

N.B.: Gli aggiornamenti e / o modifiche sono in rosso.	
<b>DATA</b>	<b>MODIFICA</b>
19/09/2020	PRIMA VERSIONE

## INDICE

1. PREMESSA
2. ORGANIZZATORE
3. SIMULATORE UTILIZZATO E TIPO DI COMPETIZIONE
4. APPLICAZIONE WEB PER LIVREE (SKIN)
5. CALENDARIO DEL CAMPIONATO E DURATA DELLE GARE
6. PROGRAMMA
7. CONCORRENTI, CONDUTTORI
8. VETTURE AMMESSE
9. ISCRIZIONE AL CAMPIONATO E NUMERO DI PARTECIPANTI
10. CANALI DI COMUNICAZIONE, TEAM MANAGER / SPOTTER
11. ASSENZE
12. ORARI DELLE SESSIONI E IMPOSTAZIONI SERVER
13. GRIGLIA DI PARTENZA, PARTENZA DELLE GARE
14. RIFORNIMENTI E RIPARAZIONI
15. LIMITE DI VELOCITÀ NELLA CORSIA DEI BOX
16. CLASSIFICHE ED ATTRIBUZIONE PUNTEGGI
17. PREMI
19. DIREZIONE GARA
19. RECLAMI, RICORSI E PENALITÀ (Art. 11 del RDS)
20. ALTRE PENALITÀ – “RICHIAMO”, “WARNING”, “SQUALIFICA”
21. GRAVI INFRAZIONI AL REGOLAMENTO SPORTIVO

## 1. – PREMESSA

Simracingleague.it indice e promuove il Campionato SRL IMSA 2020, competizione di Sim Racing. Tutte le parti partecipanti si impegnano ad applicare, oltre che ad osservare, le regole che disciplinano il campionato.

Il presente regolamento e i suoi allegati e le comunicazioni da parte dell'organizzatore sono, a tutti gli effetti, gli unici testi validi ai quali uniformarsi. La partecipazione al Campionato sarà considerata implicita dichiarazione del Concorrente di conoscere il presente regolamento, impegnandosi a rispettarlo ed a farlo rispettare..

Simracingleague.it (più avanti chiamato SRL) 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.

## 2. – ORGANIZZATORE

L'organizzatore della campionato è SIMRACINGLEAGUE, attraverso il portale online [simracingleague.it](http://simracingleague.it), contatto: [info@simracingleague.it](mailto:info@simracingleague.it).

## 3. – SIMULATORE UTILIZZATO E TIPO DI COMPETIZIONE

Il simulatore utilizzato per il campionato 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 – APPLICAZIONE WEB PER LIVREE (SKIN)

L'organizzatore utilizzerà il software TRADING PAINT ([tradingpaints.com](http://tradingpaints.com)) per il download automatico delle skin (livree) durante la gara.

Tutti gli iscritti sono tenuti ad aver effettuato preventivamente il caricamento della propria livrea attraverso le funzioni di Trading Paint.

**Non sono comunque permesse livree che turbino la pubblica morale, dai contenuti sessisti, razzisti o siano a sfondo sessuale, politico, religioso, oppure creino nocumento al portale organizzatore.**

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

### 4.1 – NUMERI DI GARA

Nelle sessioni di gara, a ogni concorrente sarà attribuito il numero di gara conformemente a quello comunicato all'atto dell'iscrizione.

In caso di numero di gara comunicato sia già stato opzionato da altro concorrente, l'organizzatore provvederà all'attribuzione di un nuovo numero in ordine crescente a partire dal N. 1.

## 5. – CALENDARIO DEL CAMPIONATO E DURATA DELLE GARE

Il Campionato si svolgerà su sei gare che si effettueranno secondo il prospetto riportato di seguito:

DATA	AUTODROMO
09/10/2020	Circuit of the Americas - Grand Prix
23/10/2020	Autódromo José Carlos Pace - Grand Prix
06/11/2020	Circuit Gilles Villeneuve
13/11/2020	Circuit des 24 Heures du Mans
27/11/2020	Silverstone Circuit - Grand Prix
04/12/2020	Autodromo Internazionale Enzo e Dino Ferrari - Grand Prix

Per ogni evento è prevista la disputa d'una gara della durata di 60'.

L'organizzatore si riserva di poter modificare il presente Calendario e la durata delle gare a suo insindacabile giudizio.

## 6. – PROGRAMMA

Il Campionato SRL IMSA 2020 si svolgerà dal 9 ottobre 2020 al 4 dicembre 2020. L'organizzatore si riserva di apportare modifiche al Programma per esigenze organizzative e/o sulla base del numero degli iscritti.

Il campionato può essere rinviato o annullato a discrezione dell'organizzatore.

## 7. – CONCORRENTI, CONDUTTORI

Il Campionato SRL IMSA 2020 è aperto a tutti.

Requisito fondamentale è essere in possesso di hardware con i [requisiti minimi indicati da iRacing](#) e di account valido sul simulatore iRacing.

I partecipanti dovranno attenersi scrupolosamente a tutte le norme dettate dal presente Regolamento e suoi allegati che si intendono qui integralmente riportate ed a tutte le disposizioni impartite dalla Direzione Gara.

7.1. – Il Campionato SRL IMSA 2020 è riservato agli equipaggi composti da un solo conduttore.

### 7.2 - LIMITE CONDUTTORI DI UN TEAM

All'atto dell'iscrizione il concorrente sarà tenuto a dichiarare l'eventuale appartenenza ad un Team.

Ciascun Team non può schierare più di 3 conduttori in ciascuna classe.

In caso di iscrizione di un numero superiore di conduttori in un determinato Team, saranno preferiti i concorrenti iscritti per primi.

I conduttori esclusi saranno posizionati in riserva in base al loro numero di iscrizione, ma saranno ammessi solo nel caso di ritiro o squalifica di un membro del medesimo Team.

**L'organizzatore si riserva la possibilità di negare la partecipazione, in qualsiasi momento, al concorrente che abbia dichiarato l'appartenenza ad un team nonostante, al momento della pubblicazione del regolamento e per un significativo periodo di tempo, sia stato evidente il suo legame con altro team iscritto.**

## 8. – VETTURE AMMESSE

Al Campionato SRL IMSA 2020 saranno ammesse le seguenti vetture del simulatore iRacing di iRacing.com Motorsport Simulation:

<b>Classe LMP2</b>
Dallara P217
<b>Classe GTE</b>
BMW M8 GTE
Chevrolet Corvette C8.R GTE
Ferrari 488 GTE
Porsche 911 RSR GTE

## 9. – ISCRIZIONE AL CAMPIONATO E NUMERO DI PARTECIPANTI

L'iscrizione al Campionato SRL IMSA 2020 è gratuita.

Le iscrizioni al campionato apriranno contestualmente alla pubblicazione del presente Regolamento e chiuderanno alle 23:59 del 06/10/2020.

L'iscrizione al Campionato sarà formalizzata compilando il modulo che verrà messo a disposizione sul portale dell'organizzatore al seguente LINK [URL].

Sarà ammesso al via un numero pari a 50 vetture, suddivise in due classi di numero di vetture determinata dalle iscrizioni, ma non superiore 30 nella classe con il maggior numero di iscrizioni.

**I concorrenti iscritti al campionato che dovessero eccedere nel numero cui sopra, saranno collocati in riserva e potranno prendere parte al campionato solo in caso di ritiro o squalifica di un concorrente della medesima classe.**

## 10. – CANALI DI COMUNICAZIONE, TEAM MANAGER / SPOTTER

Tutti i concorrenti iscritti verranno inseriti, per la sola durata del campionato, nella [league iRacing Simracingleague.it](#) attraverso la quale potranno accedere alle sessioni di gara.

**Tutte le comunicazioni dell'organizzatore con i concorrenti avverrà attraverso il canale ufficiale Discord e via 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).**

Nel corso del campionato, sarà obbligatorio l'utilizzo del software DISCORD di [discordapp.com](https://discordapp.com) collegandosi al server Simracingleague.it. I concorrenti saranno abilitati alla lettura della canale dedicato. Nella fase di briefing che precede ogni gara sarà obbligatorio collegarsi alla chat vocale.

Ogni Concorrente potrà designare un Team Manager / Spotter che sarà abilitato al canale Discord ed a comunicare con la Direzione Gara.

#### 11. – ASSENZE

Sono permesse due sole assenze durante tutto il corso del campionato. La terza assenza determinerà la squalifica dal campionato.

Tuttavia, l'assenza alle prime due gare del campionato comporterà comunque la squalifica.

#### 12. – 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).

#### 12.1 – BRIEFING, PROVE LIBERE, QUALIFICHE, GARA

Il giorno di gara seguirà il seguente programma:

BRIEFING DIREZIONE GARA	
ORA	21:15
DURATA	15'
LIMITAZIONI	Obbligo canale vocale DISCORD SRL
Fast Repair	0
PROVE LIBERE	
TIPO	Open practice
ORA	21:30
DURATA	15'
QUALIFICHE	
TIPO	Lone qualifier
ORA	21:45
DURATA	15' (3 laps)
GARA	
ORA	22:00
DURATA	60'

Di seguito sono riportate le specifiche del server di gara

Locazione server iRacing	NL-Ams
Capienza serbatoio	LMP2: 100% GTE: 75% (Tutti i modelli)
Tipo di sessione	Open practice + Lone qualifier + Race
Orario virtuale	(moltiplicatore x1) Circuit of the Americas - 09:10 Autódromo José Carlos Pace - 06:55 Circuit Gilles Villeneuve - 11:45 Circuit des 24 Heures du Mans - 18.35 Silverstone Circuit - 12:30 Autodromo Internazionale Enzo e Dino Ferrari - Grand Prix - 12:00

Condizioni metereologiche	Dynamic Sky e Dynamic Weather <b>ABILITATI</b>
Condizioni tracciato	<b>CLEAN MARBLES: Leave Marbles</b> <b>OPEN PRACTICE: Automatically generate</b> <b>LONE QUALIFIER: Carry over from prev. session</b> <b>RACE: Carry over from prev. session</b>
Setup	Libero
Tipo partenza	Lanciata (gestita dal simulatore)
Fast Repair	0
Aiuti alla guida	Disallow all driving aids (but clutch assist On)
Danni	Si
Penalità automatiche	Penalize drivers with Stop&Go for first 25 incidents. Then penalize drivers for each additional 10 incidents
Squalifica automatica	No

### 13. – GRIGLIA DI PARTENZA, PARTENZA DELLE GARE

La griglia di partenza di ciascuna gara sarà determinata da una sessione di qualifica che precede la Gara stessa.  
La griglia di partenza sarà disposta su due file e a classi separate conformemente a quanto previsto dal simulatore iRacing.  
La procedura di partenza sarà lanciata, interamente gestita dal simulatore iRacing.  
La partenza della Gara avverrà all'ora indicata nel programma.

### 14. – RIFORNIMENTI E RIPARAZIONI

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.

### 15. – LIMITE DI VELOCITÀ NELLA CORSIA DEI BOX

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

### 16. – CLASSIFICHE ED ATTRIBUZIONE PUNTEGGI

Il presente campionato prevede che sia stilata la seguente classifica:

- Classifica generale Piloti classe LMP2
- Classifica generale Team classe LMP2
- Classifica generale Piloti classe GTE
- Classifica generale Team classe GTE

#### 16.1 – 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.  
I piloti 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% dei giri completati dal leader al termine della gara.  
I piloti 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 dalla Direzione Gara nel post gara.

#### 16.2 – PUNTEGGI

I punteggi saranno assegnati ad ogni concorrente di ciascuna classe in base alla tabella che segue.

**N.B.: Il sistema di punteggio potrà variare prima dell'inizio del campionato in relazione al numero di partecipanti e di team.**

Per la classifica a team, saranno considerati e sommati solo i punti ottenuti dai due migliori piloti di ogni team per ciascuna gara e per ogni classe distinta (es: se un Team piazza i suoi piloti ai primi 3 posti, il terzo non verrà considerato nell'ordine di arrivo e il quarto in classifica salirà al terzo posto e così via).

CLASSIFICA	PUNTI
1°	30
2°	27
3°	25
4°	23
5°	21
6°	20
7°	19
8°	18
9°	17
10°	16
11°	15
12°	14
13°	13
14°	12
15°	11
16°	10
17°	9
18°	8
19°	7
20°	6
21°	5
22°	4
23°	3
24°	2
25°	1

Sarà inoltre assegnato 1 punto al concorrente in pole position al termine della sessione di qualificazione per ciascuna classe.

### 16.3 – EX AEQUO

In caso di ex aequo in qualunque delle classifiche e premi da assegnare sarà considerato il maggior numero di primi posti, successivamente di secondi, di terzi, e così via sino a che si determinerà la priorità di uno dei concorrenti.

In caso di ulteriore parità, si preferirà il concorrente che era davanti la gara o le gare precedenti.

### 17. – PREMI

Al termine di ciascuna gara, ai primi tre concorrenti in ordine di arrivo di ciascuna classe verrà riconosciuto un bonus in iRacing Dollars.

La corresponsione dei bonus collezionati avverrà al termine del campionato.

**Il concorrente al quale è stata inflitta una penalità diversa dal richiamo in una determinata gara, oppure è stato squalificato dalla gara o dalla competizione, perderà diritto al ricevimento del bonus di tale gara, che spetterà al concorrente classificatosi immediatamente dietro e che rispetti tali caratteristiche.**

ARRIVO	BONUS
1°	\$10,00
2°	\$6,00
3°	\$4,00

## 18. – DIREZIONE GARA

La Direzione Gara del Campionato è composta dallo staff del portale organizzatore.

## 19. – RECLAMI, RICORSI E PENALITÀ

Le penalità saranno applicate conformemente a quanto previsto dal Regolamento.

**Le modalità di irrogazione e assolvimento delle penalità, le modalità di segnalazione alla Direzione 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.**

### 19.1. – RECLAMO

I criteri per le richieste presentate in gara da un concorrente alla Direzione Gara sono disciplinate nell'Allegato n. 1 del presente Regolamento..

Il concorrente o il suo Team Manager, nel caso in cui sia stato leso in un suo interesse o diritto, può inviare un reclamo durante le fasi successive la gara per eventi sfuggiti alla Direzione Gara.

Il reclamo andrà presentato **entro le 24h successive del giorno di gara e dovrà contenere il nome e numero di gara dei concorrenti coinvolti, una sintetica descrizione dei fatti, il timestamp del simulatore e il file di replay corrispondente l'evento reclamato.**

**Il file di replay deve necessariamente contenere un'azione ripresa almeno 60 secondi prima e 60 secondi dopo l'evento reclamato.**

L'invio del reclamo deve pervenire telematicamente all'indirizzo email [race.commission@simracingleague.it](mailto:race.commission@simracingleague.it).

Un concorrente che intende presentare un reclamo, avente per oggetto più di un concorrente deve presentare tanti reclami quanti sono i concorrenti reclamati.

**Le situazioni ed i file di replay che evidenziano anche solo una parziale alterazione della fisica, dei movimenti e delle traiettorie delle vetture dovute a mancata o errata sincronizzazione client / server (cc.dd. lag) non potranno mai essere oggetto di valutazione da parte degli Direzione di Gara.**

### 19.2. – RICORSO

**Nel caso in cui la Direzione Gara, dopo aver valutato un episodio, ritenga opportuno penalizzare un concorrente, quest'ultimo avrà facoltà di presentare un ricorso entro e non oltre le 24 ore dalla pubblicazione del referto.**

Per chiedere la revisione/verifica di un episodio è necessario inviare una mail a [race.commission@simracingleague.it](mailto:race.commission@simracingleague.it) indicando il codice di riferimento assegnato al referto e le ragioni per cui si richiede la revisione/verifica.

Il giudizio della Direzione Gara riformulato è insindacabile.

Nel caso in cui non provengano reclami nei modi o nei tempi stabiliti, La Direzione Gara ufficializzerà il risultato.

Qualsiasi reclamo presentato dopo l'ufficialità, non verrà preso in considerazione in nessun caso.

### 19.3. – PENALITÀ IN TEMPO

La penalità in tempo consiste nell'aggiunta di secondi o minuti al tempo finale di gara

### 19.4. – DRIVE THROUGH

La penalità DT è inflitta nel caso in cui un concorrente che tenga un comportamento in gara che violi le norme sportive. Tale penalità va scontata percorrendo la pit lane a velocità di limitatore e deve essere scontata entro 4 giri (imposti in automatico dal simulatore) dal momento in cui viene comunicata dal Direttore di Gara..

In caso di impossibilità di comminare in gara la sanzione del DT, la Direzione Gara ha facoltà di applicare a fine gara in sostituzione una penalità in tempo pari a 20 secondi.

### 19.5. – STOP AND GO

La penalità S&G è inflitta nel caso in cui un concorrente tenga un comportamento in gara che violi le norme sportive e deve essere scontata con rientro nella corsia dei box e sosta sulla propria piazzola per il tempo prescritto entro 4 giri (imposti in automatico dal simulatore) dal momento in cui viene comunicata dal Direttore di Gara..

In caso di impossibilità di comminare in gara la sanzione dello S&G, la Direzione Gara ha facoltà di applicare a fine gara in sostituzione una penalità in tempo a non inferiore a 25 secondi.

#### **19.6. – RETROCESSIONE IN GRIGLIA, PARTENZA DALLA PIT LANE**

La penalità di retrocessione in griglia / partenza dalla pit lane è inflitta nel caso in cui un conduttore tenga un comportamento in gara che violi le norme sportive. Tale penalità prevede che allo schieramento prima dell'inizio della gara (GRIDDING) il concorrente non debba schierarsi in griglia e potrà uscire in pista solo nel momento in cui l'ultimo pilota ha oltrepassato la linea di demarcazione della fine della corsia dei box.

In caso di impossibilità di comminare in gara la sanzione della partenza dalla pit lane, la Direzione Gara ha facoltà di applicare a fine gara in sostituzione una penalità in tempo pari a 15 secondi.

La sanzione della partenza dalla pit lane potrà anche essere applicata come da scontare alla prima successiva partecipazione.

#### **20. – ALTRE PENALITÀ – “RICHIAMO”, “SQUALIFICA”**

Nell'ambito di questo campionato saranno utilizzate anche le seguenti sanzioni.

##### **20.1. – RICHIAMO**

La penalità Richiamo (Warning - equivalente bandiera bianco/nera) corrisponde al primo grado di ammonizione in caso di violazione del Regolamento ritenuta di non particolare gravità. In caso di ulteriore violazione, sarà immediatamente applicata una sanzione diversa dal richiamo a prescindere dalla gravità della violazione. Il Richiamo si ritiene estinto alla comminazione di ulteriore sanzione e, in ogni caso, al termine della gara.

##### **20.2. – SQUALIFICA**

La penalità della squalifica comporta l'immediata squalifica dalla gara e impossibilità di proseguire eventuali altre sessioni/eventi

#### **21. – GRAVI INFRAZIONI AL REGOLAMENTO SPORTIVO**

Un'infrazione al codice di condotta di guida riportata nell'allegato n. 1 del presente Regolamento può comportare anche la squalifica dalla competizione.