

<b>REGOLAMENTAZIONE DI SETTORE ESPORT 2023</b>
--

- **PREMESSA**
- **ART. 1. – DEFINIZIONI**
- **ART. 2. – TESSERE SPORTIVE ACI ESPORT**
- **ART. 3. – TITOLI**
- **ART. 4. – ORGANIZZAZIONE**
- **ART. 5. – CONCORRENTI E CONDUTTORI**
- **ART. 6. – ISCRIZIONI**
- **ART. 7. – VETTURE**
- **ART. 8. – GARE E MANIFESTAZIONI ESPORT**
- **ART. 9. – UFFICIALI DI GARA**
- **ART. 10. – PENALITÀ**
- **ART. 11. – RECLAMO E APPELLO**
- **ART. 12. – CLASSIFICHE**

### **PREMESSA**

Le competizioni dovranno essere organizzate in conformità al Regolamento Sportivo Nazionale (R.S.N.) e suoi Regolamenti di Settore (R.D.S.).

Le caratteristiche generali e particolari delle competizioni saranno specificate nel regolamento particolare redatto e pubblicato conformemente al R.S.N. e al Regolamento di Settore ESport.

Le presenti norme prescrivono le condizioni alle quali devono rispondere le competizioni di Sim Racing ed alle quali deve uniformarsi il regolamento particolare.

### **ART. 1. – DEFINIZIONI**

---

Con ESport o sport elettronici si intende il giocare con videogiochi a livello competitivo, organizzato e professionistico. Competizioni di ESport che utilizzano software di simulazioni di guida si chiamano Sim Racing.

Il Sim Racing è il termine che indica competizioni di ESport con software che tentano di simulare accuratamente le corse automobilistiche, completi di variabili del mondo reale come consumo di carburante, danni, usura e aderenza degli pneumatici e impostazioni delle sospensioni.

Nelle competizioni ESport, 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.

#### **ART. 1.1. – CLASSIFICAZIONE DELLE COMPETIZIONI ESPORT**

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

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

#### **ART. 1.2. – DISCIPLINE DI COMPETIZIONE ESPORT**

È possibile organizzare manifestazioni sportive che simulano le seguenti discipline del motorsport:

- Velocità in circuito (Gran Turismo, Turismo, Formula, Prototipi)
- Velocità in salita
- Karting
- Rally
- Rally Cross

### **ART. 2 – TESSERE ACI ESPORT**

---

Per svolgere attività sportiva all'interno di eventi ESport, a seconda del proprio ruolo, è necessario possedere una Tessera Sportiva ACI ESport.

Il periodo di validità della Tessera ESport termina il 31 dicembre dell'anno di rilascio della stessa.

#### **ART. 2.1. – CONCORRENTE PERSONA GIURIDICA ESPORT**

La tessera da concorrente persona giuridica ESport viene emessa, in sede di primo rilascio, dall'ufficio licenze dell'Automobile Club d'Italia. Il rinnovo annuale è di competenza degli Automobile Club Locali.

La tessera da concorrente persona giuridica ESport viene emessa agli Enti riconosciuti con decreto del Presidente della Repubblica, alle Associazioni Sportive Dilettantistiche, alle Ditte individuali, nonché a tutte le forme di società di persone e di capitali previste dal Codice Civile.

La tessera di concorrente persona giuridica consente l'iscrizione contemporanea di più vetture e conduttori alla stessa competizione e/o a competizioni diverse.

#### **ART. 2.1.1 – CONCORRENTE PERSONA FISICA ESPORT**

La tessera da concorrente persona fisica ESport viene emessa alle persone fisiche maggiorenni (che hanno compiuto il diciottesimo anno di età) dagli Automobile Club Locali.

La tessera di concorrente persona fisica ESport consente l'iscrizione di un solo conduttore ad una manifestazione ESport.

#### **ART. 2.2. – CONDUTTORE ESPORT**

La tessera da conduttore ESport viene emessa dagli Automobile Club Locali.

La tessera da conduttore ESport viene rilasciata a tutte le persone fisiche che hanno compiuto il diciottesimo anno di età. Viene rilasciata anche alle persone fisiche minorenni che hanno compiuto

almeno 12 anni di età su autorizzazione dei genitori del minore o da chi ne detiene la patria potestà. La tessera di conduttore consente di condurre una vettura in una gara ESport.

#### **ART. 2.2.1 – CONDUTTORE STRANIERO ESPORT**

Un cittadino di nazionalità diversa da quella italiana può ottenere la tessera ESport ACI per conduttore o concorrente/conduttore a condizione che, in sede di rilascio, sia in grado di dichiarare una residenza, domicilio o comunque un proprio indirizzo di riferimento presente sul territorio italiano.

#### **ART. 2.3. – CONCORRENTE/CONDUTTORE ESPORT**

Le figure di concorrente persona fisica e di conduttore possono coesistere nella stessa persona. In questo caso le due tessere, pur rimanendo distinte, sono materialmente unificate in una sola di categoria concorrente/conduttore.

La tessera ESport di categoria concorrente/conduttore viene rilasciata dagli Automobile Club locali alle persone fisiche che hanno compiuto il diciottesimo anno di età.

La tessera ESport di categoria concorrente/conduttore permette al conduttore di iscriversi e condurre una vettura in un evento ESport.

#### **ART. 2.4. – ORGANIZZATORE ESPORT**

La tessera da organizzatore ESport viene emessa, in sede di primo rilascio, dall'ufficio licenze dell'Automobile Club d'Italia. Il rinnovo annuale è di competenza degli Automobile Club Locali. ACI Sport sentito il parere della Commissione ESport procederà alla valutazione dei requisiti di idoneità organizzativa di coloro che si proporranno per gestire i campionati e gli eventi ufficiali Aci ESport. La tessera da organizzatore viene rilasciata a persona giuridica o persona individuale titolare di partita IVA. La candidatura da organizzatore va inviata a [motorsportsimulation@aci.it](mailto:motorsportsimulation@aci.it) corredata dai documenti riguardanti l'ultimo anno di attività del portale.

#### **ART. 2.5. – COMMISSARIO SPORTIVO ESPORT**

La tessera da commissario sportivo ESport viene emessa dagli Automobile Club Locali.

La tessera è rilasciata alle persone fisiche che hanno ottenuto l'abilitazione dell'ACI - Direzione Sport Automobilistico e Relazioni Internazionali, secondo le disposizioni dell'Appendice 2 al Regolamento Sportivo Nazionale (RSN).

Ai fini del rilascio delle tessere sportive da Ufficiale di Gara, l'abilitazione deve essere accertata dal Gruppo Ufficiali di Gara (GUG) e deve essere oggetto di una conforme dichiarazione da parte di quest'ultimo.

La candidatura da commissario sportivo ESport va inviata a [motorsportsimulation@aci.it](mailto:motorsportsimulation@aci.it) corredata da curriculum sportivo del candidato.

#### **ART. 2.6. – SCUDERIA ESPORT**

La tessera è rilasciata alle associazioni sportive dilettantistiche (ASD) e alle società che esercitano prevalente attività di istruzione, addestramento ed assistenza sportiva a favore degli associati e che hanno tra questi, nell'anno cui la tessera si riferisce, almeno 10 conduttori titolari di tessera di conduttore ESport. La tessera è rilasciata anche alle associazioni sportive, alle società, agli enti con personalità giuridica.

La tessera da scuderia ESport viene emessa, in sede di primo rilascio, dall'ufficio licenze dell'Automobile Club d'Italia. Il rinnovo annuale è di competenza degli Automobile Club Locali.

#### **ART. 2.7. – CENTRO DI SIMULAZIONE SPORTIVA**

Un centro di simulazione sportiva ha la funzione di diffondere la cultura della simulazione a qualsiasi persona, indipendentemente dall'età. Un centro di simulazione sportiva può:

- organizzare Campionati Online/Onsite, se in possesso anche di tessera ESport da organizzatore.
- gestire sessioni di allenamento per i simdriver.
- organizzare sessioni di allenamento specifiche per piloti che si devono preparare alla gara reale o migliorare la propria guida.
- svolgere test sulla condizione fisica e mentale del pilota.

La tessera di Centro di Simulazione Sportiva viene emessa, in sede di primo rilascio, dall'ufficio licenze dell'Automobile Club d'Italia. Il rinnovo annuale è di competenza degli Automobile Club Locali.

Un centro di simulazione sportiva deve essere in possesso dei requisiti indicati nel Regolamento Centro Simulativo ESport 2023.

### **ART. 2.8. - INCOMPATIBILITÀ**

- a) Nello stesso anno sportivo non è consentito far coesistere nella stessa persona i seguenti status:
- concorrente e commissario sportivo nella medesima manifestazione o serie di manifestazioni.
  - conduttore e commissario sportivo nella medesima manifestazione o serie di manifestazioni.
  - scuderia e commissario sportivo nella medesima manifestazione o serie di manifestazioni.
- b) E' consentito ad un organizzatore ottenere una tessera da commissario sportivo ESport, questo può rivestire il ruolo di Ufficiale di Gara in una manifestazione o serie di manifestazioni da lui organizzata ad eccezione che nella medesima non ricopra anche il ruolo di concorrente o conduttore o che nella medesima non partecipino concorrenti o conduttori affiliati allo stesso organizzatore.
- c) Un commissario sportivo può ricoprire il ruolo di Ufficiale di Gara in una manifestazione o serie di manifestazioni anche se il suo nome è presente, o è stato presente nella stagione sportiva in corso, nell'organigramma dell'organizzazione della manifestazione o serie di manifestazioni o se questo ha rapporti di tipo lavorativo con l'organizzatore della stessa ad eccezione che nella medesima non ricopra anche il ruolo di concorrente o conduttore o che nella medesima non partecipino concorrenti o conduttori affiliati all'organizzatore.
- d) Un organizzatore, ottenuta l'approvazione da parte della Commissione ACI ESport, può candidare nel collegio dei commissari sportivi ESport un solo Ufficiale di Gara facente parte del proprio organigramma (rispettando le casistiche di esclusione indicate nel punto b).

### **ART. 3. – TITOLI**

---

L'ACI Sport può indire i seguenti titoli in ordine di importanza per serie di gare ESport:

- I. Campionato Italiano ACI ESport
- II. Coppa ACI ESport
- III. Trofeo ACI ESport

#### **ART. 3.1. – CANDIDATURE TITOLI**

Un organizzatore può candidare una serie di gare ad un titolo italiano se vengono rispettati i seguenti requisiti oggettivi. I dati degli iscritti si riferiscono almeno ad una delle tipologie seguenti:

- alla serie iscritta nel calendario ACI ESport nella stagione sportiva precedente a quella per la quale viene stata presentata la candidatura.
- alla serie iscritta nel calendario ACI ESport nella stagione sportiva in corso.

<b>TITOLO</b>	<b>GARE MINIME</b>	<b>ISCRITTI*</b>
Campionato Italiano	6	60
Coppa ACI ESport	5	50
Trofeo ACI ESport	3	40

\* iscritti: media aritmetica per ogni gara della serie o numero totale di iscritti alla prequalifica unica

Le candidature sono tuttavia soggette alla revisione da parte della Commissione ACI ESport. In ogni caso, ogni disciplina (vedi art. 1.2), o categoria di vettura per la velocità in circuito, può avere solo un titolo di campionato italiano per ogni software di simulazione.

### **ART. 3.2. – CALENDARIO TITOLI**

Per la redazione del calendario sportivo della disciplina vengono presi in considerazione i seguenti criteri per definire le date delle gare titolate:

- gare valide per il Campionato Italiano di uno stesso software non possono svolgersi in giornate consecutive
- gare titolate, anche di software diversi, non possono svolgersi lo stesso giorno
- viene data sempre priorità a gare di Campionato Italiano.

### **ART. 3.3. – CAMPIONATO ITALIANO TEAM**

L'ACI indice il titolo di Campione Italiano Team ACI ESport per ogni software di simulazione presente nell'elenco all'art. 4.2. La classifica di campione italiano team è riservata ai Concorrenti Persona Giuridica e alle Scuderie titolari di tessera ACI ESport valida per l'anno 2023.

La Classifica finale per l'assegnazione del titolo di Campione Italiano Team si ottiene sommando tutti i punteggi (riferimento art. 8.14) relativi ai due migliori risultati ottenuti dai conduttori del team, nell'ambito del proprio software di simulazione, in ogni gara nel corso della stagione sportiva 2023.

## **ART. 4. – 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 7 (sette) giorni prima dell'inizio della manifestazione.

Nessuna competizione sportiva della specialità sim racing, 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. 4.1. – REGOLAMENTO PARTICOLARE DI GARA**

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

- Dati dell'organizzatore (nominativo, numero tessera ESport, Sede, Partita IVA, contatti)
- Tipo di gara, definendo il software impiegato
- Validità della gara
- Dettagli della manifestazione:
  - Denominazione
  - Portale
  - Data di riserva
  - Serie titolata (eventuale)
  - Tracciato/pista virtuale
  - Vetture ammesse
  - Tipo di partenza
  - Minimi di qualificazione
  - Carburante
  - Setup
  - Consumo pneumatici
  - Danni
- Programma generale con date e orari:
  - Prequalifica
  - Qualifica
  - Gara
- Programma dettagliato di ogni gara:
  - Briefing
  - Prove libere
  - Qualifica
  - Gara
  - Premiazioni (eventuale)
  - Orario di pubblicazione delle classifiche
- Albo ufficiale di gara (o URL)
- Nominativi e numero tessera ESport degli Ufficiali di Gara
- Metodologie di intervento dei Commissari Sportivi
- Concorrenti e conduttori ammessi
- Dettagli iscrizione gara:
  - Apertura iscrizioni
  - Chiusura iscrizioni
  - Costo dell'iscrizione
- Eventuali criteri particolari di redazione delle classifiche
- Eventuali premi
- Procedure per presentare reclami
- Modalità di impiego della Safety Car, se prevista
- Modalità di impiego della Virtual Safety Car, se prevista

## **ART. 4.2. – SOFTWARE DI SIMULAZIONE**

È concesso organizzare eventi di sim racing sui seguenti software di simulazione:

- a) iRacing.com Motorsport Simulations
- b) rFactor 2
- c) Assetto Corsa - Assetto Corsa 2
- d) Assetto Corsa Competizione
- e) RaceRoom Racing Experience
- f) GT Sport
- g) Dirt Rally 2
- h) Real Rally – RBR

È tuttavia possibile richiedere l'organizzazione di eventi sim racing con software diversi da quelli di qui sopra ma di pari qualità simulativa ovvero usati per competizioni sportive da altre federazioni sportive nazionali (ASN) o dalla Federazione Internazionale dell'Automobile (FIA) previa richiesta motivata all'indirizzo e-mail [motorsportsimulation@aci.it](mailto:motorsportsimulation@aci.it). La richiesta è sottoposta a valutazione da parte della Commissione ESport a cui segue un insindacabile approvazione o rifiuto di ACI Sport.

## **ART. 4.3. - 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. 4.3.1. - 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. 4.4. – DOCUMENTAZIONE DELL'ORGANIZZATORE**

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

- Regolamento Particolare di Gara (RPG);
- Dichiarazione di non conflitti di interesse verso team (scuderie o concorrenti) e/o conduuttori iscritti alla propria manifestazione.

Questi documenti sono parte integrante della documentazione della manifestazione.

## **ART. 4.5. – UTILIZZO DI LIVREE (SKIN)**

L'organizzatore deve gestire autonomamente l'eventuale censura di livree/skin sulle vetture evitando quelle 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. 4.6. – 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. 4.7 - OBBLIGHI ESECUTIVI DELL'ORGANIZZATORE**

L'organizzatore, durante la fase di gara e per tutto il mandato dei commissari sportivi, è tenuto a fornire le seguenti risorse umane agli ufficiali di gara:

- a) Personale dedicato a segnalare fatti di gara da indagare ai commissari sportivi;
- b) Personale dedicato alla gestione dei video replay;
- c) Personale dedicato alla gestione dei comandi "admin" da simulatore, in caso manifestazioni con modalità di intervento "classica" (vedi art. 10.1);

Inoltre l'organizzatore deve:

- d) predisporre il format della documentazione della manifestazione;
- e) produrre e pubblicare la documentazione della manifestazione sull'albo di gara;
- f) garantire un servizio di compilazione della documentazione della fase di gara condivisibile e pubblico come ad esempio un foglio dati online;
- g) convocare i concorrenti su richiesta dei commissari sportivi.

#### **ART. 4.8 – OBBLIGHI ESECUTIVI DEGLI UFFICIALI DI GARA**

Il commissario sportivo, in caso di giudice unico, o i commissari sportivi, in caso di collegio, per ogni manifestazione per cui sono designati devono:

- a) riunirsi con l'organizzatore prima dell'inizio della manifestazione;
- b) prendere visione di tutta la documentazione referente alla manifestazione;
- c) condurre il briefing con i concorrenti prima delle fasi di gara;
- d) valutare fatti che riferiscono a violazioni dei regolamenti sportivi, individuati in modo arbitrario o ricevuti da reclamo;
- e) decidere le penalità da assegnare ai concorrenti, compatibilmente ai regolamenti di riferimento;
- f) per ogni fatto valutato, definiscono i contenuti dei documenti di decisione numerati in modo progressivo. I documenti di decisione saranno redatti e pubblicati dall'organizzatore;
- g) chiedere all'organizzatore eventuali convocazioni dei concorrenti;
- h) comunicare all'organizzatore di comminare le penalità ai concorrenti, dove impossibilitati a comminarle in modo diretto tramite software;
- i) al termine della fase di gara e prima che le classifiche siano definitive, ricevere i concorrenti o i conduttori in caso questi chiedano spiegazioni per fatti a loro imputabili sulle decisioni prese in gara. Il tempo concesso dagli ufficiali di gara per le suddette spiegazioni, ad ogni concorrente o conduttore, deve essere tale da non precludere tale diritto ad altri e comunque mai superiore ai 10 minuti;
- j) redigere un verbale unico che riferisce a tutti i fatti della manifestazione di competenza dei commissari sportivi, anche utilizzando l'ausilio dell'organizzatore per la produzione automatizzata dello stesso tramite software.

## **ART. 5. - CONCORRENTI E CONDUTTORI**

---

### **ART. 5.1. – PRINCIPI GENERALI**

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

#### **ART. 5.1.1. - PRINCIPIO DI LEALTÀ**

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

#### **ART. 5.1.2. - DIVIETO DI DICHIARAZIONI LESIVE DELLA REPUTAZIONE**

Tutti i titolari di una tessera 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 mezzi di comunicazione non tradizionali come social network, blog, canali streaming e simili.

Una dichiarazione lesiva alla reputazione fatta da un titolare di tessera sportiva ESport durante una gara può essere oggetto di esclusione dalla manifestazione con decisione dei commissari sportivi.

#### **ART. 5.2. – AMMISSIONE ALLA PARTENZA**

Possono partecipare alle gare ACI ESport, in qualità di concorrenti e conduttori, i titolari di tessera sportiva ACI ESport in corso di validità.

#### **ART. 5.3. – TASSA DI TESSERA SPORTIVA**

La tessera sportiva 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. 5.4. – CONDUTTORE MINORENNE**

Un conduttore minorenne può ottenere la tessera ESport se ha compiuto almeno 12 anni di età. Per poter ottenere la tessera ESport da conduttore deve presentare il modulo di autorizzazione dell'esercente potestà genitoriale ESport reperibile sul sito ACI Sport nella sezione ESport.

#### **ART. 5.5. - PSEUDONIMO/ALIAS**

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

#### **ART. 5.6. – COMPORTAMENTO DEI CONDUTTORI**

Le presenti disposizioni valgono, in quanto applicabili, per tutti i tipi di competizioni e di percorso. Nelle competizioni, oltre ad attenersi alle prescrizioni previste dal RPG, anche in relazione alle caratteristiche del percorso, i conduttori devono:

- a) presentarsi alla partenza in buone condizioni fisiche e psichiche.
- b) attenersi alle segnalazioni degli Ufficiali di gara.

- c) non compiere, per nessun motivo, anche per breve tratto, il percorso in senso opposto a quello di corsa, sia durante la gara, sia durante le prove ufficiali, e non procedere in retromarcia fuori dello spazio antistante ai box.
- d) mantenere di norma la propria traiettoria, evitando manovre scorrette.
- e) agevolare, per quanto possibile i sorpassi, tenendo conto che gli stessi possono avvenire da entrambi i lati. I conduttori doppiati o che stanno per essere doppiati, devono immediatamente cedere il passo al conduttore doppiante, eventualmente anche rallentando l'andatura.
- f) mantenere la propria traiettoria, dopo aver superato un'altra vettura, per un tratto sufficiente a non interferire con la marcia del veicolo superato.
- g) transitare al largo davanti ai box, salvo il caso di fermata agli stessi.
- h) non effettuare, in genere, manovre che per la loro natura o per le circostanze in cui avvengono possano recare un danno ingiusto ad un altro conduttore. Una condotta di gara che danneggia ingiustamente altri conduttori comporta una sanzione da parte degli ufficiali di gara, fino all'esclusione dalla competizione, anche se non intenzionale o se imputabile a imperizia o deficienza umana o tecnica/meccanica, quale quella risultante da testacoda o uscite di strada.
- i) non effettuare manovre con l'intenzione di ostacolare altri piloti, come accompagnare lateralmente un avversario fuori dei limiti del circuito o qualsiasi altro cambio di direzione non normale.
- j) nel caso di arresto lungo il percorso, spostare subito la vettura accertandosi, prima, che con la manovra non si rechi danno di alcun tipo agli altri conduttori. La vettura va spostata fuori dalla pista o quanto più possibile sul margine della pista stessa, collocandola lontano dalle curve in modo visibile per gli altri conduttori.
- k) rientrare in pista a condizione di non recare danno di alcun tipo alle vetture che sopraggiungono e senza trarre un vantaggio sportivo. Si considera, per chiarezza, che una vettura abbia lasciato la pista, per qualsiasi ragione, quando nessuna parte della stessa vi è a contatto.

#### **ART. 5.7. – REQUISITI HARDWARE**

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

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

Gli Ufficiali di Gara possono verificare d'ufficio che i conduttori abbiano i requisiti minimi per partecipare alle competizioni. In particolare, un valore di latenza superiore a 100 ms, durante le fasi di gara, può comportare l'esclusione del conduttore dalla manifestazione con decisione dei Commissari Sportivi.

#### **ART. 5.8. – RISPETTO DEI REGOLAMENTI**

I titolari di tessera ESport sono tenuti ad osservare il Regolamento Sportivo Nazionale e le sue appendici, il presente Regolamento di Settore ESport 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. 6. – ISCRIZIONI**

---

### **ART. 6.1. - PROCEDURA**

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

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

È fatto obbligo al concorrente 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 avrà diritto al rimborso della tassa/quota di iscrizione. Se la comunicazione perviene dopo tale termine, l'organizzatore avrà il diritto di trattenere o pretendere la tassa/quota di iscrizione.

Sulla domanda di iscrizione, il concorrente/conducente 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 della stessa sia ritenuto colpevole di falsa dichiarazione, l'organizzatore potrà deferirlo al ACI Sport.

Nessuna iscrizione è valida senza pagamento della tassa di iscrizione.

È data la possibilità agli organizzatori di serie titolata ACI ESport di richiedere una cauzione ai concorrenti 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 seguenti indicazioni possono essere considerate nulle dall'organizzatore:

- estremi numero di tessera sportiva ESport del concorrente
- nome cognome e numero di tessera sportiva ESport dei conducenti

### **ART. 6.2. - OBBLIGHI DEL CONCORRENTE**

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 ESport e del Regolamento Particolare di Gara;
- riconosce l'ACI Sport quale unica giurisdizione competente.

### **ART. 6.3. - CONDUTTORE DI RISERVA**

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

Un conducente di riserva può sostituire un conducente titolare del Team dal quale è stato identificato come sua riserva nella fase delle iscrizioni.

Nel caso un concorrente iscriva più conducenti suddivisi in team A, team B, ecc. il conducente di riserva può essere utilizzato per sostituire un solo conducente di uno specifico team, ovvero lo stesso fino al termine della manifestazione e serie di manifestazioni non può essere utilizzato per sostituire conducenti di altri team.

La sostituzione di un conducente precedentemente designato potrà essere ammessa dagli Ufficiali di Gara, purché richiesta almeno due ore prima dell'orario di inizio della manifestazione e purché il conducente subentrante abbia i requisiti richiesti all'Art. 5 del presente Regolamento di Settore ESport.

Dopo la pubblicazione della decisione dei Commissari Sportivi il subentrante diventa conduttore titolare e quello sostituito cesserà di esserlo e non potrà più rientrare nella manifestazione in corso.

## **ART. 7. – VETTURE**

---

### **ART. 7.1. – SKIN/LIVREE E PUBBLICITÀ SULLE VETTURE**

Su tutte le vetture di qualsiasi categoria partecipanti alle gare di sim racing è ammessa la personalizzazione di skin/livree e l'inserimento di pubblicità su di esse. Per pubblicità si intende una qualsiasi scritta o disegno che richiama un prodotto in commercio, un marchio di fabbrica notoriamente conosciuto, un brand aziendale. La pubblicità nel settore ESport è 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 presenza di una o più brand aziendali, sempre che i prodotti reclamizzati non siano in concorrenza tra di loro (fatto salvo quanto previsto al successivo comma g).
- c) Non sono ammesse alle gare vetture aventi carrozzerie con estensioni pubblicitarie.
- d) Gli Ufficiali di gara hanno la facoltà di non ammettere alla gara vetture con skin che presentano un disegno o pubblicità palesemente immorale.
- e) 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.
- f) L'ACI è del tutto estranea ai rapporti tra il concorrente e l'azienda 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.
- g) 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 devono esibire, in sede d'iscrizione, idonea certificazione del diritto di utilizzo da parte dell'impresa o dell'organizzazione o del marchio commerciale
- h) gli sponsor dei Campionati ACI hanno diritto agli spazi pubblicitari concordati con l'ACI.
- i) Se un organizzatore vuole imporre una pubblicità, dovrà specificarlo nel regolamento particolare di gara e sulle domande di iscrizione.
- j) 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 deve dare opportune disposizioni per la corretta realizzazione delle skin/livree personalizzate fornendo informazioni dettagliate in base al simulatore in uso.

### **ART. 7.2. - NUMERI DI GARA**

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

Il numero di gara deve essere applicato negli appositi spazi.

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

L'organizzatore dà comunicazione di disposizioni che riguardano l'applicazione dei numeri stessi, applicazione è sempre nello stesso punto o negli stessi punti della carrozzeria.

## **ART. 8. – GARE E MANIFESTAZIONI ESPORT**

Ogni manifestazione di sim racing (o “round”), sotto egida ACI, prevede le seguenti fasi di gara, le quali si svolgono tutte sullo stesso percorso, con le stesse impostazioni di condizioni atmosferiche e orario:

1. Prequalifica (eventuale)
2. Qualifica
3. SuperPole (eventuale)
4. Gara

La prequalifica si svolgerà solo in caso la manifestazione abbia almeno 40 iscritti. La qualifica e la gara devono svolgersi di lo stesso giorno ad eccezione di quando, su indicazione nel regolamento di campionato, viene prevista la fase di SuperPole.

Il suddetto schema o numerazione di iscritti può subire modifiche a seguito di richiesta di un organizzatore, motivata da ragioni organizzative o dovute al particolare software di simulazione impiegato. Lo schema modificato deve essere inserito all’interno del RPG o del regolamento della serie la cui approvazione, da parte di ACI Sport, comporta l’accettazione della deroga al regolamento di settore ESport per quanto riguarda lo svolgimento di una o più manifestazioni.

### **ART. 8.1. - PREQUALIFICA**

La fase di prequalifica si svolge sempre quando gli iscritti sono 40 (quaranta) o più unità (il numero di 40 iscritti può subire modifiche a seguito di richiesta di un organizzatore).

La durata minima di una fase di prequalifica è di 48 ore.

Tutti i conduttori iscritti accedono alla prequalifica in modalità “fantasma”, se il software lo permette.

Ogni conduttore può completare al massimo 50 giri, ottenuti dalla somma dei giri validi e non validi.

Tutti i giri dal quarantunesimo in poi sono considerati nulli ai fini della classifica.

La classifica della prequalifica viene determinata dal giro più veloce fatto registrare da ogni conduttore.

In caso di ex aequo si posiziona avanti il conduttore che ha fatto registrare cronologicamente prima il tempo. La classifica della prequalifica stabilisce l’ordine di ammissione alla manifestazione o serie di manifestazioni a numero chiuso.

### **ART. 8.2. – QUALIFICA**

Nel caso in cui ci fossero meno di 40 iscritti (il numero di 40 iscritti può subire modifiche a seguito di richiesta di un organizzatore) alla manifestazione, la fase di qualifica diventa la prima fase di gara.

Tutti i conduttori, per essere ammessi alla gara, devono prendere parte alla qualifica e aver completato almeno un giro valido. Tuttavia, se un conduttore non può prendere parte alla qualifica o non riesce a completare almeno un giro per causa di forza maggiore dimostrabile, può essere ammesso alla partenza in gara dalla pit lane su decisione dei commissari sportivi, previa richiesta fatta da parte del concorrente entro 10 (dieci) minuti trascorsi dal termine della qualifica.

La classifica della fase di qualifica stabilisce la griglia di partenza della gara unica.

Tutti i conduttori iscritti svolgono la fase di qualifica in modalità “fantasma”, se il software lo permette.

Le prove ufficiali di qualificazione sono gestite dal sistema di cronometraggio automatico del software che registrerà i tempi sul giro ai fini dell’ammissione alla gara.

Il regolamento particolare di gara può prevedere un minimo di qualificazione per i conduttori come percentuale calcolata sul tempo della pole position.

### **ART. 8.3. – SUPERPOLE**

Nel caso in cui la qualifica non fosse disputata nello stesso giorno di gara, sarà inserita la fase di SuperPole.

La fase di SuperPole andrà ad inserirsi tra la fase di qualifica e la fase di gara.

La classifica della qualifica stabilisce l’ordine di ammissione dei conduttori, pari al numero indicato nel regolamento di campionato, alla successiva fase di SuperPole da effettuarsi nello stesso giorno di gara.

Tutti i conduttori, per essere ammessi alla SuperPole, devono prendere parte alla qualifica e aver completato almeno un giro valido.

Durante tutta la fase di qualifica ogni conduttore può completare al massimo 50 giri, ottenuti dalla somma dei giri validi e non validi. Tutti i giri dal quarantunesimo in poi sono considerati nulli ai fini della classifica.

La classifica della qualifica viene determinata dal giro più veloce fatto registrare da ogni conduttore. In caso di ex aequo si posiziona avanti il conduttore che ha fatto registrare cronologicamente prima il tempo. La classifica della qualifica stabilisce l'ordine di ammissione alla manifestazione o serie di manifestazioni a numero chiuso.

#### **ART. 8.4. – GARA**

La gara che designa il vincitore della manifestazione.

La griglia di partenza della gara viene stabilita dai risultati delle qualifiche.

In caso di velocità in circuito, la durata minima di una gara è di 50 (cinquanta) minuti, salvo diverse indicazioni da parte dell'organizzatore riportate nel regolamento di campionato.

#### **ART. 8.5. – VERIFICHE SPORTIVE E BRIEFING**

Il Briefing si svolge nel luogo (anche virtuale) e nell'ora indicati nel Regolamento Particolare di Gara. Tutti i conduttori sono obbligati a parteciparvi.

Il Briefing è presenziato e gestito dagli Ufficiali di Gara della manifestazione. Durante il briefing i commissari sportivi verificano la presenza di tutti i concorrenti.

I conduttori che si schiereranno sulla griglia di partenza non avendo partecipato al briefing, senza giustificato motivo, saranno soggetti all'applicazione di una penalità decisa dagli Ufficiali di Gara.

#### **ART. 8.6. – PARTENZA**

In una gara ESport sono ammesse le seguenti partenze:

- La partenza 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 qualifiche.

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

#### **ART. 8.7. – DELEGA DI GESTIONE AL SOFTWARE**

Quando non specificato diversamente dal regolamento particolare di gara, o dal regolamento della serie, viene delegata al software la gestione di:

- partenze
- tagli di pista
- ingresso, percorrenza e uscita dai box

I commissari sportivi possono intervenire d'ufficio nelle fasi elencate qui sopra solo in caso:

- a) si verifichi una collisione tra due o più vetture
- b) nel caso di tagli di pista se ciò comporti un danno ingiusto nei confronti di una o più vetture, anche senza collisione

I commissari sportivi possono altresì decidere per fatti che riguardano partenze, tagli di pista, ingresso, percorrenza e uscita dai box, in caso di un reclamo che riguardi un fatto specifico verificatosi in una delle fasi di qui sopra.

### **ART. 8.8. - SEGNALAZIONI**

Durante la gara e durante le prove di qualificazione, se non svolte in modalità “fantasma”, saranno usate le segnalazioni (bandiere). La gestione delle segnalazioni è demandata al simulatore. Se il software lo permette, i commissari sportivi possono utilizzare le segnalazioni per comunicare le penalità ai concorrenti.

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

### **ART. 8.9. – SAFETY CAR E VIRTUAL SAFETY CAR**

La gestione della Safety Car e del Virtual Safety Car viene demandata al software, se questo lo permette. Ulteriori dettagli riguardanti l'impiego della Safety Car o del Virtual Safety Car devono essere specificati all'interno del Regolamento Particolare di Gara o del Regolamento della serie.

### **ART. 8.10. – INTERRUZIONE DELLA MANIFESTAZIONE**

In caso di grave bug, disconnessione automatica da parte del server di almeno 1/3 (un terzo) del field di partenza o crash del server durante le prove ufficiali di qualificazione o la fase di gara, gli Ufficiali di Gara decretano l'interruzione della fase in corso.

In caso di interruzione durante la fase di prequalifica, vengono ritenuti validi tutti i tempi fino a quel momento fatti registrare. Se l'interruzione dura più di 24 (ventiquattro) ore, vengono aggiunte al programma esatte 24 (ventiquattro) ore al tempo di prequalifica. Se l'interruzione dura meno di 24 ore non viene modificato il programma della manifestazione.

In caso di interruzione di prove ufficiali di qualificazione, la sessione viene fatta ripartire dall'inizio, appena vi siano le condizioni, annullando tutti i tempi fino a quel momento registrati.

In caso di interruzione della fase di gara:

- a) se è stato completato almeno il 75% di gara, questa è ritenuta terminata con classifica riferita al penultimo giro completato dal leader prima dell'interruzione.
- b) se è stato completato almeno il 50% di gara ma meno del 75%, questa è ritenuta terminata con classifica riferita al penultimo giro completato dal leader prima dell'interruzione. In caso di assegnazione di punteggio per il piazzamento, i conduttori ricevono, per il loro risultato, la metà dei punti previsti dal regolamento della serie.
- c) se è stato completato meno del 50% di gara, questa viene annullata e deve essere ripetuta. Viene decretato un nuovo orario e, eventualmente, una nuova data per la gara da ripetere con stessa griglia di partenza e stessa durata.
- d) se non è possibile, per qualunque motivo, recuperare una classifica ufficiale del software riferente al penultimo giro completato dal leader prima dell'interruzione, la gara viene ripetuta secondo quanto stabilito dal punto c).

Il tempo di interruzione è calcolato sul tempo effettivo della gara trascorso dalla partenza fino all'avvenuta interruzione.

### **ART. 8.11. – RIFORNIMENTI E RIPARAZIONI**

I rifornimenti e le riparazioni sono specificati dal Regolamento Particolare di Gara o dal Regolamento della Serie a cui la manifestazione riferisce.

Deve essere specificata la quantità di carburante delle vetture e la possibilità di effettuare rifornimenti durante le gare.

Deve essere stabilita il livello di simulazione del danno in base al simulatore utilizzato.

### **ART. 8.12. – ARRIVO**

L'arrivo è gestito dal software. È classificato primo il conduttore che ha coperto il maggior numero di giri nel minor tempo. La gara termina dopo che la vettura presunta al primo posto taglia il traguardo

d'arrivo. La classifica viene stabilita dall'ordine in cui le vetture tagliano il traguardo dopo il primo considerando la distanza percorsa da ognuno di queste.

In caso di velocità in circuito, il conduttore che non ha completato almeno il 50% dei giri del primo, per qualunque motivo, è considerato non classificato e non rientra nella classifica né acquisisce eventuale punteggio.

#### **ART. 8.13. – SERIE DI MANIFESTAZIONI o CAMPIONATO**

Si definisce “serie o campionato” un insieme di due o più manifestazioni con sistema di punteggio comune e i cui risultati concorrono alla formazione di un'unica classifica.

Il vincitore di una serie viene definito dalla somma dei punteggi ottenuti in ogni manifestazione. Un conduttore per poter rientrare nella classifica della serie deve risultare non assente a più del 50% delle manifestazioni del calendario della serie

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.

Il regolamento di una serie di manifestazioni titolata può prevedere un numero chiuso di partecipanti.

#### **ART. 8.14. – PUNTEGGI CLASSIFICA INTERNA ACI ESPORT TEAM**

Viene considerato team il titolare di una tessera ESport di Scuderia o Concorrente Persona Giuridica. Nel caso di gare sotto egida ACI, i due migliori conduttori classificati dello stesso team acquisiscono punteggio per la classifica team ACI ESport secondo i seguenti criteri:

- I. Il risultato sportivo ottenuto in una gara, corrisponde al seguente punteggio:

POSIZIONE	PUNTEGGIO	POSIZIONE	PUNTEGGIO
1°	30	11°	10
2°	24	12°	9
3°	20	13°	8
4°	17	14°	7
5°	16	15°	6
6°	15	16°	5
7°	14	17°	4
8°	13	18°	3
9°	12	19°	2
10°	11	20°	1

- II. Il punteggio ottenuto nella gara viene moltiplicando per i seguenti coefficienti, a seconda del titolo assegnato alla manifestazione:

TITOLO DELLA MANIFESTAZIONE	COEFFICIENTE
Campionato Italiano	2
Coppa ACI ESport	1,5
Trofeo ACI ESport	1,25
Non titolata	1

#### **ART. 8.15. – PUNTEGGI CLASSIFICA INTERNA ACI ESPORT CONDUTTORI**

Viene considerato conduttore il titolare di una tessera ESport di conduttore. Nel caso di gare sotto egida ACI, i conduttori classificati acquisiscono punteggio per la classifica conduttori ACI ESport secondo i seguenti criteri:

I. Il risultato sportivo ottenuto in una gara, corrisponde al seguente punteggio:

POSIZIONE	PUNTEGGIO	POSIZIONE	PUNTEGGIO
1°	30	11°	10
2°	24	12°	9
3°	20	13°	8
4°	17	14°	7
5°	16	15°	6
6°	15	16°	5
7°	14	17°	4
8°	13	18°	3
9°	12	19°	2
10°	11	20°	1

II. Il punteggio ottenuto nella gara viene moltiplicando per i seguenti coefficienti, a seconda del titolo assegnato alla manifestazione:

TITOLO DELLA MANIFESTAZIONE	COEFFICIENTE
Campionato Italiano	2
Coppa ACI ESport	1,5
Trofeo ACI ESport	1,25
Non titolata	1

#### **ART. 8.15. – CLASSIFICA INTERNA ACI ESPORT TEAM E CONDUTTORI**

I punteggi di cui agli art. 8.14 e 8.15 andranno a formare una classifica interna ACI ESport team e ACI ESport conduttori. Gli organizzatori avranno cura di inviare ad ACI Esport, al termine di ogni manifestazione, le classifiche finali team (quando previste) e conduttori che saranno gestite dagli stessi organizzatori con un sistema di punteggio personalizzato per ogni manifestazione. I punteggi attribuiti ad ogni manifestazione saranno indicati nel regolamento di campionato.

#### **ART. 9. – 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. Gli organizzatori possono supportare l'attività dei commissari sportivi individuando gli assistenti tra i propri collaboratori.

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. 9.1. – COMMISSARI SPORTIVI**

Nelle manifestazioni ACI ESport i commissari sportivi ESport sono gli unici ufficiali di gara.

A seconda della manifestazione, è possibile prevedere un Giudice Unico o un collegio di 3 (tre) Commissari Sportivi. La scelta di un giudice unico o di un collegio di CC.SS., in caso di gare titolate è competenza di ACI Sport, in caso di gare non titolate è di competenza dell'organizzatore.

In caso di collegio la decisione viene deliberata dai Commissari Sportivi con il criterio della maggioranza.

È possibile prevedere un ulteriore Commissario Sportivo designato alle relazioni con i concorrenti, questo non ha diritto di voto per le decisioni.

I Commissari Sportivi sono designati a comminare sanzioni ai concorrenti e ai conduttori in conformità al Regolamento Sportivo Nazionale, al RDS ESport e ai Regolamenti Particolari di Gara e ai regolamenti di serie ESport.

I Commissari Sportivi sono gli unici designati a ricevere reclami e preavvisi di appello.

#### **ART. 9.2. – ADDETTO ALLE RELAZIONI CON I CONCORRENTI**

L'Addetto alle relazioni ai concorrenti ha il compito di fornire informazioni ai concorrenti riguardo il RPG e sullo svolgimento della gara e svolgere un ruolo di mediazione.

Questo ruolo può essere ricoperto da un titolare di tessera ESport da Commissario Sportivo. L'Addetto alle Relazioni con i concorrenti assiste 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/conduttori.

#### **ART. 9.3. – DURATA DEL MANDATO**

I commissari sportivi conservano il proprio ruolo di giudici di gara per tutta la durata della manifestazione. Il mandato dei Commissari Sportivi termina dopo che questi hanno dichiarato definitive le classifiche.

#### **ART. 9.4. - 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. 9.5. – DICHIARAZIONI OBBLIGATORIE**

Al momento del loro insediamento, gli ufficiali di gara ESport designati per la manifestazione devono sottoscrivere le seguenti dichiarazioni di assenza di conflitti di interesse:

- verso concorrenti e conduttori iscritti
- verso l'organizzatore della manifestazione

La dichiarazione degli ufficiali di gara è parte integrante della documentazione della manifestazione.

### **ART. 10. – PENALITÀ**

---

#### **ART. 10.1. – MODALITÀ DI INTERVENTO DEI COMMISSARI SPORTIVI**

L'organizzatore, tenuto conto del simulatore impiegato, deve indicare all'interno del Regolamento particolare di gara le metodologie di intervento dei commissari sportivi riguardo la fase di gara. Le modalità di intervento possono essere:

“Classica”, con penalità comminate sia durante lo svolgimento della gara che al termine della stessa, se il software di simulazione permette all'Ufficiale di Gara di utilizzare il replay istantaneo e ricevere segnalazioni in caso di violazione del regolamento sportivo;

“Solo post gara”, con decisioni comminate dopo che la gara si è conclusa, quando il software di simulazione non permette all'Ufficiale di Gara di utilizzare il replay istantaneo e ricevere segnalazioni in caso di violazione del regolamento sportivo.

Le penalità di “Richiamo”, “Drive Through”, “Stop and Go”, “Stop and Go 10” sono comminabili solo in modalità di intervento classica.

Oltre alla fase di gara, i commissari sportivi possono prendere decisioni durante tutte le altre fasi della manifestazione, compatibilmente a quanto disposto dal RDS ESport. I commissari sportivi possono decidere anche riguardo a fatti accaduti prima del loro insediamento, a patto che questi si riferiscano alla stessa manifestazione.

## **ART. 10.2. – TIPI DI PENALITÀ**

I Commissari Sportivi o il Giudice Unico possono comminare le seguenti penalità.

### **A. Richiamo (o Warning)**

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

Il secondo Richiamo ricevuto da un conduttore nella stessa gara comporta la sanzione del Drive Through con decisione da parte del Collegio dei Commissari Sportivi o del Giudice Unico.

### **B. Drive Through**

Nelle gare ESport di Velocità in Circuito, il Collegio dei Commissari Sportivi potrà applicare la penalità del Drive Through (DT) nel caso in cui un conduttore tenga un comportamento in gara che violi le norme sportive.

La penalità Drive Through va scontata percorrendo la pit lane a velocità di limitatore.

La penalità del Drive Through non deve essere applicata negli ultimi 8 minuti escluso l'eventuale giro finale. In sostituzione, al tempo di gara del conduttore interessato, devono essere aggiunti 20 secondi.

Il Drive Through deve essere scontato dal conduttore entro i tre giri successivi alla notifica, pena l'esclusione dalla manifestazione con decisione da parte dei Commissari Sportivi.

### **C. “Stop and Go” e “Stop and Go 10”**

Nelle gare ESport di Velocità in Circuito, il Collegio dei Commissari Sportivi potrà applicare la penalità dello “Stop and Go” e “Stop and Go 10 secondi” nel caso in cui un conduttore tenga un comportamento in gara che violi le norme sportive.

La penalità “Stop and Go” deve essere scontata con rientro nella corsia dei box e fermata sulla propria piazzola. La penalità “Stop and Go 10” deve essere scontata con rientro nella corsia dei box e sosta di 10 secondi sulla propria piazzola.

La penalità dello “Stop and Go” e “Stop and Go 10” non deve essere applicata negli ultimi 8 minuti escluso l'eventuale giro finale. In sostituzione, al tempo di gara del conduttore interessato devono essere aggiunti 25 secondi nel caso di “Stop and Go” o 35 secondi nel caso di “Stop and Go 10”.

Lo “Stop and Go” e “Stop and Go 10” deve essere scontato dal conduttore entro i tre giri successivi alla notifica, pena l'esclusione dalla manifestazione con decisione da parte dei Commissari Sportivi.

### **D. 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.

### **E. Partenza dalla pit lane**

Il Collegio dei Commissari Sportivi potrà infliggere la sanzione di “Partenza della pit lane” da scontare alla prima successiva partecipazione.

Il conduttore che dovesse scontare la penalità della partenza dalla pit lane non deve 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.

#### **F. Esclusione**

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

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

#### **G. Inappellabilità**

Anche ai sensi del Codice FIA, le sanzioni dello "Stop and Go", "Stop and Go 10", "Drive Through" e le penalità in tempo sono inappellabili.

#### **ART. 10.3. – LAG E SIMILI**

Le situazioni che evidenziano una alterazione grafica dovuta a mancata o errata sincronizzazione del client/server (cc.dd. lag) saranno interpretate, a seconda dei casi, e potrebbero non comportare un intervento sanzionatorio.

Quando i commissari sportivi valutano una situazione di evidente lag o caso simile e vi ravvisano una possibile violazione del regolamento sportivo dichiarano il fatto sotto investigazione e procedono alla decisione solo post gara dopo aver convocato ed ascoltato i concorrenti coinvolti.

In caso uno o entrambi i concorrenti, dopo essere stati convocati, non si presentino a testimoniare entro i tempi dichiarati nella convocazione, i commissari sportivi devono prendere comunque una decisione sul fatto.

#### **ART. 10.4. – ERRORI DI PROGRAMMAZIONE DEL SOFTWARE**

I fatti che hanno avuto origine da errori di programmazione del software di simulazione (cc.dd. bug) non comportano sanzioni da parte dei commissari sportivi e non possono essere oggetto di reclamo o di appello.

#### **ART 10.5. – SOSTITUZIONE DI CONDUTTORE**

La sostituzione di conduttore non dichiarata o la cessione a terzi del proprio account del simulatore, oltre a quanto previsto dall'art. 219 RSN (frode sportiva), se comprovata, comporterà l'immediata esclusione dalla manifestazione o dalla serie.

### **ART. 11. – RECLAMO E APPELLO**

---

#### **ART. 11.1. - CONTROLLI E PROCEDIMENTI D'UFFICIO**

Gli ufficiali di gara, possono instaurare un procedimento disciplinare d'ufficio in caso rilevino una violazione del regolamento sportivo da parte di un concorrente.

Le aree di intervento degli ufficiali di gara ESport sono disciplinate dal regolamento di settore ESport.

#### **ART. 11.2. - 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 le penalità indicate nel RSN, RDS e nel RPG. Le modalità di presentazione di reclamo sono indicate nel RPG o nel regolamento della serie.

### **ART. 11.3. - RECLAMO**

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

Nel caso di modalità di intervento "classica" (vedi art. 10.1) il concorrente può presentare un reclamo entro 30 minuti dall'orario di pubblicazione della classifica provvisoria della gara.

Nel caso di modalità di intervento "solo post gara" (vedi art. 10.1) il concorrente può presentare un reclamo entro 24 ore dall'orario di pubblicazione della classifica provvisoria della gara. Qualunque reclamo pervenuto dopo le suddette tempistiche viene ritenuto inaccettabile.

L'invio telematico del reclamo deve essere eseguito seguendo le indicazioni fornite dall'organizzatore all'interno del RPG. Qualunque reclamo pervenuto in altro modo viene considerato nullo.

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

### **ART. 11.4. – APPELLO**

Un concorrente può presentare un preavviso di appello ad una decisione dei commissari sportivi entro 30 minuti dall'orario di pubblicazione delle classifiche provvisorie, nel caso di modalità di intervento "classica" (vedi art. 10.1) e nel rispetto delle disposizioni del presente regolamento di settore ESport.

Un concorrente può presentare un preavviso di appello ad una decisione dei commissari sportivi entro 24 ore dall'orario di pubblicazione delle classifiche provvisorie, nel caso di modalità di intervento "solo post gara" (vedi art. 10.1) nel rispetto delle disposizioni del presente regolamento di settore ESport. Le modalità di formalizzazione dell'appello sono regolate dal vigente R.S.N. e dal Regolamento di Giustizia Sportiva.

## **ART. 12. – CLASSIFICHE**

---

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 dai Commissari Sportivi. L'organizzatore garantisce la regolarità del sistema di cronometraggio.

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

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

Al riguardo bisogna tenere presente che sono considerati:

- iscritti tutti i concorrenti compresi nell'elenco ufficiale degli iscritti;
- non classificati i conduttori che hanno abbandonato o non concluso la gara e non hanno raggiunto i giri minimi per classificarsi secondo quanto disposto dal RDS ESport;
- esclusi dalla gara o dalla classifica i concorrenti e i conduttori che hanno ricevuto un provvedimento dai Commissari Sportivi in seguito alla violazione di norme regolamentari;
- classificati tutti i concorrenti e conduttori che hanno terminato la gara e presenti nella classifica definitiva.

#### **ART. 12.1. – CLASSIFICHE DEFINITIVE**

Nel caso di modalità di intervento “classica” (vedi art. 10.1), in assenza di reclami, le classifiche della manifestazione diventano definitive trascorsi 30 (trenta) minuti dall’orario di pubblicazione delle classifiche provvisorie.

Nel caso di modalità di intervento “solo post gara” (vedi art. 10.1), le classifiche della manifestazione diventano definitive trascorse 48 (quarantotto) ore dall’orario di pubblicazione delle classifiche provvisorie.

#### **ART. 12.2. – EX AEQUO**

Nel caso di ex aequo in gara viene preferito il conduttore partito davanti in griglia di partenza.

Nella classifica finale di una serie, se dovesse verificarsi un ex aequo tra due o più conduttori, la migliore posizione di classifica sarà determinata in base alle seguenti discriminanti riferenti alle gare finali o gare uniche, in ordine di priorità: numero di vittorie, numero di secondi posti, numero di podi, migliori piazzamenti, numero di gare in cui il pilota si è classificato.

In caso di ulteriore ex aequo i conduttori sono dichiarati pari piazzati e se entrambi primi in una serie titolata, sono dichiarati co-vincitori della serie.

#### **ART. 12.3. - PREMI**

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

L’ACI Sport si riserva il diritto di non autorizzare altre gare a quegli organizzatori che non ottemperano all’obbligo di corrispondere i premi previsti.

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

#### **ART. 12.4. – PREMIAZIONE**

Ogni manifestazione deve prevedere una premiazione che consiste nella celebrazione dei primi tre classificati al termine di ogni gara. La premiazione inizia non prima dell’orario indicato nel regolamento particolare di gar



**ALLEGATO REGOLAMENTAZIONE DI SETTORE ESPORT  
2023  
COSTO TESSERE SPORTIVE ESPORT**

TESSERA SPORTIVA ESPORT	COSTO €	TESSERA ACI MINIMA
Concorrente persona giuridica	<b>40 €</b>	Non richiesta
Concorrente persona fisica	<b>15 €</b>	Non richiesta
Solo Conduttore	<b>10 €</b>	Non richiesta
Concorrente/conduttore	<b>20 €</b>	Non richiesta
Commissario Sportivo	<b>10 €</b>	Non richiesta
Organizzatore	<b>50 €</b>	Non richiesta
Scuderia	<b>40 €</b>	Non richiesta
Centro di simulazione sportiva	<b>30 €</b>	Non richiesta

