

ITA

Pre Briefing e procedura di partenza - DOC. 1.15

ROUND 2 | SPA-FRANCORCHAMPS | ENDURANCE

GARA	ORA VIRTUALE	CIRCUITO / DURATA
7 OTTOBRE 2026	07/10/2026 13:00	SPA-FRANCORCHAMPS 90'

01 NOTE ESSENZIALI

- **INC LIMIT 30**
- Verifica al termine della gara.
- Per isolare gli off track, vengono detratti 4 INC per ciascun giro nel quale il report finale riporta "car contact" o "contact".
- Se il limite resta superato, si applicano le penalità previste dall'art. 21.12 del Regolamento.
- **Patente a punti e ammende:** si applicano Regolamento della serie, RDS e RSN.

02 PROCEDURA DI PARTENZA

SPA-FRANCORCHAMPS ENDURANCE | STARTING ZONE iRACING NON ATTIVA

HYPERCAR | START SEMI AUTOMATICO

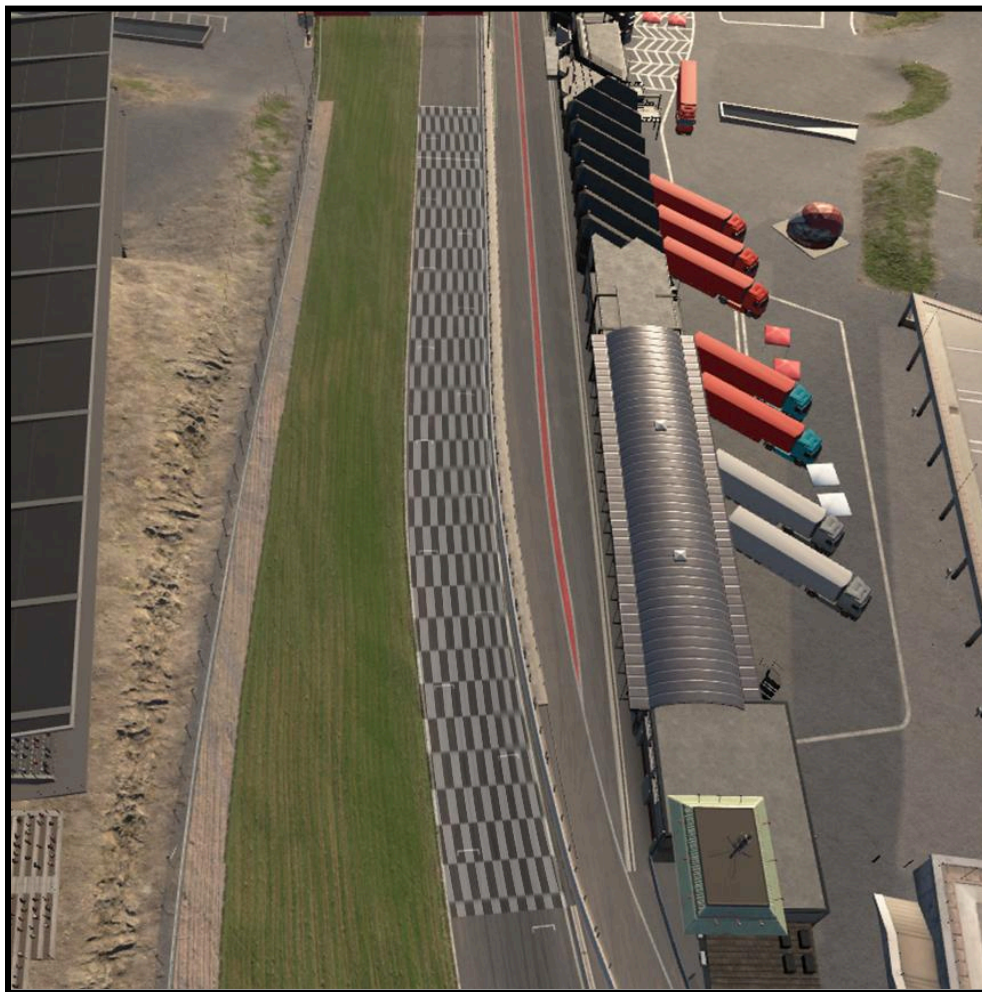
- Segui Pace Speed e indicazioni a schermo.
- Resta vicino alla Pace Car.
- Dopo il rientro della Pace Car mantieni di massima la velocità della Pace Car.
- Accelera esclusivamente al GREEN iRacing.

LMGT3 | START MANUALE

- Mantieni almeno 10 secondi dall'ultima Hypercar.
- Ignora il GREEN generale.
- Mantieni la precedente Pace Speed senza accelerazioni significative.
- Il poleman dà il via solo nella Starting Zone GT3.

03 STARTING ZONE LMGT3

Il poleman LMGT3 può dare il via in qualsiasi momento all'interno dell'area evidenziata. La zona di partenza è disciplinata dall'[allegato 1 al regolamento del campionato](#).



INIZIO

FINE

Muretto di protezione destro dopo curva 1

Ultima linea di traguardo

VIETATO

- Partire prima della Starting Zone.
- Anticipare il poleman.
- Affiancare o superare una vettura della propria colonna prima del via.
- Accelerare significativamente prima dell'ingresso nella zona.

Violazioni: penalità minima di 10 secondi, aumentabile in base al vantaggio o al pericolo generato.

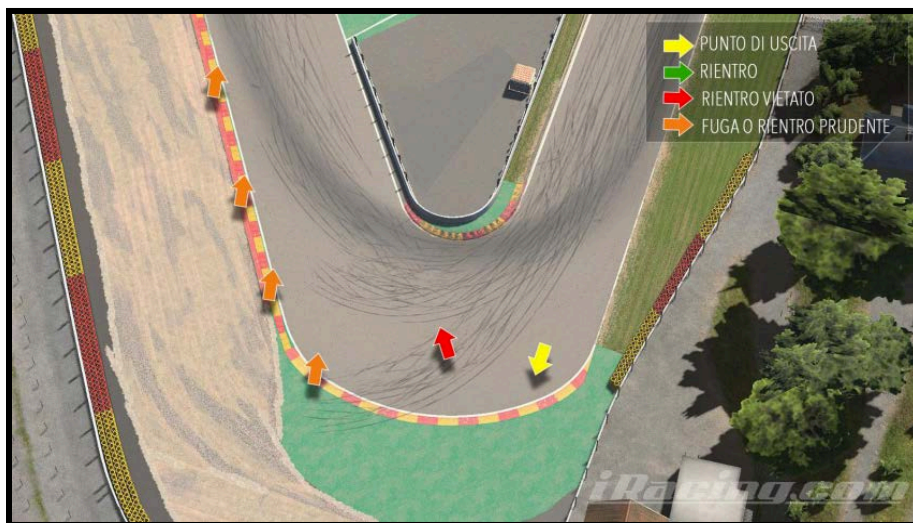
04 COMPORTAMENTO IN PISTA E RIENTRI

REGOLE GENERALI

Retromarcia vietata. Rientra solo in sicurezza e dai precedenza. Se sorpassa un gruppo, rallenta fino a fermarti. Un rientro che provoca una collisione con un gruppo può comportare l'esclusione.

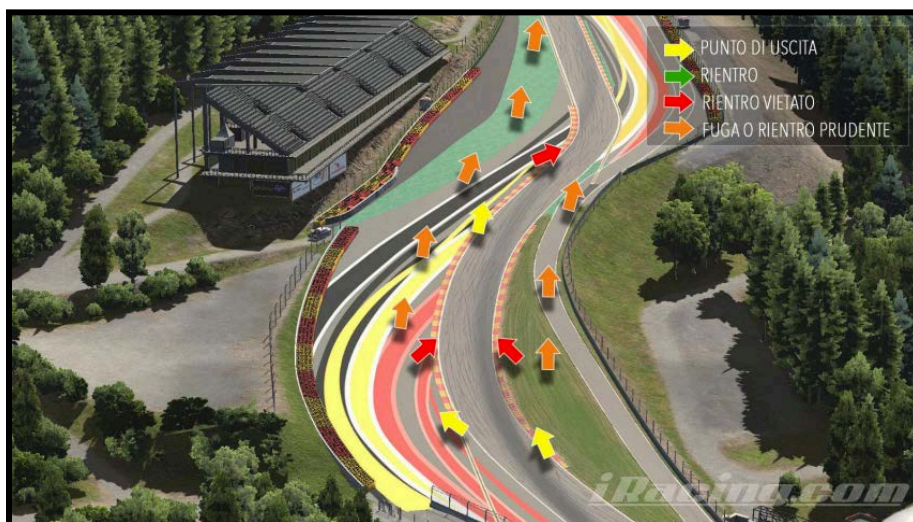
LA SOURCE | CURVA 1

In caso di uscita all'esterno (o anche solamente arrivando lunghi fuori traiettoria) di curva 1, il punto di rientro in pista (o in traiettoria) è indicato dalle frecce



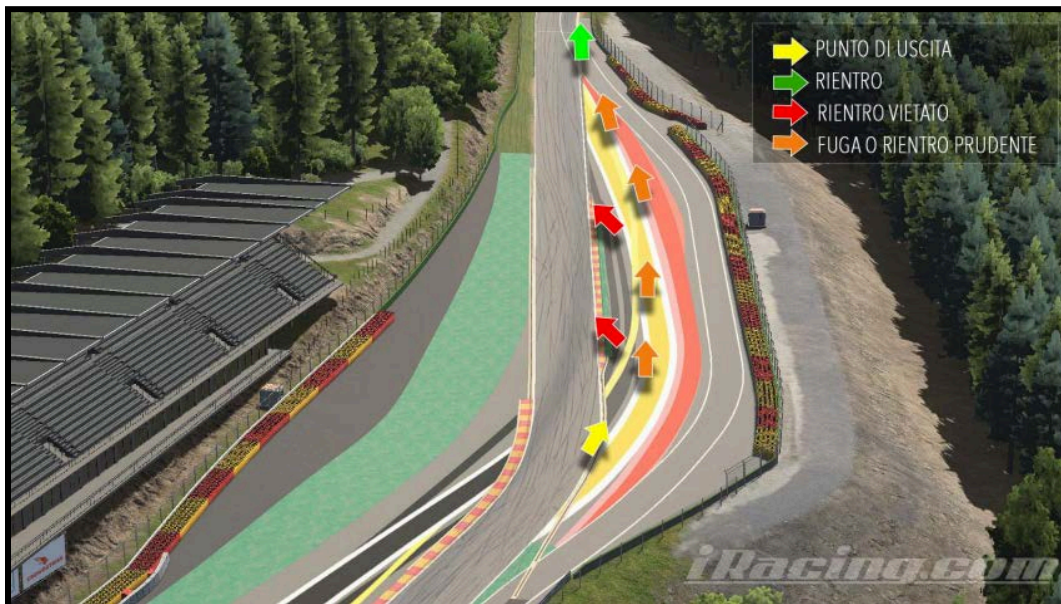
EAU ROUGE / RAIDILLON | CURVE 2 E 3

In caso di uscita all'esterno o all'interno di curva 2 e curva 3, il punto di rientro in pista è indicato dalle frecce, facendo attenzione che non vi siano auto che percorrono la corsia di uscita dai box. Prestate la massima e mentre rientrate in pista, essendo uno dei punti più pericolosi e veloci del circuito.



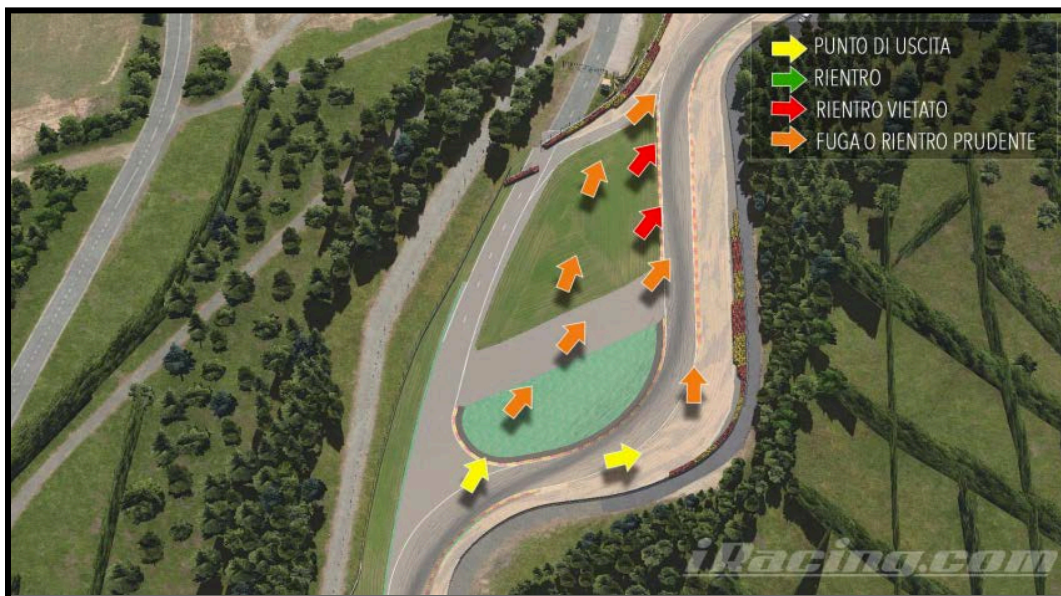
CURVA 4

In caso di uscita all'esterno di curva 4, il punto di rientro in pista è indicato dalle frecce (cioè la rampa di uscita dei box della pista, in versione endurance).



LES COMBES | CURVE 5 E 6

Les Combes: In caso di uscita all'esterno o all'interno di curva 5 e curva 6, il punto di rientro in pista è indicato dalle frecce.



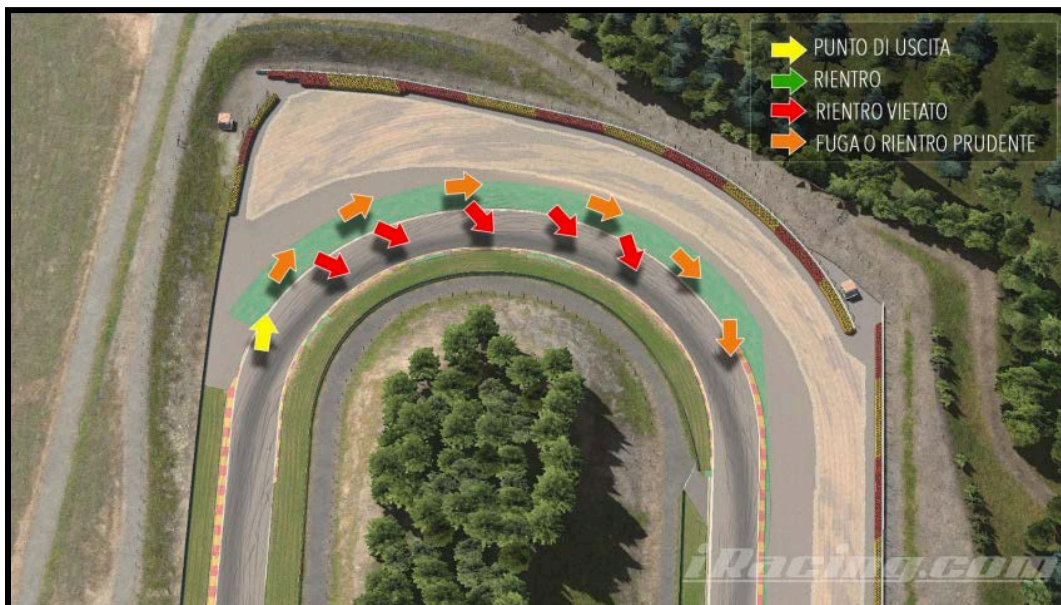
MALMEDY | CURVA 7

In caso di uscita all'esterno di curva 7, il punto di rientro in pista è indicato dalle frecce.



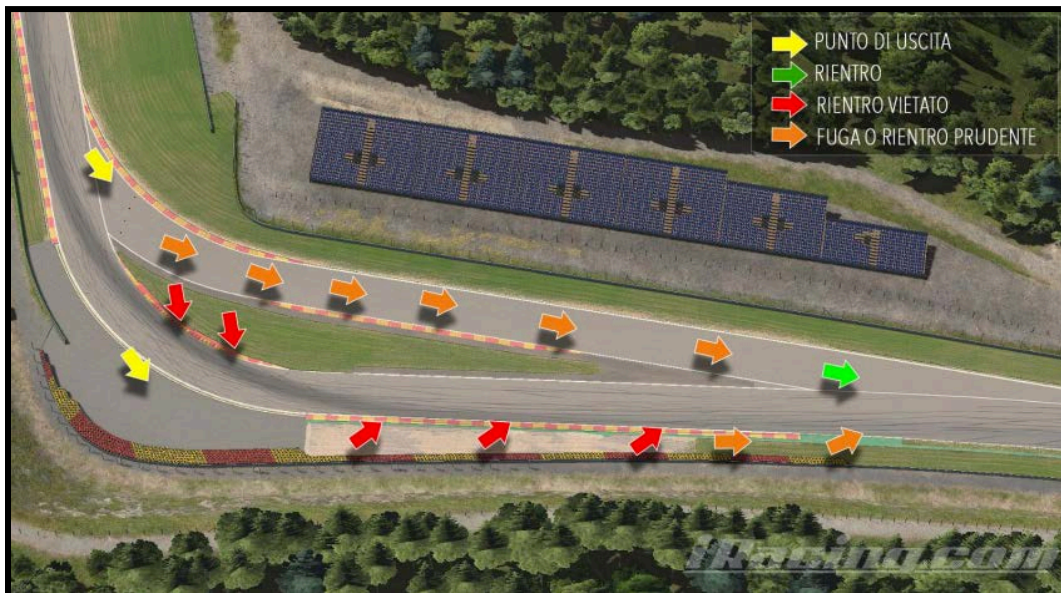
RIVAGE | CURVA 8

In caso di uscita all'esterno di curva 8, il punto di rientro in pista è indicato dalle frecce.



NO NAME | CURVA 9

In caso di uscita all'esterno o all'interno di curva 9, il punto di rientro in pista è indicato dalle frecce.



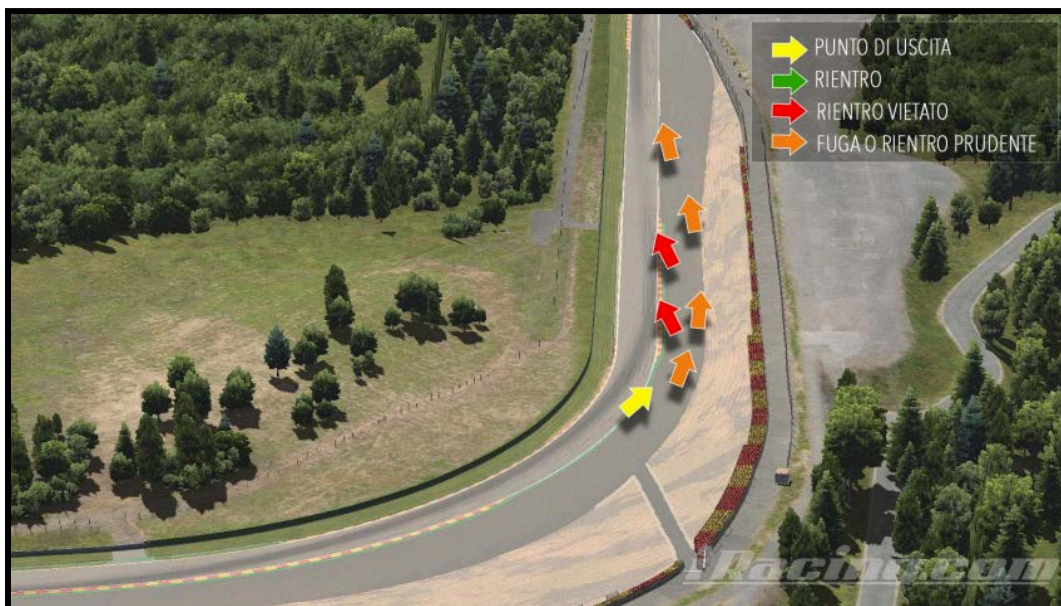
PUHON | CURVA 10

In caso di uscita all'esterno di curva 10, il punto di rientro in pista è indicato dalle frecce (cioè da dopo la fine del cordolo esterno).



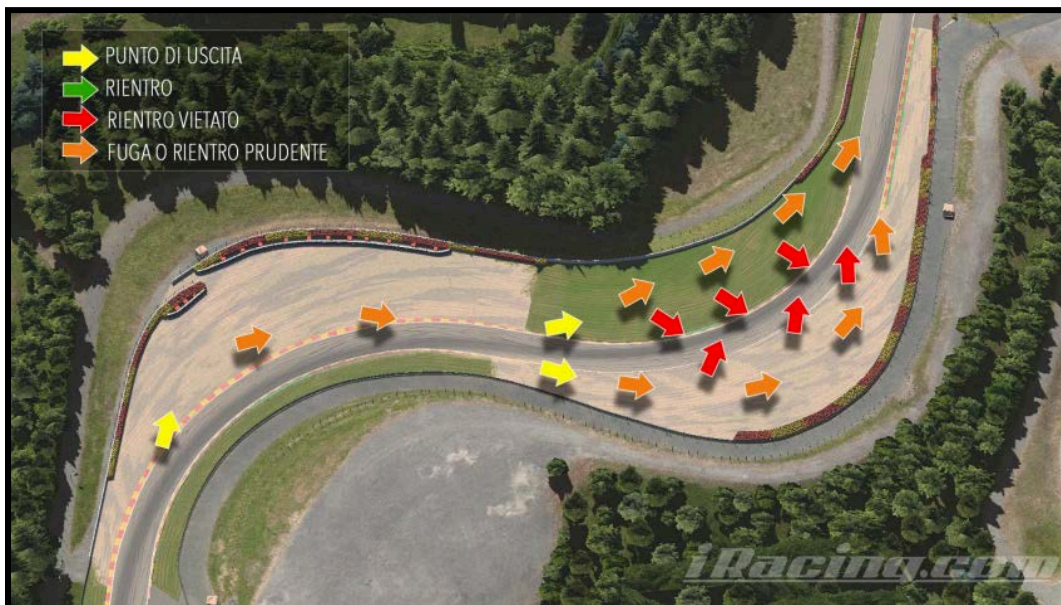
CURVA 11

Il punto di rientro in pista è indicato dalle frecce.



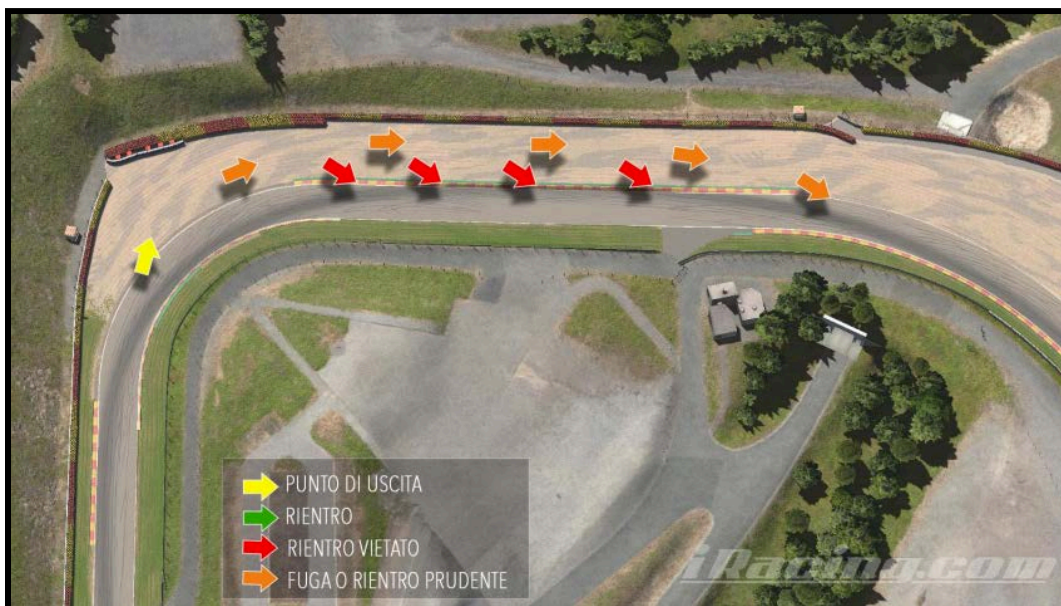
FAGNES | CURVE 12 E 13

In caso di uscita all'esterno o all'interno di curva 12 e curva 13, il punto di rientro in pista è indicato dalle frecce.



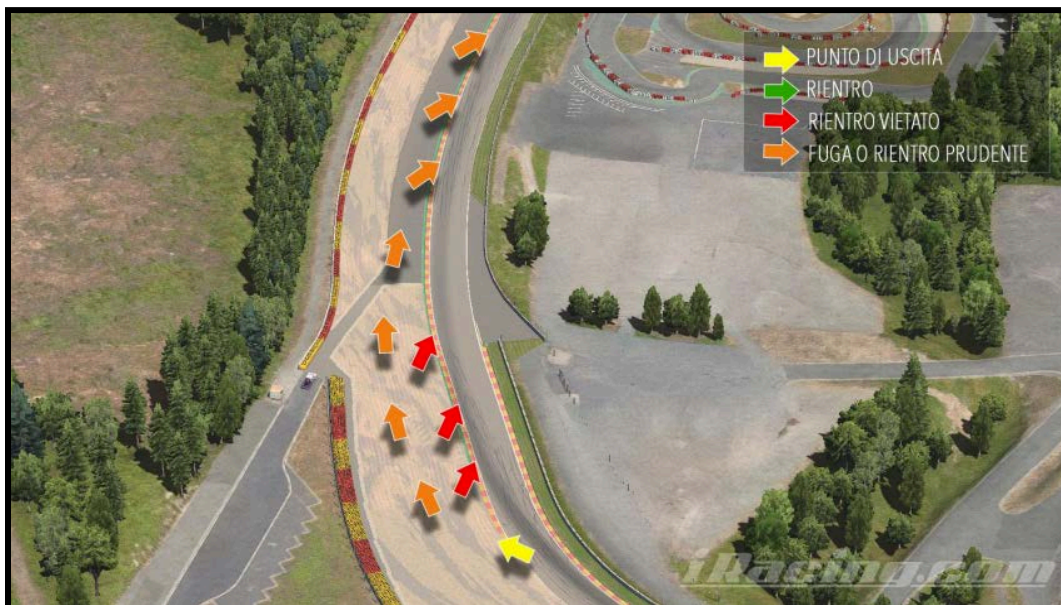
CURVA 14

In caso di uscita all'esterno di curva 14, il punto di rientro in pista è indicato dalle frecce.



PAUL FRERE | CURVA 15

In caso di uscita all'esterno di curva 15, il punto di rientro in pista è indicato dalle frecce.



BALCHIMONT | CURVA 17

In caso di uscita all'esterno di curva 17, il punto di rientro in pista è indicato dalle frecce (cioè da dopo il termine del cordolo esterno).



BUS STOP | CURVE 18-19

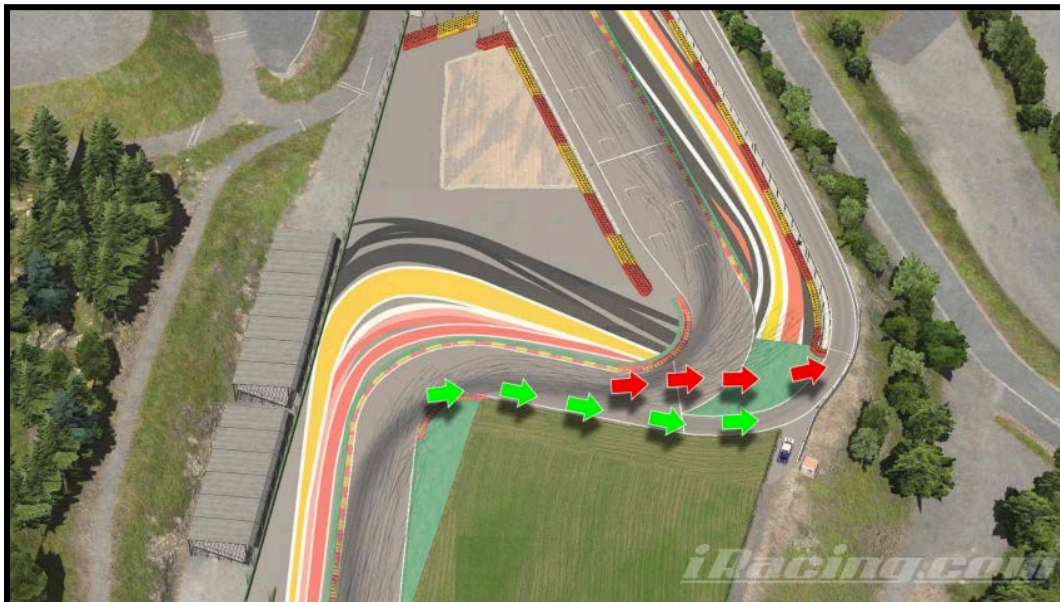
In caso di uscita all'esterno o all'interno di curva 18 e curva 19, il punto di rientro in pista è indicato dalle frecce.



05 PIT ENTRY E PIT LANE

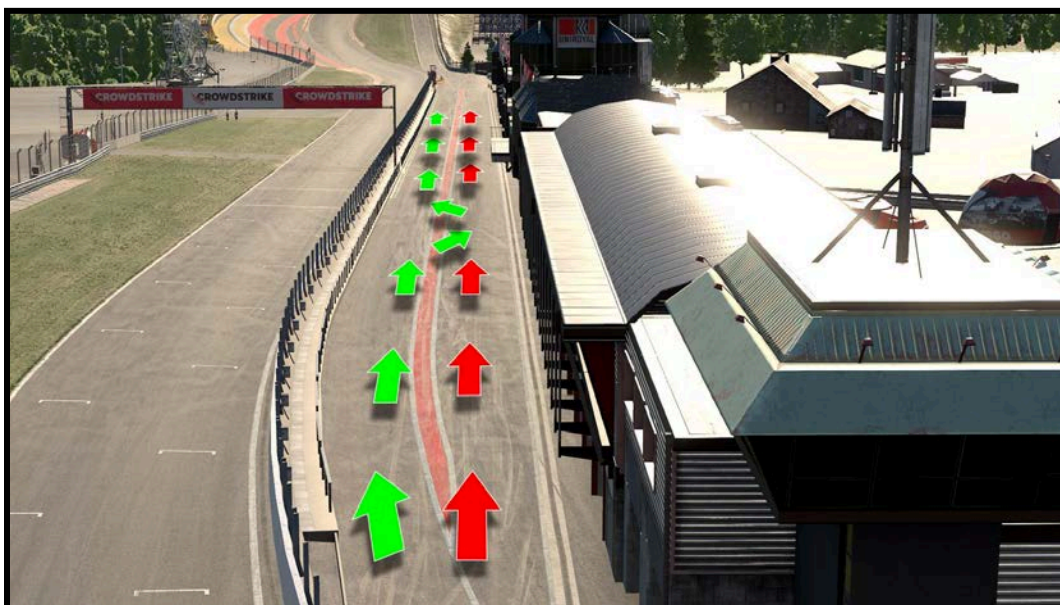
PIT ENTRY

Per entrare ai box, vi si chiede di uscire dalla curva 18 stando interni e percorrere SIN DALL'INIZIO (con almeno 2 ruote) la corsia. E' vietato tagliare con tutte e 4 le ruote la corsia d'entrata. In caso di taglio, il simulatore impartisce automaticamente penalità.



PIT LANE

- Percorri la fast lane fino a pochi metri dalla tua piazzola.
- Spostati nella work lane solo per effettuare la sosta.
- Dopo il pit stop, rientra quanto prima nella fast lane.
- Evita compenetrazioni con vetture ferme o in transito. i casi in cui da una compenetrazione derivi un contatto con effetto sportivo rilevante (danno alla vettura o alterazione della posizione di gara) e sia accertata la responsabilità del conduttore. La penalità non potrà essere mai inferiore allo Stop&Go di 20 secondi.



06 PIT EXIT

USCITA BOX

- Le auto che sorraggiungono devono prestare la massima attenzione dopo l'uscita da curva 4, stante la possibile presenza di auto appena uscite dai box più avanti e più lente, ed essere pronti a spostarsi rapidamente a sinistra.
- Le auto in uscita dalla corsia dei box devono OBBLIGATORIAMENTE rimanere all'interno della loro corsia sino al suo termine e, nel caso, prestare la massima attenzione ad eventuali bandiere blu.



Inoltre:

- Le auto che stanno per impegnare curva 2 devono prestare la massima attenzione ad eventuali auto in uscita dai box presenti sulla rampa a destra (zona rossa nell'immagine) ed essere pronti quindi a mantenere il più possibile la sinistra in uscita da curva 4.



- Allo stesso modo, Le auto che stanno per impegnare curva 4 devono prestare la massima attenzione ad eventuali auto in uscita dai box presenti nella zona alla loro destra (zona rossa nell'immagine) e mantenere il più possibile la sinistra in uscita.



07 RICORDA

- Segui sempre le indicazioni del simulatore e della Direzione Gara.
- Rispetta le procedure specifiche riportate in questo documento.
- In caso di dubbio, privilegia la sicurezza.
- Le disposizioni impartite durante il briefing possono integrare quelle qui contenute.

Roma, 03 ottobre 2026

LA DIREZIONE GARA

EN

Pre-Race Briefing and Start Procedure - DOC. 1.15

ROUND 2 | SPA-FRANCORCHAMPS | ENDURANCE

RACE	SIM TIME	CIRCUIT
7 OCTOBER 2026	07/10/2026 13:00	SPA-FRANCORCHAMPS 90'

01 ESSENTIAL NOTES

- INC LIMIT 30
- Checked after the race.
- To count only off-tracks, 4 INC will be deducted for each lap on which the final report shows "car contact" or "contact".
- If the limit is still exceeded, the penalties under Article 21.12 of the Regulations will apply.
- Licence points and fines: the Series Regulations, RDS and RSN apply.

02 START PROCEDURE

SPA-FRANCORCHAMPS ENDURANCE | IRACING STARTING ZONE INACTIVE

HYPERCAR | SEMIAUTOMATIC START

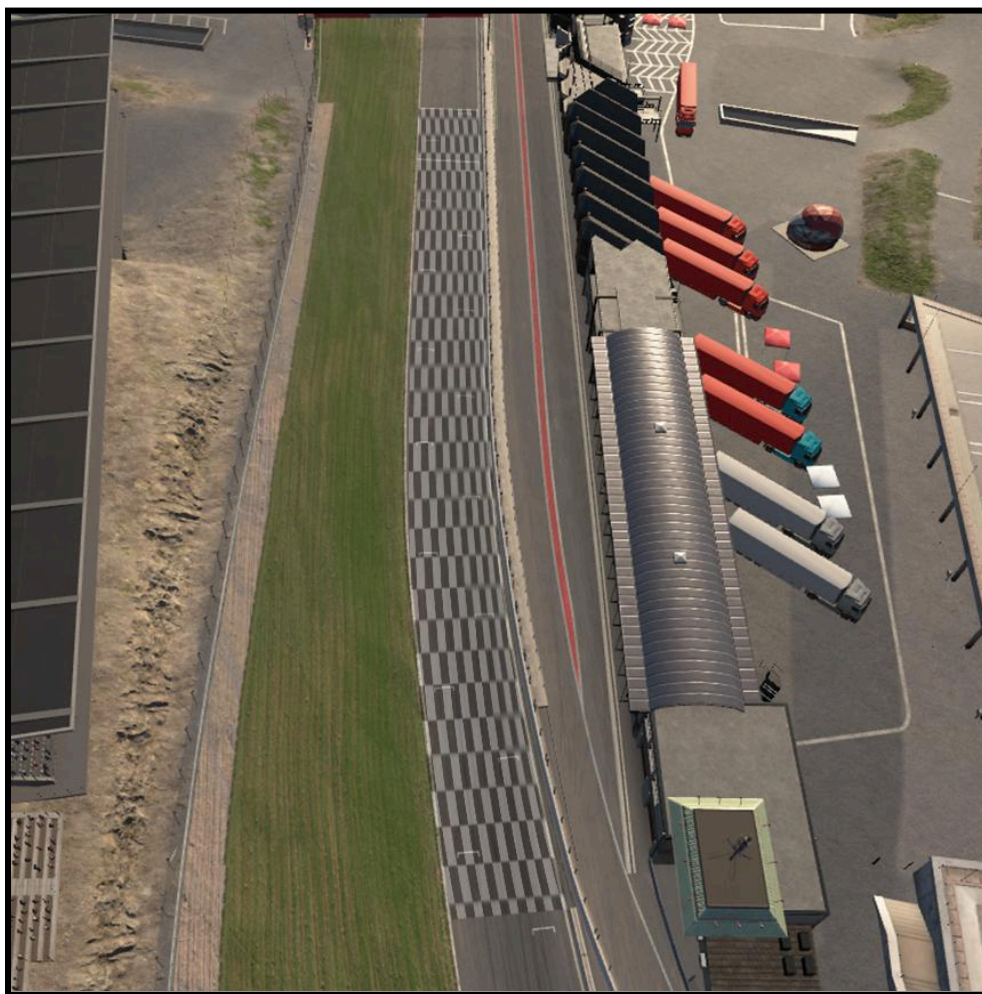
- Follow Pace Speed and on-screen instructions.
- Stay close to the Pace Car.
- After the pace car returns to the pits, generally maintain the pace car's speed.
- Accelerate only when iRacing displays GREEN.

LMGT3 | MANUAL START

- Remain at least 10 seconds behind the last GT4.
- Ignore the general GREEN.
- Maintain the previous Pace Speed without significant acceleration.
- The pole-sitter starts the class only within the LMGT3 Starting Zone.

03 STARTING ZONE LMGT3

The LMGT3 pole-sitter may initiate the start at any point within the highlighted zone. The start procedure is governed by [Annex 1 to the Championship Regulations](#).



START

END

Right-hand protective wall after Turn 1.

Final finish line.

PROHIBITED

- Starting before the Starting Zone.
- Starting before the pole-sitter.
- Drawing alongside or passing a car in your own formation column before the start.
- Accelerating significantly before entering the zone.

Violations: minimum 10-second penalty, which may be increased according to the advantage gained or danger caused.

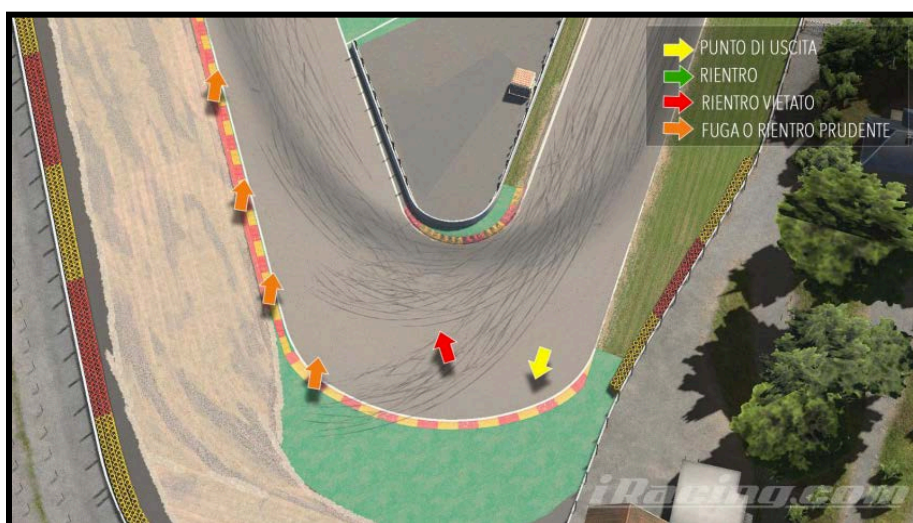
04 ON-TRACK CONDUCT AND REJOINS

GENERAL RULES

Reversing on track is prohibited. Rejoin only when safe and always yield. If a group is approaching, slow down to a stop if necessary. A rejoin that causes a collision with a group may result in exclusion.

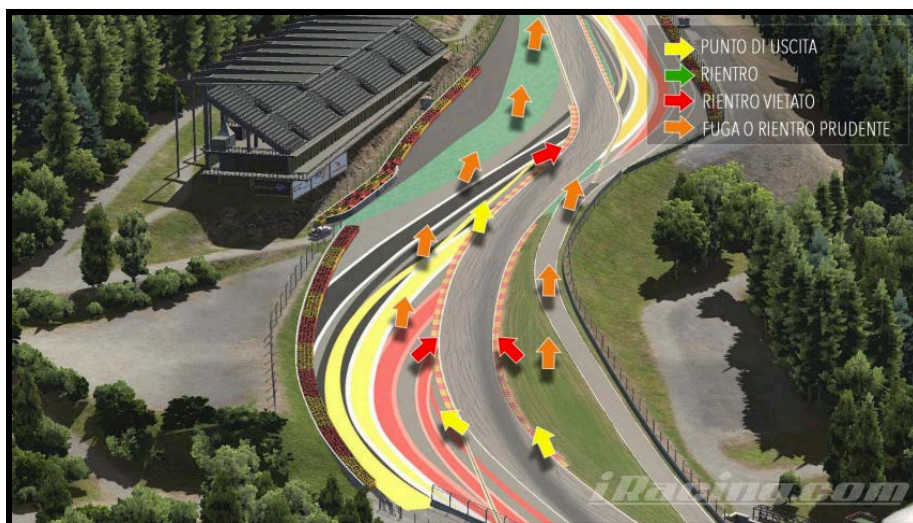
LA SOURCE | TURN 1

In the event of running wide (or simply overshooting the racing line) at Turn 1, the point for rejoining the track (or the racing line) is indicated by the arrows.



EAU ROUGE / RAIDILLON | TURNS 2 AND 3

the re-entry point is indicated by arrows; take care to ensure there are no cars traveling along the pit exit lane. Exercise extreme caution when rejoining the track, as this is one of the circuit's fastest and most dangerous sections.



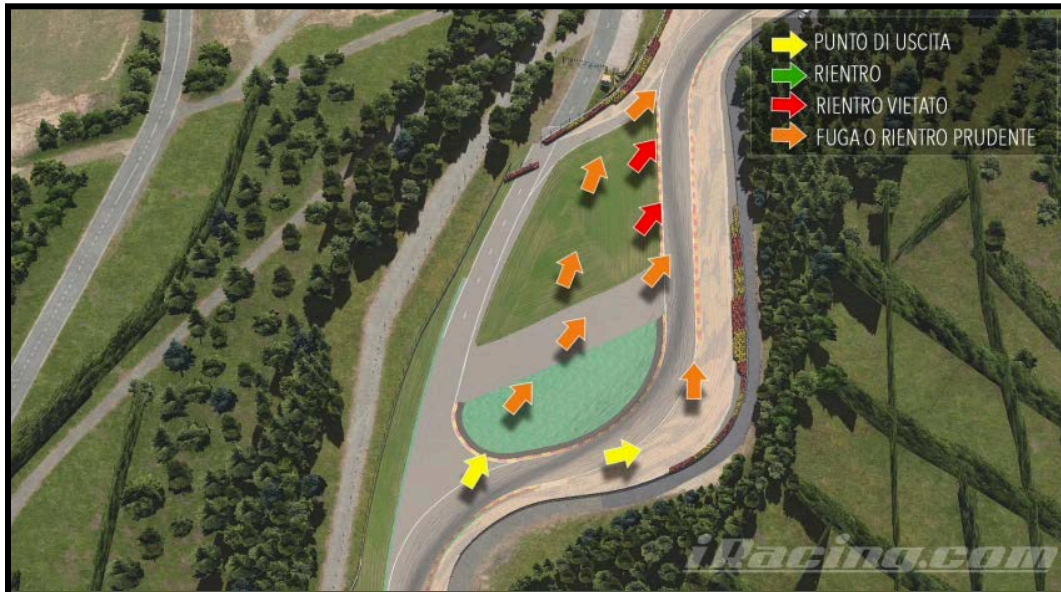
TURN 4

If a driver runs wide at the exit of Turn 4, the re-entry point is indicated by the arrows (i.e., the pit exit ramp used for the endurance layout).



LES COMBES | TURNS 5 AND 6

Les Combes: In the event of running wide or cutting the corner at turns 5 and 6, the re-entry point onto the track is indicated by the arrows.



MALMEDY | TRUN 7

If you run wide at the exit of Turn 7, the re-entry point onto the track is indicated by the arrows.



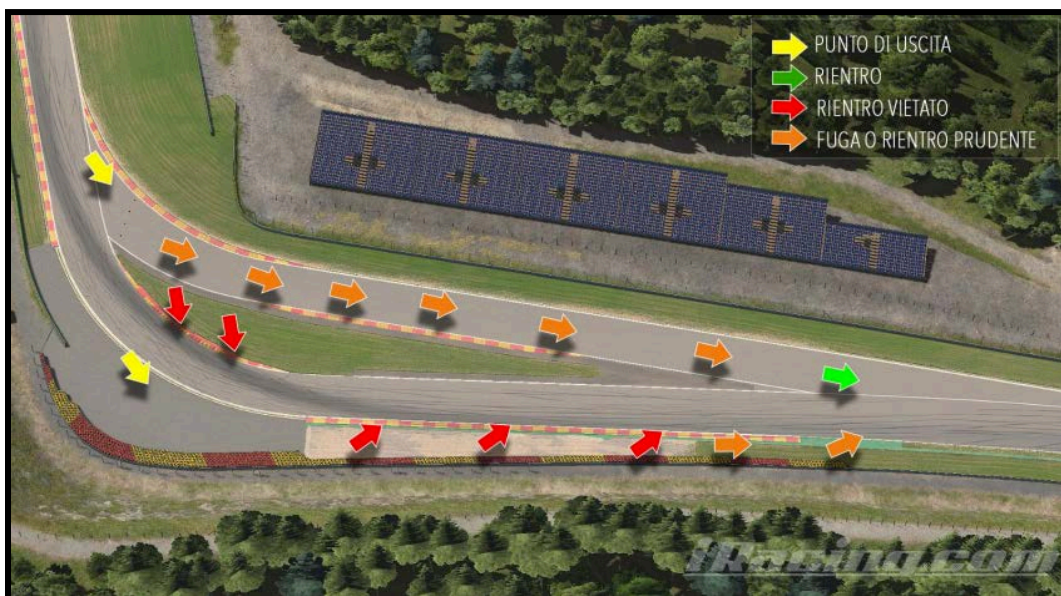
RIVAGE | TURN 8

In the event of running wide at the exit of Turn 8, the re-entry point onto the track is indicated by the arrows.



NO NAME | TURN 9

In the event of running wide or cutting the inside at Turn 9, the point for rejoining the track is indicated by the arrows.



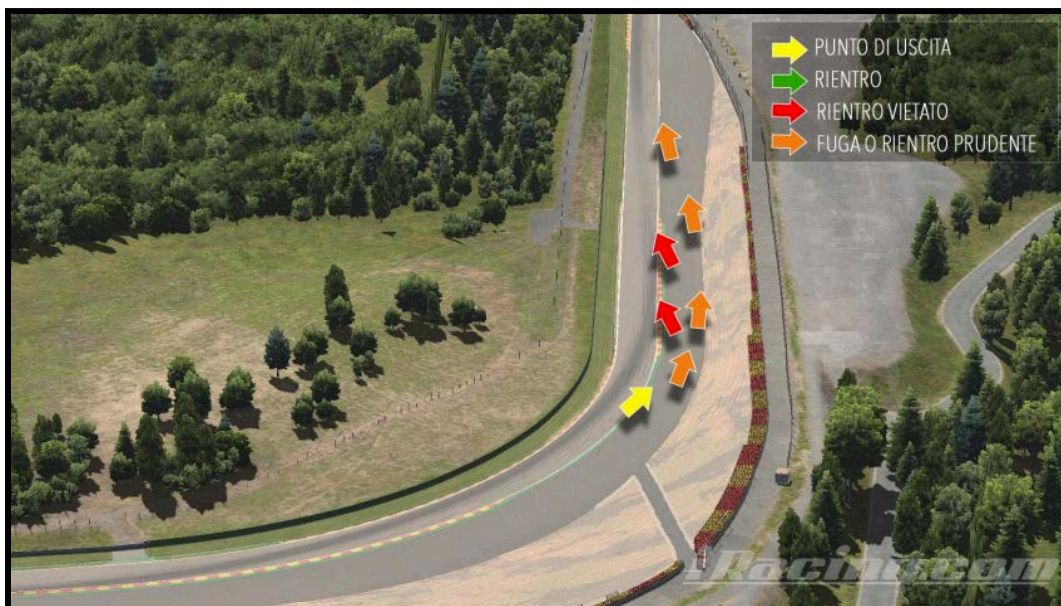
PUHON | TURN 10

If a driver runs wide at the exit of Turn 10, the re-entry point is indicated by the arrows (i.e., beyond the end of the outer kerb).



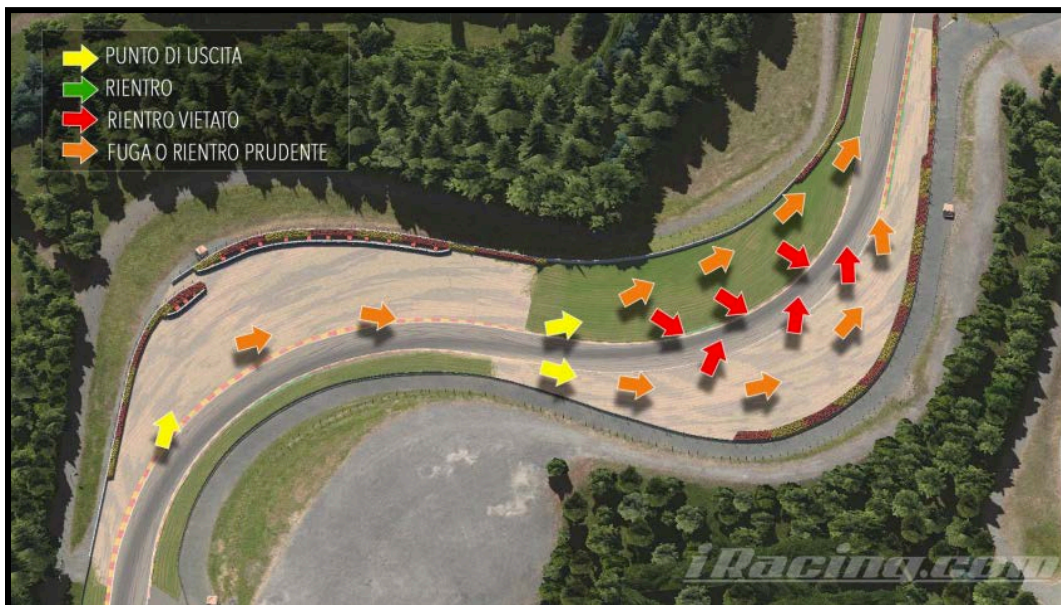
TURN 11

The point where you re-enter the track is indicated by the arrows.



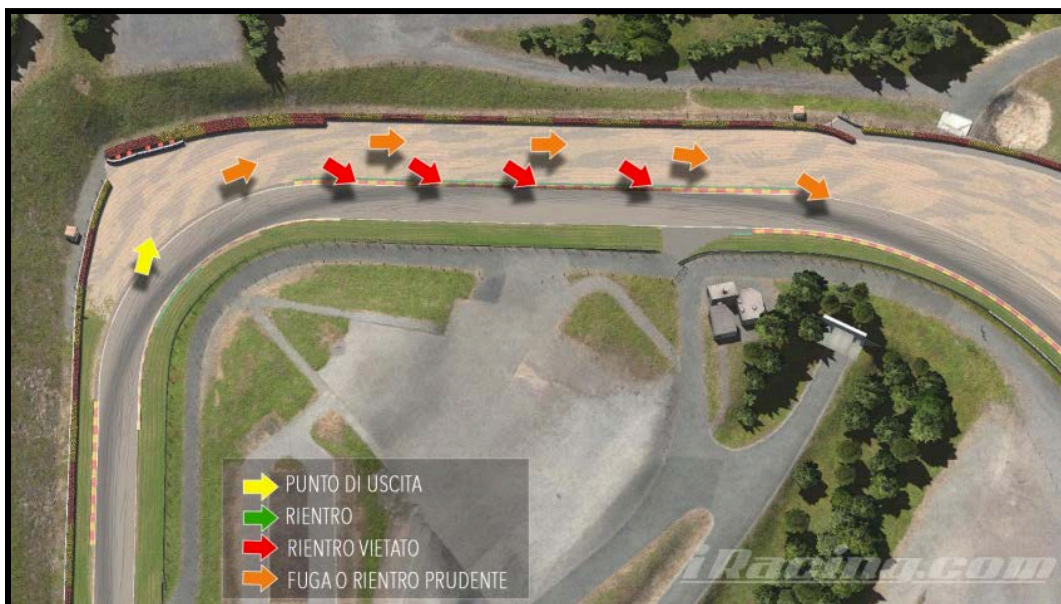
FAGNES | TURNS 12 AND 13

In the event of running wide at the exit of Turn 12 or Turn 13, the point for rejoining the track is indicated by the arrows.



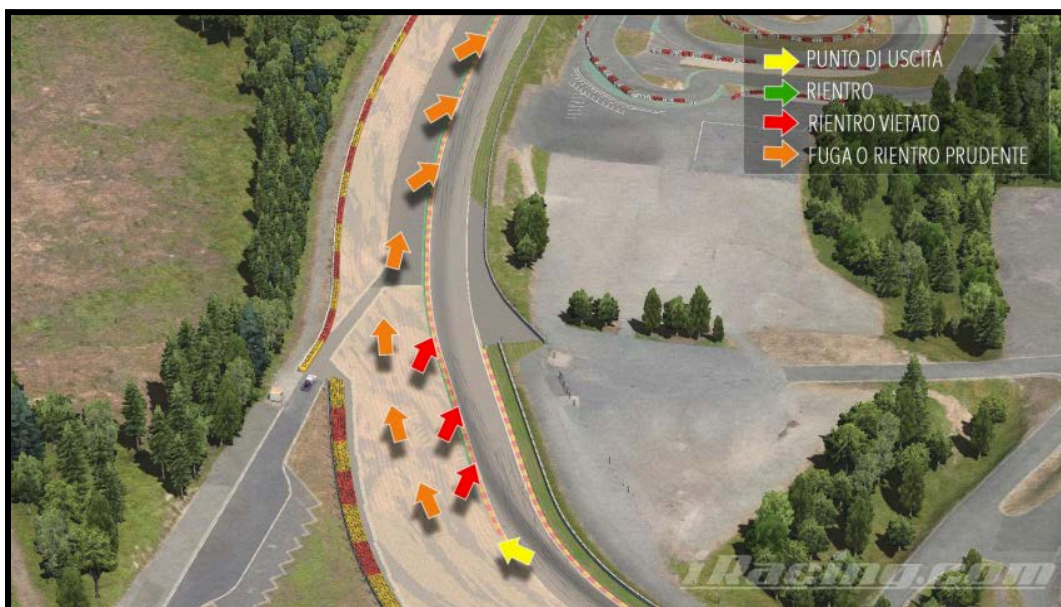
TURN 14

If you run wide at the exit of Turn 14, the re-entry point onto the track is indicated by the arrows.



PAUL FRERE | TURN 15

In the event of running wide at the exit of Turn 15, the re-entry point onto the track is indicated by the arrows.



BALCHIMONT | TURN 17

If a driver runs wide at the exit of Turn 17, the re-entry point is indicated by the arrows (i.e., beyond the end of the outer kerb).



BUS STOP | TURNS 18 AND 19

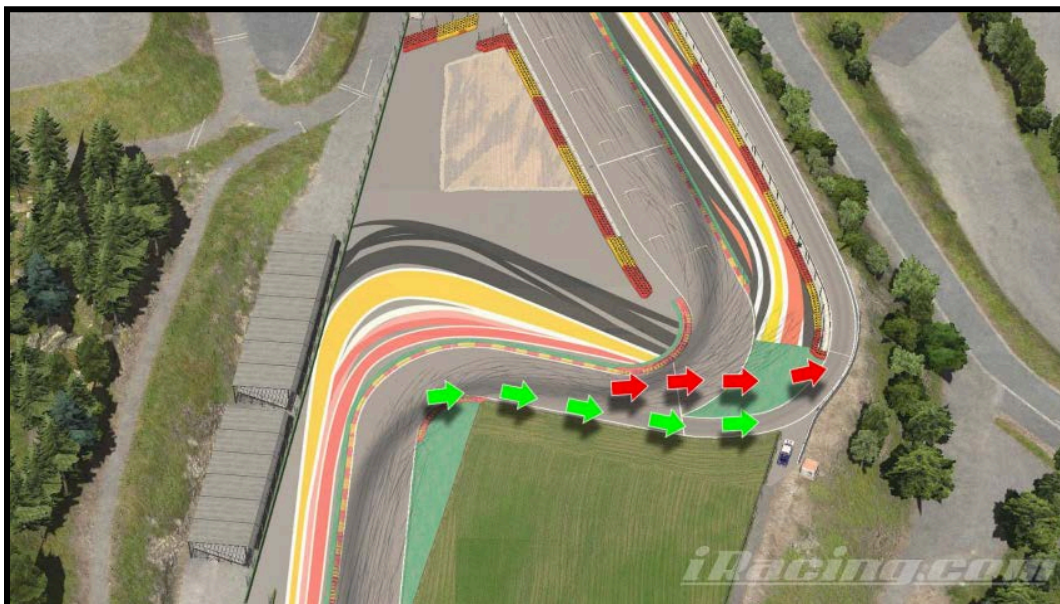
In the event of running wide at the exit of Turn 18 or Turn 19, the re-entry point onto the track is indicated by the arrows.



05 PIT ENTRY AND PIT LANE

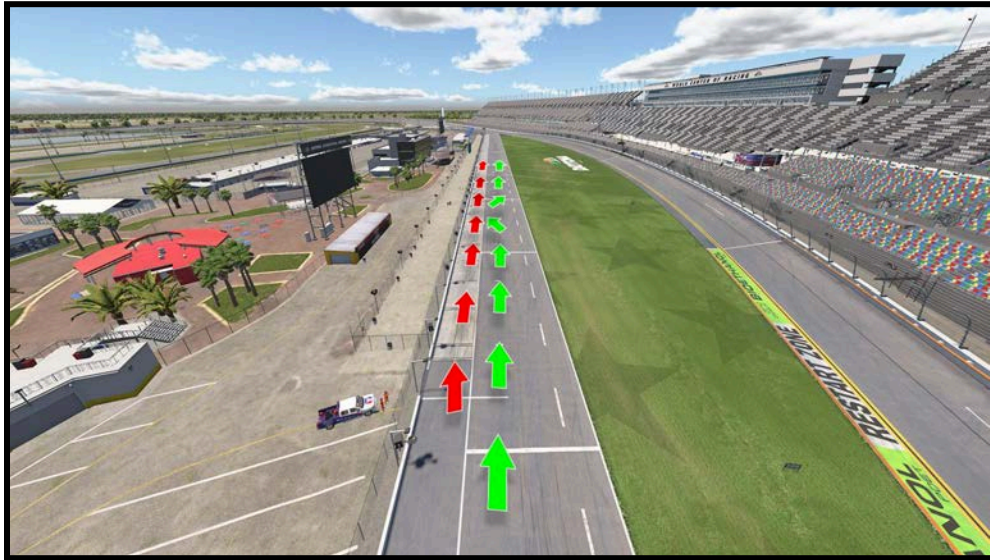
PIT ENTRY

To enter the pit lane, you are required to exit Turn 18 while staying on the inside and drive along the lane right from the start (keeping at least two wheels within it). Crossing the pit entry line with all four wheels is prohibited. If you cross the line, the simulator automatically issues a penalty.



PIT LANE

- Remain in the fast lane until a few metres before your pit box.
- Move into the work lane only to make your stop.
- After the pit stop, return to the fast lane as soon as possible.
- Avoid overlapping stationary or moving cars. If an overlap results in contact with a significant sporting effect (damage to a car or a change in race position) and the driver is found responsible, the penalty will be no less than a 20-second Stop-and-Go.



06 PIT EXIT

PIT EXIT

- Approaching cars must exercise extreme caution after exiting Turn 4, given the potential presence of slower cars that have just exited the pits further ahead, and must be ready to move quickly to the left.
- Cars exiting the pit lane MUST remain within their lane until it ends and, where applicable, pay close attention to any blue flags.



Furthermore:

- Cars about to enter Turn 2 must pay close attention to any cars exiting the pits on the ramp to the right (red zone in the image) and must therefore be prepared to stay as far to the left as possible when exiting Turn 4.



- Similarly, cars about to enter Turn 4 must pay close attention to any cars exiting the pits in the area to their right (the red zone in the image) and keep as far to the left as possible upon exit.



07 REMEMBER

- Always follow the simulator instructions and Race Direction communications.
- Follow the event-specific procedures in this document.
- If in doubt, prioritise safety.
- Instructions issued during the briefing may supplement those contained here.

Rome, 03 October 2026

RACE DIRECTION



CAMPIONATO ITALIANO ACI ESPORT HYPER GT THEWAY 2026

