

N.B.: Gli aggiornamenti e / o modifiche sono in rosso.

DATA	MODIFICA
01/06/2023	PRIMA VERSIONE

## INDICE

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

## 1. – PREMESSA

L'Automobile Club d'Italia (ACI) indice il Campionato Italiano ESport Touring 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 Sp.A., 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. – 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.**

4.1. - Il Campionato Italiano ESport Touring 2023 iRacing, è riservato agli equipaggi composti da un solo conduttore.

4.2. – 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 Touring 2023 iRacing.

## 5. – VETTURE AMMESSE

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

AUTO
Audi RS 3 LMS

Honda Civic Type R
Hyundai Elantra N TC
Hyundai Veloster N TC

## 6. - ISCRIZIONE AL CAMPIONATO

### 6.1 – ISCRIZIONE

All'atto dell'iscrizione, il concorrente o il conduttore, 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 02/09/2023.**

**All'atto dell'iscrizione è richiesta la scelta della vettura tra quelle ammesse al campionato. Tale scelta può tuttavia essere modificata entro e non oltre le 23:59 del 02/09/2023 attraverso comunicazione all'organizzatore. Dopo tale data non si avrà alcun diritto al cambio della vettura comunicata. Ne consegue che durante le fasi di prequalifica la scelta della vettura non è vincolante.**

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

Durante tutto l'arco del campionato non è permesso al conduttore, 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 Conduttore, oppure in caso di titolare di licenza di solo Conduttore iscritto dal Concorrente Persona Fisica, il conduttore sarà escluso dalla manifestazione;
- se il conduttore è titolare di licenza Concorrente/Conduttore e ha provveduto autonomamente all'iscrizione al campionato, potrà proseguire la manifestazione in qualità di pilota privato.

### 6.3 – AMMESSI PER MERITO SPORTIVO, FORMALIZZAZIONE E TASSE DI ISCRIZIONE E AMMISSIONE

Sono ammessi direttamente alla manifestazione senza obbligo di partecipazione alle fasi di prequalifica il 1°, 2° e 3° classificato del Campionato Italiano Touring Car 2022, previa **presentazione della domanda di iscrizione e versamento di una tassa di ammissione pari a € 40 (quaranta) che dovrà essere effettuata entro e non oltre le ore 23:59 del 02/09/2023 con le modalità che saranno comunicate dall'organizzatore con circolare informativa.**

E' richiesto a tutti gli iscritti alle fasi di prequalifica, ad esclusione dei conduttori cui al capo precedente, il **versamento di una tassa di iscrizione pari a € 5 (cinque) che dovrà essere effettuata entro e non oltre le ore 23:59 del 02/09/2023 con le modalità che sono indicate nel modulo di iscrizione.**

I conduttori ammessi alla manifestazione dopo la prima o la seconda fase di prequalifica (par. 9.1 e 9.2) saranno tenuti al **versamento di una tassa di ammissione pari a € 35 (trentacinque) che dovrà essere effettuata entro e non oltre le ore 23:59 del 20/09/2023 con le modalità che saranno comunicate dall'organizzatore con circolare informativa.**

Il mancato versamento della tassa di iscrizione o ammissione comporterà l'esclusione dalla manifestazione ai sensi dell'art. 6.1. del RDS.

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

L'ACI SPORT indice e patrocina il Campionato Italiano ESport Touring 2023 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)

### 7.1. – DIRITTO DI IMMAGINE

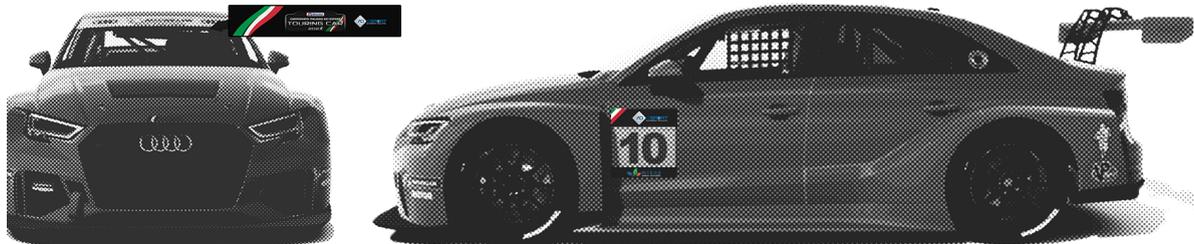
I Concorrenti e i Conduuttori, riconoscono ed accettano che ACI Sport SpA si riserva il diritto di utilizzare, direttamente o indirettamente, e di concedere a terzi il diritto di utilizzare, sia in Italia che all'estero, senza preavviso e senza che alcun compenso sia loro dovuto:

- (a) i nomi, i marchi, le immagini (sia in movimento che statiche) ed i risultati (classifiche) dei Team, dei Conduuttori e dei Concorrenti, partecipanti al Campionato Italiano ACI ESport Touring 2023 iRacing,.
- (b) le immagini della Vettura, della tuta e/o del casco dei Conduuttori utilizzato nel contesto della loro partecipazione al Campionato Italiano ESport Touring 2023 iRacing.

## 7.2. – PUBBLICITÀ

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

- Logo Campionato, ACI ESport e tricolore applicato sul parasole, come da immagine a seguire.
- Logo Aci ESport applicato sulla placca del numero di gara, 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.**

## 7.3. – 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 nocumento ad ACI Sport o al portale organizzatore.**

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

## 7.4. – 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 del Torneo.

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

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

DATA	PROVA	AUTODROMO
03 e 04/09/2023		Prequalifiche FASE 1 - Zolder - Grand Prix
13 e 14/09/2023		Prequalifiche FASE 2 - Zolder - Grand Prix
26/09/2023	1	Circuit Gilles Villeneuve

10/10/2023	2	Mid-Ohio Sports Car Course - Chicane
24/10/2023	3	Sonoma Raceway - Cup
07/11/2023	4	Oulton Park - International
21/11/2023	5	Brands Hatch - Grand Prix
05/12/2023	6	Zolder - Grand Prix
19/12/2023	7	Imola - Grand Prix

Per ogni evento è prevista la disputa d'una qualifica in modalità LONE della durata di 10' e con 3 giri utili disponibili, escluso il giro di lancio, una prima manche della durata di 30' con griglia determinata dalla sessione di qualifica e una seconda manche della durata di 20' con griglia determinata dai risultati della prima manche con inversione per i primi 8 classificati.

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

## 9. PREQUALIFICHE DI AMMISSIONE

### 9.1. FASE 1

9.1.1. - I giorni 3 e 4 settembre 2023 saranno disponibili server (hosted) di prequalifica 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 40 minuti e una sessione di qualifica di 20 minuti, con 4 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.

Al termine della fase:

- a) saranno direttamente ammessi alla manifestazione un numero di conduttori pari a 10, **formato dai conduttori iscritti ammessi per merito sportivo di cui al paragrafo 6.3** e i restanti in ordine di classifica di prequalifiche dal migliore al peggiore tempo fatto segnare sul tracciato, tenendo conto della norma di cui al par. 9.1.2..
- b) saranno ammessi alla seconda fase di prequalifica un numero di conduttori pari a 60 a partire dal primo conduttore non ammesso direttamente alla manifestazione, in ordine dal migliore al peggiore tempo, sempre tenendo conto della norma di cui al par. 9.1.2..

9.1.2. - **Saranno ammessi alla seconda fase un numero di conduttori non superiore a 4 per ciascun Team/Scuderia iscritta, ivi compresi i conduttori ammessi alla manifestazione di cui al par. 9.1.1 lettera a).** Si stabilisce quindi che i conduttori dal 5° in poi del medesimo Team non saranno ammessi a prescindere dalla loro posizione nella classifica in fase 1 e per tanti conduttori tra i 60 di cui al par. 9.1.1 lettera b) non ammessi alla fase 2 saranno ripescati i conduttori qualificati dal 61° posto in poi, sempre applicando la regola precedentemente citata.

### 9.2. FASE 2

9.2.1. - I 60 conduttori ammessi alla seconda fase di cui al par. 9.1.1 lettera b) saranno suddivisi in 4 batterie da 15 conduttori ciascuno che disputeranno gare di qualificazione secondo questo programma:

**a) 13/09/2023**

**Ore 20:30**

- **BATTERIA A:** (qualificati 1, 5, 9, 13, 17, 21, 25, 29, 33, 37, 41, 45, 49, 53, 57).

Gara da 25 minuti anticipata da sessione di prove libere di 15 minuti, con griglia decisa dall'ordine della classifica di prequalifiche in Fase 1.

Saranno ammessi alla manifestazione i primi 5 classificati.

**Ore 21:30**

- **BATTERIA B:** (qualificati 3, 7, 11, 15, 19, 23, 27, 31, 35, 39, 43, 47, 51, 55, 59).

Gara da 25 minuti anticipata da sessione di prove libere di 15 minuti con griglia decisa dall'ordine della classifica di prequalifiche in Fase 1.

Saranno ammessi alla manifestazione i primi 5 classificati.

**Ore 22:30**

- **RIPESCAGGIO 1:** (20 conduttori non ammessi dalle gare di batteria A e B)

Gara da 25 minuti anticipata da sessione di prove libere di 15 minuti e sessione di qualifica LONE della durata di 10 minuti (2 giri disponibili).

Saranno ammessi alla manifestazione i primi 5 classificati.

**b) 14/09/2023**

**Ore 20:30**

- **BATTERIA C:** (qualificati 2, 6, 10, 14, 18, 22, 26, 30, 34, 38, 42, 46, 50, 54, 58).

Gara da 25 minuti anticipata da sessione di prove libere di 15 minuti, con griglia decisa dall'ordine della classifica di prequalifiche in Fase 1.

Saranno ammessi alla manifestazione i primi 5 classificati.

**Ore 21:30**

- **BATTERIA D:** (qualificati 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40, 44, 48, 52, 56, 60).

Gara da 25 minuti anticipata da sessione di prove libere di 15 minuti con griglia decisa dall'ordine della classifica di prequalifiche in Fase 1.

Saranno ammessi alla manifestazione i primi 5 classificati.

**Ore 22:30**

- **RIPECAGGIO 2:** (20 conduttori non ammessi dalle gare di batteria C e D)

Gara da 25 minuti anticipata da sessione di prove libere di 15 minuti e sessione di qualifica LONE della durata di 10 minuti (2 giri disponibili).

Saranno ammessi alla manifestazione i primi 5 classificati.

9.2.1. - In relazione al numero di iscritti, la suddivisione in batterie e il programma dei prequalificazioni potrebbero subire variazioni. Queste saranno comunicate dall'organizzatore nel più breve tempo possibile con circolare informativa.

## **10. - PROGRAMMA DELLA MANIFESTAZIONE**

Il Campionato Italiano ESport Touring 2023 iRacing si svolgerà dal 3 settembre 2023 al 19 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.

### **1^ PROVA: Circuit Gilles Villeneuve**

26/09/2023

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE MANCE 1: 2023-09-26 h. 09.00

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE MANCE 2: 2023-09-26 h. 16.00

### **2^ PROVA: Mid-Ohio Sports Car Course - Chicane**

10/10/2023

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE MANCE 1: 2023-10-10 h. 09.00

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE MANCE 2: 2023-10-10 h. 16.00

### **3^ PROVA: Sonoma Raceway - Cup**

24/10/2023

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE MANCE 1: 2023-10-24 h. 09.00

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE MANCE 2: 2023-10-24 h. 16.00

### **4^ PROVA: Oulton Park - International**

07/11/2023

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE MANCE 1: 2023-11-07 h. 09.00

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE MANCE 2: 2023-11-07 h. 16.00

### **5^ PROVA: Brands Hatch - Grand Prix**

21/11/2023

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE MANCE 1: 2023-11-21 h. 09.00

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE MANCE 2: 2023-11-21 h. 16.00

### **6^ PROVA: Zolder - Grand Prix**

05/12/2023

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE MANCE 1: 2023-05-07 h. 09.00

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE MANCE 2: 2023-05-07 h. 16.00

#### **7^ PROVA: Imola - Grand Prix**

19/12/2023

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE MANCE 1: 2023-05-14 h. 09.00

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE MANCE 2: 2023-05-14 h. 16.00

### **11. – 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 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 all'indirizzo fornito registrato su ACI Sport . 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.

**Il concorrente è assoggettato a responsabilità oggettiva nel caso di violazioni dei Regolamenti e del codice di comportamento sportivo da parte dei conduttori da lui iscritti.**

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.**

#### **11.1 – 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 sovrainpressione 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, può determinare l'esclusione, immediata o nel post gara, dalla sessione in corso con determinazione a discrezione dei commissari sportivi che ne valuteranno le motivazioni.**

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.

### **12. – 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).

#### **12.1 – PREQUALIFICHE FASE 1 E FASE 2**

Di seguito sono riportate le specifiche del server di prequalifica.

Locazione server iRacing	DE-Fra
Capienza serbatoio	100%
Tipo di sessione	FASE 1: Open Practice + Lone qualifier FASE 2: Vedi par. 9.2.
Data e orario virtuale	01/04/2023
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	FASE 1: Track State 100% FASE 2: Track State 50%
Setup	Libero
Qualifying Conduct Scrutiny	STRICT
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

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

Il giorno di gara seguirà il seguente programma:

BRIEFING DIREZIONE GARA	
ORA	21:00
DURATA	15'
LIMITAZIONI	Obbligo canale vocale DISCORD SRL - Divieto di ingresso sul circuito.
PROVE LIBERE	
TIPO	Open practice
ORA	20:30
DURATA	60'
QUALIFICHE	
TIPO	Lone qualifier
ORA	21:30
DURATA	10' (3 Laps)
MANCHE 1	
ORA	21:40
DURATA	30'
PROVE LIBERE 2	
ORA	22:25
DURATA	15'
MANCHE 2	
ORA	22:40

<b>DURATA</b>	<b>20'</b>
---------------	------------

Di seguito sono riportate le specifiche del server di gara

<b>Locazione server iRacing</b>	<b>DE-Fra</b>
<b>Capienza serbatoio</b>	<b>100%</b>
<b>Tipo di sessione Manche 1</b>	<b>Open practice + Lone qualifier + Race</b>
<b>Tipo di sessione Manche 2</b>	<b>Open practice + Race</b>
<b>Giorno virtuale</b>	<b>Vedi calendario</b>
<b>Condizioni metereologiche</b>	<b>Dynamic Sky e Dynamic Weather</b>
<b>Condizioni tracciato</b>	<b>ABILITATI</b>
	<b>MARBLES: Clean Marbles</b> <b>OPEN PRACTICE MANCHE 1: Track State 50%</b> <b>OPEN PRACTICE MANCHE 1: Track State 70%</b> <b>LONE QUALIFIER: Automatically generated from prev. session</b> <b>RACE: Automatically generated from prev. session</b>
<b>Setup</b>	<b>Libero</b>
<b>Qualifying Conduct Scrutiny</b>	<b>MODERATE</b>
<b>Tipo partenza</b>	<b>Da fermo</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 Manche 1</b>	<b>No</b>
<b>Penalità automatiche Manche 2</b>	<b>No</b>
<b>Squalifica automatica</b>	<b>No</b>

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

La griglia di partenza di Manche 1 sarà determinata da una sessione di qualifica che precede la gara stessa.

La griglia di partenza di Manche 2 sarà determinata dal risultato di Manche 1, con inversione per i primi 8. I conduttori.

La griglia di partenza sarà disposta su due file conformemente a quanto previsto dal simulatore iRacing.

La procedura di partenza sarà da fermo, interamente gestita dal simulatore iRacing.

La partenza delle gare avverrà all'ora indicata nel programma.

### 14. – 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.

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

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

### 16. – CLASSIFICHE ED ATTRIBUZIONE PUNTEGGI

Il presente campionato prevede che siano stilate le seguenti classifiche:

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

### 16.1 – 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.

### 16.2 – PUNTEGGI

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

#### MANCHE 1

CLASSIFICA	PUNTI	CLASSIFICA	PUNTI
1°	50	17°	13
2°	45	18°	12
3°	41	19°	11
4°	37	20°	10
5°	34	21°	9
6°	31	22°	8
7°	28	23°	7
8°	26	24°	6
9°	24	25°	5
10°	22	26°	4
11°	20	27°	3
12°	18	28°	2
13°	17	29°	1
14°	16	dal 30° al 40°	0
15°	15	Pole 2 punto	
16°	14		

#### MANCHE 2

CLASSIFICA	PUNTI	CLASSIFICA	PUNTI
1°	25	12°	8
2°	22	13°	7
3°	20	14°	6
4°	18	15°	5
5°	16	16°	4
6°	14	17°	3
7°	13	18°	2
8°	12	19°	1
9°	11	Dal 20° al 40°	0
10°	10	giro veloce: 1 punti	
11°	9		

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.

### 16.3 – 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 manche.**

### 17. – PREMIAZIONI DELLA MANIFESTAZIONE

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

17.2. 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

17.3. – 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

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

- **Crediti per il simulatore iRacing pari a 100,00 iRacing Dollars**
- Rinnovo gratuito della licenza ACI ESport per l'anno 2024

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

- **Crediti per il simulatore iRacing pari a 70,00 iRacing Dollars**

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

- **Crediti per il simulatore iRacing pari a 40 iRacing Dollars**

### 18. – UFFICIALI DI GARA

TIPOLOGIA	NOMINATIVO
UFFICIALI DI GARA	COMUNICATI CON RPG
ASSISTENTI	Paolo Bassi Luca Lezzi

### 19. – 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.).

#### **19.1. – 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.

#### **19.2. 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.).**

#### **19.3. – 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.

#### **19.4. – 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.

#### **19.5. – 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.

#### **19.6. – 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.

#### **19.7. – 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.

#### **19.8. – 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 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.

#### **19.9. – 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.

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

Per ciascuna sessione di gara saranno ammessi un massimo di:

- 15 inc per ciascuna gara della fase 2 di prequalifica;
- 15 inc per le manche della durata di 30 minuti;
- 10 inc per le manche della durata di 20 minuti.

La verifica del superamento del tetto massimo di inc avverrà, in fase 2 di prequalifica immediatamente dopo il termine della gara, durante le prove di campionato al termine di entrambe le manche, 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. 20 del regolamento.

#### **20. – PATENTE A PUNTI**

Per il Campionato Italiano ACI ESport Touring Car 2023 iRacing sarà adottato un sistema di patente a punti.

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

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

##### **20.2 – 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

##### **20.3 – 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 del Campionato (inteso da entrambe le manche).

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

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

#### **20.4 – 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 (inteso comprensiva di entrambe le manche) rimanente alla quale potrà partecipare.

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

E' severamente vietato l'utilizzo di exploit e glitch che sfruttano 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 dall'intera serie.

#### **22. – ASSEGNAZIONE TITOLI**

Il Campionato Italiano ESport Touring 2023 iRacing assegnerà il titolo di **Campionato Italiano ACI ESport Turismo 2023 su iRacing**.

Il punteggio per l'assegnazione dei Titoli sarà quello previsto all'art. 16.

#### **23. - TITOLO DI CAMPIONE DEL CAMPIONATO ITALIANO ACI ESPORT TURISMO 2023 IRACING**

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

#### **24. - 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: \_\_\_\_\_

