

ACI eSport

Introduzione modifica Regolamento

Patente a Punti

L'introduzione della patente a punti, viene resa necessaria a fronte di un'interpretazione psicologica e mentale della condotta di gara da parte di tutti i conduttori Simracers, al fine di renderla sempre più simile a quella reale.

In particolare, preme sottolineare come alcuni comportamenti nella propria condotta di gara, assumano lineamenti e sfumature completamente diverse nelle due fattispecie di tipologie competitive:

- **Gare reali**
- **Gare virtuali**

Spesso, nelle gare virtuali, un approccio mentale e psicologico responsabile, assume un risvolto fondamentale per la buona riuscita di una gara individuale, oppure per il risultato complessivo di un Campionato, affinché esso risulti il più corretto ed entusiasmante possibile nei confronti dei propri avversari in pista, ma soprattutto anche per gli spettatori che godono di uno spettacolo molto vicino a quello che potrebbe essere osservando una gara reale.

Semplicemente, l'introduzione di questo specifico strumento della Patente a Punti, pone l'attenzione nella differenza sostanziale tra Dolo e Colpa, all'interno del panorama motoristico del SimRacing, e nel modo di approcciare alle gare virtuali dei Campionati virtuali di ACI eSport.

Vengono dettate alcune linee guida che si rifanno ad un principio giuridico giurisprudenziale, ma che si confanno perfettamente alle possibili interpretazioni di varie comportamenti di gara da parte dei piloti conduttori, che si riproducono in condotte che potrebbero sfociare in due tipologie di illeciti:

1. **Il Dolo:** atti commessi volontariamente, con l'intenzionalità di realizzare condotte illecite
2. **La Colpa:** atti commessi per negligenza, disattenzione o imprudenza

Il Dolo, rientra in un comportamento illecito che, oltre a comportare sanzioni immediate

all'interno di una gara, o di un Campionato ACI eSport, determina una sanzione anche sulla licenza del pilota.

La Colpa, appare invece un comportamento illecito diffuso nel SimRacing, poco protetto e scarsamente preso in giusta considerazione all'interno di una valutazione soggettiva del pilota SimRacer, al quale va dato un valore ben più importante rispetto a quello a cui si è stati abituati finora.

Per comprendere appieno le caratteristiche intrinseche di un comportamento colposo, è fatto obbligo da parte del pilota conduttore ad approcciare alle gare online con una piena consapevolezza di un controllo dell'operato altrui e, al contempo stesso anche personale, al fine di evitare un qualsiasi tipo di manovra che non tenga conto al contario, della prevedibilità ed evitabilità di un evento stesso.

Per questi motivi, la **Commissione ACI eSport**, introduce dalle prossime gare del Campionato Italiano Gran Turismo e del Campionato italiano F3 eSport 2020, nonché come strumento di garanzia per i prossimi eventi ACI eSport, l'istituzione della Patente a Punti.

Campionato Italiano GT eSport 2020

Dalla prossima gara del Campionato Italiano GT, fino alla fine del Campionato stesso, ad ogni singolo conduttore verranno assegnati **12 punti** sulla Patente individuale, pari a n. 3 punti per ogni gara rimasta da disputare (4 Gare)

Nell'arco complessivo del Campionato stesso, la sottrazione dei Punti Patente, verrà stabilita sulla base dell'allegato in visione.

In qualsiasi momento in cui il pilota conduttore dovesse arrivare alla sottrazione dell'intero ammontare di punti iniziali, lo stesso sarà penalizzato con l'impossibilità di non partecipare all'evento successivo. Una volta scontata la sanzione, i punti sulla patente torneranno ad essere aggiunti ex novo, calcolando la rimanenza delle gare da disputare, sulla base sempre dei 3 punti patente a gara (es. Se rimangono 2 gare, i punti sulla patente saranno 6, se rimane 1 gara saranno 3 ecc)

Per i piloti invitati, o che usufruiscono di una Wild Card, saranno comminate le stesse sanzioni sulla base di un numero massimo di punti assegnati per gara pari a 3. Nel caso in cui le sanzioni comminate determinassero la sottrazione massima dei punti fino ad arrivare a 0, ciò comporterà l'esclusione automatica dal prossimo evento in programma.

I punti verranno comminati durante la stesura del referto di gara da parte della DG e per ogni reiterazione della stessa **Violazione**, nella stessa gara, il numero di punti di penalità verrà

raddoppiato di volta in volta (es. al primo contatto ingente sono 2 punti, al secondo contatto ingente sono 4 punti ed al terzo contatto ingente sono 6 punti, ecc.).

IMPORTANTE: Qualora la perdita totale dei Punti Patente (cioè si arrivi a 0) dovesse accadere durante l'ultima gara di Campionato, e dopo la stesura ufficiale da parte della DG, automaticamente il pilota conduttore verrà squalificato dalla gara stessa senza ottenimento di punti Campionato.

Campionato Italiano F3 eSport 2020

Dalla prossima gara del Campionato Italiano F3, fino alla fine del Campionato stesso, ad ogni singolo conduttore verranno assegnati **24 punti** sulla Patente individuale, pari a n. 6 punti per ogni gara rimasta da disputare (8 Gare)

Nell'arco complessivo del Campionato stesso, la sottrazione dei Punti Patente, verrà stabilita sulla base dell'allegato in visione.

In qualsiasi momento in cui il pilota conduttore dovesse arrivare alla sottrazione dell'intero ammontare di punti iniziali, lo stesso sarà penalizzato con l'impossibilità di partecipare all'evento successivo. Una volta scontata la sanzione, i punti sulla patente torneranno ad essere aggiunti ex novo, calcolando la rimanenza delle gare da disputare, sulla base sempre dei 6 punti patente a gara (es. Se rimangono 2 gare, i punti sulla patente saranno 12, se rimane 1 gara saranno 6 ecc)

Per i piloti invitati, o che usufruiscono di una Wild Card, saranno comminate le stesse sanzioni sulla base di un numero massimo di punti assegnati per gara pari a 3. Nel caso in cui le sanzioni comminate determinassero la sottrazione massima dei punti fino ad arrivare a 0, ciò comporterà l'esclusione automatica dal prossimo evento in programma.

I punti verranno comminati durante la stesura del referto di gara da parte della DG e per ogni reiterazione della stessa **Violazione**, nella stessa gara, il numero di punti di penalità verrà raddoppiato di volta in volta (es. al primo contatto ingente sono 2 punti, al secondo contatto ingente sono 4 punti ed al terzo contatto ingente sono 6 punti, ecc.).

IMPORTANTE: Qualora la perdita totale dei Punti Patente (cioè si arrivi a 0) dovesse accadere durante l'ultima gara di Campionato, e dopo la stesura ufficiale da parte della DG, automaticamente il pilota conduttore verrà squalificato dalla gara stessa senza ottenimento di punti Campionato.

ALLEGATO PATENTE A PUNTI

SESSIONE QUALIFICA

	VIOLAZIONE	N° PUNTI DI PENALITÀ
1	OSTACOLARE UN ALTRO PILOTA INVOLONTARIAMENTE	1
2	OSTACOLARE UN ALTRO PILOTA VOLONTARIAMENTE	4
3	RISCHIO INGIUSTIFICATO (a discrezione della DG se comminare i punti sulla patente)	da 1 a 5 (a discrezione della DG)
4	VIOLAZIONE NON SPECIFICATE	A DISCREZIONE DELLA DG

FASI DI GARA

	VIOLAZIONE	N° PUNTI DI PENALITÀ
1	RISCHIO INGIUSTIFICATO (a discrezione della DG se comminare i punti sulla patente)	da 1 a 5 (a discrezione della DG)
2	CAUSARE UN CONTATTO INGENTE	2
3	CAUSARE UN CONTATTO INGENTE COINVOLGENDO PIÙ VETTURE	3
4	CONTATTO DELIBERATO	5
5	WEAVING (doppia variazione completa di traiettoria, come specificato sul regolamento)	1
6	TRAIETTORIA DI DIFESA DURANTE IL SORPASSO (blocking)	1
7	RALLENTAMENTO VOLONTARIO NON NECESSARIO	4
8	SORPASSO E DIFESA CON TAGLIO PISTA (SENZA RESTITUZIONE POSIZIONE)	1
9	IGNORARE BANDIERA BLU CON CROCE GIALLA	1
10	UNSAFE REJOIN	4
11	VIOLAZIONE NON SPECIFICATE	A DISCREZIONE DELLA DG