

REGOLAMENTAZIONE DI SETTORE
ESport Motorsport Simulation
2021

- **PREMESSA**
- **ART. 1. - TITOLI**
- **ART. 2. - DEFINIZIONE E CLASSIFICAZIONE DELLE COMPETIZIONI**
- **ART. 3. - ORGANIZZAZIONE**
- **ART. 4. - CONCORRENTI E CONDUTTORI**
- **ART. 5. - ISCRIZIONI**
- **ART. 6. - VETTURE**
- **ART. 7. - QUALIFICAZIONE E AMMISSIONE DELLE VETTURE**
- **ART. 8. - SVOLGIMENTO DELLE GARE**
- **ART. 9 - PARTENZA**
- **ART. 10. - INTERRUZIONE DELLE PROVE E/O DI UNA GARA E NUOVA PARTENZA**
- **ART. 11. - VIRTUAL SAFETY CAR**
- **ART. 12. - PERCORRENZA E DISCIPLINA AI BOX**
- **ART. 13. - RIFORNIMENTI E RIPARAZIONI**
- **ART. 14. - ARRIVO**
- **ART. 15. - UFFICIALI DI GARA**
- **ART. 16. - RECLAMI E RICORSI**
- **ART. 17. - TIPI DI PENALITÀ**
- **ART. 18. - CLASSIFICHE E MODALITÀ DI COMPILAZIONE**
- **ART. 19. - CLASSIFICHE E PREMI**

PREMESSA

Le competizioni dovranno essere organizzate in conformità al Regolamento Sportivo Nazionale (RSN) e sue appendici ed al seguente Regolamento di Settore Motorsport Simulation (RDS).

Le caratteristiche generali e particolari delle competizioni saranno specificate nel regolamento particolare (RPG) redatto e pubblicato.

L'osservanza dei sopraindicati regolamenti è obbligatoria per chiunque svolga attività nell'ambito dell'automobilismo sportivo virtuale.

Gli stessi hanno lo scopo di stabilire le regole di svolgimento e di controllo dell'attività sportiva virtuale automobilistica nazionale e di incoraggiarne e facilitarne la pratica.

Tali regolamenti non saranno mai applicati al fine di impedire o ostacolare una competizione o la partecipazione di un concorrente, salvo nei casi in cui la Federazione riterrà che queste misure siano necessarie affinché lo sport automobilistico virtuale italiano sia praticato in conformità, equità e nel rispetto delle regole dell'ESport.

La Federazione, per mezzo della Commissione ESport, può apportare in qualsiasi momento modifiche ed aggiornamenti al presente RDS che avranno effetto a partire dalla data che verrà di volta in volta stabilita dalla Giunta Sportiva ACI.

ART. 1. – TITOLI

L'ACI Sport indice il Campionato Italiano e altre competizioni ESport secondo quanto previsto dai rispettivi regolamenti, pubblicati nella Regolamentazione di Settore ESport Motorsport Simulation.

ART. 2. – DEFINIZIONE E CLASSIFICAZIONE DELLE COMPETIZIONI

Le competizioni del settore ESport Motorsport Simulation sono competizioni nelle quali la velocità costituisce il fattore determinante per la classifica, si corrono su tracciati riprodotti digitalmente sul modello degli impianti reali e quando possibile con tecnologia Laser-Scan.

Le competizioni sono soggette al Regolamento Sportivo Nazionale e sue appendici ed al Regolamento di Settore ESport Motorsport Simulation.

Le competizioni del settore ESport Motorsport Simulation possono essere ulteriormente classificate e suddivise in tre diverse tipologie:

- gare laddove i conduttori/concorrenti rimangono presso le proprie abitazioni pur partecipando alle competizioni (ONLINE).
- gare che pur avvalendosi dell'uso di simulatori di guida e di software simulativi si svolgono in modalità Lan-Party (ONSITE) presso luoghi nei quali i conduttori/concorrenti si raggruppano dal vivo per svolgere le competizioni organizzate.
- gare in modalità BLENDED (mista) laddove le due precedenti modalità sono variamente combinate.

ART. 3. – ORGANIZZAZIONE

Per ogni manifestazione, l'organizzatore autorizzato deve predisporre un Regolamento Particolare di Gara (RPG) che deve inviare in copia informatizzata (PDF) all'ACI Sport, Commissione ESport, per l'approvazione e il rilascio del permesso di organizzazione, entro 30 giorni dall'effettuazione della gara.

Nessuna competizione sportiva automobilistica della specialità, può essere organizzata senza il permesso di organizzazione rilasciato dall'ACI Sport.

Il regolamento particolare di gara dovrà essere redatto sulla base del regolamento particolare predisposto dall'ACI Sport.

Ogni richiesta di modifica al RPG standard deve essere contenuta in un modulo apposito e separato che ne è parte integrante.

Per le manifestazioni che comprendono più competizioni, il RPG può essere unico per le norme comuni a ciascuna di esse, mentre per quelle particolari relative a ciascuna competizione deve essere redatto un capitolo distinto.

ART. 3.1. - INDICAZIONI PRINCIPALI CHE DEVONO FIGURARE NEL REGOLAMENTO PARTICOLARE DI GARA

Il RPG di ogni manifestazione sportiva deve comprendere le seguenti indicazioni principali:

- l'Ente o l'Associazione che indice la manifestazione, l'Ente o l'Associazione che la organizza;
- la classificazione e la denominazione della manifestazione ed eventuali validità per Campionati, Trofei, Coppe, Challenge ecc, per ogni singola gara in programma;
- la dichiarazione che la manifestazione è organizzata in conformità alle norme previste dall'ACI Sport;
- la data e la località di svolgimento (fisica, virtuale o entrambe);
- il percorso (descrizione, lunghezza, senso di marcia);
- la distanza o la durata;
- i Concorrenti e Conduttori ammessi e le relative licenze sportive virtuali richieste;
- le caratteristiche e classificazione delle autovetture ammesse;
- tasse di iscrizione: importo, modalità e termini;
- indicazione del luogo dell'Albo Ufficiale di gara: fisico, dove previsto o virtuale
- le disposizioni concernenti:
 - i controlli preliminari delle applicazioni software;
 - le prove ufficiali e le eventuali prove libere e/o pre-qualifiche;
 - la partenza ed il numero massimo eventuale dei partenti;
 - lo svolgimento delle singole gare;
 - i box di pista, le riparazioni, i rifornimenti;
 - l'arrivo;
 - le classifiche: criteri di compilazione e di pubblicazione;
 - i reclami;
 - le segnalazioni.
- i premi: natura, ammontare, suddivisione e distribuzione.
- richiami regolamentari concernenti:
 - il carburante ammesso;
 - la pubblicità sulle vetture;
- i nominativi degli Ufficiali di Gara previsti.

ART. 3.2. - PROGRAMMA

Il programma è il documento ufficiale predisposto dall'organizzatore dopo l'approvazione del RPG per informare il pubblico sullo svolgimento della manifestazione.

Nel caso in cui tali informazioni figurino anche nel RPG, quest'ultimo può valere anche come programma.

ART. 3.2.1. - INDICAZIONI PRINCIPALI CHE DEVONO FIGURARE NEL PROGRAMMA

Nel programma devono figurare almeno le seguenti indicazioni:

- la menzione specifica che la manifestazione è soggetta alle norme federali;
- la data e la località di svolgimento e il circuito di gara;
- una breve descrizione delle competizioni programmate e loro orario;
- eventuale elenco dei Concorrenti e dei Conduuttori iscritti con l'indicazione delle vetture e dei loro numeri di gara;
- l'elenco dettagliato dei premi previsti per ciascuna competizione;
- le modalità di svolgimento delle competizioni.

ART. 3.3. – UFFICIALI DI GARA

Gli Ufficiali di Gara saranno designati in conformità al RSN e sue appendici.

Per ogni manifestazione potrà essere prevista la presenza di un Addetto alle Relazioni con i concorrenti/conduuttori con i compiti e le funzioni specificate al successivo ART. 3.3.1-2.

ART. 3.3.1. – ADDETTO ALLE RELAZIONI CON I CONCORRENTI, COMPITI PRINCIPALI

Fornire informazioni ai concorrenti/conduuttori e svolgere un ruolo di mediazione in ogni momento.

Questo ruolo deve essere ricoperto da un titolare di licenza di Ufficiale di Gara o da un titolare di altre licenze sportive di comprovata esperienza sportiva e tecnica implicando una buona conoscenza dei regolamenti. L'Addetto alle Relazioni con i concorrenti può assistere alle riunioni degli altri Ufficiali di Gara, al fine di tenersi informato sulle eventuali decisioni prese. L'Addetto alle Relazioni deve essere facilmente identificabile dai concorrenti/conduuttori.

A tale fine è consigliabile che:

Durante le manifestazioni online

- Egli sia facilmente riconoscibile in tutti i canali di comunicazione attraverso l'uso di ruoli e/o nomi specifici, tag, colorazioni;
- Egli sia presentato ai concorrenti/conduuttori nel briefing ante gara.

Durante le manifestazioni onsite

- Egli sia presentato ai concorrenti/conduuttori nel corso dei briefing ante gara.

Rispondere a tutte le domande o questioni poste dai concorrenti/conduuttori.

Dare tutte le informazioni possibili in relazione al RPG ed allo svolgimento della gara, fornire classifiche, ecc.

Evitare di trasmettere agli altri Ufficiali di Gara tutte le richieste che possano trovare una soluzione soddisfacente (nell'ambito dei regolamenti) attraverso una semplice spiegazione.

ART. 3.3.2. - PRESENZA DURANTE LA GARA

Nel RPG sarà indicato il mezzo di comunicazione, l'orario e il luogo di presenza dell'Addetto alle Relazioni con i concorrenti/conduttori:

- in comunicazione radio (evento online);
- in prossimità del parco allestito (evento onsite).

ART. 3.4. – UTILIZZO DI LIVREE (SKIN)

L'organizzatore deve gestire autonomamente l'eventuale censura di livree/skin su vetture che turbino la pubblica morale, con contenuti sessisti, razzisti, a sfondo sessuale, politico, religioso, o che creino nocumento ad ACI Sport.

L'organizzatore dovrà richiedere al Team o al singolo partecipante le autorizzazioni per la raffigurazione sulle vetture di marchi e loghi protetti e registrati.

L'organizzatore si rende garante della vigilanza dei requisiti di cui sopra, assumendosi la responsabilità dei suddetti fatti.

ART. 3.5. – DOCUMENTAZIONE AGGIUNTIVA

L'organizzatore deve produrre per ogni manifestazione organizzata sotto l'egida ACI i seguenti documenti:

- Regolamento Particolare di Gara (RPG, reperibile sul sito Aci Sport);
- Dichiarazione di non conflitti di interesse verso team e/o piloti iscritti al campionato;
- Presentazione di una scheda tecnica inerente la piattaforma di riferimento (PC, Xbox, PS4, ...) e i Software utilizzati (es. per la simulazione, per lo streaming, per la dg-live, per l'eventuale controllo anticheat, ecc.).

ART. 3.6. – PRINCIPALI DISCIPLINE DI COMPETIZIONE

È possibile organizzare manifestazioni sportive simulate solo delle seguenti discipline reali:

- Velocità in circuito
- Stradale Ovale
- In salita
- Karting
- Rally
- Rally Cross

ART. 3.7. – CANALI DI COMUNICAZIONE

Per le comunicazioni ufficiali durante la manifestazione sportiva ESport, l'organizzatore può scegliere di avvalersi di uno dei seguenti canali:

- Discord
- Teamspeak 3

ART. 4. - CONCORRENTI E CONDUTTORI

ART. 4.1. - COMPORTAMENTO DEI CONCORRENTI/CONDUTTORI

L'automobilismo virtuale è una disciplina nella quale i praticanti a tutti i livelli partecipino in conformità alle regole sportive emanate dall'ACI.

È responsabilità dei praticanti assicurare di essere preparati tecnicamente in una maniera che li abiliti a partecipare ad una gara virtuale, in osservanza delle regole sportive emanate dall'ACI.

I Licenziati ESport sono tenuti a conformarsi in ogni momento ai principi fondamentali di comportamento che ispirano l'attività sportiva.

ART. 4.1.1. - PRINCIPIO DI LEALTÀ

Tutti i titolari di una licenza ESport devono comportarsi secondo i principi di lealtà e correttezza in ogni funzione, prestazione o rapporto comunque riferibile all'attività sportiva virtuale.

ART. 4.1.2. - DIVIETO DI DICHIARAZIONI LESIVE DELLA REPUTAZIONE

Tutti i titolari di una licenza ESport non devono esprimere pubblicamente giudizi o rilievi lesivi della reputazione, dell'immagine o della dignità personale di altri soggetti o di organismi operanti nell'ambito dell'ordinamento sportivo.

Tali dichiarazioni lesive si concretizzano anche se fatte su social, canali internet, commenti live, streaming, dirette ecc.

ART. 4.2. - AMMISSIONE – LICENZA - MINORI

Concorrente è la persona fisica maggiorenne (18 anni compiuti) che può iscriverne alla manifestazione fino a 6 (sei) vetture o conduttori.

Conduttore è la persona fisica, che ha compiuto almeno 14 anni, che conduce la vettura iscritta alla manifestazione.

Il concorrente può rivestire all'occorrenza anche il compito di conduttore.

Il conduttore minorenni (età compresa tra i 14 compiuti e 18 anni non compiuti) in fase di iscrizione o di richiesta rilascio licenza ESport deve presentare, unitamente ai moduli standard, il modulo di autorizzazione esercenti potestà genitoriale ESport reperibile sul sito ACI Sport nella sezione ESport e/o nel sito web dell'organizzatore.

Il conduttore minorenni per partecipare ad una manifestazione singola o a un campionato deve essere necessariamente e obbligatoriamente iscritto da un concorrente.

Possono partecipare, in qualità di concorrenti e conduttori, i titolari di licenza sportiva ACI ESport valida per l'anno in corso (da qui in avanti indicata come **“licenza sportiva virtuale”** o semplicemente **“licenza ESport” disciplinata nel Regolamento Sportivo Nazionale, appendice 1 – Licenze e Assicurazioni**).

I titolari di una licenza ESport devono conoscere e rispettare le disposizioni dei sopraccitati regolamenti.

I dati personali contenuti nella richiesta di licenza ESport saranno registrati in una banca dati informatizzata centrale, costituita e gestita dall'ACI.

ART. 4.2.1. - PSEUDONIMO/ALIAS

La licenza ESport non può essere rilasciata con uno pseudonimo/alias.

La licenza ESport rilasciata deve indicare il vero nome.

ART. 4.2.2. - TASSE DI LICENZA

La licenza ESport, è rilasciata dietro versamento di una tassa, con le modalità stabilite annualmente dall'ACI e pubblicate nel Regolamento Sportivo Nazionale, appendice 1 – Licenze e Assicurazioni.

ART. 4.3. – REQUISITI HARDWARE

Per essere ammessi alle competizioni è necessario rispettare requisiti minimi in termini di hardware e connettività:

- Connessione ADSL (consigliata 30mb o superiore);
- Valori di Latenza non superiori a 100ms;
- Volante e pedaliera.
- Requisiti Hardware minimi richiesti dal simulatore in uso

La Commissione Gara o l'Ufficiale di Gara potrà verificare che i conduttori abbiano i requisiti minimi per partecipare alle competizioni.

ART. 4.4. – RISPETTO DEI REGOLAMENTI

I titolari di licenza ESport sono tenuti ad osservare lo Statuto dell'ACI per quanto attiene la materia sportiva virtuale, il Regolamento di Organizzazione e Funzionamento delle Attività Sportive di ACI, il Regolamento Sportivo Nazionale e le sue appendici, il presente Regolamento di Settore Motorsport Simulation ed ogni altro regolamento o disposizione emanati dalla Federazione.

La loro violazione comporta l'adozione dei provvedimenti disciplinari previsti dal Regolamento di Giustizia Sportiva.

La non conoscenza dei Regolamenti sopra indicati non può essere invocata a nessun effetto.

Non possono essere organizzate manifestazioni sportive se non in conformità con tutte le disposizioni normative federali.

ART. 5. – ISCRIZIONI

ART. 5.1. - PROCEDURA

Le iscrizioni sono gestite telematicamente attraverso l'utilizzo di un modulo appositamente progettato e presente nel sito web dell'organizzatore. La tassa di iscrizione o quota di partecipazione verrà indicata nel Regolamento Particolare di Gara.

Il concorrente/conduttore sarà informato per mezzo e-mail della corretta iscrizione al campionato.

È fatto obbligo al concorrente/conduttore iscritto, di preavvisare l'organizzatore, prima della chiusura delle iscrizioni, della eventuale impossibilità a partecipare alla manifestazione.

Se detta comunicazione perviene all'organizzatore prima del termine di chiusura delle iscrizioni, il concorrente/conduttore avrà diritto al rimborso della tassa/quota di iscrizione.

Se la comunicazione perviene dopo tale termine, l'organizzatore avrà il diritto di trattenersi o pretendere la tassa/quota di iscrizione. Sulla domanda di iscrizione, il concorrente/conduttore dovrà obbligatoriamente indicare il numero del proprio Codice Fiscale al fine del pagamento degli eventuali premi in denaro.

Qualsiasi iscrizione contenente una falsa dichiarazione è nulla; nel caso in cui il concorrente/conducente della stessa sia ritenuto colpevole di falsa dichiarazione, l'organizzatore potrà deferirlo all'ACI Sport.

Nessuna iscrizione è valida senza pagamento della tassa di iscrizione.

È fatto diritto agli organizzatori di campionati ACI ESport richiedere una cauzione ai concorrenti/conducenti iscritti che sarà restituita in caso di regolare partenza a tutte le gare previste nel campionato.

Nel caso il concorrente abbia preso parte a solo alcune partenze delle gare di campionato, la cauzione sarà restituita parzialmente in funzione al numero di presenze in gara. La cauzione non restituita è trattenuta dall'organizzatore a copertura dei danni.

Le domande di iscrizione prive di una delle indicazioni relative al cognome, nome, indirizzo, categoria e numero di licenza sportiva e ad altre eventuali indicazioni richieste dall'organizzatore nel modulo di iscrizione e non regolarizzate entro il termine di chiusura delle iscrizioni sono ritenute nulle.

ART. 5.2. - OBBLIGHI DEL CONCORRENTE/CONDUTTORE

Con l'iscrizione il concorrente dichiara:

- di conoscere e aver compreso, impegnandosi a rispettare e a far rispettare, le disposizioni del Regolamento Sportivo Nazionale e sue appendici, del presente Regolamento di Settore Motorsport Simulation e del Regolamento Particolare di Gara;
- riconosce l'ACI Sport quale unica giurisdizione competente.

ART. 5.3. - FACOLTÀ DEL CONCORRENTE CONDUTTORE DI RISERVA

Il concorrente ha diritto di designare un conducente titolare ed eventualmente un conducente di riserva per ciascuna vettura iscritta; essi dovranno essere dichiarati nella scheda di iscrizione entro il termine di chiusura delle iscrizioni.

La sostituzione di un conducente precedentemente designato potrà essere ammessa dagli Ufficiali di Gara, purché richiesta almeno due ore prima della partenza delle Sessioni Ufficiali e purché il conducente subentrante abbia i requisiti richiesti all'Art.4 del presente Regolamento. Da quel momento, il subentrante diventerà conducente titolare e quello sostituito cesserà di esserlo e non potrà più rientrare in gara.

ART. 6. – VETTURE

ART. 6.1. – SKIN/LIVREE E PUBBLICITÀ SULLE VETTURE

Su tutte le vetture di qualsiasi categoria, gruppo e formula partecipanti alle gare automobilistiche virtuali di qualsiasi tipo è ammessa la realizzazione di skin/livree personalizzate e l'inserimento di pubblicità su di esse (intesa come qualsiasi scritta o disegno che riguardi un prodotto in commercio od un marchio di fabbrica notoriamente conosciuto) disciplinata dalle seguenti norme:

- A. La pubblicità potrà essere riportata su tutta la parte della carrozzeria non riservata ai numeri di gara e/o quanto previsto dai rispettivi Regolamenti; tuttavia non dovrà in alcun modo disturbare la lettura e la chiarezza dei numeri di gara.
- B. Fermo restando quanto sopra, su ogni vettura è ammessa la pubblicità di una o più Ditte, sempre che i prodotti reclamizzati non siano in concorrenza tra di loro (fatto salvo quanto previsto al successivo comma H).

- C. Non sono ammesse alle gare vetture aventi carrozzerie con estensioni pubblicitarie.
- D. Gli Ufficiali di gara, in sede di verifiche, avranno la facoltà di non ammettere alla gara vetture con pubblicità palesemente immorale.
- E. Essi dovranno inoltre accertare che la pubblicità corrisponda ai requisiti di cui agli articoli precedenti escludendo, a loro insindacabile giudizio, quella pubblicità che eventualmente ne fosse difforme.
- F. Il contratto di pubblicità non potrà in alcun modo interferire nei rapporti fra concorrenti, conduttori e organizzatori o Ufficiali di Gara, essendo il tutto regolato dalle norme del Codice e del RSN e sue appendici.
- G. L'ACI è del tutto estranea ai rapporti tra il conduttore/concorrente e la Ditta concessionaria della pubblicità e pertanto non si assume alcuna responsabilità, né per eventuali permessi delle Autorità competenti, né per tasse governative e comunali sulla pubblicità stessa, né di qualsiasi altro genere.
- H. I concorrenti/conduttori che vogliono riportare il nome di un'impresa, di una organizzazione o di un marchio commerciale sulla skin/livree della loro autovettura o sull'abbigliamento del conduttore, se l'organizzatore ne faccia richiesta, devono esibire idonea certificazione da parte dell'impresa o dell'organizzazione o del marchio commerciale del diritto di utilizzo.
- I. Gli Sponsor dei Campionati ACI hanno diritto agli spazi pubblicitari concordati con l'ACI.
- J. Se un organizzatore vuole imporre una pubblicità, dovrà specificarlo nel regolamento particolare di gara e sulle domande di iscrizione.
- K. Un organizzatore non può imporre a un concorrente/conduttore la pubblicità per un prodotto in diretta concorrenza con quello pubblicizzato dal concorrente stesso o dalla sua vettura.

L'organizzatore darà opportune disposizioni per la corretta realizzazione delle skin/livree personalizzate fornendo informazioni dettagliate in base al simulatore in uso.

ART. 6.2. - NUMERI DI GARA

Ad ogni vettura verrà assegnato, dall'organizzatore, un numero di gara.

Il numero di gara dovrà essere applicato negli appositi spazi.

Ogni cifra componente il numero, dovrà essere di colore nero su fondo bianco o di colore bianco su fondo nero.

L'organizzatore darà le opportune disposizioni riguardo all'applicazione dei numeri stessi, applicazione che verrà comunque fatta sempre nello stesso punto o negli stessi punti della carrozzeria.

ART. 7. – QUALIFICAZIONE E AMMISSIONE DELLE VETTURE

ART. 7.1. – PROVE UFFICIALI DI QUALIFICAZIONE

Tutti i conduttori, per essere ammessi alle competizioni, debbono prendere parte alle prove ufficiali di qualificazione che si svolgeranno sul percorso indicato sul regolamento particolare, secondo turni, date e orari indicati nello stesso o, se variati, comunicati sui siti web di riferimento.

L'organizzatore stabilirà obbligatoriamente turni di prove ufficiali di qualificazione con le modalità previste dal rispettivo regolamento vigente.

Il tempo di qualificazione si acquisisce soltanto nell'ambito dei propri turni di prova.

Eventuali prove al di fuori dei propri turni (ricognizione) non danno diritto al rilevamento dei tempi.

Ogni conduttore per essere ammesso alla gara deve compiere almeno un giro dell'intero percorso con la stessa vettura che condurrà o secondo quanto previsto dai singoli campionati.

I turni di prove stabiliti dall'organizzatore potranno essere modificati con comunicazione a tutti gli iscritti.

Durante le prove ufficiali il software in uso utilizzerà un sistema di cronometraggio automatico e registrerà i tempi sul giro ai fini dell'ammissione al campionato.

ART. 7.2. - MINIMI DI QUALIFICAZIONE

Le vetture ed i conduttori per essere ammessi alla gara dovranno aver compiuto un giro di qualificazione in un tempo limite tale da collocarli nelle classifiche di priorità d'ingresso stabilite dal RPG.

Tuttavia gli Ufficiali di Gara hanno la facoltà di ammettere alla partenza delle vetture che non abbiano realizzato i tempi di qualificazione previsti per ragioni indipendenti dalla volontà dei conduttori, a condizione però che queste vetture non ne eliminino altre già qualificate, che siano giudicate in grado di conseguire i minimi di qualificazione e che i conduttori rispondano alle condizioni di sicurezza (conoscenza del circuito, ecc.).

Le vetture così ammesse verranno schierate agli ultimi posti della griglia di partenza.

ART. 8. - SVOLGIMENTO DELLE GARE

Una gara, in ordine cronologico, segue le sottoindicate fasi:

1. Iscrizioni
2. Verifiche
3. Prove libere o prequalifica, dove prevista
4. Qualifica
5. Partenza

ART. 8.1 - VERIFICHE PRELIMINARI ANTEGARA

Ove possibile, compatibilmente con le esigenze organizzative, si potrà prevedere l'effettuazione delle verifiche anche nelle ore antecedenti la gara.

È data facoltà agli Ufficiali di Gara di procedere all'annullamento dei tempi conseguiti in condizioni che dovessero risultare irregolari al termine dei turni di qualificazione, a meno che non ricorrano gli estremi della "irregolarità grave", per la quale è prevista l'esclusione dalla gara.

Le verifiche andranno ad indagare sul corretto uso, da parte dei conduttori, dei requisiti minimi, di applicazioni e/o software obbligatori per lo svolgimento della gara indicati sul Regolamento Particolare.

ART. 8.2. - BRIEFING

Il Briefing si terrà nel luogo e nell'ora indicato nel Regolamento Particolare.

Tutti i conduttori sono obbligati a parteciparvi.

I conduttori che si schiereranno sulla griglia di partenza non avendo presenziato il briefing, senza giustificato motivo, saranno soggetti all'applicazione di una penalità decisa dagli Ufficiali di Gara tra l'esclusione della gara, la retrocessione in fondo allo schieramento di partenza o la partenza dalla pit lane (nella la gara in corso o in quella subito successiva alla quale il conduttore prenderà parte).

ART. 8.3. - NUMERO MASSIMO DI VETTURE AMMESSE ALLA PARTENZA

Il numero massimo di vetture ammesse contemporaneamente sul percorso durante la gara viene imposto dall'organizzatore in base al simulatore che intende utilizzare e alla conformazione dei tracciati previsti.

Il numero massimo di vetture ammesse è indicato sul Regolamento Particolare di Gara.

ART. 8.4. - SEGNALAZIONI

Durante le prove di qualificazione e la gara saranno usate le segnalazioni (bandiere) conformi alle disposizioni e prescrizioni dettate dall' Allegato "H". Laddove il simulatore utilizzato presenti sostanziali differenze nell'esposizione e la gestione delle segnalazioni, queste saranno disciplinate nel RPG della manifestazione.

I conduttori dovranno osservare le segnalazioni e tutte le disposizioni impartite dal software in uso o dall'Ufficiale di Gara.

ART. 9 – PARTENZA

ART. 9.1. – GRIGLIA DI PARTENZA

Le partenze in gruppo ammesse sono:

- La partenza in linea da fermo con griglia semplice;
- La partenza in linea lanciata.

La posizione più avanzata sullo schieramento di partenza sarà considerata "pole position" e dovrà essere accettata come tale dal conduttore che avrà realizzato il miglior tempo durante le prove ufficiali di qualificazione

Le vetture degli altri conduttori saranno disposte sulla griglia di partenza nell'ordine della graduatoria dei tempi.

ART. 9.2. - PARTENZA DA FERMO

La partenza da fermo sarà data mediante segnali luminosi.

Le operazioni che precedono immediatamente il via si svolgeranno, di norma, come segue:

L'avvicinarsi della partenza sarà annunciato a mezzo di un conto alla rovescia la cui durata sarà indicata nel Regolamento Particolare:

- FASE 1:

Inizia il conto alla rovescia gestito dal software;

L'Ufficiale di Gara invierà una comunicazione radio (qualora fosse necessaria);

L'accesso alla griglia di partenza sarà aperto;

Si può operare sulla vettura (qualora il software lo consenta);

Ogni conduttore che in questa fase si trovi nell'impossibilità di schierare la propria vettura, (in relazione al software utilizzato) sarà costretto a partire dalla pitlane salvo diversa normativa presente sull'RPG.

- FASE 2 (se prevista dal Regolamento Particolare di Gara):

Al termine del conto alla rovescia le vetture dovranno eseguire un giro completo del circuito, mantenendo le rispettive posizioni nella formazione;

Il conduttore che occupa la "pole-position" dovrà uniformare la propria andatura a quella tenuta dalla "Safety Car" (vettura pilota). In assenza di "Safety Car" il conduttore partito in "pole position" regolerà l'andatura del gruppo procedendo ad una velocità non superiore ai 120km/h. Durante questo giro è vietato superare le altre vetture, effettuare prove di partenza e le vetture dovranno mantenere un'adeguata distanza di sicurezza da quella che le precede.

Ogni conduttore che si trovi nell'impossibilità di procedere con la propria vettura, lo segnalerà immediatamente tramite comunicazione radio.

Qualora nel corso di questa operazione il conduttore dovesse essere in grado di ripartire, egli potrà riprendere il proprio giro di formazione seguendo le direttive che gli saranno imposte dal software, oppure dagli Ufficiali di Gara.

Compiuto il giro di formazione le vetture si fermeranno al loro posto di partenza con il motore avviato, secondo lo schieramento iniziale.

- FASE 3:

La partenza avverrà allo spegnimento del semaforo (regolamentato dal software).

Ogni falsa partenza, o comportamento difforme da quanto prescritto, sarà automaticamente penalizzato dal software, oppure dagli Ufficiali di Gara.

ART. 9.3. - PARTENZA "LANCIATA"

La partenza lanciata sarà data mediante segnali luminosi/visivi.

Le operazioni che precedono immediatamente il via si svolgeranno, di norma, come segue:

L'avvicinarsi della partenza sarà annunciato a mezzo di un conto alla rovescia:

- FASE 1:

Inizia il conto alla rovescia gestito dal software;

L'Ufficiale di Gara invierà una comunicazione radio (qualora fosse necessaria);

L'accesso alla griglia di partenza sarà aperto;

Si può operare sulla vettura (qualora il software lo consenta);

Ogni conduttore che in questa fase si trovi nell'impossibilità di schierare la propria vettura, (in relazione al software utilizzato) sarà costretto a partire dalla pitlane salvo diversa normativa presente sull'RPG.

- FASE 2 (se prevista dal Regolamento Particolare di Gara):

Al termine del conto alla rovescia le vetture dovranno eseguire un giro completo del circuito, mantenendo le rispettive posizioni nella formazione;

Il conduttore che occupa la "pole-position" dovrà uniformare la propria andatura a quella tenuta dalla "Safety Car" (vettura pilota). In assenza di "Safety Car" il conduttore partito in "pole position" regolerà l'andatura del gruppo procedendo ad una velocità non superiore ai 120km/h. Durante questo giro è vietato superare le altre vetture, effettuare prove di partenza e le vetture dovranno mantenere un'adeguata distanza di sicurezza da quella che le precede.

Ogni conduttore che si trovi nell'impossibilità di procedere con la propria vettura, lo segnalerà immediatamente tramite comunicazione radio.

- FASE 3:

All'approssimarsi dell'ultimo tratto di pista, se autorizzata dall'Ufficiale di Gara o gestita dal software, la Safety Car aumenterà il proprio passo per staccarsi dal gruppo dei piloti rientrando in corsia box, liberando il tracciato. In questa fase l'Ufficiale di Gara, tramite comunicazione radio, avvertirà i piloti con un countdown "4, 3, 2, 1, Green Flag" oppure sarà gestita sempre in automatico dal software.

Qualora prevista dall'RPG, la comunicazione dell'Ufficiale di Gara cede al Leader della gara, la gestione della partenza che dovrà avvenire in ogni caso prima della linea di START.

Le vetture potranno iniziare le operazioni di sorpasso solo dopo aver oltrepassato la linea di partenza, sino a quel momento dovranno obbligatoriamente mantenere la loro posizione.

Gli addetti alla partenza segnaleranno eventuali partenze anticipate.

Le loro decisioni sono inoppugnabili.

ART. 9.4. - PARTENZA RITARDATA

Se, nel corso della procedura di partenza, si presentassero problemi tecnici ne sarà data comunicazione ai conduttori/concorrenti.

Non appena le condizioni lo permetteranno, la procedura di partenza sarà ripresa iniziando con la presentazione della Fase 1, Fase 2 e Fase 3 Art.9.2 e 9.3.

ART. 9.5. – SAFETY CARS (VETTURE DI SICUREZZA)

- A. Sarà guidata da un Pilota esperto e pratico di circuiti che sarà in contatto radio permanente con l'Ufficiale di Gara, il quale avrà una visione completa di tutte le vetture in pista vigilando sulla corretta andatura durante il regime di Safety Car, oppure sarà gestita dal software sia in modo totalmente automatico (solamente in questo caso non prendere in considerazione i successivi punti che vanno dalla lettera "B" alla lettera "k"), che parzialmente automatizzato con comandi imposti dagli Ufficiali di Gara.
- B. La Safety Car può essere resa operativa su decisione dell'Ufficiale di Gara, per neutralizzare una gara.
- C. Sarà usata in caso di situazioni che possano compromettere il regolare svolgimento della gara.
- D. Nella procedura non automatizzata dal software, quando durante la gara gli Ufficiali richiederanno l'impiego della Safety Car, essi comunicheranno via radio il regime di Safety Car. Se il simulatore ne è provvisto, oltre alla comunicazione radio, saranno esposte a schermo bandiere gialle e/o avviso "SC" attive sino a quando non sia concluso l'intervento in pista della Safety Car, oppure opportune ed automatizzate informazioni sul monitor del conduttore.
- E. Durante la gara, la Safety Car con i girofari accesi attenderà il leader all'uscita della corsia box, in modo da essere ben visibile senza intralciare la normale condotta di gara. Tutte le vetture in competizione si accoderanno in fila dietro la Safety Car. Sono assolutamente vietati tutti i sorpassi.
- F. Una volta dietro la Safety Car, il leader della gara dovrà restare ad una distanza ridotta dalla Safety Car e tutte le restanti vetture dovranno mantenere una adeguata distanza di sicurezza dalla vettura che precede. Le vetture non possono distanziarsi di oltre 10 lunghezze dalla vettura che hanno davanti, pena l'esser sanzionati.
- G. Durante il regime di Safety Car, le vetture in competizione potranno fermarsi al proprio box, ma potranno rientrare in pista solo quando la luce verde all'uscita della corsia box sarà stata accesa.

- H. Una macchina che rientri sulla pista deve procedere a velocità ridotta sino a quando raggiunga la fine della fila di vetture che si trovano dietro la Safety Car.
- I. Quando l'Ufficiale di Gara richiamerà la Safety Car, i suoi girofari verranno spenti per indicare ai piloti che alla fine di quel giro rientrerà ai box. A questo punto la vettura che si trova in linea dietro la Safety Car regolerà l'andatura e se necessario aumenterà la distanza. Al fine di evitare la possibilità di incidenti, prima che la Safety Car rientri nella pitlane, dal punto in cui le luci della vettura saranno spente, la vettura di testa ed i restanti conduttori dovranno procedere ad una velocità costante, senza accelerazioni, frenate o altre manovre che mettano in pericolo gli stessi o pregiudichino la corretta ripartenza della gara.
- J. L'Ufficiale di Gara comunicherà alla Safety Car l'autorizzazione a liberare la pista. A questo punto la Safety Car aumenterà il proprio passo per staccarsi dal gruppo dei piloti rientrando in corsia box per liberare il tracciato. In questa fase la direzione gara, tramite comunicazione radio, avvertirà i piloti con un countdown "4, 3, 2, 1, Green Flag". La comunicazione dell'Ufficiale di Gara cede al Leader della gara la gestione della partenza che dovrà avvenire in ogni caso prima della linea di partenza. I sorpassi restano fermamente vietati sino a quando le vetture passino sulla linea di controllo a meno che una vettura non rallenti per un ovvio problema.
- K. Ciascun giro compiuto mentre è impiegata la Safety Car, sarà conteggiato come giro di gara.

ART. 10. - INTERRUZIONE DELLE PROVE E/O DI UNA GARA E NUOVA PARTENZA

In caso di grave bug, disconnessione automatica da parte del server di almeno $\frac{1}{3}$ del field di partenza o crash del server durante la fase di "Gara", la Direzione Gara dichiarerà esposta la Bandiera Rossa.

La decisione di questa interruzione spetta solamente all'Ufficiale di Gara.

In caso di completamento di ALMENO IL 75% di gara (inerente alla classifica come spiegato più avanti), la Gara stessa sarà ritenuta terminata con classifica definitiva riferita al penultimo giro completato dal leader, prima della Bandiera Rossa.

In caso di Bandiera Rossa PRIMA del completamento del 75% di gara, la Direzione Gara provvederà in prima istanza a recuperare la classifica del penultimo giro completato dal leader prima della Bandiera Rossa (se questo non fosse possibile, si recupererà la classifica determinata dalla Sessione di Qualifica) ed a riavviare un nuovo server con il minimo di minuti possibili di Qualifica (che non avrà comunque valore ai fini del posizionamento dei Piloti in griglia).

La Direzione Gara procederà alla "next session" non appena tutti i Piloti saranno entrati nel server.

La Gara avrà a questo punto durata pari ai minuti mancanti di gara prima della Bandiera Rossa + 10 minuti. La ripartenza sarà "standing" (da fermo) ed il primo giro di gara servirà al riposizionamento dei Piloti in relazione alla classifica Ufficiale (come dettagliato in precedenza) prima della Bandiera Rossa mediante comunicazione via radio.

Questo giro andrà quindi percorso dai piloti al minimo della velocità utile al fine di seguire le indicazioni della Direzione Gara per il riposizionamento.

Il giro sarà condotto dal pilota in prima posizione.

Completato il riposizionamento, la Gara avrà inizio in “single file lapped keep position” mediante ingresso in pista della Safety Car e sarà VIETATO l’ingresso in Pitlane fino all’esposizione della “Green Flag”.

Qualora non bastasse un giro per il riposizionamento, si procederà lentamente per un ulteriore giro al fine di completare la procedura, prima di introdurre la Safety Car.

I piloti che prima della Bandiera Rossa avessero accumulato da 2 a più’ giri di doppiaggio, verranno riposizionati dalla Direzione Gara nelle posizioni di coda dello schieramento e dopo l’ingresso della Safety Car verrà comminata dalla Direzione Gara la sanzione “black flag a giri” (pari al numero di giri di doppiaggio accumulati -1).

Questa sanzione dovrà essere scontata simultaneamente all’esposizione della “Green Flag” da parte del Sim, non prima e non dopo, pena la squalifica dalla gara.

ART. 11. – VIRTUAL SAFETY CAR

- A. La “Virtual Safety Car”, se previsto nel Regolamento Particolare, può essere resa operativa su decisione dell’Ufficiale di Gara, per neutralizzare una prova e/o una gara.
- B. La “Virtual Safety Car” sarà usata solo in caso di situazioni che possono compromettere la gara, ma quando le circostanze non siano tali da rendere necessario l’utilizzo della Safety Car.
- C. Nel caso di utilizzo della “Virtual Safety Car”, l’Ufficiale di Gara si uniformerà alla seguente norma:

Limite di velocità imposto su tutto il percorso: in questo caso sarà esposto il cartello VSC (che significa "Virtual Safety Car") che sarà accompagnato da una bandiera gialla.

All’esposizione del cartello VSC e/o a seguito di comunicazione radio dell’Ufficiale di Gara, tutte le vetture dovranno inserire il limitatore di velocità agendo sull’apposito comando, mantenendo lo stesso distacco dalle altre vetture, sino alla ripresa delle prove e/o delle gare. Il termine dell’imposizione del limite di velocità sarà indicato con una bandiera verde e/o per comunicazione radio dall’Ufficiale di Gara. Ciascun giro compiuto in regime di Virtual Safety Car, sarà conteggiato come giro di gara.

Ogni comportamento difforme da quanto sopra prescritto sarà penalizzato dai Commissari Sportivi durante i Controlli d’Ufficio (art.17.1)

ART. 12. - PERCORRENZA E DISCIPLINA AI BOX

Durante tutte le sessioni ufficiali della Manifestazione è vietato percorrere la corsia box senza limitatore o, nei casi in cui il simulatore lo preveda, uscire da essa a semaforo rosso.

I conduttori saranno responsabili del rispetto di questo limite.

Gli strumenti di controllo devono essere elencati nel Regolamento Particolare in quanto possono variare in base al simulatore in uso.

Pertanto i conduttori dovranno partire dalla propria zona di assistenza e mantenere lungo tutta la corsia dei box, un’andatura sicura senza superare la velocità limite stabilita.

Durante la competizione l’ingresso in corsia box dovrà essere effettuato in condizioni di sicurezza. Il conduttore non deve oltrepassare la linea che separa la pista dalla corsia box ad una velocità superiore a quella consentita.

Nel caso in cui un conduttore dovesse mancare la piazzola assegnata dovrà percorrere tutta la corsia box ed effettuare un altro giro di pista per riposizionarsi ed effettuare la sosta.

Sarà vietato cambiare repentinamente la direzione attraversando, in qualsiasi senso, la linea che separa la corsia box e la pista.

Allo stesso modo sarà vietato rientrare in pista superando la linea continua che separa le vetture che lasciano i box da quelle che transitano in pista.

I conduttori già in pista possono invadere la corsia di entrata o uscita della corsia box solo se questa è ricavata da una parte della carreggiata della pista e solo se la delimitazione della corsia consiste in una linea segnaletica di qualsiasi colore. Se la corsia di entrata/uscita box non fa parte della carreggiata o se la sua delimitazione consiste in cordoli, rilievi, paletti, coni, zebraure o qualsiasi altro elemento differente dalla semplice linea di vernice sull'asfalto allora la corsia box non può essere invasa.

Il mancato rispetto della velocità limite nella corsia box e delle regole di percorrenza sarà sanzionato con le seguenti modalità/penalità:

- In modo automatico dal simulatore. Le sanzioni applicabili e le modalità di esecuzione devono essere elencate nel Regolamento Particolare.
- Dall'Ufficiale di Gara se il simulatore è in grado di fornire tempestive indicazioni sulla violazione di tale regola e offrire all'Ufficiale di Gara strumenti utili per comminare la sanzione. Le sanzioni applicabili e le modalità di esecuzione devono essere elencate nel Regolamento Particolare

In tutti quei casi in cui il simulatore non è in grado di gestire direttamente o indirettamente il controllo sulla regolare percorrenza della corsia box l'Ufficiale di Gara applicherà l'opportuna sanzione.

ART. 13. - RIFORNIMENTI E RIPARAZIONI

Ogni concorrente/conduttore avrà diritto ad un posto nei box di rifornimento in pista.

I rifornimenti, se previsti dal RPG, e le riparazioni durante l'evento (prove libere, prove di qualificazione, manche o batterie, finali, gare) sono permessi ma devono essere effettuati solo nell'apposito spazio antistante i box e nei limiti previsti dai regolamenti particolari delle singole competizioni.

Al box possono essere effettuate tutte le riparazioni.

Gli eventuali rifornimenti di carburante, se previsti dal RPG, devono essere effettuati dal conduttore o dal concorrente.

Ogni qualvolta le vetture si fermeranno ai box potranno avere a propria scelta i motori accesi o spenti.

Nel caso in cui una vettura si fermi al di là del suo box potrà retrocedervi e riposizionarsi correttamente senza però creare situazioni di pericolo per le altre vetture.

Terminata la sosta ai box, le vetture dovranno ripartire autonomamente.

ART. 14. – ARRIVO

L'arrivo sarà gestito dal software. Sarà classificato primo:

- Per le gare di distanza il conduttore che avrà coperto il numero di giri previsti nel minor tempo;
- Per le gare a tempo allo scadere del tempo di durata della gara, al completamento del giro in corso, il primo dei conduttori che hanno compiuto il maggior numero di giri.

La corsa ha termine dopo che la vettura presunta al primo posto taglierà il traguardo d'arrivo.
La bandiera a scacchi verrà esposta alla vettura di testa.

ART. 15. – UFFICIALI DI GARA

Il regolare svolgimento delle manifestazioni sportive è affidato agli Ufficiali di Gara che sono organizzati, formati ed inquadrati nel rispetto del Regolamento Sportivo Nazionale e sue appendici e del Regolamento di Organizzazione e Funzionamento delle Attività Sportive dell'ACI.

L'abilitazione degli Ufficiali di Gara è concessa dall'ACI.

Gli Ufficiali di Gara possono essere coadiuvati da assistenti che agiscono sotto il loro controllo e responsabilità.

Tutti i provvedimenti adottati da qualsiasi Ufficiale di Gara, nelle funzioni specificatamente attribuite, sono vincolanti ed immediatamente esecutivi e devono essere osservati da tutti i partecipanti alle manifestazioni.

ART. 15.1. - DESIGNAZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA

La designazione spetta ad ACI Sport su richiesta dell'organizzazione.

Gli organizzatori devono predisporre la lista nominativa degli Ufficiali di Gara nel RPG.

ART. 16. – RECLAMO E APPELLO

Nel Regolamento Particolare l'organizzatore, in base al simulatore utilizzato, indicherà le adeguate metodologie di intervento degli Ufficiali di Gara.

L'intervento può essere:

- Diretto, se il simulatore permette all'Ufficiale di Gara l'utilizzo del Replay Istantaneo e ricevere segnalazioni in caso di incidenti, fuori pista e irregolarità sull'uso del tracciato;
- Post-gara, in tutti quei casi in cui il simulatore non permette un controllo diretto delle infrazioni;
- Entrambe le modalità.

ART. 16.1. - CONTROLLI E PROCEDIMENTI D'UFFICIO

Gli Ufficiali di Gara, possono instaurare un procedimento disciplinare d'ufficio in caso di comportamento scorretto o irregolare del conduttore partecipante alla gara.

L'Ufficiale di Gara visionerà il comportamento di tutti i conduttori durante le sottoelencate fasi di manifestazione:

1. Qualifica;
2. Giro di lancio/formazione;
3. Gara;
4. Giri in regime di "neutralizzazione" della Gara/Qualifica (Safety Car/Full Course Yellow, ecc.);
5. Rientro ai box, quando la Gara/Qualifica sarà terminata.

ART. 16.2. - PROCEDIMENTI INSTAURATI SU RECLAMO

Durante le manifestazioni, sia in gara e sia nel post gara, gli Ufficiali di Gara possono adottare, su richiesta motivata di un concorrente/conduuttore e rappresentata secondo le modalità indicate nell'RPG, le sanzioni indicate nel RSN. Per un conduuttore minorenni tale procedura è posta in essere dal concorrente che lo ha iscritto.

ART. 16.3. - RECLAMI

È diritto del concorrente/conduuttore, nel caso in cui sia stato leso in un suo interesse o diritto, l'invio di un reclamo durante le fasi successive la gara.

Il concorrente/conduuttore deve comunicare entro 30 minuti dalla pubblicazione dell'ordine di arrivo all'Ufficiale di Gara la propria richiesta motivata di reclamo. Da questa comunicazione il concorrente ha 24 (ventiquattro) ore per perfezionare il reclamo.

L'invio telematico del reclamo dovrà essere eseguito seguendo le indicazioni fornite dall'organizzatore.

Il concorrente/conduuttore che intende presentare un reclamo, avente per oggetto più di un conduuttore deve presentare tanti reclami quanti sono i conduuttori reclamati.

Ulteriori specifiche in merito all'invio di un reclamo saranno indicate nel RPG.

ART. 16.4. – APPELLO

Tutte le decisioni degli Ufficiali di Gara emanate post gara sono appellabili. Un concorrente/conduuttore che ritenga di aver subito un danno ingiusto da una decisione degli Ufficiali di Gara può presentare un appello entro e non oltre le 24 (ventiquattro) ore dalla pubblicazione della decisione.

Nel caso in cui non provengano reclami nei modi o nei tempi stabiliti, l'Ufficiale di Gara ufficializzerà il risultato. Qualsiasi reclamo presentato dopo l'ufficialità, non sarà preso in considerazione in nessun caso.

Ulteriori specifiche sul ricorso sono indicate nel RSN e sue appendici.

ART. 17. - TIPI DI PENALITÀ

Le penalità comminabili per violazione del codice sportivo (FIA CODE Appendix L, RSN ACI Sport e RDS Motorsport Simulation ESport) dagli Ufficiali di Gara sono:

- Richiamo o Warning
- Drive Through
- Stop&Go
- Stop&Go 10''
- Partenza dalla pit lane
- Disqualification
- Penalità nel Post-Gara convertite in tempo

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

Il secondo Warning ricevuto da un conduuttore nella stessa gara comporta la sanzione del drive trough da parte del Collegio dei Commissari Sportivi o dal Giudice Unico.

Il secondo Warning ricevuto dallo stesso conduttore in una gara successiva a quella in cui ha ricevuto il primo Warning comporta la partenza dalla pit lane nella prossima gara.

La comminazione di una sanzione a seguito di reiterazione di un Warning (sia che nella medesima gara che in quelle successive) determina l'azzeramento del conteggio.

- B. La penalità Drive Through va scontata percorrendo la pit lane a velocità di limitatore.
- C. Le penalità Drive Through, Stop&Go e Stop&Go 10 sec debbono essere **OBBLIGATORIAMENTE SCONTATE ENTRO I 3 GIRI SUCCESSIVI** dal momento della notifica da parte dell'Ufficiale di gara.
- D. La penalità Stop&Go e Stop&Go 10 sec deve essere scontata con rientro nella corsia dei box e sosta sulla propria piazzola per il tempo prescritto.
- E. Il concorrente che dovesse scontare la penalità della partenza dalla pit lane non dovrà schierarsi in griglia, uscendo dalla pit lane solo nel momento in cui l'ultimo pilota abbia oltrepassato la linea di demarcazione della fine della corsia dei box.
- F. La penalità Disqualification comporta l'immediata squalifica dalla gara e l'impossibilità di proseguire eventuali altre sessioni.
- G. Penalità nel Post-Gara (convertite in tempo espresse in minuti e/o secondi) sono le precedenti penalità, che se non conferite al conduttore durante lo svolgimento della Gara, verranno tramutate in tempo (vedere la tabella seguente del punto J) d'aggiungere alla propria classifica di gara.

TIPO DI PENALITÀ	CORRISPONDENTI SECONDI
PARTENZA PIT-LANE	15 SECONDI
DRIVE THROUGH	20 SECONDI
STOP&GO	25 SECONDI
STOP&GO 10 SEC	35 SECONDI
PARTENZA PITLANE + STOP&GO 10	50 SECONDI

ART. 18. – CLASSIFICHE E MODALITÀ DI COMPILAZIONE

Le classifiche devono essere predisposte sulla base dei dati ufficiali rilevati dal sistema di cronometraggio automatico collegato al software in uso o da apposite applicazioni e convalidati dall'Ufficiale di Gara secondo le prescrizioni del Regolamento Particolare.

Le classifiche devono essere esposte sul sito ACI di riferimento e sottoscritte dall'Ufficiale di Gara.

Le classifiche definitive dovranno contenere, di norma, le seguenti indicazioni:

- 1) Numero di gara, nominativo/i del conduttore/i, nominativo del concorrente;
- 2) Vettura utilizzata;
- 3) Classe di appartenenza;
- 4) Numero di giri e tempo impiegato;
- 5) Distacco dal primo classificato;
- 6) Giro veloce e relativo tempo impiegato da ciascun conduttore;
- 7) Miglior giro veloce tra tutti i conduttori;
- 8) Circuito, data ed ora di inizio gara.

Al riguardo bisogna tenere presente che sono considerati:

- a) iscritti tutti i concorrenti compresi nell'elenco ufficiali degli iscritti eccezion fatta per le eventuali iscrizioni condizionate e non perfezionate;
- b) partiti tutti i conduttori che, superate tutte le operazioni preliminari e qualificatisi, si sono posti in griglia di partenza, con le rispettive vetture, agli ordini dello starter;
- c) partiti tutti i conduttori che, superate tutte le operazioni preliminari e qualificatisi, non si sono posti in griglia di partenza agli ordini dello starter;
- d) non classificati i conduttori che abbiano abbandonato o non concluso la gara;
- e) esclusi dalla gara o dalla classifica i concorrenti e i conduttori in seguito alla violazione di norme regolamentari o di disposizioni del Direttore di Gara oppure in seguito a comportamento scorretto;
- f) classificati tutti i concorrenti e conduttori che abbiano terminato la gara.

Ai fini della classifica per l'attribuzione del punteggio nelle gare titolate, valgono le prestazioni previste dai paragrafi precedenti.

ART. 19. - CLASSIFICHE E PREMI

ART. 19.1. - CLASSIFICHE

Le classifiche sono redatte secondo le disposizioni del RDS MS rispettivamente per le gare in circuito.

Sono considerate ufficiali, subordinatamente all'omologazione da parte dell'ACI Sport, le classifiche sottoscritte dall'Ufficiale di Gara ed esposte nell'Albo Ufficiale di Gara.

Le classifiche diventano definitive nei termini e nei modi previsti dalle vigenti normative.

ART. 19.2. – EX AEQUO

Nella classifica finale se dovesse verificarsi un ex aequo tra due o più conduttori, la posizione di classifica da assegnare a ciascun conduttore in ex aequo sarà determinata in base al maggior numero di primi posti e successivamente di secondi, terzi, quarti, quinti, sestì, ecc.

In caso di ulteriore ex aequo potrà essere presa in considerazione una prova valida in soprannumero rispetto a quelle previste per l'aggiudicazione e, se necessario, prove successive. Nel caso in cui la discriminante per l'assegnazione del titolo fosse il numero delle gare effettuate valide per il titolo o la partecipazione ad esse, sono da considerare effettuate quelle gare in cui il pilota ha preso il via.

ART. 19.3. - PREMI

I premi in denaro e/o in beni di consumo, se previsti dal regolamento particolare della competizione, al netto delle ritenute fiscali previste dalle leggi vigenti, saranno liquidati direttamente dall'organizzatore ai concorrenti che ne avranno maturato il diritto.

La dotazione minima dei premi previsti dal Regolamento Particolare deve essere, in linea generale, interamente erogata.

L'ACI Sport si riserva di non autorizzare altre gare a quegli organizzatori che non ottemperano all'obbligo di corrispondere i premi in denaro previsti al termine della gara.

La consegna e/o il pagamento dei premi devono avvenire entro e non oltre trenta giorni dalla pubblicazione delle classifiche definitive.

ART. 19.4. – PREMIAZIONE

Ogni evento deve prevedere una premiazione che deve essere effettuata su un podio fisico o virtuale a seconda del luogo dell'evento.

La premiazione può avere inizio dopo che le classifiche sono state dichiarate definitive.

ACI Sport / La Commissione ESport