



CAMPIONATO ITALIANO GT3 SPRINT 2022 ACI ESPORT

Data	Aggiornamento
14/01/2022	Prima Versione
21/01/2022	2.4 Inserimento Titolo Coppa Italia
	2.5, 2.9 Sostituzione Cat PRO con Campionato Italiano Gt3 ESport e sostituzione Cat AM con Coppa Italia Gt3 ESport
	4.9 Sostituzione GRID 1 con Campionato Italiano Gt3 ESport e sostituzione GRID 2 con Coppa Italia Gt3 ESport
	10 Sostituzione Cat PRO con CIGT3 e sostituzione Cat AM con CoIGT3
	13 Inserimento criteri per la classifica della Coppa Italia GT3 ESport
	15 Inserimento dei Premi e Sostituzione Cat PRO con Campionato Italiano Gt3 ESport e sostituzione Cat AM con Coppa Italia Gt3 ESport
24/01/2022	4.12 Aggiunta la possibilità da parte dell'organizzatore di richiedere ai piloti il replay e la telemetria del giro veloce



Contenuti

1	Norme Generali e organizzatore	3
2	Struttura della Competizione	4
3	Modalità di Iscrizione	5
4	Prequalifiche	6
5	Livree Custom	7
6	Team Speak	7
7	Dettaglio Gare e orari	8
8	Server	8
9	Meteo	9
10	Calendario Gare	10
11	Regolamento gara	11
12	Aiuti Alla Guida	11
13	Classifica e Punteggi Gare	12
14	Penalità	13
15	Premi	14
16	Quota di iscrizione	15
17	Varie	16
18	Kunos Simulazioni	16





1 Norme Generali e organizzatore

L'organizzatore della manifestazione è **SPQRacing ACSD**

Partita Iva: **IT16179321001**

Licenza ACI eSport Organizzatore n **483706**

In collaborazione con **ASD Strato eSport**

Partita Iva: **IT11476680969**

Licenza ACI eSport Organizzatore n

- 1.1. 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 di Campionato, tutti i documenti elencati sono riportati nella pagina dedicata alla competizione sul sito <https://www.spqracing.it> e sul portale <https://www.esportseries.net>
- 1.2. L'Albo di Gara ufficiale sarà pubblicato sul sito <https://www.spqracing.it> e nell'apposito canale [Discord - SPQRacing](#)
- 1.3. È necessario conoscere tutti i dettagli del Regolamento di Campionato per poter partecipare alla competizione
- 1.4. È obbligatoria la presenza nel server Discord di SPQRacing ASD per poter prendere parte al Campionato [Discord - SPQRacing ASD](#)
- 1.5. È obbligatorio l'utilizzo del software TeamSpeak
- 1.6. È obbligatorio utilizzare il proprio nome e cognome reale all'interno del server Discord e in game
- 1.7. Simulatore Assetto Corsa Competizione di Kunos Simulazioni completo dei seguenti DLC:
 - **Intercontinental GT Pack**
 - **2020 GT World Challenge Pack**



2 Struttura della Competizione

- 2.1. Categoria Auto GT3.
- 2.2. I partecipanti al campionato saranno decretati dai risultati delle **Prequalifiche**
- 2.3. In caso di un numero inferiore ai **60** iscritti alla fase di Prequalifiche si avrà una griglia di **45** partecipanti.
- 2.4. I risultati della prequalifica definiscono la partecipazione ai titoli ACI, nel dettaglio:
I conduttori classificati in prequalifica dal **1° al 45°** posto concorrono per il **Campionato italiano GT3 Sprint ESport - Assetto Corsa Competizione 2022 (di seguito CIGT3)**
I conduttori classificati in prequalifica dal **46° al 90°** posto concorrono per la **Coppa Italia GT3 ESport - Assetto Corsa Competizione 2022 (di seguito CoIGT3)**
- 2.5. In caso di un numero dispari di iscrizioni (inferiore a 90) sarà la **Coppa Italia GT3 ESport** ad avere un partecipante in più.
- 2.6. Nel caso in cui non si raggiunga un minimo di **30** iscritti la manifestazione sarà annullata.
- 2.7. Il campionato è composto in totale da **6** gare.
- 2.8. Le gare saranno disputate il lunedì sera (tranne l'ultima tappa che sarà di martedì) ogni **2 settimane**, eventuali spostamenti saranno dovuti solo a cause di forza maggiore.
- 2.9. In caso di presenza della **Coppa Italia GT3 ESport**, le gare saranno disputate il mercoledì sera, nella stessa settimana del **Campionato italiano GT3 Sprint ESport**.
- 2.10. **L'iscrizione sarà confermata solo in seguito al versamento della quota una volta definiti i partecipanti entro 48h dall'esito delle Prequalifiche**
- 2.11. **Requisito obbligatorio per poter accedere e partecipare alla fase di prequalifica è di essere in possesso di una licenza Aci eSport come indicato nell'ART 2 del RDS 2022**



3 Modalità di Iscrizione

3.1. L'iscrizione al campionato può avvenire soltanto con la compilazione del Form di iscrizione presente sul sito spqracing.it, nel portale esportseries.net e nel server Discord [SPQRacing](#)

3.2. Le iscrizioni chiuderanno il giorno **04/02/2022**

3.3. Al momento dell'iscrizione è necessario indicare:

- NOME e COGNOME
- EMAIL
- STEAM ID
- MODELLO AUTO (*)
- NUMERO AUTO
- TEAM (se concorrente privato indicare "Privato")
- NUMERO TESSERA CONCORRENTE/CONDUTTORE ACI ESPORT (solo conduttore se presente la scuderia di appartenenza) (**)
- NUERO TESSERA SCUDERIA/CONCORRENTE PG ACI ESPORT (**)
- UTENZA RACE GAME SPEED ROOM

Al fine di considerare valida l'iscrizione, è richiesto di indicare nella domanda di iscrizione la propria utenza Race Game Speed Room. Pertanto, chi non ne fosse in possesso, è pregato di crearne una propria gratuitamente sul sito <https://www.speedroom.racegame.it/>

**Le auto ammesse alla competizione sono le seguenti:*

- AMR V8 Vantage (2019)
- Audi R8 LMS Evo (2019)
- Bentley Continental GT3 (2018)
- **BMW M4 GT3 (2022) (25kg da confermare) (***)**
- BMW M6 GT3 (2017)
- Ferrari 488 GT3 Evo (2020)
- Honda NSX Evo (2019)
- Lamborghini Huracan Evo (2019)
- Lexus RC F GT3 (2016)
- McLaren 720S GT3 (2019)
- Mercedes AMG GT3 Evo (2020)
- Nissan GT R Nismo GT3 (2018)
- Porsche 991 II GT3 R (2019)

*È possibile effettuare la richiesta di cambio auto entro il **27 gennaio alle ore 16:00**.*

***È necessario indicare una tessera ACI eSport in corso di validità entro l'inizio delle Prequalifiche altrimenti l'iscrizione non sarà considerata valida.*

****L'organizzatore si riserva il diritto di variare il valore delle zavorre anche a campionato in corso.*



4 Prequalifiche

- 4.1. Ogni pilota iscritto al campionato dovrà prendere parte alla sessione di Prequalifiche che si terranno sul circuito di Monza**
- 4.2. È sufficiente far segnare un tempo valido in una o più sessioni delle Prequalifiche per entrare in classifica ed essere eventualmente ammessi al campionato.**
- 4.3. Le prequalifiche si svolgeranno dalle ore **18:00** del giorno **28 gennaio** alle ore **22:00** del **4 febbraio** (ultima sessione in corso valida) con sessioni di 1 ora**
- 4.4. Meteo e Condizioni Ambientali ottimali fisse.**
- 4.5. Grip della pista ottimale.**
- 4.6. Il server sarà online h24(*) per tutta la durata delle prequalifiche.**
- 4.7. Programmi per la registrazione dei tempi e del numero dei giri effettuati, sia di proprietà del software simulativo scelto o di terze parti, sempre attivi e costantemente monitorati dall'organizzatore.**
- 4.8. Ogni pilota potrà effettuare un massimo di 40 giri totali (**) (validi e non validi) nel server delle prequalifiche.**
- 4.9. Ogni Team può qualificare al Campionato Italiano GT3 ESport 2022 un massimo di 6 (sei) conduttori. Nel caso in cui vi siano più di 6 conduttori dello stesso team tra il 1° e il 45° posto, dal 7° in poi passeranno in Coppa Italia GT3 ESport 2022**
- 4.10. L'organizzatore mette a disposizione dei piloti, con giri illimitati, un server di training parallelo e con le stesse condizioni di quello delle prequalifiche. I tempi fatti registrare nel server di training non saranno presi in considerazione e non saranno monitorati.**
- 4.11. Requisito obbligatorio per poter accedere e partecipare alla fase di prequalifica è di essere in possesso di una licenza Aci eSport come indicato nell'ART 2 del RDS 2022**
- 4.12. Gli organizzatori, se lo ritengono opportuno, possono richiedere la telemetria e il replay del giro veloce fatto registrare durante le prequalifiche per poter effettuare dei controlli, di conseguenza tutti i piloti dovranno provvedere al salvataggio dei dati necessari.**

() L'organizzatore, previa menzione sul "Regolamento di Campionato", in base al simulatore in uso e al software di gestione dei tempi della fase di prequalifica, può variare l'orario di apertura e chiusura dei server.*

*(**) Il numero dei giri massimi consentiti sarà verificato dall'organizzatore e in caso di superamento del numero degli stessi saranno invalidati i tempi fatti nei giri extra. Il numero dei giri massimi della fase di prequalifica può variare su indicazione dell'organizzatore con menzione sul "Regolamento di Campionato".*



5 Livree Custom

- 5.1. È consentito l'utilizzo di livree custom per tutti i partecipanti alla competizione
- 5.2. È **sconsigliato l'utilizzo di livree custom durante le sessioni delle prequalifiche**
- 5.3. Ogni pilota appartenente allo stesso Team dovrà utilizzare livree riconoscibili e riconducibili al Team di appartenenza.
- 5.4. 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.
- 5.5. Le livree custom vanno inviate attraverso l'apposito canale Discord entro il giorno **6 febbraio** e non saranno più permesse variazioni.
- 5.6. Le livree vanno inviate all'interno di un archivio compresso e con il corretto percorso di installazione contenente le cartelle: **Customs/Cars** e **Customs/Liveries/**
- 5.7. Eventuali anomalie non saranno fixate dall'organizzazione.
- 5.8. Il pack completo delle livree sarà distribuito all'interno dell'apposito canale Discord ma l'installazione da parte dei conduttori non è obbligatoria e è sconsigliato l'utilizzo.
- 5.9. In caso di utilizzo di una livrea Custom è necessario firmare ed inserire nell'archivio contenente i file della livrea oppure inviare all'indirizzo e-mail spqracingteam@gmail.com la seguente **LIBERATORIA**



6 Team Speak

- 6.1. È **obbligatorio** l'utilizzo del software Team Speak scaricabile al seguente [link](#)
- 6.2. È **obbligatoria** la presenza nel canale Team Speak per tutta la durata dell'evento
- 6.3. I dati di accesso del canale Team Speak sono:
 - **Server Address:** ts3.esportseries.net
 - **Password:** ess2018
- 6.4. La Direzione Gara effettua comunicazioni vocali ai Conduuttori attraverso la funzione *Whisper* di Team Speak. I *Whisper* vocali raggiungono il canale della manifestazione **"GT3 Sprint Race"** e i sotto-canali **"Race"** dei Concorrenti.
- 6.5. Il Briefing si svolgerà in Team Speak nel canale **"Briefing"** -> **"ITA"**

7 Dettaglio Gare e orari

Le gare avranno tutte la seguente struttura:

Sessione	Orario Reale	Durata	Note
Briefing	20.45	10'	Obbligatorio Team Speak
Pratica	20.55	10'	
Qualifiche	21.05	20'	
Gara	21.30	75'	

- 7.1. Il Briefing obbligatorio si svolgerà all'interno della piattaforma **Team Speak**.
- 7.2. Gli orari reali sono indicativi e possono subire variazioni di qualche minuto.
- 7.3. Il moltiplicatore sarà impostato sempre a **X1** per tutte le sessioni.
- 7.4. Tempo pre-gara **8'** per caricamento Setup e ultimi preparativi.
- 7.5. L'ingresso nel server di gara è consentito fino al termine del countdown che porta all'inizio del giro di formazione, non sarà più possibile entrare nel server se la sessione di gara è già avviata.

8 Server

- 8.1. La locazione del server è in Germania e viene eseguito su una macchina Dedicata di elevate prestazioni ed affidabilità.
- 8.2. L'organizzazione mette a disposizione **h24** un server di training almeno 7 giorni prima di ogni evento
- 8.3. Il server di training rispecchierà le condizioni e gli orari della sessione di gara.
- 8.4. L'organizzazione fornirà un live timing attivo **h24** aggiornato al termine di ogni sessione.
- 8.5. I dati di accesso al server delle prequalifiche saranno comunicati agli iscritti attraverso i canali Discord dedicati.
- 8.6. L'accesso al server di gara è veicolato da entrylist, nella quale saranno presenti solo i piloti che prenderanno parte alla competizione.
- 8.7. Ogni pilota può essere assistito da uno spotter personale, al quale verrà dato l'accesso al server in modalità spettatore.



9 Meteo

Il meteo sarà dinamico per tutti le gare, nel dettaglio:

9.1. Prequalifiche – Monza (Download [event.json](#))

- Condizioni Fisse per tutta la durata della sessione
- Ambient Temp: **22**

9.2. Round 1 – Monza (Download [event.json](#))

- Cloud Level: **0.2**
- Rain: **0.1**
- Weather Randomness: **1**
- Ambient Temp: **22**

9.3. Round 2 – Suzuka (Download [event.json](#))

- Cloud Level: **0.3**
- Rain: **0.2**
- Weather Randomness: **2**
- Ambient Temp: **20**

9.4. Round 3 – Misano (Download [event.json](#))

- Cloud Level: **0.4**
- Rain: **0.3**
- Weather Randomness: **3**
- Ambient Temp: **24**

9.5. Round 4 – Spa (Download [event.json](#))

- Cloud Level: **0.3**
- Rain: **0.1**
- Weather Randomness: **3**
- Ambient Temp: **24**

9.6. Round 5 – Kyalami (Download [event.json](#))

- Cloud Level: **0.2**
- Rain: **0.1**
- Weather Randomness: **2**
- Ambient Temp: **22**

9.7. Round 6 – Imola (Download [event.json](#))

- Cloud Level: **0.3**
- Rain: **0.2**
- Weather Randomness: **2**
- Ambient Temp: **24**



10 Calendario Gare

Data	Numero	Circuito	Note
Dal 28/01 Al 04/02	Prequalifiche*	Monza	PreQ fix condition ore 15
07/02 CIGT3 09/02 CoIGT3	1	Monza	Practice ore 14 Sat Qualify ore 15 Sat Race Start Ore 15 Sun
21/02 CIGT3 23/02 CoIGT3	2	Suzuka	Practice ore 18 Sat Qualify ore 19 Sat Race Start Ore 19 Sun
07/03 CIGT3 09/03 CoIGT3	3	Misano	Practice ore 15 Sat Qualify ore 16 Sat Race Start Ore 16 Sun
21/03 CIGT3 23/03 CoIGT3	4	Spa	Practice ore 17 Sat Qualify ore 18 Sat Race Start Ore 18 Sun
04/04 CIGT3 06/04 CoIGT3	5	Kyalami	Practice ore 20 Sat Qualify ore 21 Sat Race Start Ore 21 Sun
19/04 CIGT3 20/04 CoIGT3	6	Imola	Practice ore 16 Sat Qualify ore 17 Sat Race Start Ore 17 Sun

**Durante le prequalifiche non è necessario effettuare tutta la sessione per intero.*

**Le condizioni del tracciato e del meteo saranno fisse per tutta la durata delle prequalifiche e uguali per tutte le sessioni*



11 Regolamento gara

- 11.1. La gara sarà preceduta da un giro di **formazione completo**
- 11.2. Durante la gara è **obbligatorio** effettuare un **pit stop** con **rifornimento**
- 11.3. **Ogni conduttore avrà a disposizione 6 (sei) treni di gomme totali per tutte le sessioni durante la serata dell'evento**
- 11.4. **In caso di disconnessione non è consentito il rientro a gara iniziata**
- 11.5. **In caso di disconnessione durante la sessione di Qualifica è consentito rientrare ma senza utilizzare la livrea custom.**
- 11.6. **Il rientro rapido ai Box durante la gara viene considerato come un ritiro.**
- 11.7. **Al termine della gara è necessario rientrare ai box effettuando un giro aggiuntivo e non tramite il rientro rapido.**
- 11.8. **Vietato scrivere nella chat di gioco, saranno ammesse solo comunicazioni urgenti da parte della DG**

12 Aiuti Alla Guida

- Controllo Stabilità - 0%
- Cambio Automatico - Concesso
- Pit Limiter Automatico - Concesso
- Accensione Auto Automatica - Concesso
- Fari Automatici - Concesso
- Frizione Automatica - Concessa
- Linea Ideale - Disattivata
- Sterzo Assistito - Disattivato
- Treni di Gomme 6

È previsto il riavvio del server ad evento iniziato soltanto in caso di problemi tecnici del server o relativi all'organizzazione



13 Classifica e Punteggi Gare

È istituita una classifica conduttori sia per il **Campionato Italiano GT3 Sprint** che per la **Coppa Italia GT3 ESport**. Il conduttore che al termine della serie sarà primo in classifica vincerà il rispettivo titolo.

Inoltre, per ogni serie di manifestazione sarà presente anche una **Classifica Team**, non titolata, che sarà formata sommando, gara per gara, il punteggio dei **due** migliori conduttori classificati appartenenti allo stesso Team.

13.1. I punti ai piloti verranno assegnati nel seguente modo:

- Pole Position **2p.**
- Giro veloce in gara **1p.**

▪ 01	30p	11	10p
▪ 02	24p	12	9p
▪ 03	20p	13	8p
▪ 04	17p	14	7p
▪ 05	16p	15	6p
▪ 06	15p	16	5p
▪ 07	14p	17	4p
▪ 08	13p	18	3p
▪ 09	12p	19	2p
▪ 10	11p	20	1p

Rientreranno nella classifica di ogni gara solo i conduttori che avranno completato almeno il 75% dei giri effettuati dal vincitore della manifestazione.

Al termine della competizione, in caso di ex aequo, sarà considerato il maggior numero di primi posti e successivamente dei migliori piazzamenti.



14 Penalità

Le penalità saranno applicate conformemente a quanto previsto dal RSN e dal Regolamento di Settore. L'intervento degli Ufficiali di Gara sarà sia Diretto e sia Post-gara.

- 14.1.** Le penalità applicate durante la gara dalla CPU saranno lasciate invariate e dovranno essere scontate, come da Regolamento di Campionato, nel gioco.
- 14.2.** Gli ufficiali di gara saranno tutti dotati di licenza ACI CSe.
- 14.3.** Se si è coinvolti in un incidente, oppure in un'attività irregolare da parte di un'auto avversaria è possibile fare immediatamente reclamo durante la gara (team manager o spotter) compilando l'apposito Form, link presente nell'apposito canale Discord:
 - Numero Auto Propria
 - Numero Auto Avversaria
 - Giro
 - Settore/Curva
 - Descrizione dell'accaduto

- 14.4.** La DG potrà applicare sanzioni sia ad eventi segnalati che ravvisati direttamente durante la gara.
- 14.5.** Le penalità saranno le seguenti secondo la gravità dell'accaduto:
 - Un **Warning** per episodi di gravità minore (il secondo warning ottenuto dal conduttore nella stessa gara comporta la sanzione del DT, come riportato nell'articolo 10.2 comma A del RDS)
 - Penalità in tempo a multipli di 5s
 - Drive Through
 - Stop&Go 10s
 - Esclusione dalla gara
 - Partenza dalla PitLane

- 14.6.** Le penalità possono essere cumulative
- 14.7.** Le penalità che non possono essere applicate nelle fasi finali della gara saranno convertite in secondi e applicati sul risultato finale, come riportato di seguito:
 - Drive Through → 30 secondi
 - Stop&Go 10s → 45 secondi

- 14.8.** **L'utilizzo della chat di gioco porta alla squalifica dalla gara e può essere utilizzata solo dall'organizzatore**
- 14.9.** La DG può ascoltare i piloti al termine della gara per agevolare l'esito di episodi rimasti in sospeso e per dare spiegazioni ai piloti in merito a decisioni prese nel caso ci sia la richiesta da parte di quest'ultimi
- 14.10.** **I concorrenti e i conduttori sono gli unici soggetti abilitati a parlare con gli Ufficiali di Gara**
- 14.11.** **L'accesso al server durante la sessione di Qualifica utilizzando una livrea custom sarà punito con un DT nelle prime fasi di gara.**
- 14.12.** **L'accesso al server a sessione di Gara iniziata sarà punito con la DSQ nella gara in corso e nella successiva.**



15 Premi

Saranno premiati i seguenti piazzamenti nella classifica finale del campionato:

Campionato Italiano GT3 ESport Sprint

- **1° classificato:**
 - Titolo Conduttore Campione Italiano GT3 Sprint con Premiazione ACI
 - [Postazione Next Level Racing F-GT](#) (valore 499€)
 - Rinnovo Gratuito Licenza ACI eSport 2023
- **2° classificato:**
 - [Headset Virtuoso RGB Wireless XT](#) (valore 279,99€)
 - Rinnovo Gratuito Licenza ACI eSport 2023
- **3° classificato:**
 - [Freno a mano Akina by 3DRap](#) (valore 179,99€)
 - Rinnovo Gratuito Licenza ACI eSport 2023
- **Primo Classificato Team:**
 - Sessione di Coaching Raise Performance per i membri del Team iscritti al campionato (valore massimo 80€)
 - Coupon 30% di sconto 3dRap*

Coppa Italia GT3 ESport

- **1° classificato:**
 - [Cambio sequenziale Pikes by 3DRap](#) (valore 139,99€)
 - Rinnovo Gratuito Licenza ACI eSport 2023
- **2° classificato:**
 - [Headset Astro A20](#) (valore 119€)
- **3° classificato:**
 - Kit Surefire (valore 80€)
 - [Mouse Condor Claw Gaming](#)
 - [Tappetino Silent Flight RGB 320](#)
 - [Tendifilo Hub Axis](#)
- **Primo Classificato Team:**
 - Sessione di Coaching Raise Performance per i membri del Team iscritti al campionato (valore massimo 80€)
 - Coupon 20% di sconto 3dRap*

** I buoni sconto 3dRap sono validi solo per i prodotti di produzione 3dRap esclusa la serie Ignition per un acquisto massimo di 2 prodotti*



16 Quota di iscrizione

Per il mantenimento dei server per tutta la durata della competizione e per tutte le restanti spese di gestione si richiede ai partecipanti il versamento di una quota d'iscrizione.

16.1. Una volta entrati a far parte dei partecipanti al campionato, ogni pilota ha **48h** di tempo per confermare la propria partecipazione versando una quota pari a **12,00 (dodici,00)**, al seguente indirizzo [Paypal](#) oppure attraverso un versamento al seguente codice **IBAN: IT32X0871688480000003109216**

Intestato a: SPQRacing Associazione Culturale Sportiva Dilettantistica

Causale: "Erogazione Liberale CIGT3 Cognome Nome"

16.2. In caso di mancato versamento della quota entro i tempi stabiliti il conduttore non avrà accesso alla competizione e sarà rimpiazzato dal conduttore successivo classificato nelle prequalifiche e così via.

16.3. In caso di ritiro la quota di iscrizione non verrà restituita.

16.4. L'organizzazione, in caso di comportamento non idoneo, nel non rispetto delle regole e degli altri partecipanti, avrà il diritto di espellere un utente dal torneo senza restituire la quota di iscrizione.





17 Varie

Di seguito sono riportate delle regole generiche da rispettare durante il corso della competizione:

- 17.1.** Non animare discussioni nei canali chat Discord per eventuali contatti avvenuti in gara, ci si può chiarire in privato
- 17.2.** Mantenere un linguaggio consono e educato all'interno delle conversazioni
- 17.3.** Al termine della gara i conduttori arrivati a podio sono attesi nell'apposito canale Discord e dovranno rilasciare una breve intervista che andrà in diretta durante lo streaming dell'evento

18 Kunos Simulazioni

- 18.1.** Gli organizzatori dichiarano che:
 - Hanno ricevuto autorizzazione al broadcast da parte di Kunos Simulazioni
 - Si impegnano a rispettare la policy Kunos per l'utilizzo del software Assetto Corsa o Assetto Corsa Competizione
 - Sono consapevoli delle soglie definite da Kunos per il fatturato dell'associazione/campionato al di sopra delle quali l'autorizzazione al broadcast per l'utilizzo Community decade, e si configura un utilizzo Commerciale da regolarizzare tramite accordo con Kunos stessa
- 18.2.** **I partecipanti, iscritti alla competizione, acconsentono il passaggio dei propri dati di iscrizione verso Kunos, con consenso marketing relativo.**