



# REGOLAMENTO ARON - INTEL TALENT DAY IMOLA 2023



## 1. PREMESSA

ARON by SiComputer S.p.A IT01250880398 (di seguito nominata solo ARON) in collaborazione con INTEL promuove l'evento Intel – Aron Talent Day 2023 IMOLA. La partecipazione all'evento implica da parte del concorrente di conoscere, impegnandosi a rispettarle le norme incluse nel presente regolamento.

## 2. ORGANIZZATORE

L'evento Intel – Aron Talent Day 2023 IMOLA è organizzato dal portale online [simracingleague.it](http://simracingleague.it) (di seguito nominato solo SRL), contatto: [info@simracingleague.it](mailto:info@simracingleague.it).

## 3. SIMULATORE UTILIZZATO E TIPO DI COMPETIZIONE

Il simulatore utilizzato per l'evento è iRacing di [iRacing.com](http://iRacing.com) [Motorsport Simulations](http://iRacing.com).

## 4. DIRITTO DI IMMAGINE

I concorrenti riconoscono ed accettano che ARON, INTEL e SRL si riservino 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:

- (a) i nomi, i marchi, le immagini (sia in movimento che statiche) ed i risultati (classifiche) dell'evento..
- (b) le immagini della vettura, della tuta e/o del casco dei concorrenti utilizzato nel contesto della loro partecipazione all'evento.

## 5. LIVREE (SKIN)

L'organizzatore utilizzerà il software di download automatico delle skin (livree) [Trading Paint](http://Trading Paint) durante la gara. Tutti i concorrenti dovranno accertarsi di aver regolarmente assegnato una livrea alla propria vettura all'interno del sito web dell'applicazione.

Non sono permesse livree che turbino la pubblica morale, dai contenuti sessisti, razzisti o siano a sfondo sessuale, politico, religioso, oppure creino nocumento ad ARON, INTEL, SRL ed i loro rispettivi partner. Il mancato rispetto di questa norma è sanzionato con l'immediata esclusione dall'evento.

## 6. 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. Il cambio di numero di gara, previa richiesta all'organizzatore, sarà permesso solo entro le 48 ore precedenti l'evento onsite.

## 7. VETTURE AMMESSE

All'evento Aron Talent Day 2023 IMOLA sono ammesse le seguenti vetture del simulatore iRacing di iRacing.com Motorsport Simulation:

AUTO
Audi R8 LMS
Audi R8 LMS EVO II GT3
BMW M4 GT3
Ferrari 296 GT3
Lamborghini Huracán GT3 EVO
McLaren MP4-12C GT3
Mercedes-AMG GT3 2020



# REGOLAMENTO ARON - INTEL TALENT DAY IMOLA 2023



Porsche 911 GT3 R (992)

## 8. PROGRAMMA DELLA MANIFESTAZIONE

L'evento Aron Talent Day 2023 IMOLA si svolgerà su questo programma

### ~~8.1. FASE ONLINE - PREQUALIFICHE~~

~~09/12/2023~~ Sessioni di prequalifica circuito di ~~BRANDS HATCH GRAND PRIX~~ hosted da 1h (40' P - 20' LONE Q) in modalità HOT STINT (tempo medio su 4 giri validi consecutivi).

~~10/12/2023~~ Sessioni di prequalifica circuito di ~~CIRCUIT DE BARCELONA CATALUNYA GRAND PRIX~~, con server aperti dalle 12:00 alle 24:00 hosted da 1h (40' P - 20' LONE Q) in modalità HOT STINT (tempo medio su 4 giri validi consecutivi).

### 8.2. FASE ONSITE

Il 17/12/2023 presso il Circuito Internazionale Enzo e Dino Ferrari di Imola si svolgerà la fase onsite, alla quale saranno ammessi i primi ~~32~~ 24 partecipanti in ordine di tempo (somma tra i due tempi medi) dopo i due giorni di prequalifica di **iRating del simulatore** divisi in batterie da 8 concorrenti ciascuna, secondo il seguente programma di massima:

H. 10:30-11:00 - TERZI DI FINALE BATTERIA A - MANCHE 1  
H. 11:10-11:40 - TERZI DI FINALE BATTERIA B - MANCHE 1  
H. 11:50-12:20 - TERZI DI FINALE BATTERIA C - MANCHE 1

H. 14:00-14:15 - TERZI DI FINALE BATTERIA A - MANCHE 2  
H. 14:30-14:45 - TERZI DI FINALE BATTERIA B - MANCHE 2  
H. 15:00-15:15 - TERZI DI FINALE BATTERIA C - MANCHE 2

H. 15:45-16:00 - SEMIFINALE BATTERIA A - MANCHE 1  
H. 16:15-16:30 - SEMIFINALE BATTERIA B - MANCHE 1  
H. 16:45-17:00 - SEMIFINALE BATTERIA A - MANCHE 2  
H. 17:15-17:30 - SEMIFINALE BATTERIA B - MANCHE 2

H. 17:45 -18:15 - FINALE

#### 8.2.1 TERZI DI FINALE (Q) CIRCUITO NURBURGRING - GP STRECKE - SPRINTSTRECKE

I terzi di finale si svolgeranno secondo questo schema:

Composizione batterie:

BATTERIA TA: per iRating in 1<sup>^</sup>, 4<sup>^</sup>, 7<sup>^</sup>, 10<sup>^</sup>, 13<sup>^</sup>, 16<sup>^</sup>, 19<sup>^</sup> e 22<sup>^</sup>

BATTERIA TB: per iRating in 2<sup>^</sup>, 5<sup>^</sup>, 8<sup>^</sup>, 11<sup>^</sup>, 14<sup>^</sup>, 17<sup>^</sup>, 20<sup>^</sup> e 23<sup>^</sup>

BATTERIA TC: per iRating in 3<sup>^</sup>, 6<sup>^</sup>, 9<sup>^</sup>, 12<sup>^</sup>, 15<sup>^</sup>, 18<sup>^</sup>, 21<sup>^</sup> e 24<sup>^</sup>

MANCHE 1: 15' con griglia determinata da sessione di qualifica da 10' di qualifiche in modalità LONE QUALIFY, con 2 giri a disposizione escluso il giro di lancio.

MANCHE 2: 15' con griglia invertita dei primi 4 rispetto l'ordine di arrivo di manche 1

#### 8.2.2 SEMIFINALI (S) CIRCUITO ZANDVORT - GRAND PRIX

Sono ammessi alle semifinali i primi 5 partecipanti in classifica di ciascuna batteria di quarti di finale, più il 6° concorrente con maggior iRating delle tre batterie.

Le gare di semifinale si svolgeranno secondo questo schema:



## REGOLAMENTO ARON - INTEL TALENT DAY IMOLA 2023



Composizione batterie:

BATTERIA SA: 1TA, 1TC, 2TB, 3TA, 3TC, 4TB, 5TA, 5TC

BATTERIA SB: 1TB, 2TA, 2TC, 3TB, 4TA, 4TC, 5TB, BEST6

MANCHE 1: 15' con griglia ordinata così come indicati nella composizione delle batterie qui sopra.

MANCHE 2: 15' con griglia invertita rispetto l'arrivo di manche 1.

### 8.2.3 SISTEMA DI PUNTEGGI PER I TERZI DI FINALE E LE SEMIFINALI

Il sistema di punteggio attribuito nelle gare dei quarti di finale e delle semifinali sarà il seguente:

1° Class. - 14 pt

2° Class.- 10 pt

3° Class. - 7 pt

4° Class. - 5 pt

5° Class. - 4 pt

6° Class. - 3 pt

7° Class.- 2 pt

8° Class.- 1 pt

Pole position 1 pt. (solo MANCHE 1).

In caso di punteggio in parità, si terrà conto del concorrente che ha totalizzato più punti in manche 1.

### 8.2.4 FINALE CIRCUITO AUTODROMO INTERNAZIONALE ENZO E DINO FERRARI IMOLA - GRAND PRIX

Sono ammessi alla finale i primi 4 partecipanti in classifica di ciascuna batteria di semifinale

GARA UNICA: 20' anticipata da 10' di qualifiche in modalità LONE QUALIFY, con 2 giri a disposizione escluso il giro di lancio.

## 9. ISCRIZIONE ALL'EVENTO

L'iscrizione al Aron Talent Day 2023 IMOLA è riservata alle persone che abbiano compiuto il 14° anno di età e che possiedano un account attivo sul simulatore iRacing. Nel caso il minore degli anni diciotto sia ammesso alla fase onsite, questo dovrà essere accompagnato da un genitore o comunque da persona maggiorenne, pena l'esclusione dall'evento.

Saranno accettate iscrizioni fino ad un massimo di 32.

L'iscrizione dovrà essere inviata attraverso il modulo in questa pagina entro e non oltre le 23:59 del 13/12/2023.

All'atto dell'iscrizione sarà richiesta la scelta della vettura tra quelle ammesse all'evento. Tale scelta può essere modificata entro e non oltre le 23:59 del 13/12/2023 attraverso comunicazione al portale SRL. Dopo tale data non si avrà alcun diritto al cambio della vettura comunicata.

Si avvisa che le spese di trasferta per la fase onsite dell'evento sono interamente a carico del partecipante.

## 10. CANALI DI COMUNICAZIONE

Per tutte le fasi dell'evento i partecipanti dovranno accedere ad [apposita league iRacing](#), attraverso la quale potranno accedere alle sessioni di gara.

Tutte le comunicazioni dell'organizzatore con i partecipanti avverrà sia attraverso canale dedicato DISCORD di [discordapp.com](#) collegandosi al server Simracingleague.it., sia attraverso l'invio di email. L'organizzatore

non si assume alcuna responsabilità per il mancato recapito dovuto a disservizi tecnici e/o caselle di posta elettronica piene, disattivate e/o catalogate dal destinatario come posta indesiderata (spam).

L'utilizzo di uno o più spotter che accedano da spettatore a qualsiasi sessione della manifestazione è libero, senza necessità di alcuna comunicazione all'organizzatore.

## 11. IMPOSTAZIONI DEL SERVER

<b>PREQUALIFICHE ONLINE</b>	
<b>Locazione server iRacing</b>	<b>DE-Fra</b>
<b>Capienza serbatoio</b>	<b>100%</b>
<b>Tipo di sessione</b>	<b>Practice + Lone qualifier</b>
<b>Data e orario virtuale</b>	<b>01/04/2024 H.10:00</b>
<b>Condizioni metereologiche</b>	<b>iRacing Default (Party Cloudy, 70°F (21°C), 55% Humidity, Wind 2MPH N), Dynamic Sky e Dynamic Weather <b>DISABILITATI</b></b>
<b>Condizioni tracciato</b>	<b>Track State 100%</b>
<b>Setup</b>	<b>Libero</b>
<b>Qualifying Conduct Scrutiny</b>	<b>STRICT</b>
<b>Fast Repair</b>	<b>0</b>
<b>Aiuti alla guida</b>	<b>Disallow all driving aids (but clutch assist On)</b>
<b>Consumo pneumatici</b>	<b>Si</b>
<b>Danni</b>	<b>Si</b>
<b>Penalità automatiche</b>	<b>No</b>
<b>Squalifica automatica</b>	<b>No</b>

<b>PROVE LIBERE, QUALIFICHE, GARA ONSITE</b>	
<b>Locazione server iRacing</b>	<b>DE-Fra</b>
<b>Capienza serbatoio</b>	<b>100%</b>
<b>Tipo di sessione</b>	<b>Open practice + Lone qualifier (dove previsto) + Race</b>
<b>Giorno e orario virtuale</b>	<b>01/04/2024, H.10.00</b>
<b>Condizioni metereologiche</b>	<b>iRacing Default (Party Cloudy, 70°F (21°C), 55% Humidity, Wind 2MPH N), Dynamic Sky e Dynamic Weather <b>DISABILITATI</b></b>
<b>Condizioni tracciato</b>	<b>MARBLES: Clean Marbles OPEN PRACTICE: Track State 75% LONE QUALIFIER: Automatically generated from prev. session RACE: Automatically generated from prev. session</b>
<b>Setup</b>	<b>Libero</b>
<b>Qualifying Conduct Scrutiny</b>	<b>STRICT</b>
<b>Tipo partenza</b>	<b>Lanciata (gestita dal simulatore)</b>
<b>Fast Repair</b>	<b>0</b>
<b>Aiuti alla guida</b>	<b>Disallow all driving aids (but clutch assist On)</b>
<b>Consumo pneumatici</b>	<b>Si</b>

<b>Danni</b>	<b>Si</b>
<b>Penalità automatiche</b>	<b>Penalità dopo i primi 15 incidents points (20 inc nella finale)</b>
<b>Squalifica automatica</b>	<b>No</b>

## 12. DIREZIONE GARA

La direzione di gara è composta da steward scelti dall'organizzatore. L'intervento degli steward avverrà durante la gara e, nel caso, nell'immediato post gara.

Le sanzioni che potranno essere irrogate sono le seguenti:

– **WARNING**

Il warning è una reprimenda per una violazione del comportamento ritenuta di non particolare gravità, il secondo warning determina automaticamente la sanzione di 5 secondi sul tempo finale di gara.

Il warning si esaurisce all'interno della medesima gara.

– **PENALITÀ IN TEMPO**

Le penalità in tempo vengono applicate sul tempo finale di gara.

– **DRIVE THROUGH**

La penalità Drive Through va scontata percorrendo la pit lane a velocità di limitatore. Il Drive Through deve essere scontata entro il termine imposto automaticamente dal simulatore.

Nel caso il Drive Through debba essere inflitto negli ultimi 4 giri di gara, questo sarà convertito in 20 secondi sul tempo totale.

– **STOP AND GO**

La penalità "Stop and Go" deve essere scontata con rientro nella corsia dei box e fermata sulla propria piazzola e deve essere scontata entro il termine imposto automaticamente dal simulatore.

Nel caso lo Stop&Go debba essere inflitto negli ultimi 4 giri di gara, questo sarà convertito in 25 secondi sul tempo totale.

– **SQUALIFICA**

Nei casi di gravi infrazioni comportamentali, la direzione gara e/o l'organizzatore, a loro insindacabile giudizio, possono infliggere la squalifica del partecipante da qualsiasi fase dell'evento.

## 13. PARTENZA DELLE GARE

La procedura di partenza lanciata è interamente gestita dal simulatore.

Sono demandate al simulatore le sanzioni derivanti da eventuali sorpassi che dovessero essere portati illecitamente prima della bandiera verde.

La direzione gara può intervenire nel caso di incidenti che si verificano durante la procedura di partenza.

## 14. BANDIERA ROSSA

In caso di grave bug, disconnessione automatica da parte del server di due o più partecipanti, può essere esposta la Bandiera Rossa. In questo caso, la gara andrà sempre ripetuta.

## 15. REGOLE DI CONDOTTA DI GUIDA

La direzione di gara valuterà le violazioni ispirandosi al vigente codice sportivo (CODE FIA).

### 15.1 LIMITI DELLA PISTA

I limiti della pista sono quelli stabiliti dalle regole FIA, vale a dire che le linee bianche che definiscono i bordi della 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.



## REGOLAMENTO ARON - INTEL TALENT DAY IMOLA 2023



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, ad eccezione tuttavia dei casi in cui ciò comporti un evidente e immediato guadagno di posizione o opposizione al sorpasso.

L'uscita dal tracciato è permessa esclusivamente a seguito di contatto o per evitare un pericolo imminente.

E' 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.

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.

### 15.2 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.

### 15.3 SORPASSO

Il sorpasso può essere effettuato, in relazione alle circostanze, sia a destra e sia a sinistra.

Non è consentito più di un cambio di direzione per difendere la propria posizione. Pertanto, qualsiasi pilota 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.

Il pilota 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.

### 15.4 FORCE OUT OF TRACK, BLOCKING, WEAVING

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 ed il multiplo e ingiustificato cambio di traiettoria in fase di difesa ed in risposta ai movimenti dell'avversario.

### 15.5 UNSAFE REJOIN E RISCHIO INGIUSTIFICATO

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.

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

### 15.6 INCIDENTI E TOWING

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

Il pilota che riporta 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.

Il pilota è tenuto a richiedere il TOWING nel più breve tempo possibile qualora il suo passo gara sia inferiore al 50% del passo gara del leader.

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

### 15.7 ENTRATA E USCITA DALLA CORSIA DEI BOX

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

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

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

In uscita dai box, è obbligatorio seguire la corsia di uscita per tutta la sua lunghezza e senza oltrepassare la linea contigua, pena la sanzione a discrezione degli steward.

### 15.8 UTILIZZO DI EXPLOIT E GLITCH

E' severamente vietato l'utilizzo di exploit e glitch che sfruttino errori o limiti di programmazione del simulatore (cc.dd. bug) per trarne un illecito vantaggio.

Tali pratiche saranno considerate una condotta antisportiva e punibili con la squalifica immediata dall'evento.



## REGOLAMENTO ARON - INTEL TALENT DAY IMOLA 2023



### 16. RISERVA

L'organizzatore si riserva il diritto di modificare qualsiasi parte del presente regolamento senza necessario preavviso ai partecipanti.

L'organizzatore si riserva inoltre il diritto di annullare l'evento nel caso di situazioni di forza maggiore.