



REGOLAMENTO  
**CAMPIONATO ITALIANO GRAN TURISMO ENDURANCE  
ACI ESPORT 2022**  
ASSETTO CORSA COMPETIZIONE

**NOTA:** gli aggiornamenti e/o modifiche sono in rosso

25-01-2022: pubblicata la prima versione

18-02-2022: modificato articolo 10.11 lettera D – limite zavorra massima, per limitazione tecnica del software

## PREMESSA

Tutte le parti partecipanti si impegnano ad applicare ed osservare tutte le regole che disciplinano la manifestazione dettate dal Regolamento Sportivo Nazionale e sue appendici, dal Regolamento di Settore Motorsport Simulation e dal presente Regolamento; il campionato è organizzato da DrivingItalia.NET ([www.drivingitalia.net](http://www.drivingitalia.net)) su piattaforma Assetto Corsa Competizione (versione PC) della Kunos Simulazioni.

### 1. TITOLI

Il Campionato Italiano Gran Turismo Endurance ACI ESport 2022 (di seguito CIGTE) assegna ai conduttori (piloti) il titolo di **Campione Italiano Gran Turismo Endurance 2022** ed al concorrente ("scuderia") il titolo di **Coppa Nazionale Gran Turismo Endurance 2022** su piattaforma Assetto Corsa Competizione (PC)

### 2. DEFINIZIONE E CLASSIFICAZIONE DELLA COMPETIZIONE

Il CIGTE è un campionato online aperto a tutti i concorrenti e conduttori virtuali dotati di tessera ACI ESport 2022. Per i dettagli sulle licenze fare riferimento alla [Regolamentazione Licenze Esport](#)

2.1 Per il titolo di Campione Italiano Gran Turismo Endurance 2022 concorrono i titolari di

- tessera ACI Esport conduttore (dai 14 anni in su)
- tessera ACI ESport concorrente/conduttore (dai 18 anni in su)

2.2 Per il titolo di Coppa Nazionale Gran Turismo Endurance 2022 concorrono i titolari di

- tessera ACI Esport concorrente persona giuridica
- tessera ACI Esport scuderia Esport

### 3. **ORGANIZZAZIONE**

Il CIGTE è organizzato e gestito da Nicola Trivilino DrivingItalia.NET ([www.drivingitalia.net](http://www.drivingitalia.net)), con licenza organizzatore ACI numero 46775, su piattaforma Assetto Corsa Competizione (PC)

3.1 il CIGTE è soggetto alle norme federali ed organizzato in conformità alle norme previste dall'ACI Sport

### 4. **CARATTERISTICHE CAMPIONATO**

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

4.1 Oltre al gioco, sono necessari i seguenti [contenuti aggiuntivi DLC](#):

- 2020 GT World Challenge Pack DLC
- Intercontinental GT Pack DLC

4.2 Sono ammesse al CIGTE tutte le vetture di classe GT3 di Assetto Corsa Competizione

4.3 Per la sola fase di prequalifica hotlap, tutti i conduttori dovranno utilizzare la **Lamborghini Huracan SuperTrofeo**

4.4 La scelta della vettura per il campionato è libera, fra quelle di classe GT3; l'auto usata dal concorrente/conducente nella prima gara di campionato non potrà più essere cambiata, pena l'esclusione

4.5 Non c'è alcun limite al numero dei partecipanti alla fase di prequalifica (che precede il campionato), dopo la quale i primi 30 migliori tempi saranno inseriti nel server 1 "Pro", mentre dal 31° al 60° tempo saranno inseriti nel server 2 "Am"; ulteriori partecipanti saranno inseriti come riserva

4.6 I primi 30 concorrenti/conducenti "Pro" della prequalifica, sono inseriti nel server di gara n°1 e concorrono all'assegnazione dei titoli CIGTE

4.7 I successivi 30 concorrenti/conducenti "Am", sono inseriti nel server n°2, effettuano le gare di campionato, ma non concorrono all'assegnazione dei titoli

4.8 ogni team (concorrente o scuderia) può schierare un numero illimitato di "equipaggi"; ogni equipaggio può essere composto da

minimo 2 e massimo 3 conduttori (piloti); per chiarezza, sono ammesse le seguenti forme di equipaggio:

A) 2 o 3 titolari di tessera ACI ESport concorrente/conduttore o conduttore (se minore)

B) 2 o 3 titolari di tessera conduttore iscritti dallo stesso concorrente persona giuridica

C) 2 o 3 titolari di tessera concorrente/conduttore o conduttore (se minore) facenti parte della stessa scuderia Esport

## 5. **ALBO UFFICIALE DI GARA**

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

5.1 E' obbligatorio per ogni singolo conduttore e per ogni concorrente (ovvero team manager/scuderia) essere registrati ed effettuare il login sul forum DrivingItalia, così da avere un proprio identificativo

5.2 Comunicazioni riservate per conduttori e concorrenti (come la password del server), pre e post gara, vengono inviate dall'organizzatore esclusivamente via forum tramite apposito PM (Private Message, messaggio privato)

5.3 E' a disposizione di conduttori e concorrenti un [canale testo e voce Discord](#) dedicato al CIGTE sul server Discord DrivingItalia

5.4 L'uso del [canale voce Discord CIGTE](#) è obbligatorio nel corso delle gare per conduttori e concorrenti designati, per essere in comunicazione diretta con l'Ufficiale di Gara

5.5 Ogni concorrente/scuderia partecipante al torneo ha diritto ad un proprio canale voce esclusivo sul server Discord DrivingItalia

5.6 sul forum e su Discord sono creati dei canali appositi "**Forma la tua scuderia**" per aiutare i conduttori che non hanno un team, nel trovare accordi con altri piloti per formare la propria squadra (concorrente)

## 6. **CALENDARIO GARE**

Questo il calendario del CIGTE 2022 server #1 "Pro", che corre sempre il **mercoledì**, con gare di **2 ore** di durata:

1) 16 Febbraio 2022 - ROUND n°1 MONZA 2020

2) 02 Marzo 2022 - ROUND n°2 SUZUKA 2020

3) 16 Marzo 2022 - ROUND n°3 MISANO 2020 (in notturna)

4) 30 Marzo 2022 - ROUND n°4 SPA 2020

- 5) 13 Aprile 2022 - ROUND n°5 KYALAMI 2020
- 6) 27 Aprile 2022 - ROUND n°6 IMOLA 2020

Questo il calendario del CIGTE 2022 server #2 "Am", che corre sempre il **giovedì**, con gare di 2 ore di durata:

- 1) 17 Febbraio 2022 - ROUND n°1 MONZA 2020
- 2) 3 Marzo 2022 - ROUND n°2 SUZUKA 2020
- 3) 17 Marzo 2022 - ROUND n°3 MISANO 2020 (in notturna)
- 4) 31 Marzo 2022 - ROUND n°4 SPA 2020
- 5) 14 Aprile 2022 - ROUND n°5 KYALAMI 2020
- 6) 28 Aprile 2022 - ROUND n°6 IMOLA 2020

6.1 qualora nel giorno di gara in calendario si verificassero problemi tecnici non dipendenti dagli organizzatori (esempio: server centrale di Assetto Corsa Competizione non funzionante), di tale gravità da non permettere il regolare svolgimento della competizione, la gara stessa sarà rinviata al martedì della settimana immediatamente successiva

6.2 qualora i problemi di cui al punto precedente si verificassero anche nella settimana successiva, la gara già rinviata sarà ritenuta annullata ed i concorrenti presenti al briefing potranno scartare il risultato come peggiore in classifica

## 7. **UFFICIALI DI GARA**

La designazione degli Ufficiali di Gara - Commissari Sportivi e dei collaboratori viene vistata e definita da ACI ESport

7.1 Le comunicazioni testo e voce tra Ufficiale di Gara, organizzazione, conduttori e concorrenti avvengono in lingua italiana

7.2 gli Ufficiali di Gara - Commissari Sportivi non potranno in nessun caso essere gli organizzatori/collaboratori del campionato stesso

## 8. **ISCRIZIONE AL CAMPIONATO**

E' possibile iscriversi al CIGTE utilizzando [l'apposito modulo online](#), inserendo nei vari campi tutti i dati richiesti.

Altresi, al fine di considerare valida l'iscrizione, è richiesto di indicare nell'iscrizione la propria utenza "Sim Speed Room". Chi ne fosse sprovvisto, è pregato di crearne una propria gratuitamente sul sito [speedroom.racegame.it](http://speedroom.racegame.it)

8.1 Le iscrizioni al CIGTE chiudono alle **ore 14,00** del **11 Febbraio 2022**

8.2 Possono partecipare al CIGTE tutti i concorrenti/conduttori titolari di licenza ACI ESport 2022; sono ammessi anche conduttori residenti fuori dall'Italia, a condizione che la loro latenza (ping) con il server di gara non sia superiore a 100 ms (pena esclusione)

8.3 Possono partecipare al CIGTE anche tutti i conduttori minorenni titolari di licenza ACI ESport 2022, come da Regolamentazione di Settore Esport 2022 (Articolo 5.4)

8.4 L'iscrizione da diritto a partecipare alla fase di prequalifica hotlap, superata la quale si accede alle gare di campionato

8.5 Un concorrente o concorrente/conduuttore iscrive i propri conduttori (piloti) seguendo la procedura:

A) effettuare il pagamento della quota di iscrizione (vedi paragrafi successivi)

B) utilizzare l'[apposito modulo online](#) inserendo nei vari campi i dati richiesti

8.6 A copertura dei costi del torneo, ogni team/concorrente (**non importa** il numero di conduttori/piloti del team) invia [tramite Paypal](#) (o bonifico bancario), come erogazione liberale, il pagamento di **Euro 20,00** come quota di iscrizione per partecipare alla fase di prequalifica

8.7 al termine della prequalifica ed entro le **ore 18** del giorno antecedente la prima gara, i soli concorrenti qualificatisi in categoria server #1 "Pro" inviano ulteriori **Euro 15,00** per la partecipazione alle 6 gare di campionato; in mancanza di tale pagamento, il concorrente sarà escluso e sostituito con il primo concorrente in classifica hotlap della categoria "Am"

8.8 i concorrenti qualificatisi in categoria server #2 "Am" non devono pagare altre quote di iscrizione, per partecipare alle gare, se non quella prevista al punto 8.6

8.9 si precisa che gli importi di cui sopra non vengono percepiti da ACI Sport o ACI Esport, ma unicamente dall'organizzatore a copertura delle spese come erogazione liberale; le quote iscrizione non vengono restituite in nessun caso

8.10 Un iscritto con dati o quota d'iscrizione mancante o incompleti, del tutto o in parte, sarà escluso dalla prequalifica e/o dal campionato

8.11 L'iscrizione si considera valida ed accettata quando, dopo le dovute verifiche, il nome del conduttore/concorrente viene inserito nell'apposito topic sul forum sotto la voce "iscritti"

8.12 Ogni concorrente/conduuttore iscritto, tramite il proprio identificativo sul forum, avrà accesso ad un PM (private message), nel quale troverà informazioni necessarie per il torneo (nome del server, password del server, ecc.)

8.13 Non c'è alcun limite al numero di concorrenti iscritti per la

prequalifica, in quanto tutti dovranno disputare la fase di hotlap per l'assegnazione dei posti sul server

## 9. **PREQUALIFICA GIRO VELOCE**

La prequalifica basata sul giro più veloce è necessaria per dividere i conduttori in due gruppi nei due diversi server, queste le modalità:

9.1 Apertura server di prequalifica: **ore 19,00 del 11 Febbraio 2022**

9.2 Chiusura server di prequalifica: **ore 19,00 del 13 Febbraio 2022**

9.3 Il server di prequalifica sarà identificabile nella lista server del gioco con il nome "DrivingItalia.NET CIGTE Prequalifica"; nel caso di elevato numero di iscritti, saranno disponibili più server di prequalifica, identificabili con "DrivingItalia.NET CIGTE Prequalifica #1", #2...

9.4 L'accesso al server di prequalifica è protetto da password, comunicata in messaggio privato sul forum

9.5 Il server di prequalifica sarà aperto H24, salvo aggiornamenti del gioco o dell'hardware del server

9.6 Il circuito di prequalifica sarà **BARCELONA**

9.7 Il conduttore deve accedere al server unicamente con l'unica auto ammessa: **Lamborghini Huracan SuperTrofeo**; l'assetto auto è modificabile a piacimento

9.8 è obbligatorio accedere al server utilizzando il proprio **nome e cognome e nome della scuderia** (da inserire nel menu di gioco prima di accedere al server), pena la cancellazione di tutti i tempi registrati

9.9 Il conduttore deve salvare il replay e la telemetria del proprio giro veloce, per fornirli all'organizzatore qualora richiesti; la mancanza di quanto richiesto, comporta la cancellazione di tutti i tempi registrati

9.10 Il server di prequalifica sarà impostato nel modo seguente:

- modalità prove libere
- temperatura dell'aria fissa
- cielo sereno
- nessuna variabilità
- gommatura pista bloccata e grip ottimale
- applicazione ACC Tracker sempre attiva per monitorare giri e tempi (consultabili a [questo link](#))
- capienza di 45 vetture

9.11 per ciascun conduttore sono stabiliti nel numero di **40 giri totali** (somma dei **giri validi e non validi**) i tentativi massimi sul giro di prequalifica sul server per fissare il tempo di categorizzazione

9.12 saranno ignorati e cancellati i tempi sul giro registrati successivi al 40°, anche nel caso si trattasse di giri più veloci rispetto ai primi 40

9.13 il concorrente indica nel modulo di iscrizione il conduttore della propria scuderia che effettuerà l'intera sessione di prequalifica sul server dedicato; se non indicato, sarà valido unicamente il pilota che accede per primo sul server

9.14 nel caso 2 o più conduttori diversi di uno stesso concorrente (team) facciano registrare anche 1 solo giro, il concorrente stesso sarà escluso dalla competizione

9.15 Alla chiusura della prequalifica, saranno verificati i tempi, quindi ufficializzata la classifica definitiva di prequalifica

9.16 I primi 30 tempi di prequalifica, dal 1° al 30° in classifica, saranno inseriti nel server n°1 "Pro", che avrà direzione gara live ed assegna i titoli di campionato

9.17 I successivi 30, saranno inseriti nel server n°2 "Am", senza direzione gara live, per permettere ai conduttori di correre, divertirsi e migliorarsi

## 10. **MODALITA' DI GARA**

Tutti i conduttori devono entrare nel server di gara con il proprio **nome e cognome** e **nome della scuderia**.

10.1 L'auto utilizzata da ogni concorrente per le gare di campionato viene comunicata in fase di iscrizione tramite il modulo apposito, la vettura non potrà più essere cambiata, pena esclusione

10.2 Configurazione tempi di gara:

A) **ore 20,15: briefing obbligatorio** nel [canale voce Discord](#); l'assenza ingiustificata di concorrente e conduttori comporta penalità di warning

B) **ore 20,30:** prove libere 30 minuti – entrata libera nel server

C) **ore 21,00:** qualifica 10 minuti – accesso server VIETATO

D) **ore 21,15:** inizio gara 120 minuti – accesso server VIETATO

10.3 il conduttore che, per conto del team/concorrente, effettuerà la qualifica e/o la partenza della gara, deve obbligatoriamente **entrare per primo nel server di gara**, altrimenti il team risulterà compromesso

10.4 per ogni concorrente (scuderia), il conduttore (pilota) numero 2 e l'eventuale terzo, devono accedere nel server con la password di gara

10.5 i 2 o 3 conduttori potranno scambiarsi la vettura per girare in pista nel corso delle prove libere ed in qualifica, ma attenzione a cedere la vettura al pilota che effettua la partenza prima del termine delle qualifiche

10.6 per l'accesso al server sarà utilizzata apposita "entrylist", ma ogni conduttore dovrà selezionare la vettura e livrea corretta del proprio team dal menu di gioco

10.7 sarà fornita ai soli concorrenti team manager una apposita password da spettatore per poter entrare nel server e seguire la gara; tutti invece potranno seguire la gara con vari dettagli tramite Live Timing PITWALL PRO+ <https://pitwall.live/timing/drivingitalia>

10.8 Configurazione server

- A) condizioni meteo e temperatura dinamiche
- B) orari, condizioni meteo, temperature e variabilità saranno svelati con il server di test aperto prima di ogni gara per allenamento
- C) nessuna accelerazione del tempo
- D) ogni gara ha durata di 120 minuti

10.9 Regole generali di gara

- A) assetto vettura modificabile a piacimento
- B) uso del tasto **ESC vietato in pista in qualifica**, in caso di utilizzo il concorrente sarà punito con 1 warning; è possibile usare ESC per poi ripartire, solo all'interno della propria piazzola in corsia box
- C) uso del tasto **ESC vietato in gara**, l'utilizzo equivale al ritiro dalla gara (in caso di violazione, il concorrente sarà squalificato)
- D) per l'intera durata dell'evento, tutti i concorrenti e conduttori devono restare nel [canale voce Discord](#); tutti i conduttori devono avere il microfono muto o spento
- E) al termine dell'evento, i conduttori potranno uscire dal server solo su indicazione dell'Ufficiale di Gara, solo dopo che il server avrà effettuato il reset (tornato in prove libere)
- F) l'uso della safety car (Art. 8.9 RDS) non è previsto
- G) l'uso del regime di Virtual Safety Car (Art. 8.9 RDS) non è previsto
- H) la partenza della gara avviene dopo un giro completo di warmup gestito dal gioco
- I) la fase di allineamento e partenza lanciata, le uscite ed i tagli di pista vengono gestiti direttamente dal gioco
- L) la gara non sarà riavviata in nessun caso, neppure se un incidente nel corso del primo giro coinvolge un elevato numero di vetture; unico caso di eventuale riavvio, può essere un problema tecnico del server di gara



- M) l'uso della chat testo del gioco e di quella vocale Discord sono vietate nel corso di qualifica e gara
- N) in uscita dalla pit lane, il conduttore deve rispettare e rimanere all'interno della corsia delimitata dalla linea bianca (in caso di danno o pericolo per gli altri conduttori, il concorrente sarà penalizzato)
- O) il conduttore che manifesta sul server problemi di prestazioni a causa di PC e/o connessione internet (ping/latenza > 100ms) sarà espulso
- P) il conduttore deve salvare il proprio replay e telemetria, per fornirli all'organizzatore qualora richiesti; la mancanza di quanto richiesto, comporta la squalifica dalla gara

10.10 Regole soste ai box e cambio pilota (gestite dal server):

A) soste ai box: **due obbligatorie**, con rifornimento obbligatorio (cambio gomme facoltativo)

B) il tempo **massimo di singolo stint** per un conduttore (ovvero il tempo massimo che un pilota può restare in pista senza fermarsi) è fissato in **55 minuti**

C) il tempo **massimo complessivo di guida** per l'intera gara per un pilota è fissato in **70 minuti**

10.11 Regole **zavorra** (gestite dal server):

A) al concorrente classificatosi al 1° posto in gara sarà applicata sulla vettura una zavorra pari a KG 30 dalla gara successiva, che sarà mantenuta per tutto il resto del campionato

B) al concorrente classificatosi al 2° posto in gara sarà applicata sulla vettura una zavorra pari a KG 20 dalla gara successiva, che sarà mantenuta per tutto il resto del campionato

C) al concorrente classificatosi al 3° posto in gara sarà applicata sulla vettura una zavorra pari a KG 10 dalla gara successiva, che sarà mantenuta per tutto il resto del campionato

D) la zavorra applicata si somma di gara in gara, ma la zavorra massima applicabile ad una vettura è ~~comunque di KG 100~~ **di KG 30**

10.12 Impostazioni aiuti alla guida:

A) controllo stabilità (Stability Control): NON consentito

B) aiuto allo sterzo (Autosteer): NON consentito

C) fari automatici (Auto Lights): consentiti

D) tergicristalli automatici (Auto Wiper): consentiti

E) accensione auto automatica (Auto Engine Start): consentita

F) limitatore pit lane automatico (Auto Pit Limiter): consentito

G) cambio automatico (Auto Gear): NON consentito

H) frizione automatica (Auto Clutch): consentita

I) traiettoria ideale (Ideal Line): NON consentita

## 11. **TIPI DI PENALITÀ E COMPORTAMENTO IN PISTA**

Le penalità comminabili per violazione del codice sportivo (RSN ACI Sport e RDS Motorsport Simulation ESport) dall'Ufficiale di Gara sono:  
- Richiamo o Warning

- Drive Through
- Stop&Go
- Stop&Go 10''
- Partenza dalla pit lane
- Squalifica
- Penalità nel Post-Gara convertite in tempo

Per ulteriori dettagli fare riferimento agli Art. 10 e 11 del [Regolamento di Settore Esport](#) (RDS)

11.1 Le penalità possono essere comminate dall'Ufficiale di Gara nel seguente modo:

- A) in diretta nel corso di gara, tramite comando admin del gioco; in questo caso sono immediatamente attuate e NON sono appellabili
- B) dopo il termine della gara, su iniziativa dell'Ufficiale di Gara, a seguito di analisi del replay di gara (tale penalità è appellabile come da normativa)
- C) dopo il termine della gara, a seguito di reclamo da parte di un concorrente (tale penalità è appellabile come da normativa)

11.2 per ogni gara, i commissari sportivi comunicheranno a tutti i concorrenti e conduttori un link dove visionare il report in tempo reale degli incidenti presi in esame ed eventualmente sanzionati

## 12. **RECLAMI**

Il concorrente (team manager), ha 30 minuti di tempo, a partire dalla pubblicazione dei risultati provvisori di gara, per comunicare il proprio reclamo contro un altro concorrente

12.1 Il reclamo va effettuato utilizzando l'apposito [canale testo su Discord](#), inserendo i dati specificati

12.2 prima di effettuare un reclamo, il concorrente deve verificare tramite il report citato nel paragrafo 11.2, che l'evento in questione non sia già al vaglio dei commissari sportivi

12.3 un reclamo presentato con dati incompleti o errati sarà ritenuto nullo

12.4 Nel reclamo si dovranno inserire:

- A) "nome concorrente contro nome concorrente" (esempio: Ferracci Esport Team contro Brunelli Team Esport)
- B) modello e numero di gara della vettura reclamante, con cognome conduttore alla guida
- C) modello e numero di gara della vettura reclamato, con cognome conduttore alla guida
- D) indicare il numero del giro e il minuto dell'incidente
- E) descrivere brevemente i fatti, senza commenti ed opinioni personali

12.5 Il concorrente e conduttore che sporge reclamo e quello

chiamato in causa, possono essere contattati dai commissari sportivi per fornire chiarimenti a voce tramite Discord

12.6 anche senza alcun reclamo, sempre entro il termine dei 30 minuti dalla pubblicazione dei risultati provvisori di gara, un concorrente e conduttore può richiedere un incontro a voce con i commissari sportivi su Discord

12.7 passati i 30 minuti dalla pubblicazione del risultato provvisorio di gara e dopo aver analizzato tutti gli eventuali reclami, i commissari sportivi pubblicheranno la classifica definitiva di gara, da questo momento il risultato è da considerarsi valido e definitivo

12.8 eventuali polemiche, litigi e offese fra concorrenti e/o conduttori, nella chat testo e voce su Discord, nella chat del gioco, sul forum, nel messaggio privato, su siti web o social network, saranno severamente sanzionate

12.9 eventuali reclami relativi al server #2 vengono analizzati esclusivamente post evento tramite analisi del replay e solo a seguito di reclamo

12.10 l'appello a reclamo post gara (paragrafo 11.1 C), può essere presentato dal concorrente (entro 24 ore dalla pubblicazione della classifica provvisoria) scrivendo a [info@drivingitalia.net](mailto:info@drivingitalia.net), indicando quanto previsto dal paragrafo 12.4

### 13. **PUNTEGGI**

Qui di seguito il punteggio assegnato per ogni gara in base alla posizione di arrivo della classifica definitiva

13.1 ai fini della classifica del campionato sono **validi 5 risultati su 6 gare**, quindi con una gara obbligatoriamente da scartare ATTENZIONE: non può essere scartata una gara nella quale il concorrente/conduttore non ha partecipato, almeno con la presenza alla fase di qualifica

13.2 Come da ART. 8.14 del Regolamento di Settore ESport 2022:  
PUNTEGGIO

punti 30 al 1° classificato

punti 24 al 2°

punti 20 al 3°

punti 17 al 4°

punti 16 al 5°

punti 15 al 6°

punti 14 al 7°

punti 13 al 8°

punti 12 al 9°

punti 11 al 10°

punti 10 al 11°  
punti 9 al 12°  
punti 8 al 13°  
punti 7 al 14°  
punti 6 al 15°  
punti 5 al 16°  
punti 4 al 17°  
punti 3 al 18°  
punti 2 al 19°  
punti 1 al 20°

13.3 il punteggio di cui al punto precedente viene assegnato con classifiche separate:

- al singolo conduttore, per il titolo di Campione Italiano Gran Turismo Endurance 2022
- al concorrente persona giuridica e/o scuderia Esport, per il titolo di Coppa Nazionale Gran Turismo Endurance 2022

#### 14. **DIRETTA GARE**

Tutte le gare del CIGTE server #1 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; le gare del server #2, con almeno 15 vetture in pista, saranno trasmesse sul canale Twitch GPTV e sulla pagina Facebook DrivingItalia

14.1 A fine gara, i primi 3 concorrenti/conduttori al traguardo dovranno essere a disposizione di Grand Prix TV, su apposito canale voce Discord, per una breve intervista

14.2 Per le dirette, sarà utilizzato uno studio virtuale dinamico e personalizzato "ACI Esport"

#### 15. **LIVREA/SKIN VETTURA PERSONALIZZATA**

Come previsto dal RDS ESport, non sono ammesse al CIGTE livree che turbino la pubblica morale, con contenuti sessisti, razzisti, a sfondo sessuale, politico, religioso, o che creino danno ad ACI Sport e/o all'organizzatore.

15.1 Al CIGTE sono ammesse livree realizzate con l'editor interno del gioco; in questo caso il conduttore 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

15.2 Al CIGTE sono ammesse anche livree create da zero con editor

grafico esterno

15.3 Nel caso di livrea come al punto 15.2, è necessario seguire le linee guida dell'organizzatore per sottoporre la livrea ad autorizzazione, nell'apposito topic dedicato alle skins

15.4 Nel caso di livrea come al punto 15.2, il conduttore o concorrente dovrà riportare nel topic dedicato alle skins quanto segue:

A) link per scaricare direttamente e rapidamente il pacchetto con tutti i files e cartelle necessari alla skin

B) per ogni livrea:

- nome del concorrente

- nome e cognome dei conduttori

- vettura scelta e numero di gara (il numero di gara richiesto sarà concesso ove possibile)

C) pubblicare almeno 3 immagini che mostrano la skin dell'auto da varie angolazioni

15.5 ogni livrea di cui al punto 15.2, 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 Sparco 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 nel topic dedicato alle skins

15.6 Approvata la livrea, sarà inserita in tempi rapidi sul server, così da poterla provare online

15.7 DrivingItalia non verifica il funzionamento tecnico corretto della skin, che è solo responsabilità del conduttore/concorrente; fare quindi molta attenzione al confezionamento del pacchetto contenente i files e cartelle necessari per la skin

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

15.9 Il termine ultimo per l'invio della livrea (del punto 15.2) è fissato alle **ore 12,00** del giorno antecedente la prima gara di campionato

15.10 Si raccomanda al conduttore di provare la skin sul server online già prima della prima gara

15.11 Nel caso sulla livrea siano presenti nomi, marchi e loghi protetti e registrati, il conduttore/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

15.12 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 conduttori, per un comodo download. L'installazione delle livree non è obbligatoria, ma in mancanza delle stesse, le vetture in pista saranno in grafica nera

## 16. **SPONSOR - PARTNER - BONUS**

Il Campionato Italiano Gran Turismo Endurance ACI ESport 2022 è un campionato esport ufficiale sotto egida **Automobile Club d'Italia**, Federazione nazionale per lo sport automobilistico riconosciuta dal **CONI**.

16.1 i conduttori Pro vincitori del titolo di Campione Italiano Gran Turismo Endurance ACI ESport 2022 ed il concorrente Pro vincitore del titolo di Coppa Nazionale Gran Turismo Endurance 2022 saranno invitati alla **premiazione dei campioni dell'automobilismo ACI 2022** per la consegna del titolo (fatte salve eventuali restrizioni pandemiche)

16.2 è partner del CIGTE l'azienda **BPER: Banca** ([www.bper.it](http://www.bper.it)), con sede centrale in Modena

16.3 sono sponsors del CIGTE le seguenti aziende, che mettono a disposizione bonus per i soli conduttori della classifica di Campione Italiano Gran Turismo Endurance 2022:

> **Driving Simulation Center** ([www.drivingsimulationcenter.it](http://www.drivingsimulationcenter.it)), la rete di centri di simulazione di guida professionali affiliati, presenti in tutta Italia (Lanciano, Firenze, Torino, Novara, Sciacca, Autodromo Vallelunga e Lecce)

> **SPARCO Spa** ([www.sparco-official.com](http://www.sparco-official.com)), l'azienda di Volpiano (TO), leader da oltre quarant'anni in Italia e nel mondo per lo sviluppo e produzione di attrezzature tecniche omologate per l'ambiente delle corse e partner ad oggi, di più di 300 team in varie competizioni motoristiche mondiali, che di recente ha diversificato le proprie attività per entrare con forza nel settore della sicurezza sul lavoro (calzature antinfortunistiche e abbigliamento da lavoro) e che ha ampliato la propria attività al settore delle gare di simulazione - gioco con prodotti specifici di alto livello

> **3D Rap** ([www.3drap.it](http://www.3drap.it)), azienda leader nella produzione di accessori, componenti e periferiche per la simulazione di guida, tramite tecnologia di stampa in 3D

> **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

16.4 **Driving Simulation Center** (tramite i centri aderenti all'iniziativa), mette a disposizione di tutti i **conduttori con almeno 1 punto in classifica del server #1 e #2**, uno **sconto del 50%** per 10 ore di training al simulatore dinamico, in singolo, prove libere

16.5 **SPARCO Spa** mette a disposizione dei conduttori i seguenti coupon di sconto per l'acquisto dei propri prodotti tramite lo [shop online ufficiale](#):

A) coupon del **20% per tutti i conduttori iscritti al CIGTE**, valido per: lifestyle, Teamwork, Gaming (esclusi Sim Rig I e II, Evolve GP con accessori), gaming abbigliamento.

B) Server #1 Pro:

- > **50%** di sconto per i 1° classificati \*
- > **40%** di sconto per i 2° classificati \*
- > **35%** di sconto per i 3° classificati \*

C) Server #2 Am:

- > **25%** di sconto per i 1° classificati \*
- > **15%** di sconto per i 2° classificati \*
- > **10%** di sconto per i 3° classificati \*

\* per i 2 o 3 conduttori a pari punti della stessa scuderia; sono esclusi Sim Rig I e II, Evolve GP con accessori ed il motorsport

16.6 **3D Rap** mette a disposizione dei conduttori del server #1 e #2, sconti per l'acquisto di prodotti 3D Rap:

A) Server #1 Pro:

- > **50%** di sconto per i 1° classificati \*\*
- > **40%** di sconto per i 2° classificati \*\*
- > **30%** di sconto per i 3° classificati \*\*
- > 15% di sconto per i 4° classificati \*\*
- > 15% di sconto per i 5° classificati \*\*

B) Server #2 Am:

- > **15%** di sconto per i 1° classificati \*\*
- > **15%** di sconto per i 2° classificati \*\*
- > **15%** di sconto per i 3° classificati \*\*
- > 10% di sconto per i 4° classificati \*\*
- > 10% di sconto per i 5° classificati \*\*

\*\* per i 2 o 3 conduttori a pari punti della stessa scuderia; sono esclusi prodotti "Ignition" e postazioni

16.7 **Sim Racing Pro** mette a disposizione i seguenti bonus per i conduttori del server #1 e #2:

A) coupon **5% di sconto per tutti i conduttori iscritti al CIGTE**, (server #1 e server #2), valido per l'acquisto di qualsiasi prodotto tramite lo shop online SRP

B) Server #1 Pro:

- > **30%** di sconto per i 1° classificati \*\*\*
- > **25%** di sconto per i 2° classificati \*\*\*
- > **20%** di sconto per i 3° classificati \*\*\*

C) Server #2 Am:

- > **20%** di sconto per i 1° classificati \*\*\*
- > **15%** di sconto per i 2° classificati \*\*\*
- > **10%** di sconto per i 3° classificati \*\*\*

\*\*\* per i 2 o 3 conduttori a pari punti della stessa scuderia

16.8 per avere diritto ai bonus, il conduttore deve aver partecipato a **tutte le 6 gare** di campionato, inoltre non deve aver subito **più di 2 penalità e/o warning** di qualsiasi genere; in caso contrario sarà ritenuto trasparente in classifica e si andrà a scalare al conduttore successivo per l'assegnazione del bonus

16.9 ricordiamo che, come previsto dal nuovo Regolamento di Settore ACI ESport 2022, per essere **ammesso alla classifica finale di campionato**, il conduttore deve essere presente ad almeno 5 gare su 6 e deve essere obbligatoriamente presente all'ultima gara di campionato (fatte salve comprovate cause di forza maggiore).