

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

DATA	MODIFICA
16/01/2024	PRIMA VERSIONE

INDICE

1. PREMESSA
2. ORGANIZZATORE
3. SIMULATORE UTILIZZATO E TIPO DI COMPETIZIONE
4. VETTURE AMMESSE
5. PRINCIPI GENERALI – DIRITTI DI IMMAGINE – PUBBLICITÀ - LIVREE - NUMERI DI GARA
6. PROGRAMMA DELLA MANIFESTAZIONE
7. PREQUALIFICHE DI AMMISSIONE
8. CONDUTTORI
9. PROCEDURA DI ISCRIZIONE AL CAMPIONATO
10. ALBO DI GARA E CANALI DI COMUNICAZIONE
11. ORARI DELLE SESSIONI E IMPOSTAZIONI SERVER DI GARA
12. GRIGLIA DI PARTENZA, PARTENZA DELLE GARE
13. RIFORNIMENTI E RIPARAZIONI
14. LIMITE DI VELOCITÀ NELLA CORSIA DEI BOX
15. CLASSIFICHE ED ATTRIBUZIONE PUNTEGGI
16. PARTNER E PREMIAZIONI DELLA MANIFESTAZIONE
17. UFFICIALI DI GARA
18. RECLAMI E PENALITÀ'
19. PATENTE A PUNTI
20. ASSEGNAZIONE TITOLI
21. TITOLO DI CAMPIONE GRIIP ESPORT
22. EX AEQUO
23. CONDOTTA DI GUIDA - PRINCIPI GENERALI
24. APPENDICE: MAPPE DEI CIRCUITI (TRACK MAP)



REGOLAMENTO #VIRTUALTOGRIIP ESPORT CHAMPIONSHIP



1. – PREMESSA

Driving Simulation Center, in collaborazione con BRC Griip G1, Orion Group Motorsport e DrivingItalia.NET, indice il #virtualtoGriip Esport Championship (di seguito chiamato VtG) di simracing o simulazione di corse automobilistiche. Tutte le parti partecipanti si impegnano ad applicare, oltre ad osservare, le regole che disciplinano la manifestazione.

La partecipazione al VtG sarà considerata implicita dichiarazione del Concorrente/Conducente di conoscere, impegnandosi a rispettarle ed a farle rispettare, le disposizioni del presente regolamento e le decisioni prese dall'organizzatore Driving Simulation Center e dai giudici di gara; il concorrente/conducente inoltre riconosce ad organizzatore e giudici di gara l'unica giurisdizione competente, e rinuncia, conseguentemente, ad adire arbitri o altra giurisdizione per fatti derivanti dall'organizzazione del Campionato o dallo svolgimento delle singole competizioni; infine solleva l'organizzatore Driving Simulation Center da qualsivoglia responsabilità, inclusi danni fisici e/o materiali subiti.

L'organizzatore Driving Simulation Center si riserva di pubblicare le modifiche e le istruzioni che riterrà opportuno dover impartire per la migliore applicazione del Regolamento del quale saranno considerate parte integrante. Il presente Regolamento entra in vigore dal momento della sua pubblicazione.

2. – ORGANIZZATORE

L'organizzatore e gestore della manifestazione Esport è Driving Simulation Center di Trivulzio Nicola, che è possibile contattare scrivendo alla mail: info@drivingsimulationcenter.it.

3. – SIMULATORE UTILIZZATO E TIPO DI COMPETIZIONE

Il simulatore utilizzato è Assetto Corsa in versione PC, aggiornato all'ultima versione disponibile tramite piattaforma [Steam](https://store.steampowered.com). Al simulatore è aggiunta la monoposto GRIIP G1 appositamente personalizzata ed in uso esclusivo presso tutti i Driving Simulation Center.

La competizione è di tipo ONLINE, dove i conducenti/concorrenti vi partecipano presso i simulatori di guida dai centri di simulazione Driving Simulation Center sparsi in tutta Italia. La competizione è di tipo sportivo.

4. – VETTURE AMMESSE

4.1 - Per la partecipazione al VtG è necessario unicamente il simulatore Assetto Corsa con la monoposto Griip G1 fornita dall'organizzatore. Le vetture sono tutte identiche fra loro ed utilizzano lo stesso assetto auto, non modificabile, fornito dall'organizzatore. Ogni pilota potrà cambiare sulla propria vettura unicamente la pressione delle gomme e la ripartizione di frenata.

4.2 – La fase eventuale di prequalifica, per determinare i partecipanti alle gare di campionato, è gestita da ogni singolo centro di simulazione Driving Simulation Center, in funzione del numero di simulatori che ogni centro ha disponibili. Potranno andare in gara in campionato un massimo di 20 piloti.

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

Driving Simulation Center patrocina il #virtualtoGriip Esport Championship e assegnerà il titolo di Campione Esport Griip G1 2024. L'attività promozionale è di competenza Driving Simulation Center.

5.1. – DIRITTO DI IMMAGINE

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

- i nomi, i marchi, le immagini (sia in movimento che statiche) ed i risultati (classifiche) dei Team, dei Conducenti e dei Concorrenti, partecipanti al VtG.
- le immagini della vettura, della tuta e/o del casco dei Conducenti utilizzato nel contesto della loro partecipazione al VtG.
- foto e video dei concorrenti/conducenti presso i Driving Simulation Center (nel caso di conducente minorenni, sarà richiesta l'autorizzazione dei genitori)

5.2. – PUBBLICITÀ

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

- logo Driving Simulation Center in posizione visibile nella parte frontale anteriore del musetto;
- logo DrivingItalia.NET in posizione visibile nella parte frontale anteriore del musetto;
- 2 loghi Driving Simulation Center in posizione visibile nella parte destra e sinistra dell'auto (simmetrici);
- 2 loghi BRC Griip G1 in posizione visibile nella parte destra e sinistra dell'auto (simmetrici);
- 2 loghi Orion Group Motorsport in posizione visibile nella parte destra e sinistra dell'auto (simmetrici);

I loghi sono forniti dall'organizzatore

5.3. – LIVREE (SKIN)

Al VtG sono ammesse livree originali fornite dall'organizzatore; in questo caso il conduttore dovrà solo selezionare la livrea scelta prima di entrare nel server, provvederà il gioco in automatico a sincronizzarla con il server e gli altri piloti per renderla visibile.

5.3.1. – Sono ammesse altresì livree create da zero con editor grafico esterno. In questo caso è necessario seguire le linee guida dell'organizzatore per sottoporre la livrea ad autorizzazione: il conduttore o concorrente dovrà riportare alla mail info@drivingsimulationcenter.it quanto segue:

- A) link per scaricare direttamente e rapidamente il pacchetto con tutti i file e cartelle necessari alla skin;
- B) per ogni livrea: nome e cognome del conduttore;
- C) inviare almeno 3 immagini che mostrano la livrea da varie angolazioni.
- D) il nome della cartella e dei files della livrea deve contenere il cognome pilota

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

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

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

5.3.3. – Il termine ultimo per l'invio della livrea è fissato alle ore 23:00 di cinque giorni prima dell'avvio del campionato. Si raccomanda al conduttore di provare la skin sul server online già prima della prima gara

5.3.4. – Nel caso sulla livrea siano presenti nomi, marchi e loghi protetti e registrati, il 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.

5.3.5. – Prima della prima gara di campionato, dopo aver installato tutte le skins sul server, l'organizzatore fornirà un unico pacchetto contenente tutte le livree di tutti i conduttori, per un comodo download. L'installazione delle livree non è obbligatoria.

5.3.6. – Non sono permesse livree che turbino la pubblica morale, dai contenuti sessisti, razzisti o siano a sfondo sessuale, politico, religioso, oppure creino nocimento all'organizzatore. Il mancato rispetto di questa norma è sanzionato con l'esclusione dalla gara.

5.4. – NUMERI DI GARA

I numeri di gara saranno attribuiti dall'organizzatore e terranno conto dell'eventuale preferenza comunicata dal concorrente in fase di iscrizione, con priorità per i concorrenti che si sono iscritti per primi.

6. – PROGRAMMA DELLA MANIFESTAZIONE

Il VtG si svolgerà dal 10 maggio al 28 giugno 2024. L'organizzatore si riserva di apportare modifiche al programma per esigenze organizzative e/o sulla base del numero degli iscritti.

6.1. – Il campionato sarà strutturato in **un unico field di massimo 20 vetture** determinate da una fase eventuale di prequalifica di ammissione e categorizzazione gestita da ogni singolo Driving Simulation Center, e si svolgerà su 5 eventi che si effettueranno secondo il prospetto riportato di seguito:

DATA	CIRCUITO	TIMETABLE
10/05/2024	Autodromo "Riccardo Paletti" Varano de Melegari	libere 35' - Qualifica 15' Gara 28' + 1 lap
24/05/2024	Autodromo dell'Umbria Magione	libere 35' - Qualifica 15' Gara 28' + 1 lap
07/06/2024	"Marco Simoncelli" Misano Adriatico	libere 35' - Qualifica 15' Gara 28' + 1 lap
21/06/2024	Autodromo del Mugello	libere 35' - Qualifica 15' Gara 28' + 1 lap
28/06/2024	Circuito "Piero Taruffi" Vallelunga	libere 35' - Qualifica 15' Gara 28' + 1 lap



REGOLAMENTO #VIRTUALTOGRIIP ESPORT CHAMPIONSHIP



6.2. – Per ogni evento è prevista la disputa d'una gara della durata di 28 minuti + 1 giro; la sessione di qualifica della durata di 15' fornisce la griglia di partenza. L'organizzatore si riserva di poter modificare il presente Calendario e la durata delle gare a suo insindacabile giudizio.

6.3. – Qualora nel giorno di gara si verificassero gravi problemi tecnici non attribuibili all'organizzatore (es. server centrale non funzionante), la gara sarà rinviata e recuperata in data da definire. La decisione di esporre bandiera rossa e rinviare la gara spetta unicamente all'organizzatore.

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

7. – PREQUALIFICHE DI AMMISSIONE

7.1. – Nel caso in cui i simulatori di guida disponibili in uno specifico Driving Simulation Center non siano sufficienti per il numero di piloti partecipanti, il DSC in questione organizzerà, prima dell'inizio del campionato, una propria fase di prequalificazione interna per determinare i piloti da schierare in griglia. Fare riferimento al proprio DSC di fiducia per informazioni in merito e sulla disputa di eventuale prequalifica

7.2. – **In nessun caso è possibile per un pilota partecipare da casa** al campionato VtG

7.3. – L'organizzatore metterà a disposizione vari servers dedicati online con le piste del campionato per potersi allenare, sin dal mese di Febbraio 2024. Tutti i tempi fatti segnare sui servers saranno registrati e potranno essere utilizzati dai vari DSC per determinare proprie classifiche interne

7.4. – L'assetto auto è FISSO ed uguale per tutti su ogni singola pista, sarà possibile regolare solo le pressioni delle gomme e la ripartizione di frenata; il setup è preparato da Orion Group Motorsport e fornito dall'organizzatore a tutti i Driving Simulation Center

7.5. – **È obbligatorio accedere al server utilizzando il proprio nome e cognome reali, pena la cancellazione di tutti i tempi registrati o l'esclusione dalla gara.**

8. – CONDUTTORI

8.1 – L'iscrizione al VtG è riservata a tutti i clienti dei vari Driving Simulation Center; è compito di ogni DSC preparare in modo completo ed adeguato i vari piloti, in particolare spiegando le norme di regolamento ed il corretto modo di comportarsi in pista. E' di primaria ed assoluta importanza per tutti i piloti partecipanti il **massimo rispetto per tutti gli avversari**, sia in pista che fuori.

8.2. – I Conduuttori dovranno attenersi scrupolosamente a tutte le norme dettate dal presente Regolamento ed a tutte le disposizioni impartite dal Direttore di Gara e dagli Ufficiali di Gara preposti. Tutti i Conduuttori dovranno restare a disposizione (tramite canali informatici o telefonici) della Direzione Gara sino alla dichiarazione della classifica definitiva.

8.3. – L'organizzatore si riserva il diritto, a suo insindacabile giudizio, di escludere da una gara o dall'intero campionato, un conduuttore che non rispetti le varie norme o che abbia comportamenti ritenuti non corretti o non consoni alla manifestazione.

8.4. – In nessun caso un conduuttore partecipante potrà richiedere all'organizzatore o al singolo Driving Simulation Center un qualsivoglia rimborso o risarcimento

8.5. – L'organizzatore potrà autorizzare la partecipazione di uno o più "Guest Drivers" al Campionato. Il "Guest Driver" competerà come vettura "trasparente", potrà usufruire di deroghe al Regolamento e non potrà accumulare punti per le classifiche ufficiali del VtG.

9 – PROCEDURA DI ISCRIZIONE AL CAMPIONATO

Le iscrizioni alla manifestazione apriranno all'atto della pubblicazione del presente regolamento e **chiuderanno alle ore 13:00 del 01/05/2024**. L'organizzatore si riserva l'opportunità di chiudere anticipatamente le iscrizioni, dandone tempestiva comunicazione.

9.1. – All'atto dell'iscrizione al VtG è richiesto il pagamento della somma seguente, quale erogazione liberale, per essere inseriti nel gruppo piloti di ciascun Driving Simulation Center:

- € 15,00 in caso di iscrizione entro il 15 Marzo;
- € 30,00 in caso di iscrizione dal 16 Marzo in poi.

9.2. – Nel caso in cui il numero di conduttori iscritti in uno specifico Driving Simulation Center sia superiore al numero di simulatori di guida disponibili, il DSC in questione provvederà a definire i propri piloti da schierare in campionato come specificato nel paragrafo 7

9.3. – Oltre al pagamento della quota iscrizione di cui al punto 9.1, il conduttore pagherà il suo Driving Simulation Center per l'utilizzo del simulatore di guida, il supporto tecnico, l'analisi dati ed il coaching. Ogni Driving Simulation Center potrà offrire delle tariffe particolari dedicate ai conduttori partecipanti al campionato VtG

9.4. – Tutti i pagamenti vengono fatti dai conduttori al proprio Driving Simulation Center di riferimento, che ne è responsabile nei confronti dell'organizzatore.

9.5. – Le quote di iscrizione e gli altri pagamenti non verranno restituite o rimborsate in alcun caso, neppure in parte

9.6. – Dopo la convalida dell'iscrizione, ogni conduttore sarà inserito in un gruppo Whatsapp gestito dall'organizzatore.

10. – ALBO DI GARA E CANALI DI COMUNICAZIONE

10.1. – Il riferimento ufficiale del VtG è il gruppo Whatsapp di cui al punto 9.6 ed il canale Discord ufficiale creato dall'organizzatore.

10.2. – Durante tutto il campionato, il collegamento al canale testo ed a quello voce su Discord VtG è obbligatorio per tutti i conduttori, per partecipare al Briefing e ricevere le comunicazioni impartite dagli Ufficiali di Gara e dall'organizzatore.

10.3. – Durante le gare tutti i conduttori dovranno restare collegati al canale voce Discord VtG (con microfono mutato) per ricevere eventuali indicazioni dalla direzione gara

10.4. – E' severamente VIETATO a tutti i conduttori l'uso del microfono o della chat testuale di Discord o del gioco nel corso della qualificazione e della gara. Il mancato rispetto di tale divieto comporta la **squalifica dalla gara**

11. – ORARI DELLE SESSIONI E IMPOSTAZIONI SERVER DI GARA

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

11.2. – Orari e configurazione del server.

BRIEFING DIREZIONE GARA	
ORA	20:40
DURATA	20'
PRESCRIZIONI	Briefing obbligatorio. L'assenza ingiustificata del conduttore comporterà la sanzione del Warning.
PROVE LIBERE	
ORA	21:05
DURATA	35'
QUALIFICHE	
ORA	21:40
DURATA	15'
GARA	
ORA	22:00
DURATA	28 minuti + 1 giro

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

Condizioni metereologiche	Dinamiche.
	Gli orari virtuali, condizioni meteo, temperature e variabilità saranno svelati con il server di allenamento aperto prima di ciascuna gara
Accelerazione tempo	No
Assetto	Fisso. Solo pressione gomme e ripartizione frenata modificabili
Utilizzo tasto ESC	IN QUALIFICA: consentito IN GARA: vietato. L'utilizzo equivale al ritiro
Tipo partenza	Da fermo (gestita dal simulatore)
Pit Stop	Non obbligatorio
Aiuti alla guida	NON consentiti

11.5. – Ulteriori prescrizioni:

- in caso di utilizzo del tasto ESC in qualifica è necessario non creare pericolo o intralcio alle altre vetture sul tracciato;
- al termine dell'evento, i conduttori potranno uscire dal server solo su indicazione dell'organizzatore/direttore di gara e comunque dopo che il server avrà effettuato il reset (quindi sarà tornato alla sessione di prove libere);
- l'uso della safety car non è previsto;
- l'uso del regime di Virtual Safety Car non è previsto;
- la gestione dei tagli di pista è completamente demandata al simulatore;
- non è previsto il riavvio di una o più sessioni ad eccezione di problemi tecnici del server di gara riscontrati dall'organizzatore o dagli ufficiali di gara;
- l'uso della chat testuale del gioco e di quella vocale Discord sono assolutamente vietate nel corso delle sessioni di qualifica e gara;
- nelle sessioni di qualifica e gara in corso è assolutamente vietato l'ingresso nel server;
- il conduttore che manifesta problemi di prestazioni a causa di PC e/o connessione internet (ping/latenza > 150ms) sarà espulso dalla sessione dopo 1 avviso dato in chat di gioco;
- ogni conduttore deve salvare il proprio replay e telemetria, per fornirli all'organizzatore qualora richiesti; la mancata consegna entro le 24 ore successive alla richiesta determina la perdita dei punti acquisiti nella gara stessa.

12. – GRIGLIA DI PARTENZA, PARTENZA DELLE GARE

La griglia di partenza di ciascuna gara sarà determinata da una sessione di qualifica che precede la gara stessa.
La griglia di partenza sarà disposta su due file conformemente a quanto previsto dal simulatore.
La procedura di partenza sarà da fermo, interamente gestita dal simulatore.
La partenza della Gara avverrà all'ora indicata nel programma.

13. – RIFORNIMENTI E RIPARAZIONI

Non vi sono limitazioni di riparazioni e rifornimento.

14. – LIMITE DI VELOCITÀ NELLA CORSIA DEI BOX

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

15. – CLASSIFICHE ED ATTRIBUZIONE PUNTEGGI

Il presente campionato prevede che siano stilate le seguenti classifiche:

- Classifica Piloti #virtualtoGriip Esport
- Classifica Team Driving Simulation Center (non ufficiale)

15.1 – POSIZIONE FINALE DEI CONCORRENTI IN GARA

Al termine di ogni gara sarà stilata la relativa classifica di gara basata sul report ufficiale fornito dal gioco. Potranno influire sulle posizioni finali eventuali sanzioni comminate dagli Ufficiali di Gara nel post gara.

15.2 – PUNTEGGI

Ai fini della classifica sono ritenuti validi i migliori **4 risultati sul totale di 5 gare**. Non può essere tuttavia scartata una gara nella quale il conduttore non abbia preso parte **almeno alla fase di qualifica**.

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

GARA			
CLASSIFICA	PUNTI	CLASSIFICA	PUNTI
1°	35	11°	10
2°	30	12°	9
3°	27	13°	8
4°	24	14°	7
5°	22	15°	6
6°	20	16°	5
7°	18	17°	4
8°	16	18°	3
9°	14	19°	2
10°	12	20°	1

Un conduttore per poter rientrare nella classifica deve risultare assente in non più del 50% delle manifestazioni del calendario della serie.

Inoltre:

- un conduttore viene considerato assente in una manifestazione quando, seppur iscritto, non completa almeno un giro valido durante la fase di gara.
- un conduttore viene considerato partito in una manifestazione se iscritto, verificato e ha completato almeno un giro valido durante la fase di gara.

15.3 – PUNTEGGI CLASSIFICA TEAM

La classifica per team/scuderie, riferita ai vari Driving Simulation Center sparsi in Italia, è da considerarsi non ufficiale ed unicamente per soddisfazione del centro di simulazione vincitore.

Per la classifica team (dove per team si intende il Driving Simulation Center della singola città), saranno sommati, per ogni gara, i 2 migliori punteggi ottenuti dai piloti del team in ciascuna prova, tenendo conto dell'applicazione dello scarto del peggior risultato.

16. – PARTNER E PREMIAZIONI DELLA MANIFESTAZIONE

Il VtG è un campionato esport gestito da Driving Simulation Center, considerato come manifestazione sportiva simracing al simulatore di guida.

16.1 – Il conduttore **vincitore del titolo #virtualtoGriip Esport 2024** sarà premiato con la fornitura gratuita della monoposto **BRC Griip G1** per la gara di **Vallelunga del 30 Agosto - 01 Settembre 2024**. La vettura è di competenza e viene messa in palio dalla **Battaglia Racing Car** (www.battagliaracingcar.com), scuderia proprietaria delle BRC Griip G1, che si occupa direttamente della gestione in pista nel Campionato Formula X Italian Series 2024, nonché da **Orion Group Motorsport** (www.oriongroupmotorsport.com) responsabile dello sviluppo e dei setup della Virtual BRC Griip G1 e del servizio di Coaching in Pista offerto a tutti i piloti partecipanti alle gare del Campionato Formula X Italian Series 2024 con le vere BRC Griip G1.

16.2 - Il conduttore vincitore del titolo #virtualtoGriip Esport 2024 deve rispettare le seguenti condizioni per avere diritto al premio di cui al punto 16.1:

- età minima 16 anni compiuti alla data del 01 Agosto 2024
- nessuna licenza ACI Sport AUTO o KARTING in corso di validità 2024 o avuta negli anni 2022-2023
- la licenza ACI Sport necessaria per disputare la gara di Vallelunga è a carico del conduttore
- abbigliamento omologato FIA per disputare la gara di Vallelunga è a carico del conduttore
- il casco omologato FIA con collare HANS per disputare la gara di Vallelunga è a carico del conduttore
- il costo di iscrizione alla gara di Vallelunga è a carico del conduttore

16.3 – Nel caso il conduttore vincitore del Campionato VtG rinunci al premio, o non rispetti quanto richiesto dal punto 16.2, il premio stesso sarà assegnato al secondo classificato. Nel caso anche il secondo non sia idoneo, il premio passerà al terzo classificato. Nel caso anche il terzo classificato non sia idoneo, il premio NON sarà assegnato.



REGOLAMENTO #VIRTUALTOGRIIP ESPORT CHAMPIONSHIP



16.4 – E' partner del VtG **Minardi Management** (www.minardimanagement.com), di Giovanni Minardi, che si riserva la possibilità di selezionare, fra tutti i partecipanti, i simdrivers a suo giudizio più meritevoli, da inserire nel programma “**Minardi Management Simracing Academy**”, che ha l'obiettivo di fornire al miglior pilota virtuale una opportunità per una carriera nel motorsport reale.

16.5 – E' partner del VtG l'azienda **BPER: Banca** (www.bper.it), con sede centrale in Modena: terzo gruppo bancario nazionale per numero di filiali, ha scelto il simracing federale targato DrivingItalia e Driving Simulation Center per entrare nel mondo esport su 4 ruote. BPER Banca ha sempre a cuore il mondo sportivo, che rappresenta un'occasione di sviluppo importante e offre a un ampio pubblico la possibilità di cimentarsi in nuovi ambienti. Per l'occasione, BPER metterà a disposizione i propri prodotti e servizi e sosterrà la comunicazione del campionato affiancando gli organizzatori nello sviluppo dell'evento.

16.6 – E' partner del VtG l'azienda **FREEM** (www.freemracing.it), azienda nata circa 20 anni fa dall'intuizione di tre amici, in pochi anni è diventata uno dei riferimenti delle attrezzature omologate per il motorsport. Oltre alla realizzazione dei prodotti per correre, Freem può vantare un reparto di Human research che ha portato alla scoperta di nuove tecnologie brevettate per la prestazione degli atleti, applicate su tutte le discipline, sim racing compreso.

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

- Coupon **sconto del 20%** per tutti i conduttori iscritti, valido per tutti i prodotti del suo shop online.
- Coupon **sconto del 100%** per l'acquisto dei **guanti FREEM SIM21** in regalo ai primi 3 conduttori della classifica finale.
- Coupon **sconto del 100%** per l'acquisto dei **guanti FREEM SIM21** in regalo al conduttore con il maggior numero di punti in classifica finale, che abbia conservato tutti i punti patente (vedi capitolo 19).

NOTA: se i conduttori ai primi 3 posti in classifica e quello con tutti i punti patente coincidono, sarà regalato 1 solo paio di guanti

16.8 – Per avere diritto a premi e bonus, il conduttore deve aver partecipato a **tutte le 5 gare** di campionato (fatte salve comprovate cause di forza maggiore); in caso contrario, questi saranno attribuiti al conduttore successivo in classifica che rispetti tale requisito. **Entro 5 giorni** dal termine dell'ultima gara di campionato, il conduttore avente diritto ad uno o più premi/bonus, deve contattare info@drivingsimulationcenter.it per **comunicare il proprio interesse**, in caso contrario il premio/bonus non sarà assegnato.

17. – UFFICIALI DI GARA

17.1. – I giudici di gara sono designati dall'organizzatore, così come il direttore di gara

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

18. – RECLAMI E PENALITÀ

Le penalità saranno applicate conformemente a quanto previsto dal Regolamento e dalle norme FIA motorsport. L'intervento degli Ufficiali di Gara sarà in modalità “**post gara**”, dopo analisi del replay. I commissari ed il direttore di gara possono assegnare una penalità di loro iniziativa o a seguito di reclamo da parte di un conduttore.

18.1. – RECLAMO

È diritto del concorrente/conduttore, nel caso in cui sia stato leso in un suo interesse o diritto, l'invio di un reclamo ai commissari sportivi.

Il pilota conduttore (e SOLO lui) può presentare un reclamo dall'inizio della gara sino a entro le 24 ore successive all'orario di pubblicazione della classifica provvisoria.

Qualunque reclamo pervenuto dopo le suddette tempistiche viene ritenuto inaccettabile.

L'invio telematico del reclamo deve essere eseguito tramite email da inviare a info@drivingsimulationcenter.it

Qualunque reclamo pervenuto in altro modo o redatto in modo non conforme (vedi punto 18.2) viene considerato nullo.

Il conduttore che intende presentare un reclamo, avente per oggetto più di una vettura o più di un pilota deve presentare tanti reclami quanti sono i conduttori reclamati.

18.2. – MODALITÀ DI RECLAMO

La email di reclamo inviata a info@drivingsimulationcenter.it da parte del pilota deve essere compilata nel modo seguente:

Nell'oggetto della mail indicare:

- circuito di gara + cognome reclamante VS cognome reclamato

Nel testo della mail indicare:

- nome e cognome del pilota che sporge reclamo
- nome e cognome del pilota contro cui si fa reclamo
- numero del giro di gara in cui è avvenuto il fatto
- minuti e secondi di gara nei quali è avvenuto il fatto
- numero della curva di riferimento per l'accaduto (per il numero curva vedere track map in appendice)
- breve e chiara descrizione dei fatti accaduti per i quali si richiede valutazione (NON sono ammessi pareri personali o commenti)

18.3. – PENALITÀ IN TEMPO O IN GIRI

La penalità in tempo deve essere espressa in minuti e/o secondi, la penalità in giri deve essere espressa in giri.

Le penalità in tempo vengono applicate sul tempo finale di gara mentre le penalità in giri vengono applicate sulla distanza finale di gara.

Le penalità sopra riportate potranno essere utilizzate entrambe.

Non è richiesta la convocazione del concorrente al fine dell'applicazione delle penalità in tempo e giri.

18.4. – PARTENZA DALLA PIT LANE

I Commissari potranno infliggere la sanzione di "Partenza della pit lane" da scontare alla prima successiva partecipazione.

Il conduttore che dovesse scontare la penalità della partenza dalla pit lane non dovrà partecipare alla sessione di qualifica e non dovrà schierarsi in griglia. Uscirà dalla pit lane solo nel momento in cui l'ultimo pilota abbia oltrepassato la linea di demarcazione della fine della corsia dei box.

18.5. – ESCLUSIONE (SQUALIFICA)

L'esclusione di un conduttore dalla manifestazione o dalla classifica è decisa dai Commissari e può essere inflitta prima, durante o al termine della manifestazione, a seconda che le infrazioni o le irregolarità siano state rilevate prima, durante o al termine della competizione stessa.

L'esclusione dalla gara comporta per il conduttore l'immediata squalifica dalla gara.

18.6. – GRAVI INFRAZIONI AL REGOLAMENTO SPORTIVO

L'infrazione al regolamento sportivo può comportare anche l'esclusione dall'intera Manifestazione (campionato) e la perdita dei punti acquisiti in tutte le gare disputate della medesima Manifestazione che verranno detratti da quelli maturati o maturandi in classifica.

18.7. – AMMENDA

Nel caso di dichiarazioni lesive la reputazione di altri piloti o dei giudici di gara (insulti, offese, insinuazioni ecc.), o anche comportamenti in pista o fuori non adeguati, irrispettosi o antisportivi, potrà essere inflitta la sanzione dell'ammenda tra i **50,00** e i **250,00 euro**. Il conduttore penalizzato potrà rientrare in campionato solo dopo aver saldato l'ammenda.

Tutti gli importi pagati per ammende, saranno utilizzati per il pagamento del noleggio pista, quando i simdrivers andranno a fare test in circuito con la Griip reale.

19. – PATENTE A PUNTI

Per il VtG sarà adottato un sistema di patente a punti.

19.1. – AMMONTARE INIZIALE DEI PUNTI PATENTE

All'inizio della manifestazione, a ciascun conduttore partecipante sono attribuiti **15 punti patente**.

19.2 – PERDITA DEI PUNTI PATENTE

Ciascuna sanzione inflitta dai commissari/giudice di gara, sia in gara e sia nel post gara, comporterà la decurtazione di punti patente così come di seguito riportato:

- Warning: -1 punto;
- 5, 10, 15 secondi di penalità: -2 punti;
- 20 secondi di penalità e superiori: -3 punti;
- Partenza dalla pitlane: -4 punti;
- Esclusione (Squalifica): -5 punti
- Assenza alla gara non comunicata all'organizzatore: -2 punti

19.3 – PERDITA DEI PRIMI 9 PUNTI PATENTE

Nel caso in cui al conduttore, a seguito di penalità, vengano decurtati **9 punti patente**, egli dovrà pagare un'ammenda pari ad **Euro 25,00**. Potrà rientrare in campionato solo dopo aver pagato tale somma.



REGOLAMENTO #VIRTUALTOGRIIP ESPORT CHAMPIONSHIP



Tutti gli importi pagati per ammende, saranno utilizzati per il pagamento del noleggio pista, quando i simdrivers andranno a fare test in circuito con la Griip reale.

Nel caso la perdita degli 9 punti patente superi quella raggiunta per sanzioni ricevute nell'ultima prova di campionato, ciò comporterà la perdita dei punti acquisiti in tale prova.

19.4 – PERDITA DELL'INTERO AMMONTARE DEI PUNTI PATENTE

Nel caso il conduttore, a seguito di penalità, **perda l'intero ammontare dei punti patente**, sarà **escluso dalla serie e non potrà partecipare più ad alcuna prova di campionato**.

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

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

20 – ASSEGNAZIONE TITOLI

Il punteggio per l'assegnazione dei Titoli sarà quello previsto all'art. 15.2.

21. – TITOLO DI GRIIP ESPORT

La Classifica finale per l'assegnazione del Titolo di Campione #virtualtoGriip ESport si otterrà sommando i punteggi relativi ai 4 migliori risultati ottenuti nel corso delle 5 gare di campionato.

22. – EX AEQUO

Nel caso di ex aequo tra due o più conduttori, la migliore posizione di classifica sarà determinata in base alle seguenti discriminanti riferiti alle gare, in ordine di priorità: numero di vittorie, numero di secondi posti, numero di podi, migliori piazzamenti, numero di gare in cui il pilota si è classificato, posizioni in classifica di qualifica.

23. – CONDOTTA DI GUIDA - PRINCIPI GENERALI

Commissari e direttore di gara valuteranno le violazioni al codice sportivo in rispetto delle norme di condotta di guida sportiva (CODE FIA) e segnatamente ai seguenti concetti basilari:

23.1. – LIMITI DELLA PISTA

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

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

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

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

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

23.2. – OSSERVAZIONE DEI SEGNALI

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

23.3. – SORPASSO

23.3.1. – Il sorpasso può essere effettuato, in relazione alle circostanze, sia a destra e sia a sinistra. È fatto obbligo della vettura sorpassata agevolare, per quanto possibile, il sorpasso.

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

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

23.4. – DOPPIAGGIO

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

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

23.5. – BLOCKING

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

23.6. – RIENTRO PERICOLOSO SUL TRACCIATO E RISCHIO INGIUSTIFICATO

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

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

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

23.7. – INCIDENTI

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

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

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

23.8. – ENTRATA E USCITA DALLA CORSIA DEI BOX

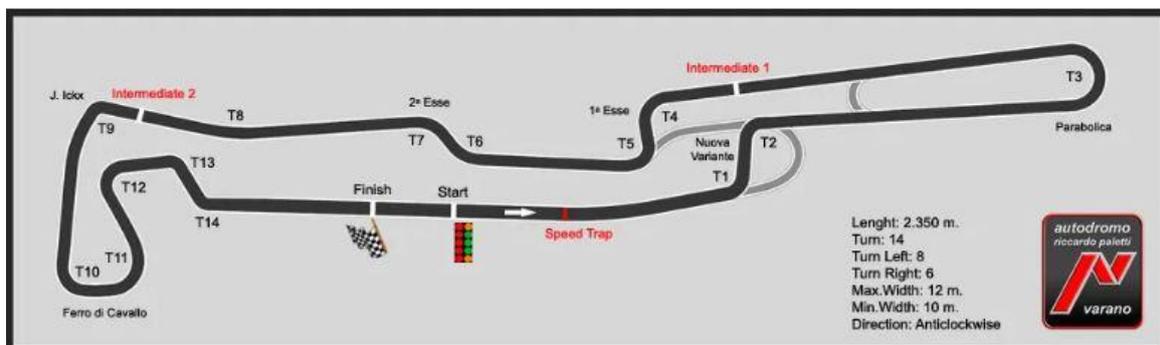
23.8.1. – La sezione della pista che porta alla corsia dei box è indicata come "ingresso della pitlane".

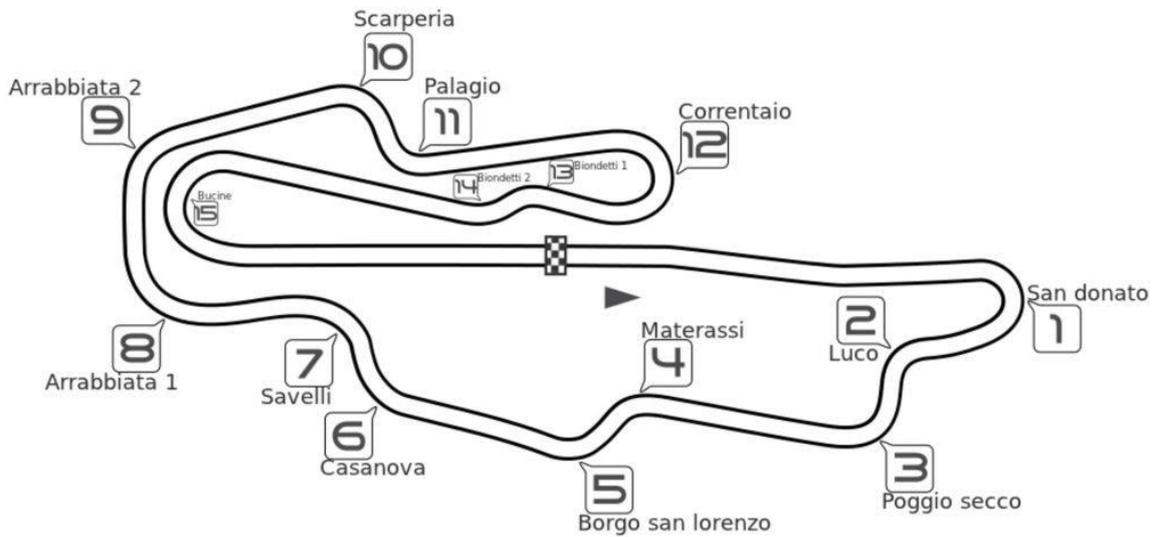
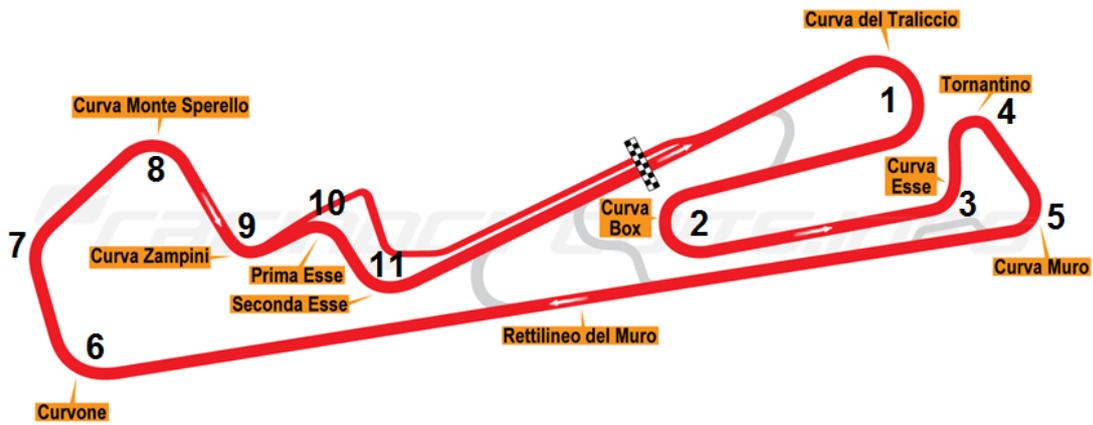
23.8.2. – Durante la gara, l'accesso alla corsia dei box è consentito solo attraverso l'ingresso della pitlane.

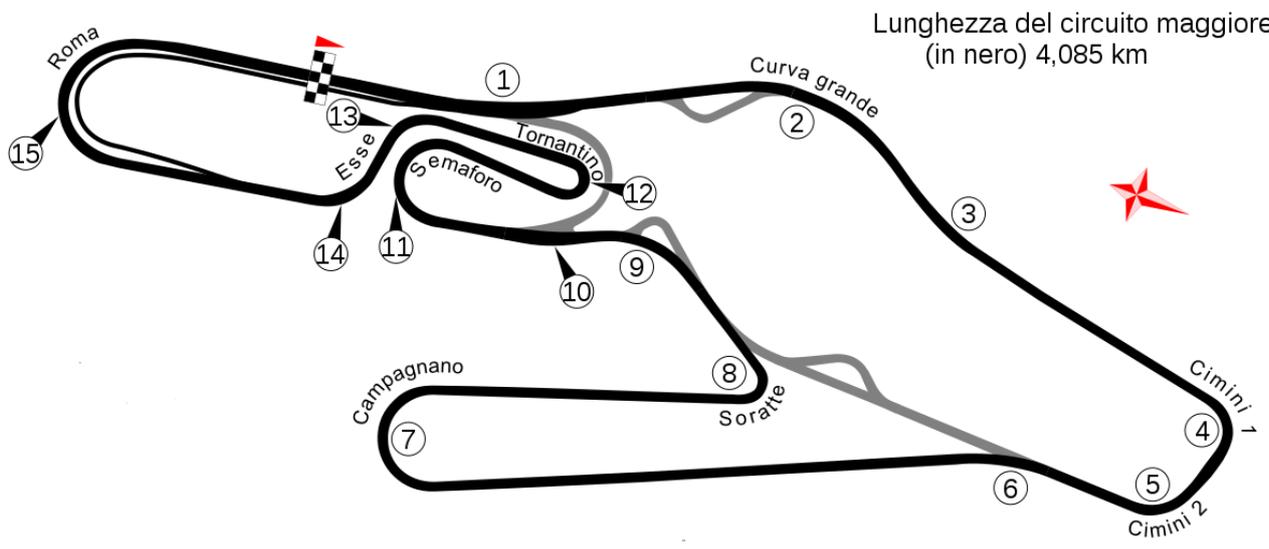
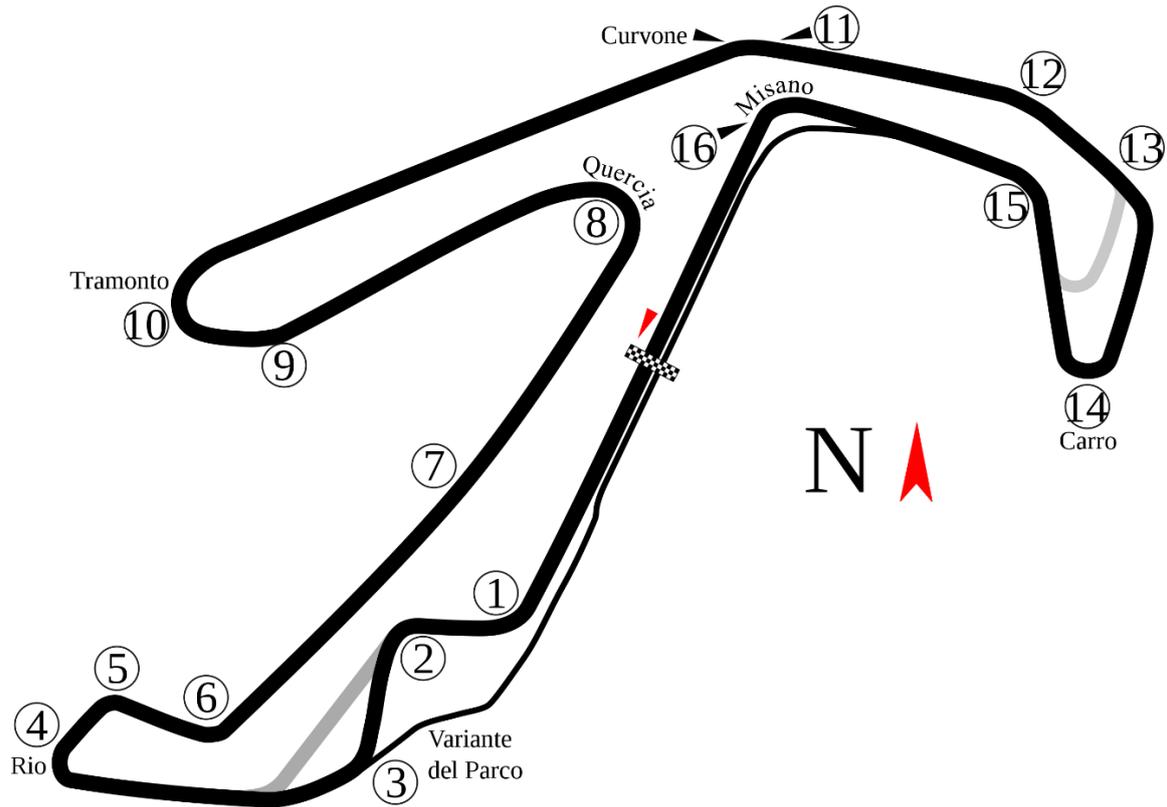
23.8.3. – Qualsiasi pilota che intenda imboccare l'ingresso della pitlane, dovrà assicurarsi di poterlo fare in totale sicurezza.

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

24. – APPENDICE: MAPPE DEI CIRCUITI







Lunghezza del circuito maggiore:
(in nero) 4,085 km