI DELLE SESSIONI E IMPOSTAZIONI SERVER DI GARA**
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. **PARTNER E 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 VINCITORE DELLA COPPA ITALIA ESPORT GT4 SPRINT**
23. **EX AEQUO**
24. **CONDOTTA DI GUIDA - PRINCIPI GENERALI**

## 1. – PREMESSA

L'Automobile Club d'Italia (ACI) indice la Coppa Italia ESport GT4 Sprint 2023 Assetto Corsa Competizione (di seguito chiamata COPPAGT4) 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 Kunos Simulazioni 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 TRIVILINO Nicola, Licenza ACI ESport Organizzatore N° 467775, attraverso il portale online [DRIVINGITALIA.NET](http://DRIVINGITALIA.NET), contatto: [info@drivingitalia.net](mailto:info@drivingitalia.net).

## 3. – SIMULATORE UTILIZZATO E TIPO DI COMPETIZIONE

Il simulatore utilizzato è Assetto Corsa Competizione in versione PC di [Kunos Simulazioni](#), aggiornato all'ultima versione disponibile tramite piattaforma [Steam](#).

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

## 4. – VETTURE AMMESSE

4.1 - Per la partecipazione alla COPPAGT4 Sono necessari i seguenti [contenuti aggiuntivi DLC](#):

- 2023 GT World Challenge Pack DLC
- GT4 Pack DLC (contenente le vetture di classe GT4)

Sono ammesse alla COPPAGT4 tutte le vetture di classe GT4 di Assetto Corsa Competizione. La scelta è libera.

4.2 – Per la fase di prequalifica, i conduttori possono utilizzare una vettura diversa da quella che utilizzeranno nel corso delle gare di campionato.

4.3. – E' possibile cambiare la vettura scelta in fase di iscrizione, comunicandolo a [info@drivingitalia.net](mailto:info@drivingitalia.net), ma solo entro le 48 ore precedenti la prima gara di campionato.

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

L'ACI SPORT indice e patrocina la COPPAGT4 e assegnerà il titolo di vincitore della Coppa Italia GT4 Sprint 2023 su Assetto Corsa Competizione.

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)

### 5.1. – 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 alla COPPAGT4.

(b) le immagini della Vettura, della tuta e/o del casco dei Conduuttori utilizzato nel contesto della loro partecipazione al COPPAGT4.

## 5.2. – PUBBLICITÀ

Ogni livrea di cui al successivo punto 5.3. deve presentare:

- logo DrivingItalia.NET in posizione ben visibile nella parte frontale anteriore della vettura;
- 2 loghi ACI ESport in posizione visibile nella parte destra e sinistra della vettura (simmetrici);
- 2 loghi Freem in posizione visibile nella parte destra e sinistra della vettura (simmetrici);
- 2 loghi BPER Banca in posizione visibile nella parte destra e sinistra della vettura (simmetrici);

I loghi sono disponibili sul forum di DRIVINGITALIA.NET, nel topic dedicato alle skins.

## 5.3. – LIVREE (SKIN)

Al COPPAGT4 sono ammesse livree realizzate con l'editor interno del gioco; in questo caso il conduuttore dovrà solo salvare la sua livrea nel gioco e selezionarla prima di entrare nel server, provvederà il gioco in automatico a sincronizzarla con il server e gli altri piloti per renderla visibile.

5.3.1. – Sono ammesse altresì livree create da zero con editor grafico esterno. In questo caso è necessario seguire le linee guida dell'organizzatore per sottoporre la livrea ad autorizzazione, nell'apposito topic sul forum dedicato alle skins: il conduuttore o concorrente dovrà riportare nel topic dedicato alle skins quanto segue:

- A) link per scaricare direttamente e rapidamente il pacchetto con tutti i file e cartelle necessari alla skin;
- B) per ogni livrea:
  - nome del concorrente;
  - nome e cognome dei conduuttori;
  - vettura scelta e numero di gara;
- C) pubblicare almeno 3 immagini che mostrano la skin dell'auto da varie angolazioni.

Una volta approvata la livrea, questa sarà inserita in tempi rapidi sul server, così da poterla provare online.

5.3.2. – DrivingItalia non verifica il funzionamento tecnico corretto della skin, che è solo responsabilità del conduuttore/concorrente; è necessario quindi prestare molta attenzione al confezionamento del pacchetto contenente i file e cartelle necessari per la skin.

La skin non può essere modificata o aggiornata in nessun caso dopo il via del campionato.

5.3.3. – Il termine ultimo per l'invio della livrea è fissato alle ore 23,00 dell'ultimo giorno di prequalifica. Si raccomanda al conduuttore di provare la skin sul server online già prima della prima gara

5.3.4. – Nel caso sulla livrea siano presenti nomi, marchi e loghi protetti e registrati, il conduuttore/concorrente dovrà presentare all'organizzatore, ove richiesta, la specifica autorizzazione per la raffigurazione. Qualora quest'ultima sia mancante o incompleta, la livrea non sarà autorizzata.

5.3.5. – Prima della prima gara di campionato, dopo aver installato tutte le skins sul server, l'organizzatore fornirà un unico pacchetto contenente tutte le livree di tutti i conduuttori, per un comodo download. L'installazione delle livree non è obbligatoria, ma in mancanza delle stesse, le vetture in pista saranno in grafica nera.

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

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

## 5.4. – 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.

## 6. – PROGRAMMA DELLA MANIFESTAZIONE

La COPPAGT4 si svolgerà dal 28 settembre al 14 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.

6.1. – Il Campionato sarà strutturato in **un unico field di massimo 35 vetture** determinate dalla fase di prequalifica del Campionato Italiano Esport GT4 Sprint 2023 e si svolgerà su sei gare che si effettueranno secondo il prospetto riportato di seguito:

DATA	AUTODROMO	DURATA
05/10/2023	Monza	60'
19/10/2023	Zolder	60'
02/11/2023	Misano	60'
16/11/2023	Nürburgring	60'
30/11/2023	Imola	60'
14/12/2023	Valencia	60'

6.2. – Per ogni evento è prevista la disputa d'una gara della durata di un'ora, anticipata da una sessione di qualifica della durata di 15'.

L'ACI SPORT si riserva di poter modificare il presente Calendario e la durata delle gare a suo insindacabile giudizio.

6.3. – Qualora nel giorno di gara si verificassero gravi problemi tecnici non attribuibili all'organizzatore (es. server centrale di Assetto Corsa Competizione non funzionante), la gara sarà rinviata il giorno indicato come data di recupero nel Regolamento Particolare di Gara (RPG).

6.4. – Nel caso in cui anche il giorno della gara di riserva si presentassero problemi tecnici cui al punto precedente, tali da non poter svolgere correttamente la gara, questa verrà annullata e sarà oggetto, per i soli concorrenti presenti, di un possibile scarto come peggior risultato ottenuto nel campionato.

6.5. – Tutte le gare della COPPAGT4 saranno trasmesse in diretta streaming dalla piattaforma "Grand Prix TV", sul canale Twitch GPTV, sulla pagina Facebook DrivingItalia ed ACI ESport (con la possibilità di condivisione libera) e sul canale TV ACI Sport SKY 228, con studio virtuale dinamico e personalizzato "ACI ESport" di proprietà DrivingItalia.NET. **A fine gara, i primi 3 concorrenti/conduuttori al traguardo dovranno essere a disposizione di Grand Prix TV, su apposito canale voce Discord, per una breve intervista.**

## 7. – AMMISSIONE

7.1. – Saranno ammessi alla COPPAGT4 i conduuttori dal 33° al 67° in ordine di classifica delle prequalifiche del Campionato Italiano ESport GT4 Sprint 2023, il cui regolamento è pubblicato separatamente. Nel caso di ripescaggi di cui all'art. 7.11 del Regolamento del Campionato Italiano, saranno ammessi dopo il 67° qualificato un numero di conduuttori tale da raggiungere i 35 partecipanti.

7.2. – Si determina tuttavia che la Coppa Italia ESport GT4 Sprint 2023 si terrà unicamente al raggiungimento di almeno 30 conduuttori.

## 8. – CONCORRENTI, CONDUTTORI

8.1. – La partecipazione alla COPPAGT4 è riservata ai titolari di licenza di Concorrente/Conduuttore ESport o al titolare di licenza di solo Conduuttore ESport se iscritto dal Concorrente ESport Persona Giuridica o Persona Fisica. **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..

8.2. – I Concorrenti e i Conduuttori 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 Conduuttori dovranno restare a disposizione (tramite canali informatici o telefonici) della Direzione Gara sino alla dichiarazione della classifica definitiva.

8.3. – La COPPAGT4 è riservato agli equipaggi composti da un solo conduuttore.

8.4. – 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 della COPPAGT4.

## 9 – TASSA DI PARTECIPAZIONE

**Si riterranno automaticamente valide per la manifestazione le iscrizioni prodotte per il Campionato Italiano ESport GT4 Sprint 2023, senza necessità di altra ulteriore comunicazione da parte del concorrente/conduuttore.**

Le modalità di iscrizione e il pagamento quale erogazione liberale per le prequalifiche, nonché tutte le altre informazioni inerenti la fase di prequalifica e categorizzazione sono riportate agli art. 7, 8 e 9 del regolamento Campionato Italiano ESport GT4 Sprint 2023 che qui si intendono integralmente richiamati.

9.1. – Successivamente alle prequalifiche, i **conduttori ammessi alla Coppa Italia ESport GT4 Sprint 2023**, dovranno versare, quale quota di partecipazione, la somma di **€ 12,00 entro e non oltre le ore 13:00 del 3 Ottobre 2023**.

9.2. – I versamenti debbono essere eseguiti attraverso [Paypal](#) (oppure bonifico bancario su richiesta). Tali importi non vengono percepiti da ACI Sport, ma dall'organizzatore a copertura delle spese come erogazione liberale; le quote di iscrizione non verranno restituite in alcun caso fatta eccezione per i casi di comunicazione di ritiro che deve pervenire entro il termine di chiusura delle iscrizioni, ai sensi dell'art. 6.1 del RDS.

9.3. – In caso di mancato versamento entro il termine degli importi di cui al par. 9.5, il conduttore sarà escluso dalla manifestazione ai sensi dell'art. 6.1 del RDS e si procederà al ripescaggio del conduttore immediatamente successivo nella classifica di cui al par. 7.2.10..

## 10. – ALBO DI GARA E CANALI DI COMUNICAZIONE

10.1. – Il riferimento ufficiale della COPPAGT4 è il sito web di DrivingItalia.NET ed in particolare il [forum ufficiale dedicato](#), definito come Albo Ufficiale di Gara.

10.2. – **E' obbligatorio per ogni conduttore/ concorrente effettuare la propria registrazione sul forum DrivingItalia, al fine di ottenere un identificativo reale.**

10.3. – Le comunicazioni riservate ai conduttori/concorrenti (es. password del server, ecc.) verranno inviate sul forum DrivingItalia a mezzo PM (Private Message). **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).**

10.4 – E' a disposizione dei conduttori/concorrenti un [canale testo e voce dedicato alla COPPAGT4](#) sul server Discord DrivingItalia.

10.5. – **Durante le gare di campionato, l'accesso e il collegamento al canale voce Discord COPPAGT4 è obbligatorio ai conduttori/concorrenti per partecipare al Briefing e ricevere le comunicazioni impartite dagli Ufficiali di Gara e dall'organizzatore durante la gara.**

Ogni concorrente può richiedere un canale dedicato esclusivo in modalità testo e voce sul server Discord DrivingItalia.

10.6. – I concorrenti e i conduttori con licenza in corso di validità sono gli unici soggetti abilitati a parlare con gli Ufficiali di Gara.

## 11. – ORARI DELLE SESSIONI E IMPOSTAZIONI SERVER DI GARA

11.1. – Ogni conduttore deve entrare nel server di gara con il proprio **nome e cognome reale**, pena l'esclusione dalla gara.

11.2. –L'auto scelta per il campionato potrà essere più cambiata solo con comunicazione preventiva a [info@drivingitalia.net](mailto:info@drivingitalia.net), almeno 48 ore prima della prima prova di campionato.

11.3. – Orari e configurazione del server. (l'ora deve sempre intendersi Local Time Italia).

BRIEFING DIREZIONE GARA	
ORA	20:45
DURATA	20'
PRESCRIZIONI	Briefing obbligatorio. L'assenza ingiustificata del conduttore comporterà la sanzione del Warning.
PROVE LIBERE	
ORA	21:05
DURATA	30'

<b>QUALIFICHE</b>	
<b>ORA</b>	21:35
<b>DURATA</b>	15'
<b>GARA</b>	
<b>ORA</b>	21:55
<b>DURATA</b>	60'

11.4. – Di seguito sono riportate le specifiche del server di gara

<b>Condizioni metereologiche</b>	<b>Dinamiche.</b> Gli orari virtuali, condizioni meteo, temperature e variabilità saranno svelati con il server di allenamento aperto prima di ciascuna gara
<b>Accelerazione tempo</b>	No
<b>Assetto</b>	Libero
<b>Utilizzo tasto ESC</b>	<b>IN QUALIFICA:</b> consentito <b>IN GARA:</b> vietato. L'utilizzo equivale al ritiro
<b>Tipo partenza</b>	Lanciata (gestita dal simulatore)
<b>Pit Stop</b>	Non obbligatorio
<b>Aiuti alla guida</b>	<b>Controllo stabilità: NON consentito</b> <b>Aiuto allo sterzo: NON consentito</b> Fari automatici: consentito Tergicristalli automatici: consentito Accensione auto automatica: consentita Limitatore automatico: consentito Cambio automatico: consentito Frizione automatica: consentita Traiettoria ideale: consentita

11.5. – Ulteriori prescrizioni:

- A. in caso di utilizzo del tasto ESC in qualifica è necessario non creare pericolo o intralcio alle altre vetture sul tracciato;
- B. al termine dell'evento, i conduttori potranno uscire dal server solo su indicazione dell'organizzatore/direttore di gara e comunque dopo che il server avrà effettuato il reset (quindi sarà tornato alla sessione di prove libere);
- C. l'uso della safety car (art. 8.9 RDS) non è previsto;
- D. l'uso del regime di Virtual Safety Car (Art. 8.9 RDS) non è previsto;
- E. la gestione dei tagli di pista è completamente demandata al simulatore ai sensi dell'art. 8.7 del RDS;
- F. non è previsto al riavvio di una o più sessioni ad eccezione di problemi tecnici del server di gara riscontrati dall'organizzatore o dagli ufficiali di gara;
- G. **l'uso della chat testuale del gioco e di quella vocale Discord sono assolutamente vietate nel corso delle sessioni di qualifica e gara;**
- H. **nelle sessioni di qualifica e gara in corso è assolutamente vietato l'ingresso nel server;**
- I. **il conduttore che manifesta problemi di prestazioni a causa di PC e/o connessione internet (ping/latenza > 120ms) sarà espulso dalla sessione dopo 1 avviso dato in chat di gioco;**
- J. **ogni conduttore deve salvare il proprio replay e telemetria, per fornirli all'organizzatore qualora richiesti; la mancata consegna entro le 24 ore successive alla richiesta determina la perdita dei punti acquisiti nella gara stessa.**

11.6. – Sarà possibile seguire la gara con vari dettagli tramite [Live Timing PITWALL PRO+](#).

#### 11.7. – ZAVORRA

Ad ogni posizione finale di gara corrisponderà un'aggiunta di zavorra sulla vettura, come specificato di seguito:

- 1° posto = +15 kg
- 2° posto = +10 kg
- 3° posto = +5 kg



La zavorra applicata si sommerà di gara in gara, ma la zavorra massima applicabile ad una vettura sarà di 30 kg.  
La zavorra è gestita direttamente dal server di gara.

#### **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.  
La procedura di partenza sarà lanciata, interamente gestita dal simulatore..  
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.

#### **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 Coppa Italia ESport GT4 Sprint Assetto Corsa Competizione**
- **Classifica Team Coppa Italia ESport GT4 Sprint Assetto Corsa Competizione (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 Assetto Corsa Competizione.  
Potranno influire sulle posizioni finali eventuali sanzioni comminate dagli Ufficiali di Gara nel post gara.

##### **15.2 – PUNTEGGI**

**Ai fini della classifica del campionato sono ritenuti validi i migliori 5 risultati sul totale di 6 gare. Non può essere tuttavia scartata una gara nella quale il conduttore non abbia preso parte almeno alla fase di qualifica.**

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

CLASSIFICA	PUNTI	CLASSIFICA	PUNTI
1°	30	11°	10
2°	24	12°	9
3°	20	13°	8
4°	17	14°	7
5°	16	15°	6
6°	15	16°	5
7°	14	17°	4
8°	13	18°	3
9°	12	19°	2
10°	11	20°	1

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 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, tenendo conto dell'applicazione dello scarto del peggior risultato di cui all'art. 15.2..**

## 16. – PARTNER E PREMIAZIONI DELLA MANIFESTAZIONE

La COPPAGT4 è un campionato esport ufficiale sotto egida [Automobile Club d'Italia](#), Federazione nazionale per lo sport automobilistico riconosciuta dal CONI.

16.1 – E' partner della COPPAGT4 **Minardi Management** ([www.minardimanagement.com](http://www.minardimanagement.com)), di Giovanni Minardi: **gli 8 piloti più meritevoli che abbiano corso dai Driving Simulation Center (Campionato Italiano e Coppa Italia), saranno inseriti nel programma “Minardi Management Simracing Academy”, che ha l'obiettivo di fornire al miglior pilota virtuale una concreta opportunità per una carriera nel motorsport reale.**

16.2 – E' partner della COPPAGT4 l'azienda **BPER: Banca** ([www.bper.it](http://www.bper.it)), con sede centrale in Modena

16.3 – E' partner della COPPAGT4 **MIKOS Srl** ([www.solaremikos.net](http://www.solaremikos.net)), azienda operante nel settore dell'impiantistica specializzati in impianti elettrici, di condizionamento e trattamento d'aria, video sorveglianza, antintrusione, fino ad arrivare allo sviluppo nel settore dell'energia rinnovabile con installazione di impianti fotovoltaici, impianti solari-termici nonché impianti a pavimento radiante a pompa di calore.

16.4 – Sono sponsors della COPPAGT4 le seguenti aziende, che mettono a disposizione bonus per i conduttori:

- **Driving Simulation Center** ([www.drivingsimulationcenter.it](http://www.drivingsimulationcenter.it)), la rete di centri di simulazione di guida professionali affiliati, presenti in tutta Italia.
- **FREEM** ([www.freemracing.it](http://www.freemracing.it)), azienda nata circa 20 anni fa dall'intuizione di tre amici, in pochi anni è diventata uno dei riferimenti delle attrezzature omologate per il motorsport. Oltre alla realizzazione dei prodotti per correre, Freem può vantare un reparto di Human research che ha portato alla scoperta di nuove tecnologie brevettate per la prestazione degli atleti, applicate su tutte le discipline, sim racing compreso.
- **SimRacing Pro** ([www.simracing-pro.com](http://www.simracing-pro.com)), azienda spagnola leader nella produzione di pedalieri professionali per il simracing, dotate di un'esclusiva tecnologia e stile originale.

16.5 – **Driving Simulation Center** (tramite i centri aderenti all'iniziativa), mette a disposizione di tutti i conduttori con almeno 1 punto in classifica uno **sconto del 50% per 5 ore di training al simulatore dinamico, in singolo, prove libere.**

16.6 – **FREEM** mette a disposizione i seguenti premi:

- **Coupon sconto del 20% per tutti i conduttori iscritti**, valido per tutti i prodotti del suo shop online..

16.7 – **Sim Racing Pro** mette a disposizione i seguenti bonus:

- **coupon 5% di sconto per tutti i conduttori**, valido per l'acquisto di qualsiasi prodotto tramite lo shop online.
- **20%** di sconto per il 1°classificato
- **15%** di sconto per il 2°classificato
- **10%** di sconto per il 3°classificato

16.8 – Per avere diritto a premi e bonus, il conduttore deve aver partecipato a tutte le 6 gare di campionato (fatte salve comprovate cause di forza maggiore); in caso contrario, questi saranno attribuiti al conduttore successivo in classifica che rispetti tale requisito.

## 17. – UFFICIALI DI GARA

17.1. – Il collegio dei commissari sportivi è designato da ACI ESport ed i nominativi dei suoi componenti saranno comunicati attraverso RPG.

17.2. – Le comunicazioni testo e voce tra ufficiali di gara e conduttori/concorrenti avverranno in lingua italiana.

17.3. – Per ciascuna gara, l'organizzatore comunicherà a tutti i concorrenti e conduttori il link ad un documento ove sarà possibile visionare in tempo reale le decisioni intraprese dal collegio dei commissari.



## **18. – RECLAMI E PENALITÀ**

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

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 su apposito canale Discord predisposto dall'organizzatore

**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.

Il Richiamo si esaurisce all'interno della medesima gara.

### **18.4. – 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..

### **18.5. – 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.

### **18.6. – 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 10 secondi” nel caso in cui un conduttore tenga un comportamento in gara che violi le norme sportive.

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 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 35 secondi.

Lo “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.

### **18.7. – 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.

### **18.8. – 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 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.

### **19. – PATENTE A PUNTI**

Per la COPPAGT4 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 **13 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: -1 punto;
- 5 o 10 secondi di penalità: -2 punti;
- 15 secondi di penalità o Partenza dalla pitlane: -3 punti;
- 20 secondi di penalità e superiori, Drive Through, Stop & Go 10<sup>0</sup>: -4 punti;
- Esclusione (Squalifica): -5 punti
- Assenza alla gara non comunicata all'organizzatore: -2 punti

#### **19.3 – PERDITA DEI PRIMI 8 PUNTI PATENTE**

Nel caso in cui al conduttore, a seguito di penalità, vengano decurtati **8 punti patente**, egli **sarà sospeso per la successiva prova di campionato**. Nel caso la perdita degli 8 punti patente superi per sanzioni ricevute nell'ultima prova di campionato, ciò comporterà la perdita dei punti acquisiti in tale prova.

#### **19.4 – 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 serie e non potrà partecipare più ad alcuna prova di campionato**.

Nel caso la perdita dell'intero ammontare dei punti patente superi per sanzioni ricevute nell'ultima prova di campionato, ciò comporterà la perdita di tutti i punti acquisiti durante nel corso della serie.

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

### **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 VINCITORE DELLA COPPA ITALIA ESPORT GT4 SPRINT ASSETTO CORSA COMPETIZIONE**

La Classifica finale per l'assegnazione del Titolo di vincitore della Coppa Italia ESport GT4 Sprint Assetto Corsa Competizione si otterrà sommando i punteggi relativi ai 5 migliori risultati ottenuti nel corso delle 6 gare di campionato.

### **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 riferiti 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.

## 24. – CONDOTTA DI GUIDA - PRINCIPI GENERALI

Gli ufficiali di Gara valuteranno le violazioni al codice sportivo in rispetto delle vigenti norme di condotta di guida sportiva (CODE FIA) e segnatamente ai seguenti concetti basilari:

### 24.1. – LIMITI DELLA PISTA

24.1.1. – I limiti della pista sono quelli stabiliti dalle regole FIA, vale a dire che le linee bianche che definiscono i bordi della tracciato sono considerate parte della pista stessa, mentre i cordoli sono considerati esterni alla pista. Si giudica un pilota fuori dal tracciato quando nessuna parte dell'auto rimane a contatto con la pista.

24.1.2. – **Pur se aleatori e soggetti a costanti modifiche, I limiti del tracciato così come regolati e gestiti dal software del simulatore possono comunque essere presi a riferimento dal concorrente durante qualsiasi sessione di gara e i tagli saranno gestiti completamente dal simulatore, ad eccezione tuttavia dei casi in cui ciò comporti un evidente e immediato guadagno di posizione o opposizione al sorpasso.**

24.1.3. – L'uscita dal tracciato è permessa esclusivamente a seguito di contatto o per evitare un pericolo imminente (o qualora sia prevista in altri punti del regolamento).

24.1.4. – E' possibile utilizzare la corsia di ingresso e di uscita dai box qualora questa faccia parte della superficie di gara, ma prestando sempre attenzione alle auto che vi fanno ingresso o che si stanno ricongiungendo alla gara alla loro uscita.

24.1.5. – Qualora un'auto esca dal tracciato per qualsiasi motivo, il pilota potrà effettuare il rientro solo quando è in condizione di sicurezza, non ostacolando gli avversari e non ottenendo alcun vantaggio.

### 24.2. – OSSERVAZIONE DEI SEGNALI

Tutti i piloti sono tenuti ad osservare qualsiasi indicazione, avviso, bandiera o altra segnalazione che sia prodotta automaticamente dal simulatore o che giunga dalla Direzione di Gara, via chat testuale, chat audio e/o attraverso i canali e con le modalità definite per la competizione.

### 24.3. – SORPASSO

24.3.1. – Il sorpasso può essere effettuato, in relazione alle circostanze, sia a destra e sia a sinistra. E' fatto obbligo della vettura sorpassata agevolare, per quanto possibile, il sorpasso ai sensi dell'art. 5.6 lettera e) del RDS.

24.3.2. – Non è consentito più di un cambio di direzione per difendere la propria posizione. Qualsiasi conduttore che si sposta verso la traiettoria ideale, avendo appena difeso la propria posizione fuori traiettoria, deve lasciare almeno la larghezza di un veicolo tra la propria auto e il bordo della pista.

24.3.3. – Il conduttore che ha effettuato il sorpasso deve mantenere la sua traiettoria per un tratto sufficiente a non interferire con la marcia del veicolo superato, mentre il pilota che sta per essere superato non deve spostarsi dalla sua traiettoria per ostacolare il sorpasso se questo è già in corso.

### 24.4. – DOPPIAGGIO

24.4.1. – E' possibile utilizzare la larghezza totale della pista, tuttavia, se si viene raggiunti da un'auto che sta per effettuare il doppiaggio è obbligatorio consentire al pilota più veloce di passare alla prima opportunità possibile.

24.4.2. – Il pilota doppiato è tenuto a mantenere una linea di gara coerente e prevedibile, nonché a facilitare il sorpasso, anche rallentando la propria andatura e spostandosi dalla linea di gara.

### 24.5. – BLOCKING

Sono rigorosamente vietate manovre che potrebbero ostacolare gli altri piloti, come l'accompagnamento deliberato di un'auto oltre il bordo della pista, l'uso non giustificato dei freni in fase di difesa (blocking).

### 24.6. – RIENTRO PERICOLOSO SUL TRACCIATO E RISCHIO INGIUSTIFICATO

24.6.1. – Il pilota che crea una situazione di pericolo, come, ad esempio, il rientro pericoloso in pista dopo una perdita di controllo o incidente, può essere penalizzato.

24.6.2. – In pista, non è consentito procedere lentamente senza giustificato motivo, guidare in modo palesemente errato o in modo considerato potenzialmente pericoloso per altri piloti.

24.6.3. – Il pilota che dovesse commettere ripetuti gravi errori e che dovesse dimostrare difficoltà nel controllo dell'auto (come eccessivi cambi di direzione, uscite di pista, rallentamenti improvvisi), potrà essere oggetto di indagine e penalizzazione, sino anche all'esibizione della bandiera nera (DQ) da parte degli Ufficiali di Gara attraverso i canali di comunicazione predefiniti.

### 24.7. – INCIDENTI

24.7.1. – Nel caso di danni provocati da incidente è responsabilità del pilota la valutazione sulle opportunità di proseguire o meno la gara.

24.7.2. – Il pilota che ha riportato gravi danni alla vettura tanto da dover procedere lentamente e che intenda fare rientro ai box, dovrà guidare in condizioni di sicurezza, evitando di percorrere le traiettorie ideali.

24.7.2. – Il pilota che si rende responsabile di una qualsiasi delle violazioni sopra riportate potrà essere oggetto di indagine e penalizzazione.

**24.8. – ENTRATA E USCITA DALLA CORSIA DEI BOX**

24.8.1. – La sezione della pista che porta alla corsia dei box è indicata come “ingresso della pitlane”.

24.8.2. – Durante la gara, l'accesso alla corsia dei box è consentito solo attraverso l'ingresso della pitlane.

24.8.3. – Qualsiasi pilota che intenda imboccare l'ingresso della pitlane, dovrà assicurarsi di poterlo fare in totale sicurezza.

24.8.4. – In uscita dai box, è obbligatorio seguire la corsia di uscita per tutta la sua lunghezza e senza oltrepassare la linea contigua. Inoltre, il pilota è tenuto alla massima attenzione, immettendosi in pista senza invadere la traiettoria ideale e controllando dagli specchi retrovisori l'eventuale sopraggiungere di altre vetture, nel caso utilizzando mappa e radar.

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