

N.B.: Gli aggiornamenti e / o modifiche sono in rosso.	
DATA	MODIFICA
16/01/2025	PRIMA VERSIONE

<p>INDICE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PREMESSA 2. ORGANIZZATORE 3. SIMULATORE UTILIZZATO E TIPO DI COMPETIZIONE 4. CONCORRENTI, CONDUTTORI 5. VETTURE AMMESSE 6. ISCRIZIONE AL CAMPIONATO - TASSE DI ISCRIZIONE ED AMMISSIONE 7. PRINCIPI GENERALI – DIRITTI DI IMMAGINE – PUBBLICITÀ - LIVREE - NUMERI DI GARA 8. STRUTTURA DELLA MANIFESTAZIONE, CALENDARIO E DURATA DELLE GARE 9. PREQUALIFICHE DI AMMISSIONE 10. PROGRAMMA DELLA MANIFESTAZIONE 11. CANALI DI COMUNICAZIONE, CONCORRENTE / SPOTTER / CONDUTTORE DI RISERVA 12. EQUIPAGGIO - CONDUTTORI DI RISERVA - OBBLIGO PARTECIPAZIONE MINIMA 13. ORARI DELLE SESSIONI E IMPOSTAZIONI SERVER 14. PROVE LIBERE OBBLIGATORIE 15. GRIGLIA DI PARTENZA, PARTENZA DELLE GARE 16. BALANCE OF PERFORMANCE E TELEMETRIA 17. RIFORNIMENTI, RIPARAZIONI E CAMBIO PILOTA 18. LIMITE DI VELOCITÀ NELLA CORSIA DEI BOX 19. CLASSIFICHE ED ATTRIBUZIONE PUNTEGGI 20. PREMIAZIONI DELLA MANIFESTAZIONE 21. UFFICIALI DI GARA 22. RECLAMI E PENALITÀ / INCIDENT POINTS 23. PATENTE A PUNTI 24. UTILIZZO DI EXPLOIT E GLITCH 25. ASSEGNAZIONE TITOLI 26. TITOLI DI CAMPIONE ITALIANO ESPORT GRAN TURISMO e PROTOTIPI ENDURANCE 2025 IRACING 27. EX AEQUO

1. – PREMESSA

L'Automobile Club d'Italia (ACI) indice il Campionato Italiano ESport Endurance 2025 iRacing, competizione di Sim Racing o simulazione di corse automobilistiche. Tutte le parti partecipanti (ACI e concorrenti) si impegnano ad applicare, oltre ad osservare, le regole che disciplinano la manifestazione.

Il Codice Sportivo Internazionale della F.I.A. (CODE) e i suoi allegati, il Regolamento Sportivo Nazionale e sue Appendici, il Regolamento di Settore ESport Motorsport Simulation, le comunicazioni da parte dell'organizzatore e le news pubblicate nel sito ufficiale di ACI SPORT www.acisport.it sono, a tutti gli effetti, gli unici testi validi ai quali uniformarsi. **Per ciò che non fosse espressamente indicato nel Regolamento Sportivo del Campionato saranno valide le ulteriori norme contenute nell'Annuario ACI Sport 2025 e nei successivi aggiornamenti pubblicati nel sito ufficiale Web ACI SPORT che andranno in vigore dalla loro data di pubblicazione.**

La partecipazione al Campionato sarà considerata implicita dichiarazione del Concorrente di conoscere, impegnandosi a rispettarle ed a farle rispettare, le disposizioni del Codice e dei suoi allegati, del Regolamento Sportivo Nazionale (R.S.N.) e le sue Appendici, del Regolamento di Settore ESport Motorsport Simulation e del presente Regolamento e suoi allegati; di riconoscere l'ACI SPORT quale unica giurisdizione competente, salvo il diritto di appello previsto dal Codice e dal R.S.N.; di rinunciare, conseguentemente, ad adire arbitri o altra giurisdizione per fatti derivanti dall'organizzazione del Campionato o dallo svolgimento delle singole competizioni; di tenere sollevati l'A.C.I., l'ACI Sport, l'ACI Sport SpA., l'organizzatore, gli Ufficiali di Gara, nonché la società gestore del simulatore iRacing.com Motorsport Simulation da ogni responsabilità di terzi per danni fisici e materiali subiti da esso concorrente, suoi conduttori, dipendenti e beni.

L'ACI SPORT si riserva di pubblicare le modifiche e le istruzioni che riterrà opportuno dover impartire per la migliore applicazione del Regolamento del quale saranno considerate parte integrante.

Il presente Regolamento entra in vigore dal momento della sua pubblicazione sul sito web di ACI Sport (www.acisport.it)

2. – ORGANIZZATORE

L'organizzatore della manifestazione BRUZZONE Daniele – Organizzazione e Promozione Eventi Sportivi – Partita IVA: : 01808210098, Licenza ACI ESPORT Organizzatore N° 467359, attraverso il portale online simracingleague.it, contatto: info@simracingleague.it.

3. – SIMULATORE UTILIZZATO E TIPO DI COMPETIZIONE

Il simulatore utilizzato per la manifestazione è **iRacing di [iRacing.com Motorsport Simulations](http://iRacing.com)**.

La competizione è di tipo ONLINE, dove i conduttori/concorrenti vi partecipano rimanendo presso le proprie abitazioni.

4. – CONCORRENTI, CONDUTTORI

L'iscrizione al Campionato è aperta ai titolari di **Licenza di Concorrente/Conduttore ESport o solo Conduttore ESport, quest'ultimo se iscritto da Concorrente ESport Persona Fisica o Persona Giuridica**. Le licenze debbono essere valide per l'anno 2025 come previsto dall'art. 2 del Regolamento di Settore ESport.

La partecipazione di piloti con licenza straniera è consentita nel rispetto all'art 2.2.1. del R.D.S..

I Concorrenti e i Conduttori dovranno attenersi scrupolosamente a tutte le norme dettate dal vigente R.S.N., dal Regolamento di Settore ESport che si intendono qui integralmente riportate ed a tutte le disposizioni impartite dal Direttore di Gara e dagli Ufficiali di Gara preposti. Tutti i Concorrenti ed i Conduttori dovranno restare a disposizione (tramite canali informatici o telefonici) della Direzione Gara sino alla dichiarazione della classifica definitiva.

4.1. - Il Campionato Italiano ESport Endurance 2025 iRacing è **riservato ad equipaggi composti da 2 conduttori**.
E' prevista la possibilità di nominare fino a due conduttori di riserva.

4.2. – L'ACI Sport potrà autorizzare la partecipazione di uno o più "Guest Drivers" al Campionato. Il "Guest Driver" competerà come vettura "trasparente", potrà usufruire di deroghe al Regolamento e non potrà accumulare punti per le classifiche ufficiali del Campionato Italiano ESport Endurance 2025 iRacing.

5. – VETTURE AMMESSE

Al Campionato Italiano ESport Endurance 2025 iRacing sono ammesse le seguenti vetture del simulatore iRacing di iRacing.com Motorsport Simulation, suddivise nelle due categorie GTP e GT3:

GTP
Acura ARX-06 GTP
BMW M Hybrid V8

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO ESPORT ENDURANCE 2025 - IRACING

Cadillac V-Series.R GTP
Ferrari 499P
Porsche 963 GTP

GT3
Audi R8 LMS EVO II GT3
Acura NSX GT3 EVO 22
BMW M4 GT3
Chevrolet Corvette Z06 GT3.R
Ferrari 296 GT3
Ford Mustang GT3
Lamborghini Huracán GT3 EVO
McLaren 720S GT3 EVO
Mercedes-AMG GT3 2020
Porsche 911 GT3 R (992)

6. - ISCRIZIONE AL CAMPIONATO - TASSE DI ISCRIZIONE ED AMMISSIONE

6.1 – ISCRIZIONE

All'atto dell'iscrizione, il concorrente o il conduttore, dovranno dichiarare il Team di appartenenza. Sarà richiesto altresì di indicare se il Team è riconducibile a Concorrente Persona Giuridica o Scuderia ESport licenziata (art. 2.6. RDS) per gli effetti delle classifiche Team stilati da ACI ESport ex art. 8.14 del R.D.S.

Per essere ammessi è necessario rispettare requisiti hardware previsti dall'art. 5.7 del Regolamento di Settore.

Le iscrizioni alla manifestazione apriranno alla pubblicazione del presente regolamento e chiuderanno alle ore 23:59 del 05/03/2025.

All'atto dell'iscrizione è richiesta la scelta della vettura tra quelle ammesse al campionato. **Tale scelta, che comprende eventualmente anche quella della classe, potrà essere modificata solo entro il termine delle iscrizioni. Dopo questo termine, la scelta della vettura è vincolante per tutte le gare della serie. Nella sola fase di prequalifica sarà possibile utilizzare un modello di vettura differente, purché della stessa classe di quella scelta per il campionato.**

6.2 – LIMITE DI ISCRIZIONI PER TEAM

Sarà accettato un numero di equipaggi non superiore a 2 per ciascuna classe per ciascun Team/Scuderia iscritta anche se priva di licenza ACI ma comunque riconducibile ad una struttura fisica, società o associazione sportiva dilettantistica ovvero un gruppo o community individuabile sul web ed ai quali appartengono più individui.

Le eventuali iscrizioni in eccesso saranno posizionate in lista di attesa nel caso del ritiro di un equipaggio prima del termine delle iscrizioni.

6.3 – CAMBIO, USCITA O DIMISSIONI DA UN TEAM

Durante tutto l'arco del campionato non è permesso al conduttore, anche se privato, transitare in un altro Team partecipante, ovvero partecipare a manifestazioni, eventi o qualsiasi altra competizione di sim racing su qualsiasi simulatore, ospitata anche da altro organizzatore, per conto o portando i colori di tale Team, pena l'esclusione dalla manifestazione.

Nel caso di uscita o dimissioni da un team:

- se il team è riconducibile a titolare di licenza di Scuderia ESport o Concorrente ESport Persona Giuridica i quali hanno provveduto all'iscrizione del Conduttore, oppure in caso di titolare di licenza di solo Conduttore iscritto dal Concorrente Persona Fisica, il conduttore sarà escluso dalla manifestazione;
- se il conduttore è titolare di licenza Concorrente/Conduttore e ha provveduto autonomamente all'iscrizione al campionato, potrà proseguire la manifestazione in qualità di pilota privato.

Dopo il termine delle iscrizioni e per tutto l'arco del campionato non è altresì più permesso il transito di un conduttore da un equipaggio ad un altro, anche se appartenente al medesimo Team o Scuderia.

6.4 – FORMALIZZAZIONE E TASSE DI AMMISSIONE

I conduttori ammessi alla manifestazione dopo la fase di prequalifica saranno tenuti al **versamento della tassa di ammissione pari a € 100,00 (cento) per ciascun equipaggio.**

Il versamento dovrà pervenire all'organizzatore entro e non oltre le ore 23:59 del 16/03/2025 con le modalità presenti in calce alla domanda di iscrizione e che saranno anche comunicate dall'organizzatore stesso con circolare informativa.

Il mancato versamento della tassa di ammissione comporterà l'esclusione dell'equipaggio, ai sensi dell'art. 6.1. del RDS.

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

L'ACI SPORT indice e patrocina il Campionato Italiano ESport Endurance 2025 iRacing e assegnerà i titoli di Campione Italiano ESport Gran Turismo Endurance 2025 su iRacing e Campione Italiano ESport Prototipi Endurance 2025.

L'attività promozionale dei Campionati è di competenza dell'ACI Sport S.p.A. - Via Solferino, 32 - 00185 Roma – tel.: 06 44341291 - fax: 06 44341294 - Sito Web: www.acisport.it

7.1. – DIRITTO DI IMMAGINE

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

(a) i nomi, i marchi, le immagini (sia in movimento che statiche) ed i risultati (classifiche) dei Team, dei Conduuttori e dei Concorrenti, partecipanti al Campionato Italiano ESport Endurance 2025 iRacing.

(b) le immagini della Vettura, della tuta e/o del casco dei Conduuttori utilizzato nel contesto della loro partecipazione al Campionato Italiano ESport Endurance 2025 iRacing.

7.2. – LIVREE (SKIN)

L'organizzatore non utilizzerà software di download automatico delle skin (livree) durante la gara.

Per il Campionato Italiano ESport Endurance 2025 iRacing e per tutta la durata dello stesso, dovranno essere applicati sulle livree di ciascuna vettura gli adesivi forniti con template dall'organizzatore.

Il download del template sarà reso disponibile con comunicazione separata.

Tutti gli iscritti dovranno effettuare l'invio delle loro livree, e opzionalmente tuta e casco, attraverso le modalità che saranno rese note con comunicazione successiva.

Sarà reso disponibile il download dello skin pack autoinstallante che contiene tutte le livree dei concorrenti.

Non sono permesse livree che turbino la pubblica morale, dai contenuti sessisti, razzisti o siano a sfondo sessuale, politico, religioso, oppure creino nocimento ad ACI Sport o al portale organizzatore.

Il mancato rispetto di questa norma è sanzionato con l'esclusione dalla gara.

7.3. – NUMERI DI GARA

I numeri di gara dovranno essere scelti in fase di iscrizione tenendo presente che saranno accettati:

- dal 2 al 99 per la categoria GT3
- dal 102 al 199 per la categoria GTP

I numeri #1 e #101 sono riservati rispettivamente ai campioni italiani ACI ESport Gran Turismo e Prototipi 2024.

Nel caso di scelta errata o doppia, 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 la prima prova di campionato.

8. - STRUTTURA DELLA MANIFESTAZIONE, CALENDARIO E DURATA DELLE GARE

Il Campionato sarà strutturato in un field composto da 50 vetture, suddivise in un massimo di 20 equipaggi di categoria GTP ed un massimo di 30 equipaggi di categoria GT3 determinate da una fase di prequalifica di ammissione, e si svolgerà su 9 (nove) gare che si effettueranno secondo il prospetto riportato di seguito:

DATA	AUTODROMO	DURATA
29/03/2025	Daytona International Speedway - Road Course	180
12/04/2025	Sebring International Raceway - International	180
03/05/2025	Autodromo Nazionale Monza - GP without first chicane	180
24/05/2025	Circuit des 24 Heures du Mans - 24 Heures du Mans	180
14/06/2025	Watkins Glen International - Classic Boot	180
05/07/2025	Circuit de Spa-Francorchamps - Endurance	180
13/09/2025	Circuit de Barcelona Catalunya - Historic	180
11/10/2025	Road America - Full Course	180
01/11/2025	Silverstone Circuit - Grand Prix	180

Per ogni evento è prevista la disputa di gara della durata di 180 minuti, anticipata da una sessione di qualifica della durata di 15' in modalità LONE con 3 giri utili disponibili escluso il giro di lancio. Per la 4^a prova di campionato la durata della sessione di prequalifica sarà di 20'.

ACI SPORT si riserva di poter modificare il presente Calendario e la durata delle gare a suo insindacabile giudizio.

9. PREQUALIFICHE DI AMMISSIONE:

9.1. HOT STINT

9.1.1. - **I giorni 5 e 8 marzo sul circuito di Watkins Glen International - Classic Boot ed i giorni 6 e il 9 marzo 2025 sul circuito Circuit de Barcelona Catalunya - Historic** saranno disponibili server (hosted) di prequalifica per 12 ore quotidiane, ogni 30' dalle ore 13:00 alle ore 01:00 di ciascun giorno, della durata di 1 ora, comprensivo di una sessione di pratica di 40 minuti e una sessione di qualifica di 20 minuti, con 3 giri utili a disposizione, escluso il giro di lancio.

Nel caso di manutenzione programmata del software iRacing, il giorno di manutenzione saranno aggiunte sessioni per ulteriori due ore, dalle ore 11:00 alle ore 13:00.

9.1.2. Alle prequalifiche di ammissione **dovranno partecipare entrambi i conduttori di ciascun equipaggio. Come detto, la scelta della vettura delle prequalifiche è libera, purché sia un modello della medesima classe con la quale si correrà il campionato.**

9.1.3. A ciascun conduttore sarà attribuita la somma dei migliori tempi medi di percorrenza (AVERAGE LAP TIME) sulla lunghezza dei 3 giri a disposizione nelle sessioni di LONE QUALIFY per ciascuno dei due tracciati.

9.1.4. A ciascun equipaggio sarà attribuita l'ulteriore somma dei due migliori tempi stabiliti nei modi di cui all'art. 9.1.3 fatti segnare dai conduttori che lo costituiscono.

Non saranno validi i tempi medi di percorrenza ove non siano stati portati a termine tutti e 3 i giri utili oppure sia stato assegnato dal simulatore e riportato nel report anche un solo incident point.

Nel caso in cui solo uno dei conduttori di un equipaggio abbia fatto segnare un tempo medio utile nella sessione di LONE QUALIFY in entrambi i circuiti, l'intero equipaggio non sarà ammesso.

9.1.5. Al termine delle prequalifiche saranno ammessi alla manifestazione un numero di equipaggi pari a 20 per la categoria GTP e di 30 per la categoria GT3, in ordine di classifica di prequalifiche dal migliore al peggiore tempo fatto.

Nel caso una delle due categorie non raggiunga per iscritti o per qualificati il numero previsto, saranno ammessi equipaggi dell'altra categoria, sino all'eventuale raggiungimento di 50 equipaggi complessivi.

10. - PROGRAMMA DELLA MANIFESTAZIONE

Il Campionato Italiano ESport Endurance 2025 iRacing si svolgerà dal 6 marzo al 1 novembre 2025. L'ACI SPORT si riserva di apportare modifiche al programma per esigenze organizzative e/o sulla base del numero degli iscritti.

La manifestazione può essere rinviata o annullata nei soli casi di forza maggiore riconosciuta dall'ACI.

Il giorno e l'ora virtuale si riferiscono sempre all'inizio della sessione di gara.

1^a PROVA: Daytona International Speedway - Road Course

29/03/2025

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE GARA: 29/03/2025 h. 13.00

2^ PROVA: Sebring International Raceway - International

12/04/2025

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE GARA: 12/04/2025 h. 15.30

3^ PROVA: Autodromo Nazionale Monza - GP without first chicane

03/05/2025

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE GARA: 03/05/2025 h. 10.00

4^ PROVA: Circuit des 24 Heures du Mans - 24 Heures du Mans

24/05/2025

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE GARA: 24/05/2025 h. 19.30

5^ PROVA: Watkins Glen International - Classic Boot

14/06/2025

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE GARA: 14/06/2025 h. 14.00

6^ PROVA: Circuit de Spa-Francorchamps - Endurance

05/07/2025

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE GARA: 05/07/2025 h. 10.30

7^ PROVA: Circuit de Barcelona Catalunya - Històric

13/09/2025

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE GARA: 13/09/2025 h. 09.00

8^ PROVA: Road America - Full Course

11/10/2025

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE GARA: 11/10/2025 h. 13.00

9^ PROVA: Silverstone Circuit - Grand Prix

01/11/2025

DATA E ORARIO VIRTUALE SESSIONE GARA: 01/11/2025 h. 12.00

11. – CANALI DI COMUNICAZIONE, CONCORRENTE / SPOTTER / CONDUTTORI DI RISERVA

Tutti i concorrenti ammessi verranno inseriti, per la sola durata della manifestazione, in apposita [league iRacing denominata ACI ESport Endurance](#), attraverso la quale potranno accedere alle sessioni di gara.

Tutte le comunicazioni dell'organizzatore con i concorrenti 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).

I concorrenti e i conduttori sono gli unici soggetti abilitati a parlare con gli Ufficiali di Gara.

Il concorrente persona fisica o persona giuridica / Direttore Sportivo del Team è assoggettato a responsabilità oggettiva nel caso di violazioni dei Regolamenti e del codice di comportamento sportivo da parte dei conduttori da lui iscritti.

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.

Nella fase di briefing che precede ogni gara sarà obbligatorio l'utilizzo del software DISCORD.

Al briefing potrà partecipare un solo conduttore per equipaggio oppure il suo team manager se in possesso di licenza sportiva valida per l'anno in corso.

11.1 – OBBLIGO DI WEBCAM - FOTO DEL CONCORRENTE

Tutti i conduttori, durante qualsiasi sessione ufficiale (prequalifiche, qualifiche, prove libere, gara) **dovranno dotarsi di webcam o utilizzare la camera di un dispositivo mobile che consenta apprezzare nella sua inquadratura sia il volto e sia, anche parzialmente, i movimenti della braccia sul volante.**

All'ingresso di qualsiasi sessione ufficiale e sino al suo termine, i concorrenti dovranno collegarsi all'applicazione [Zoom](#) attraverso le credenziali che saranno fornite dall'organizzatore di volta in volta attraverso il canale di comunicazione ufficiale,

e trasmettere l'inquadratura della webcam. Sono permesse anche risoluzioni non in alta definizione e non è necessaria la trasmissione del canale audio, a patto che il volto del conduttore sia sempre riconoscibile.

A tale scopo è obbligatorio per ogni concorrente fornire all'organizzatore, quando richiesto ufficialmente, una foto tessera - utilizzabile nelle grafiche di sovrapposizione dei video in diretta - e copia del documento di identità.

In caso di utilizzo di un visore per la realtà virtuale, il conduttore è tenuto ad avvisare l'organizzatore o i commissari sportivi e consentire che questi effettuino la verifica dell'identità a inizio sessione e prima che il casco venga indossato.

Il mancato utilizzo della webcam o sistema equipollente, determinerà l'esclusione, immediata o nel post gara, dalla sessione in corso con determinazione dei commissari sportivi.

Le immagini trasmesse dai conduttori possono essere utilizzate dalla regia durante le trasmissioni in diretta di ciascun evento, a meno che il conduttore stesso neghi esplicitamente il consenso con preventiva comunicazione all'organizzatore.

12 – EQUIPAGGIO - CONDUTTORI DI RISERVA - OBBLIGO PARTECIPAZIONE MINIMA

Un equipaggio può nominare fino a due conduttori di riserva.

Una volta iscritti, i conduttori di riserva potranno sostituire, ad esclusione della fase di prequalifica, uno o entrambi i componenti dell'equipaggio e **non potranno essere nominati come conduttori di riserva da nessun altro equipaggio partecipante al campionato, anche se facente capo al medesimo Team.**

Entrambi i conduttori titolari dell'equipaggio, pena l'esclusione dell'equipaggio dalla serie, hanno comunque l'obbligo di prendere parte ad almeno 4 gare della serie.

La composizione dell'equipaggio di una gara, pena l'esclusione dell'equipaggio stesso, deve essere comunicata entro le 21:00 del martedì della settimana di gara.

13. – ORARI DELLE SESSIONI E IMPOSTAZIONI SERVER

Il programma di ogni gara prevede i seguenti orari e impostazioni del server.

Gli orari sono sempre da intendersi Local Time (Italia).

13.1 – PREQUALIFICHE

Di seguito sono riportate le specifiche del server di prequalifica.

Locazione server iRacing	DE-Fra
Capienza serbatoio	100%
Tipo di sessione	Open Practice + Lone qualifier
Data e orario virtuale	01/04/2025 h. 10:00
Condizioni metereologiche	Static Weather (Party Cloudy, 72°F (22°C), 55% Humidity, Wind 2MPH N)
Condizioni tracciato	Track State 100%
Setup	Libero
Qualifying Conduct Scrutiny	STRICT
Team Driving	No
Fast Repair	0
Aiuti alla guida	Disallow all driving aids (but clutch assist On)
Consumo pneumatici	Si
Danni	Si
Penalità automatiche	No
Squalifica automatica	No

13.2 – BRIEFING, PROVE LIBERE, QUALIFICHE, GARA

Il giorno di gara seguirà il seguente programma:

BRIEFING DIREZIONE GARA	
ORA	14:00

DURATA	15'
LIMITAZIONI	Obbligo canale vocale DISCORD SRL
PROVE LIBERE	
ORA	14:15
DURATA	30' (25' Round 4)
QUALIFICHE	
TIPO	Lone qualifier
ORA	14:45 (14:40 Round 4)
DURATA	15' - 3 LAPS (20' Round 4)
GARA	
ORA	15:00
DURATA	180'

Di seguito sono riportate le specifiche del server di gara

Localazione server iRacing	DE-Fra
Capienza serbatoio	100%
Tipo di sessione	Open practice + Lone qualifier + Race
Giorno e orario virtuale	Vedi gara
Condizioni metereologiche	Timeline Weather (reale a data di gara)
Condizioni tracciato	MARBLES: Clean Marbles OPEN PRACTICE: Track State 50% - LONE QUALIFIER: Automatically generated from prev. session RACE: Automatically generated from prev. session
Setup	Libero
Qualifying Conduct Scrutiny	STRICT
Team Driving	Si - Drive Fair Share
Drivers	2
Qualifier Must Grid	No
Tipo partenza	Lanciata
Fast Repair	0
Aiuti alla guida	Disallow all driving aids (but clutch assist On)
Consumo pneumatici	Si
Danni	Si
Penalità automatiche	No
Squalifica automatica	No

14. – PROVE LIBERE OBBLIGATORIE

I giorni martedì, mercoledì e giovedì di ciascuna settimana di gara saranno disponibili server di prove libere dalle ore 21:00 alle ore 24:00.

Tutti i conduttori di ciascun equipaggio - comunicato nei tempi e nei modi di cui al precedente art. 11.2 - hanno l'obbligo di partecipazione, pena l'esclusione dell'equipaggio dalla gara, alle prove libere per un certo tempo minimo.

Il tempo minimo sarà calcolato moltiplicando il tempo del giro più veloce fatto segnare dal conduttore in tutte le sessioni per i giri totali da lui completati, sino al raggiungimento o al superamento di 60'. *Es: il pilota A fa segnare il tempo più veloce nelle prove*

libere sul circuito di Daytona in 1:32,000. Per raggiungere la quota minima, il pilota A dovrà completare almeno 40 giri ($92' \times 40 = 3.680'$ vale a dire 1h 1m 20s).

E' possibile raggiungere la quota minima partecipando ad una sola sessione di prove libere o suddividerla in più sessioni. Di seguito sono riportate le specifiche del server di prove libere settimanali.

Locazione server iRacing	DE-Fra
Capienza serbatoio	100%
Tipo di sessione	Open Practice
Data e orario virtuale	Data della sessione, ora di gara
Condizioni metereologiche	Timeline Weather (reale a data della sessione)
Condizioni tracciato	Track State 50%
Setup	Libero
Team Driving	Si - No Rule
Fast Repair	0
Aiuti alla guida	Disallow all driving aids (but clutch assist On)
Consumo pneumatici	Si
Danni	Si
Penalità automatiche	No
Squalifica automatica	No

15. – QUALIFICHE, GRIGLIA DI PARTENZA, PARTENZA DELLE GARE

La griglia di partenza sarà determinata da una sessione di qualifica che precede la Gara stessa.

La griglia di partenza sarà disposta su due file conformemente a quanto previsto dal simulatore iRacing.

La procedura di partenza sarà lanciata, con la procedura a classi separate prevista dall'art. 3 dell'allegato 1 al Regolamento.

La partenza della Gara avverrà all'ora indicata nel programma.

16. – BALANCE OF PERFORMANCE E TELEMETRIA

16.1. – BALANCE OF PERFORMANCE

Il bilanciamento delle prestazioni per ciascuna gara di campionato verrà impostato a seguito della raccolta di dati presso i concorrenti/team partecipanti individuati dall'organizzatore, che dovranno fornirli entro il sabato di ciascuna settimana successiva ad un prova (entro il 21/03/2025 per la prima gara).

Ai team saranno comunicati almeno due modelli di vetture tra quelle partecipanti al campionato per le quali dovranno inviare all'organizzatore la registrazione della telemetria e del replay di uno stint di 25 giri, seguendo queste indicazioni:

- È consentita solo la modalità **sessione di prova privata**. Le sessioni ospitate (hosted) non sono permesse.
- Tutte le impostazioni della sessione devono seguire rigorosamente i parametri fissati (che saranno comunicati separatamente per ogni evento).

Prima di iniziare lo stint:

1. **Attivare la telemetria** nel simulatore prima di entrare in macchina (ALT+I).
2. Disattivare o configurare software di terze parti per evitare che cancellino automaticamente i file di telemetria o che li dividono per giro (es. VRS).
3. Lo stint deve iniziare entro **5 minuti** dall'inizio della sessione, misurati dal timer "Elapsed" nella schermata Black Box (F1) del simulatore.
4. Usare un'auto completamente ripristinata: gomme usate, motori preriscaldati o condizioni simili non sono ammessi.
5. Configurare il proprio setup con **serbatoio pieno al 100%**.

Durante stint (stint):

1. Per le vetture ibride GTP, il settaggio deve rimanere su **"Balanced"** per tutta la durata dello stint, incluse le fasi di giro d'uscita e di rientro.
2. Lo stint deve includere:
 - Il **giro di uscita** (lap 0).
 - **25 giri consecutivi**.
 - Il **giro di rientro** al termine dei 25 giri, con fermata al box per registrare i dati degli pneumatici.
3. **Velocità di gara** obbligatoria per tutti i giri. Giri lenti, di raffreddamento o di cooldown a metà stint non sono ammessi.
4. La perdita di tempo massima consentita nei settori del giro di uscita o di rientro è il **102,5% della media** del settore durante lo stint (es. massimo 0,5s in più per un settore di 20s).
5. Non sono ammessi tagli di curva (slowdown/cut corner).

Fine dello stint e uscita dal simulatore:

1. Al termine del 25° giro, fermarsi nella **piazzola dei box** prima di uscire dal simulatore per garantire la registrazione dei dati sugli pneumatici.
2. Salvare un file **replay completo** della sessione prima di chiudere il simulatore.

Dopo aver chiuso il simulatore, inviare il file di telemetria **non elaborato** (.ibt) che deve includere l'intero stint (giro di uscita e rientro inclusi) e il file replay (.rpy) dell'intero stint, entrambi compressi in **.zip** o **.7z** per velocizzare i trasferimenti, attraverso un link di file sharing (es: [WeTransfer](#) o [SwisseTransfer](#)) a direzionesportiva@simracingleague.it.

Note importanti:

- Riavviare il simulatore tra sessioni di warm-up o tentativi di stint per garantire condizioni ottimali.
- Gli errori di guida o le penalità **1x** saranno ignorati nella valutazione delle prestazioni, ma sono consentiti al massimo **4 incidenti 1x** per l'intero stint.
- Gli aiuti di guida (esclusi i settaggi ibridi GTP) possono essere modificati liberamente durante lo stint.
- Non è obbligatorio che a realizzare lo stint sia un conduttore iscritto alla competizione.
- I team possono opzionalmente inviare i dati di qualifica anche per altri modelli, utilizzando le stesse condizioni meteo.

Dopo la raccolta e l'analisi dei dati, entro la settimana precedente a quella di gara, l'organizzatore renderà pubblico il BoP che sarà eventualmente applicato a ciascuna vettura.

La mancata consegna dei dati richiesti comporterà l'esclusione dalla successiva gara di campionato per tutti gli equipaggi del team.

16.1. TELEMETRIA

Tutti i conduttori sono tenuti a registrare la propria telemetria e mostrarla ai commissari sportivi nel caso in cui questi lo richiedano per la definizione di fatti di gara. **Nel caso in cui il conduttore non sia in grado di fornire tali dati, il collegio dei commissari sportivi può considerarlo comportamento volontariamente elusivo all'accertamento delle responsabilità.**

17. – RIFORNIMENTI, RIPARAZIONI E CAMBIO PILOTA

Non vi sono limitazioni di riparazioni e rifornimento se non quelle previste in caso di assolvimento di penalità disciplinate nell'Allegato n.1 del presente Regolamento. Il tempo di guida di ciascun pilota in gara è determinato dall'impostazione Drive Fair Share. **Qualsiasi penalità comminata in automatico dal simulatore per l'eccesso di tempo di guida di un pilota sarà ritenuta correttamente applicata e non appellabile.**

18. – LIMITE DI VELOCITÀ NELLA CORSIA DEI BOX

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

19. – CLASSIFICHE ED ATTRIBUZIONE PUNTEGGI

Il presente campionato prevede che siano stilate le seguenti classifiche:

- **Classifica Piloti Campionato Italiano ESport Gran Turismo Endurance 2025 iRacing**
- **Classifica Piloti Campionato Italiano ESport Prototipi Endurance 2025 iRacing**

- Classifica Equipaggi Campionato Italiano ESport Gran Turismo Endurance 2025 iRacing (non ufficiale)
- Classifica Team Campionato Italiano ESport Gran Turismo Endurance 2025 iRacing (non ufficiale)
- Classifica Equipaggi Campionato Italiano ESport Prototipi Endurance 2025 iRacing (non ufficiale)
- Classifica Team Campionato Italiano ESport Prototipi Endurance 2025 iRacing (non ufficiale)

19.1 – POSIZIONE FINALE DEI CONCORRENTI IN GARA

Al termine di ogni gara sarà stilata la relativa classifica di gara basata sul report ufficiale fornito da iRacing.com.

Gli equipaggi indicati come RUNNING e DISCONNECTED verranno classificati in base ai giri completati e percepiranno i relativi punti solo nel caso abbiano completato almeno il 50% del tempo/giri di gara.

Gli equipaggi indicati come DISQUALIFIED nel report di gara fornito dal server saranno classificati in fondo alla classifica in ordine di giri completati, ma non percepiranno punti.

Potranno influire sulle posizioni finali eventuali sanzioni comminate dagli Ufficiali di Gara nel post gara.

19.2 – SISTEMA DI PUNTEGGIO

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

Nel calcolo delle classifiche sarà applicato lo scarto del peggior punteggio fatto segnare da ciascun conduttore o equipaggio. Sarà possibile scartare una gara dove si è stati assenti, ma non sarà possibile scartare il risultato di una gara dove si è stati sanzionati con l'esclusione, anche nel caso della perdita di punti patente.

GTP			
CLASSIFICA	PUNTI	CLASSIFICA	PUNTI
1°	22	7°	6
2°	18	8°	4
3°	15	9°	2
4°	12	10°	1
5°	10	Pole 2 punti	
6°	8	Giro veloce: 1 punto	

GT3			
CLASSIFICA	PUNTI	CLASSIFICA	PUNTI
1°	27	12°	8
2°	23	13°	7
3°	20	14°	6
4°	18	15°	5
5°	16	16°	4
6°	14	17°	3
7°	13	18°	2
8°	12	19°	1
9°	11	Dal 20° al 30°	0
10°	10	Pole Position: 2 punti	
11°	9	Best Lap: 1 punto	

Ai sensi dell' art. 8.13. del R.D.S., un conduttore per poter rientrare nella classifica deve risultare assente in non più del 50% delle manifestazioni del calendario della serie.

Inoltre:

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

19.3 – PUNTEGGIO PER CLASSIFICA TEAM ED EQUIPAGGIO

La classifica per team/scuderie è da considerarsi non ufficiale e non sarà valida per gli effetti delle classifiche Team stilati da ACI Esport ex art. 8.14 del R.D.S. che rimangono di competenza dell'ente sportivo.

Per la classifica a team, saranno sommati, per ogni gara e per ciascuna classe, i punteggi ottenuti dall'equipaggio e dagli equipaggi di tale team, anche in caso di partecipazione del pilota di riserva.

Per la classifica equipaggi, saranno sommati tutti i punti ottenuti dall'equipaggio in ogni prova e per ciascuna classe, anche in caso di partecipazione del pilota di riserva.

20. – PREMIAZIONI DELLA MANIFESTAZIONE

20.1. – Il Conducente o i conducenti primi in Classifica al termine del Campionato per ciascuna classe riceveranno il titolo di Campione Italiano ESport Gran Turismo Endurance 2025 iRacing e Campione Italiano ESport Prototipi Endurance 2025 iRacing e saranno invitati alla premiazione dei campioni dell'automobilismo ACI 2025 per la consegna del titolo.

20.2. – Per ciascuna prova e per ciascuna classe del campionato saranno assegnati all'equipaggio i seguenti premi in denaro che saranno erogati al termine del campionato:

POSIZIONE	PREMIO
1°	€ 30,00
2°	€ 20,00
3°	€ 10,00

20.3. – Al termine del campionato saranno erogati i seguenti premi in denaro dal 1° al 5° equipaggio classificato per ciascuna classe:

POSIZIONE	PREMIO
1°	€ 1000,00
2°	€ 500,00
3°	€ 250,00
4°	€ 100,00
5°	€ 50,00

20.4. – L'eventuale suddivisione dei premi tra i componenti dell'equipaggio sarà concertato con l'organizzatore.

21. – UFFICIALI DI GARA

18.1 - Il collegio dei Commissari Sportivi sarà designato da ACI Sport e riportato sul Regolamento Particolare di Gara.

22. – RECLAMI E PENALITÀ / INCIDENT POINTS

Le penalità saranno applicate conformemente a quanto previsto dal Regolamento di Settore e del RSN che riportiamo di seguito.

Le modalità di irrogazione e assolvimento delle penalità, le modalità di segnalazione in gara agli Ufficiali di Gara, le condizioni per l'esposizione della bandiera rossa e i relativi sistemi di comunicazione sono riportati nell'allegato 1 al presente Regolamento che qui si assume trascritto.

L'intervento degli Ufficiali di Gara sarà in modalità Classica (art. 10.1 R.D.S.).

22.1. – RECLAMO (art. 11.3 R.D.S.)

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.

Il concorrente può presentare un reclamo dall'inizio della gara sino entro 30 minuti dall'orario di pubblicazione della classifica provvisoria.

Qualunque reclamo pervenuto dopo le suddette tempistiche viene ritenuto inaccettabile.

L'invio telematico del reclamo deve essere eseguito attraverso procedura informatica che sarà definita dall'organizzatore con circolare informativa.

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.

22.2. – REVISIONE (art. 11.4 R.D.S.)

Un concorrente può presentare richiesta di revisione di una decisione che lo sanziona entro 30 minuti dall'esposizione delle classifiche provvisorie o dalla notifica della decisione.

L'invio telematico del reclamo deve essere eseguito attraverso procedura informatica che sarà definita dall'organizzatore con circolare informativa.

La richiesta di revisione deve essere presentata agli stessi cc.ss che hanno preso la decisione, e viene accolta solo nel caso in cui questa contenga elementi nuovi ovvero non precedentemente in possesso degli Ufficiali di gara al momento della decisione.

22.3. APPELLO – (art. 11.5 R.D.S.)

Un concorrente può presentare un preavviso di appello ad una decisione dei commissari sportivi entro 30 minuti dall'orario di pubblicazione delle classifiche provvisorie, e nel rispetto delle disposizioni del regolamento di settore ESport.

Le modalità di formalizzazione dell'appello sono regolate dal vigente R.S.N. e dal Regolamento di Giustizia Sportiva.

Si ricorda che, 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. 10.2 G R.D.S.).

22.4. – RICHIAMO o WARNING (art. 10.2 A R.D.S)

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 dell'aggiunta di 5 secondi sul tempo finale di gara. E' facoltà del Collegio dei Commissari Sportivi, nei casi ritenuti comunque più gravi, irrogare una sanzione diversa.

Il Richiamo si esaurisce all'interno della medesima gara.

22.5. – PENALITÀ IN TEMPO O IN GIRI (art. 10.2 D R.D.S)

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..

22.6. – DRIVE THROUGH (art. 10.2 B R.D.S)

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 il termine imposto automaticamente dal simulatore, pena l'esclusione dalla manifestazione con decisione da parte dei Commissari Sportivi.

22.7. – STOP AND GO E STOP AND GO 10” (art. 10.2 C R.D.S)

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 il termine imposto automaticamente dal simulatore, pena l'esclusione dalla manifestazione con decisione da parte dei Commissari Sportivi.

22.8. – PARTENZA DALLA PIT LANE (art. 10.2 E R.D.S)

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

22.9. – ESCLUSIONE (SQUALIFICA) (art. 10.2 F R.D.S)

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.

22.10. – AMMENDA (art. 10.2 H R.D.S.)

Nel caso di dichiarazioni lesive la reputazione di cui agli art. 8.5 del R.S.N. e 5.1.2. del R.D.S., se tali i comportamenti sono rilevati nel corso della manifestazione, i commissari sportivi possono infliggere la sanzione dell'ammenda tra 260,00 e 26.000,00 euro ai sensi dell'art. 216 bis del R.S.N. Qualora le dichiarazioni lesive siano state riscontrate al di fuori dalla gara, i cc.ss. invieranno il deferimento al Tribunale Federale Sportivo.

22.11. – GRAVI INFRAZIONI AL REGOLAMENTO SPORTIVO

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

22.12 – INCIDENT POINTS (INC PER OFF TRACK) DEL SIMULATORE IRACING

Per ciascuna sessione di gara saranno ammessi un massimo di 60 inc per ciascun equipaggio.

La verifica del superamento del tetto massimo di inc avverrà immediatamente dopo il termine della gara a cura dei Commissari Sportivi.

Al fine di considerare i soli incident point generati dal superamento dei limiti del tracciato, ai conduttori che hanno ecceduto la quota prevista verranno detratti 4 inc per ciascun giro per il quale il report finale del simulatore riporta l'avviso "car contact". Tuttavia, nel caso di multipli contatti avvenuti nel medesimo giro non si procederà mai ad ulteriori detrazioni.

Nel caso di superamento del limite previsto anche successivamente alle detrazioni, il conduttore sarà sanzionato con:

- 20 secondi di penalità;
- 5 secondi di penalità ogni ulteriori 5 inc in eccesso.

Le sanzioni derivanti dal superamento del limite di incident point non comportano decurtazione di punti patente ai sensi dell'art. 23 del regolamento.

23. – PATENTE A PUNTI

Per il Campionato Italiano ESport Endurance 2025 sarà adottato un sistema di patente a punti.

23.1. – AMMONTARE INIZIALE DEI PUNTI PATENTE

All'inizio della manifestazione, a ciascun conduttore partecipante sono attribuiti 13 punti patente.

23.2 – PERDITA DEI PUNTI PATENTE

Ciascuna sanzione inflitta dal collegio dei commissari sportivi, sia in gara e sia nel post gara, comporterà la decurtazione di punti patente così come di seguito riportato:

- Warning: nessun punto;
- 5 secondi di penalità: -2 punti;
- Assenza non comunicata al briefing e schieramento in griglia di partenza (art. 8.5 RDS): - 2 punti;
- 10, 15 secondi di penalità e Partenza dalla Pitlane: -3 punti;
- 20 secondi di penalità e superiori, Drive Through, Stop & Go: -4 punti;
- Esclusione (Squalifica): -5 punti

23.3 – PERDITA DELL'INTERO AMMONTARE DEI PUNTI PATENTE

Nel caso il conduttore, a seguito di penalità, perda l'intero ammontare dei punti patente, sarà escluso dalla partecipazione della successiva prova di campionato.

Nel caso la perdita dell'intero ammontare dei punti patente sopraggiunga per sanzione ricevuta nell'ultima prova di campionato, ciò comporterà la perdita dei punti acquisiti dall'equipaggio in tale prova.

Se a seguito di esclusione, un equipaggio si trova con un solo conduttore, compreso il pilota di riserva, l'intero equipaggio non potrà partecipare alla prova.

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

23.4 – AMMONTARE DEI PUNTI PATENTE SUCCESSIVAMENTE ALL'ESCLUSIONE

Il conduttore escluso da una prova a seguito della perdita dell'intero ammontare dei punti patente, è **ammesso alla partecipazione delle prove successive a quella dalla quale è stato escluso con un ammontare di punti pari a 2 per ciascuna prova rimanente alla quale potrà partecipare.**

24 – 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 alla stregua di una condotta antisportiva, punibili, a giudizio dei commissari sportivi, finanche con l'esclusione dalla gara, dalle gare successive o dall'intera serie.

25. – ASSEGNAZIONE TITOLI

Il punteggio per l'assegnazione dei Titoli sarà quello previsto all'art. 20.

26. - TITOLO DI CAMPIONE ITALIANO ESPORT GRAN TURISMO ENDURANCE 2025 IRACING E CAMPIONE ITALIANO ESPORT PROTOTIPI ENDURANCE 2025

La Classifica finale per l'assegnazione dei titoli di Campione Italiano ESport Gran Turismo Endurance 2025 iRacing e di Campione Italiano ESport Gran Turismo Endurance 2025 iRacing si otterrà sommando i migliori 8 risultati ottenuti nel corso delle gare del Campionato Italiano ESport Endurance 2025 iRacing, tenendo conto delle regole cui al precedente articolo 9.2.

27. - EX AEQUO

Nel caso di 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.

N° approvazione ACI SPORT: CV – _____ - Data di approvazione: _____