



# CAMPIONATO ITALIANO GT3 SPRINT 2022 ACI ESPORT

Data	Aggiornamento
14/01/2022	Prima Versione
21/01/2022	2.4 Inserimento Titolo Coppa Italia
	2.5, 2.9 Sostituzione Cat PRO con Campionato Italiano Gt3 ESport e sostituzione Cat AM con Coppa Italia Gt3 ESport
	4.9 Sostituzione GRID 1 con Campionato Italiano Gt3 ESport e sostituzione GRID 2 con Coppa Italia Gt3 ESport
	10 Sostituzione Cat PRO con CIGT3 e sostituzione Cat AM con CoIGT3
	13 Inserimento criteri per la classifica della Coppa Italia GT3 ESport
	15 Inserimento dei Premi e Sostituzione Cat PRO con Campionato Italiano Gt3 ESport e sostituzione Cat AM con Coppa Italia Gt3 ESport
24/01/2022	4.12 Aggiunta la possibilità da parte dell'organizzatore di richiedere ai piloti il replay e la telemetria del giro veloce



## Contenuti

1	Norme Generali e organizzatore	3
2	Struttura della Competizione	4
3	Modalità di Iscrizione	5
4	Prequalifiche	6
5	Livree Custom	7
6	Team Speak	7
7	Dettaglio Gare e orari	8
8	Server	8
9	Meteo	9
10	Calendario Gare	10
11	Regolamento gara	11
12	Aiuti Alla Guida	11
13	Classifica e Punteggi Gare	12
14	Penalità	13
15	Premi	14
16	Quota di iscrizione	15
17	Varie	16
18	Kunos Simulazioni	16





## 1 Norme Generali e organizzatore

L'organizzatore della manifestazione è **SPQRacing ACSD**

Partita Iva: **IT16179321001**

Licenza ACI eSport Organizzatore n **483706**

In collaborazione con **ASD Strato eSport**

Partita Iva: **IT11476680969**

Licenza ACI eSport Organizzatore n

- 1.1. Tutte le parti partecipanti si impegnano ad applicare ed osservare tutte le regole che disciplinano la manifestazione dettate dal Regolamento Sportivo Nazionale e sue appendici, dal Regolamento di Settore Motorsport Simulation e dal presente Regolamento di Campionato, tutti i documenti elencati sono riportati nella pagina dedicata alla competizione sul sito <https://www.spqracing.it> e sul portale <https://www.esportseries.net>
- 1.2. L'Albo di Gara ufficiale sarà pubblicato sul sito <https://www.spqracing.it> e nell'apposito canale [Discord - SPQRacing](#)
- 1.3. È necessario conoscere tutti i dettagli del Regolamento di Campionato per poter partecipare alla competizione
- 1.4. È obbligatoria la presenza nel server Discord di SPQRacing ASD per poter prendere parte al Campionato [Discord - SPQRacing ASD](#)
- 1.5. È obbligatorio l'utilizzo del software TeamSpeak
- 1.6. È obbligatorio utilizzare il proprio nome e cognome reale all'interno del server Discord e in game
- 1.7. Simulatore Assetto Corsa Competizione di Kunos Simulazioni completo dei seguenti DLC:
  - **Intercontinental GT Pack**
  - **2020 GT World Challenge Pack**



## 2 Struttura della Competizione

- 2.1. Categoria Auto GT3.
- 2.2. I partecipanti al campionato saranno decretati dai risultati delle **Prequalifiche**
- 2.3. In caso di un numero inferiore ai **60** iscritti alla fase di Prequalifiche si avrà una griglia di **45** partecipanti.
- 2.4. I risultati della prequalifica definiscono la partecipazione ai titoli ACI, nel dettaglio:  
I conduttori classificati in prequalifica dal **1° al 45°** posto concorrono per il **Campionato italiano GT3 Sprint ESport - Assetto Corsa Competizione 2022 (di seguito CIGT3)**  
I conduttori classificati in prequalifica dal **46° al 90°** posto concorrono per la **Coppa Italia GT3 ESport - Assetto Corsa Competizione 2022 (di seguito CoIGT3)**
- 2.5. In caso di un numero dispari di iscrizioni (inferiore a 90) sarà la **Coppa Italia GT3 ESport** ad avere un partecipante in più.
- 2.6. Nel caso in cui non si raggiunga un minimo di **30** iscritti la manifestazione sarà annullata.
- 2.7. Il campionato è composto in totale da **6** gare.
- 2.8. Le gare saranno disputate il lunedì sera (tranne l'ultima tappa che sarà di martedì) ogni **2 settimane**, eventuali spostamenti saranno dovuti solo a cause di forza maggiore.
- 2.9. In caso di presenza della **Coppa Italia GT3 ESport**, le gare saranno disputate il mercoledì sera, nella stessa settimana del **Campionato italiano GT3 Sprint ESport**.
- 2.10. **L'iscrizione sarà confermata solo in seguito al versamento della quota una volta definiti i partecipanti entro 48h dall'esito delle Prequalifiche**
- 2.11. **Requisito obbligatorio per poter accedere e partecipare alla fase di prequalifica è di essere in possesso di una licenza Aci eSport come indicato nell'ART 2 del RDS 2022**



### 3 Modalità di Iscrizione

**3.1.** L'iscrizione al campionato può avvenire soltanto con la compilazione del Form di iscrizione presente sul sito [spqracing.it](http://spqracing.it), nel portale [esportseries.net](http://esportseries.net) e nel server Discord [SPQRacing](#)

**3.2.** Le iscrizioni chiuderanno il giorno **27/01/2022 alle ore 16:00.**

**3.3.** Al momento dell'iscrizione è necessario indicare:

- NOME e COGNOME
- EMAIL
- STEAM ID
- MODELLO AUTO (\*)
- NUMERO AUTO
- TEAM (se concorrente privato indicare "Privato")
- NUMERO TESSERA CONCORRENTE/CONDUTTORE ACI ESPORT (solo conduttore se presente la scuderia di appartenenza) (\*\*)
- NUERO TESSERA SCUDERIA/CONCORRENTE PG ACI ESPORT (\*\*)
- UTENZA RACE GAME SPEED ROOM

*Al fine di considerare valida l'iscrizione, è richiesto di indicare nella domanda di iscrizione la propria utenza Race Game Speed Room. Pertanto, chi non ne fosse in possesso, è pregato di crearne una propria gratuitamente sul sito <https://www.speedroom.racegame.it/>*

*\*Le auto ammesse alla competizione sono le seguenti:*

- AMR V8 Vantage (2019)
- Audi R8 LMS Evo (2019)
- Bentley Continental GT3 (2018)
- **BMW M4 GT3 (2022) (25kg da confermare) (\*\*\*)**
- BMW M6 GT3 (2017)
- Ferrari 488 GT3 Evo (2020)
- Honda NSX Evo (2019)
- Lamborghini Huracan Evo (2019)
- Lexus RC F GT3 (2016)
- McLaren 720S GT3 (2019)
- Mercedes AMG GT3 Evo (2020)
- Nissan GT R Nismo GT3 (2018)
- Porsche 991 II GT3 R (2019)

*È possibile effettuare la richiesta di cambio auto entro il **27 gennaio alle ore 16:00.***

*\*\*È necessario indicare una tessera ACI eSport in corso di validità entro l'inizio delle Prequalifiche altrimenti l'iscrizione non sarà considerata valida.*

*\*\*\*L'organizzatore si riserva il diritto di variare il valore delle zavorre anche a campionato in corso.*



## 4 Prequalifiche

- 4.1. Ogni pilota iscritto al campionato dovrà prendere parte alla sessione di Prequalifiche che si terranno sul circuito di Monza**
- 4.2. È sufficiente far segnare un tempo valido in una o più sessioni delle Prequalifiche per entrare in classifica ed essere eventualmente ammessi al campionato.**
- 4.3. Le prequalifiche si svolgeranno dalle ore **18:00** del giorno **28 gennaio** alle ore **22:00** del **4 febbraio** (ultima sessione in corso valida) con sessioni di 1 ora**
- 4.4. Meteo e Condizioni Ambientali ottimali fisse.**
- 4.5. Grip della pista ottimale.**
- 4.6. Il server sarà online h24(\*) per tutta la durata delle prequalifiche.**
- 4.7. Programmi per la registrazione dei tempi e del numero dei giri effettuati, sia di proprietà del software simulativo scelto o di terze parti, sempre attivi e costantemente monitorati dall'organizzatore.**
- 4.8. Ogni pilota potrà effettuare un massimo di 40 giri totali (\*\*) (validi e non validi) nel server delle prequalifiche.**
- 4.9. Ogni Team può qualificare al Campionato Italiano GT3 ESport 2022 un massimo di 6 (sei) conduttori. Nel caso in cui vi siano più di 6 conduttori dello stesso team tra il 1° e il 45° posto, dal 7° in poi passeranno in Coppa Italia GT3 ESport 2022**
- 4.10. L'organizzatore mette a disposizione dei piloti, con giri illimitati, un server di training parallelo e con le stesse condizioni di quello delle prequalifiche. I tempi fatti registrare nel server di training non saranno presi in considerazione e non saranno monitorati.**
- 4.11. Requisito obbligatorio per poter accedere e partecipare alla fase di prequalifica è di essere in possesso di una licenza Aci eSport come indicato nell'ART 2 del RDS 2022**
- 4.12. Gli organizzatori, se lo ritengono opportuno, possono richiedere la telemetria e il replay del giro veloce fatto registrare durante le prequalifiche per poter effettuare dei controlli, di conseguenza tutti i piloti dovranno provvedere al salvataggio dei dati necessari.**

*(\*) L'organizzatore, previa menzione sul "Regolamento di Campionato", in base al simulatore in uso e al software di gestione dei tempi della fase di prequalifica, può variare l'orario di apertura e chiusura dei server.*

*(\*\*) Il numero dei giri massimi consentiti sarà verificato dall'organizzatore e in caso di superamento del numero degli stessi saranno invalidati i tempi fatti nei giri extra. Il numero dei giri massimi della fase di prequalifica può variare su indicazione dell'organizzatore con menzione sul "Regolamento di Campionato".*



## 5 Livree Custom

- 5.1. È consentito l'utilizzo di livree custom per tutti i partecipanti alla competizione
- 5.2. È **sconsigliato l'utilizzo di livree custom durante le sessioni delle prequalifiche**
- 5.3. Ogni pilota appartenente allo stesso Team dovrà utilizzare livree riconoscibili e riconducibili al Team di appartenenza.
- 5.4. Non sono permesse livree che turbino la pubblica morale, dai contenuti sessisti, razzisti o siano a sfondo sessuale, politico, religioso, oppure creino nocumento ad ACI Sport o al portale organizzatore.
- 5.5. Le livree custom vanno inviate attraverso l'apposito canale Discord entro il giorno **6 febbraio** e non saranno più permesse variazioni.
- 5.6. Le livree vanno inviate all'interno di un archivio compresso e con il corretto percorso di installazione contenente le cartelle: **Customs/Cars** e **Customs/Liveries/**
- 5.7. Eventuali anomalie non saranno fixate dall'organizzazione.
- 5.8. Il pack completo delle livree sarà distribuito all'interno dell'apposito canale Discord ma l'installazione da parte dei conduttori non è obbligatoria e è sconsigliato l'utilizzo.
- 5.9. In caso di utilizzo di una livrea Custom è necessario firmare ed inserire nell'archivio contenente i file della livrea oppure inviare all'indirizzo e-mail [spqracingteam@gmail.com](mailto:spqracingteam@gmail.com) la seguente **LIBERATORIA**



## 6 Team Speak

- 6.1. È **obbligatorio** l'utilizzo del software Team Speak scaricabile al seguente [link](#)
- 6.2. È **obbligatoria** la presenza nel canale Team Speak per tutta la durata dell'evento
- 6.3. I dati di accesso del canale Team Speak sono:
  - **Server Address:** ts3.esportseries.net
  - **Password:** ess2018
- 6.4. La Direzione Gara effettua comunicazioni vocali ai Conduuttori attraverso la funzione *Whisper* di Team Speak. I *Whisper* vocali raggiungono il canale della manifestazione **"GT3 Sprint Race"** e i sotto-canali **"Race"** dei Concorrenti.
- 6.5. Il Briefing si svolgerà in Team Speak nel canale **"Briefing"** -> **"ITA"**

## 7 Dettaglio Gare e orari

Le gare avranno tutte la seguente struttura:

Sessione	Orario Reale	Durata	Note
Briefing	20.45	10'	<b>Obbligatorio Team Speak</b>
Pratica	20.55	10'	
Qualifiche	21.05	20'	
Gara	21.30	75'	

- 7.1. Il Briefing obbligatorio si svolgerà all'interno della piattaforma **Team Speak**.
- 7.2. Gli orari reali sono indicativi e possono subire variazioni di qualche minuto.
- 7.3. Il moltiplicatore sarà impostato sempre a **X1** per tutte le sessioni.
- 7.4. Tempo pre-gara **8'** per caricamento Setup e ultimi preparativi.
- 7.5. L'ingresso nel server di gara è consentito fino al termine del countdown che porta all'inizio del giro di formazione, non sarà più possibile entrare nel server se la sessione di gara è già avviata.

## 8 Server

- 8.1. La locazione del server è in Germania e viene eseguito su una macchina Dedicata di elevate prestazioni ed affidabilità.
- 8.2. L'organizzazione mette a disposizione **h24** un server di training almeno 7 giorni prima di ogni evento
- 8.3. Il server di training rispecchierà le condizioni e gli orari della sessione di gara.
- 8.4. L'organizzazione fornirà un live timing attivo **h24** aggiornato al termine di ogni sessione.
- 8.5. I dati di accesso al server delle prequalifiche saranno comunicati agli iscritti attraverso i canali Discord dedicati.
- 8.6. L'accesso al server di gara è veicolato da entrylist, nella quale saranno presenti solo i piloti che prenderanno parte alla competizione.
- 8.7. Ogni pilota può essere assistito da uno spotter personale, al quale verrà dato l'accesso al server in modalità spettatore.

## 9 Meteo

Il meteo sarà dinamico per tutti le gare, nel dettaglio:

### 9.1. Prequalifiche – Monza (Download [event.json](#))

- Condizioni Fisse per tutta la durata della sessione
- Ambient Temp: **22**

### 9.2. Round 1 – Monza (Download [event.json](#))

- Cloud Level: **0.2**
- Rain: **0.1**
- Weather Randomness: **1**
- Ambient Temp: **22**

### 9.3. Round 2 – Suzuka (Download [event.json](#))

- Cloud Level: **0.3**
- Rain: **0.2**
- Weather Randomness: **2**
- Ambient Temp: **20**

### 9.4. Round 3 – Misano (Download [event.json](#))

- Cloud Level: **0.4**
- Rain: **0.3**
- Weather Randomness: **3**
- Ambient Temp: **24**

### 9.5. Round 4 – Spa (Download [event.json](#))

- Cloud Level: **0.3**
- Rain: **0.1**
- Weather Randomness: **3**
- Ambient Temp: **24**

### 9.6. Round 5 – Kyalami (Download [event.json](#))

- Cloud Level: **0.2**
- Rain: **0.1**
- Weather Randomness: **2**
- Ambient Temp: **22**

### 9.7. Round 6 – Imola (Download [event.json](#))

- Cloud Level: **0.3**
- Rain: **0.2**
- Weather Randomness: **2**
- Ambient Temp: **24**

## 10 Calendario Gare

Data	Numero	Circuito	Note
<b>Dal 28/01 Al 04/02</b>	Prequalifiche*	Monza	PreQ fix condition ore 15
<b>07/02 CIGT3 09/02 CoIGT3</b>	1	Monza	Practice ore 14 Sat Qualify ore 15 Sat Race Start Ore 15 Sun
<b>21/02 CIGT3 23/02 CoIGT3</b>	2	Suzuka	Practice ore 18 Sat Qualify ore 19 Sat Race Start Ore 19 Sun
<b>07/03 CIGT3 09/03 CoIGT3</b>	3	Misano	Practice ore 15 Sat Qualify ore 16 Sat Race Start Ore 16 Sun
<b>21/03 CIGT3 23/03 CoIGT3</b>	4	Spa	Practice ore 17 Sat Qualify ore 18 Sat Race Start Ore 18 Sun
<b>04/04 CIGT3 06/04 CoIGT3</b>	5	Kyalami	Practice ore 20 Sat Qualify ore 21 Sat Race Start Ore 21 Sun
<b>19/04 CIGT3 20/04 CoIGT3</b>	6	Imola	Practice ore 16 Sat Qualify ore 17 Sat Race Start Ore 17 Sun

*\*Durante le prequalifiche non è necessario effettuare tutta la sessione per intero.*

*\*Le condizioni del tracciato e del meteo saranno fisse per tutta la durata delle prequalifiche e uguali per tutte le sessioni*



## 11 Regolamento gara

- 11.1. La gara sarà preceduta da un giro di **formazione completo**
- 11.2. Durante la gara è **obbligatorio** effettuare un **pit stop** con **rifornimento**
- 11.3. **Ogni conduttore avrà a disposizione 6 (sei) treni di gomme totali per tutte le sessioni durante la serata dell'evento**
- 11.4. **In caso di disconnessione non è consentito il rientro a gara iniziata**
- 11.5. **In caso di disconnessione durante la sessione di Qualifica è consentito rientrare ma senza utilizzare la livrea custom.**
- 11.6. **Il rientro rapido ai Box durante la gara viene considerato come un ritiro.**
- 11.7. **Al termine della gara è necessario rientrare ai box effettuando un giro aggiuntivo e non tramite il rientro rapido.**
- 11.8. **Vietato scrivere nella chat di gioco, saranno ammesse solo comunicazioni urgenti da parte della DG**

## 12 Aiuti Alla Guida

- Controllo Stabilità - 0%
- Cambio Automatico - Concesso
- Pit Limiter Automatico - Concesso
- Accensione Auto Automatica - Concesso
- Fari Automatici - Concesso
- Frizione Automatica - Concessa
- Linea Ideale - Disattivata
- Sterzo Assistito - Disattivato
- Treni di Gomme 6

**È previsto il riavvio del server ad evento iniziato soltanto in caso di problemi tecnici del server o relativi all'organizzazione**



## 13 Classifica e Punteggi Gare

È istituita una classifica conduttori sia per il **Campionato Italiano GT3 Sprint** che per la **Coppa Italia GT3 ESport**. Il conduttore che al termine della serie sarà primo in classifica vincerà il rispettivo titolo.

Inoltre, per ogni serie di manifestazione sarà presente anche una **Classifica Team**, non titolata, che sarà formata sommando, gara per gara, il punteggio dei **due** migliori conduttori classificati appartenenti allo stesso Team.

**13.1.** I punti ai piloti verranno assegnati nel seguente modo:

- Pole Position **2p.**
- Giro veloce in gara **1p.**

▪ <b>01</b>	30p	<b>11</b>	10p
▪ <b>02</b>	24p	<b>12</b>	9p
▪ <b>03</b>	20p	<b>13</b>	8p
▪ <b>04</b>	17p	<b>14</b>	7p
▪ <b>05</b>	16p	<b>15</b>	6p
▪ <b>06</b>	15p	<b>16</b>	5p
▪ <b>07</b>	14p	<b>17</b>	4p
▪ <b>08</b>	13p	<b>18</b>	3p
▪ <b>09</b>	12p	<b>19</b>	2p
▪ <b>10</b>	11p	<b>20</b>	1p

Rientreranno nella classifica di ogni gara solo i conduttori che avranno completato almeno il 75% dei giri effettuati dal vincitore della manifestazione.

Al termine della competizione, in caso di ex aequo, sarà considerato il maggior numero di primi posti e successivamente dei migliori piazzamenti.



## 14 Penalità

Le penalità saranno applicate conformemente a quanto previsto dal RSN e dal Regolamento di Settore. L'intervento degli Ufficiali di Gara sarà sia Diretto e sia Post-gara.

- 14.1.** Le penalità applicate durante la gara dalla CPU saranno lasciate invariate e dovranno essere scontate, come da Regolamento di Campionato, nel gioco.
- 14.2.** Gli ufficiali di gara saranno tutti dotati di licenza ACI CSe.
- 14.3.** Se si è coinvolti in un incidente, oppure in un'attività irregolare da parte di un'auto avversaria è possibile fare immediatamente reclamo durante la gara (team manager o spotter) compilando l'apposito Form, link presente nell'apposito canale Discord:
  - Numero Auto Propria
  - Numero Auto Avversaria
  - Giro
  - Settore/Curva
  - Descrizione dell'accaduto
  
- 14.4.** La DG potrà applicare sanzioni sia ad eventi segnalati che ravvisati direttamente durante la gara.
- 14.5.** Le penalità saranno le seguenti secondo la gravità dell'accaduto:
  - Un **Warning** per episodi di gravità minore (il secondo warning ottenuto dal conduttore nella stessa gara comporta la sanzione del DT, come riportato nell'articolo 10.2 comma A del RDS)
  - Penalità in tempo a multipli di 5s
  - Drive Through
  - Stop&Go 10s
  - Esclusione dalla gara
  - Partenza dalla PitLane
  
- 14.6.** Le penalità possono essere cumulative
- 14.7.** Le penalità che non possono essere applicate nelle fasi finali della gara saranno convertite in secondi e applicati sul risultato finale, come riportato di seguito:
  - Drive Through → 30 secondi
  - Stop&Go 10s → 45 secondi
  
- 14.8.** **L'utilizzo della chat di gioco porta alla squalifica dalla gara e può essere utilizzata solo dall'organizzatore**
- 14.9.** La DG può ascoltare i piloti al termine della gara per agevolare l'esito di episodi rimasti in sospeso e per dare spiegazioni ai piloti in merito a decisioni prese nel caso ci sia la richiesta da parte di quest'ultimi
- 14.10.** **I concorrenti e i conduttori sono gli unici soggetti abilitati a parlare con gli Ufficiali di Gara**
- 14.11.** **L'accesso al server durante la sessione di Qualifica utilizzando una livrea custom sarà punito con un DT nelle prime fasi di gara.**
- 14.12.** **L'accesso al server a sessione di Gara iniziata sarà punito con la DSQ nella gara in corso e nella successiva.**



## 15 Premi

Saranno premiati i seguenti piazzamenti nella classifica finale del campionato:

### Campionato Italiano GT3 ESport Sprint

- **1° classificato:**
  - Titolo Conduttore Campione Italiano GT3 Sprint con Premiazione ACI
  - [Postazione Next Level Racing F-GT](#) (valore 499€)
  - Rinnovo Gratuito Licenza ACI eSport 2023
- **2° classificato:**
  - [Headset Virtuoso RGB Wireless XT](#) (valore 279,99€)
  - Rinnovo Gratuito Licenza ACI eSport 2023
- **3° classificato:**
  - [Freno a mano Akina by 3DRap](#) (valore 179,99€)
  - Rinnovo Gratuito Licenza ACI eSport 2023
- **Primo Classificato Team:**
  - Sessione di Coaching Raise Performance per i membri del Team iscritti al campionato (valore massimo 80€)
  - Coupon 30% di sconto 3dRap\*

### Coppa Italia GT3 ESport

- **1° classificato:**
  - [Cambio sequenziale Pikes by 3DRap](#) (valore 139,99€)
  - Rinnovo Gratuito Licenza ACI eSport 2023
- **2° classificato:**
  - [Headset Astro A20](#) (valore 119€)
- **3° classificato:**
  - Kit Surefire (valore 80€)
    - [Mouse Condor Claw Gaming](#)
    - [Tappetino Silent Flight RGB 320](#)
    - [Tendifilo Hub Axis](#)
- **Primo Classificato Team:**
  - Sessione di Coaching Raise Performance per i membri del Team iscritti al campionato (valore massimo 80€)
  - Coupon 20% di sconto 3dRap\*

\* I buoni sconto 3dRap sono validi solo per i prodotti di produzione 3dRap esclusa la serie Ignition per un acquisto massimo di 2 prodotti



## 16 Quota di iscrizione

Per il mantenimento dei server per tutta la durata della competizione e per tutte le restanti spese di gestione si richiede ai partecipanti il versamento di una quota d'iscrizione.

**16.1.** Una volta entrati a far parte dei partecipanti al campionato, ogni pilota ha **48h** di tempo per confermare la propria partecipazione versando una quota pari a **12,00 (dodici,00)**, al seguente indirizzo [Paypal](#) oppure attraverso un versamento al seguente codice **IBAN: IT32X0871688480000003109216**

**Intestato a:** SPQRacing Associazione Culturale Sportiva Dilettantistica

**Causale:** "Erogazione Liberale CIGT3 Cognome Nome"

**16.2.** In caso di mancato versamento della quota entro i tempi stabiliti il conduttore non avrà accesso alla competizione e sarà rimpiazzato dal conduttore successivo classificato nelle prequalifiche e così via.

**16.3.** In caso di ritiro la quota di iscrizione non verrà restituita.

**16.4.** L'organizzazione, in caso di comportamento non idoneo, nel non rispetto delle regole e degli altri partecipanti, avrà il diritto di espellere un utente dal torneo senza restituire la quota di iscrizione.





## 17 Varie

Di seguito sono riportate delle regole generiche da rispettare durante il corso della competizione:

- 17.1.** Non animare discussioni nei canali chat Discord per eventuali contatti avvenuti in gara, ci si può chiarire in privato
- 17.2.** Mantenere un linguaggio consono e educato all'interno delle conversazioni
- 17.3.** Al termine della gara i conduttori arrivati a podio sono attesi nell'apposito canale Discord e dovranno rilasciare una breve intervista che andrà in diretta durante lo streaming dell'evento

## 18 Kunos Simulazioni

- 18.1.** Gli organizzatori dichiarano che:
  - Hanno ricevuto autorizzazione al broadcast da parte di Kunos Simulazioni
  - Si impegnano a rispettare la policy Kunos per l'utilizzo del software Assetto Corsa o Assetto Corsa Competizione
  - Sono consapevoli delle soglie definite da Kunos per il fatturato dell'associazione/campionato al di sopra delle quali l'autorizzazione al broadcast per l'utilizzo Community decade, e si configura un utilizzo Commerciale da regolarizzare tramite accordo con Kunos stessa
- 18.2.** **I partecipanti, iscritti alla competizione, acconsentono il passaggio dei propri dati di iscrizione verso Kunos, con consenso marketing relativo.**