

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO ACI ESPORT GT3 SPRINT 2026 ASSETTO CORSA COMPETIZIONE



N.B.: Gli aggiornamenti e / o modifiche sono in rosso.	
DATA	MODIFICA
11/11/2025	PRIMA VERSIONE

INDICE

1. PREMESSA
2. ORGANIZZATORE
3. SIMULATORE UTILIZZATO E TIPO DI COMPETIZIONE
4. DLC E VETTURE AMMESSE – BOP
5. PRINCIPI GENERALI – DIRITTI DI IMMAGINE – PUBBLICITÀ - LIVREE - NUMERI DI GARA
6. PROGRAMMA DELLA MANIFESTAZIONE
7. CONCORRENTI, CONDUTTORI
8. PROCEDURA DI ISCRIZIONE AL CAMPIONATO E TASSE DI ISCRIZIONE
9. PREQUALIFICHE DI AMMISSIONE IN MODALITÀ HOTLAP E TASSA DI AMMISSIONE
10. ALBO DI GARA E CANALI DI COMUNICAZIONE
11. ACCESSO AL SERVER E CONDIZIONI METEOROLOGICHE
12. ORARI DELLE SESSIONI E IMPOSTAZIONI SERVER DI GARA
13. GRIGLIA DI PARTENZA, QUALIFICHE
14. RIFORNIMENTI E RIPARAZIONI
15. LIMITE DI VELOCITÀ NELLA CORSIA DEI BOX
16. CLASSIFICHE ED ATTRIBUZIONE PUNTEGGI
17. PARTNER E PREMIAZIONI DELLA MANIFESTAZIONE
18. UFFICIALI DI GARA
19. RECLAMI E PENALITÀ
20. PATENTE A PUNTI
21. UTILIZZO DI EXPLOIT E GLITCH
22. ASSEGNAZIONE TITOLI
23. TITOLO DI CAMPIONE ITALIANO ESPORT GT3 SPRINT ACC
24. EX AEQUO
25. CONDOTTA DI GUIDA - PRINCIPI GENERALI
26. UTILIZZO DI SOFTWARE ANTICHEAT E DI MONITORAGGIO
27. KUNOS SIMULAZIONI

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO ACI ESPORT GT3 SPRINT 2026 ASSETTO CORSA COMPETIZIONE



1. – PREMESSA

L'Automobile Club d'Italia (ACI) indice il Campionato Italiano ESport GT3 Sprint 2026 Assetto Corsa Competizione (di seguito chiamato CIGT3S), 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 2026 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 Assetto Corsa Competizione 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 è SPQRacing ACSD – Partita IVA: IT16179321001, Licenza ACI ESPORT Organizzatore N° 483706, attraverso il portale online SPQRacing.it, contatto: spqracingteam@gmail.com.

3. – SIMULATORE UTILIZZATO E TIPO DI COMPETIZIONE

Il simulatore utilizzato è Assetto Corsa Competizione in versione PC di Kunos Simulazioni, aggiornato all'ultima versione disponibile tramite piattaforma Steam.

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

4. – DLC E VETTURE AMMESSE

4.1. Per la partecipazione al CIGT3S potrebbero essere necessari tutti i [contenuti aggiuntivi DLC](#)

4.2. Le auto ammesse sono le seguenti:

AUTO
AMR V8 Vantage
Audi R8 LMS Evo II
Bentley Continental GT3 2018
BMW M4 GT3
Ferrari 296 GT3
Ford Mustang GT3
Lamborghini Huracan GT3 Evo II
McLaren 720S GT3 Evo
Mercedes AMG GT3 2020
Porsche 992 GT3

4.3. È possibile cambiare la vettura scelta in fase di iscrizione, comunicandolo entro la chiusura delle iscrizioni.

REGOLAMENTO
CAMPIONATO ITALIANO ACI ESPORT
GT3 SPRINT 2026
ASSETTO CORSA COMPETIZIONE



4.4 – BOP

A partire dalle prequalifiche e per tutta la durata della competizione verrà utilizzato il custom Bop di LowFuelMotorsport consultabile direttamente sul sito di LFM

Le prequalifiche si disputeranno con l'ultimo aggiornamento disponibile rilasciato lunedì 19 Gennaio.

Per le singole gare, il BOP sarà bloccato al venerdì precedente alla gara di Campionato.

5. – PRINCIPI GENERALI – DIRITTI DI IMMAGINE – PUBBLICITÀ – LIVREE – NUMERI DI GARA

L'ACI SPORT indice e patrocina il CIGT3S e assegnerà il titolo di Campione Italiano ACI ESport GT3 Sprint 2026 su Assetto Corsa Competizione.

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

5.1. – DIRITTO DI IMMAGINE

I Concorrenti e i Conducenti, 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 Conducenti e dei Concorrenti, partecipanti al CIGT3S.

(b) le immagini della Vettura, della tuta e/o del casco dei Conducenti utilizzato nel contesto della loro partecipazione al CIGT3S.

5.2. – LIVREE (SKIN)

5.2.1. È consentito l'utilizzo di livree custom per tutti i partecipanti alla competizione.

5.2.2. È **vietato** l'utilizzo di livree custom durante le sessioni delle prequalifiche.

5.2.3. Ogni pilota appartenente allo stesso Team dovrà utilizzare livree riconoscibili e riconducibili al Team di appartenenza.

5.2.4. Le livree custom vanno inviate attraverso l'apposito canale Discord **entro il giorno 6 Febbraio 2026 e non saranno più permesse variazioni.**

5.2.5. 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/.

5.2.6. Nella cartella Liveries devono essere presenti solo i seguenti files:

- decals e sponsor con estensione .json
- decals e sponsor con estensione .png
- decals_1 e sponsor_1 con estensione .dds

5.2.7. Eventuali anomalie non saranno fixate dall'organizzazione.

5.2.8. Il pack completo delle livree sarà distribuito all'interno dell'apposito canale Discord ma l'installazione da parte dei conducenti non è obbligatoria.

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

5.3. – NUMERI DI GARA

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.

6. – PROGRAMMA DELLA MANIFESTAZIONE

Il CIGT3S si svolgerà dal 10 febbraio al 21 aprile 2026. 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.

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO ACI ESPORT GT3 SPRINT 2026 ASSETTO CORSA COMPETIZIONE

6.1. La competizione sarà strutturata in **un unico field di 36 vetture** fatto salvo quanto indicato all'art. 9.12.2. del presente regolamento, determinate da una fase di prequalifica di ammissione e categorizzazione, e si svolgerà su sei gare che si effettueranno secondo il prospetto riportato di seguito:

DATA	SESSIONE	AUTODROMO	GIORNO VIRTUALE
Dalle 10:00 del 23/01/2026 alle 22:00 del 25/01/2026	Prequalifiche	Silverstone - Suzuka	Condizioni fisse ore 15
10/02/2026	Qualifiche Gara	Paul Ricard	Domenica ore 15 Domenica ore 16
24/02/2026	Qualifiche Gara	Spa	Domenica ore 18 Domenica ore 19
10/03/2026	Qualifiche Gara	Watkins Glen	Domenica ore 17 Domenica ore 18
24/03/2026	Qualifiche Gara	Barcellona	Domenica ore 10 Domenica ore 11
07/04/2026	Qualifiche Gara	Kyalami	Domenica ore 21 Domenica ore 22
21/04/2026	Qualifiche Gara	Monza	Domenica ore 16 Domenica ore 17

6.2. Per ogni evento è prevista la disputa d'una gara della durata di 75', anticipata da tre sessioni di qualifica della durata di 10' per la Q1, 6' per la Q2, 4' per la Q3.

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

6.3. Qualora nel giorno di gara si verificassero gravi problemi tecnici non attribuibili all'organizzatore (es. server centrale di Assetto Corsa Competizione non funzionante), la gara sarà rinviata il giorno indicato come data di recupero nel Regolamento Particolare di Gara (RPG).

7. – CONCORRENTI, CONDUTTORI

7.1 L'iscrizione al Campionato Italiano ACI ESport GT3 Sprint 2026 Assetto Corsa Competizione è riservata ai titolari di licenza di Concorrente/Conduttore ESport o al titolare di licenza di solo Conduttore ESport se iscritto dal Concorrente ESport Persona Giuridica o Persona Fisica. **Le licenze debbono essere valide per l'anno 2026 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.

7.2. 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.

8 – PROCEDURA DI ISCRIZIONE AL CAMPIONATO E TASSE DI ISCRIZIONE

Le iscrizioni alla manifestazione apriranno all'atto della pubblicazione del presente regolamento e chiuderanno alle ore 22:00 del 22/01/2026.

8.1. L'iscrizione al campionato può avvenire soltanto attraverso l'apposita sezione sul portale [acisport.spqracing.it](https://www.acisport.spqracing.it).

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

8.4. **All'atto dell'iscrizione al CIGT3S è richiesta quale tassa di partecipazione alle prequalifiche:**

- € 5,00 in caso di iscrizione entro il 31 Dicembre 2025
- € 8,00 in caso di iscrizione dal 01 al 10 Gennaio 2026
- € 11,00 in caso di iscrizione dal 11 al 22 Gennaio 2026

9. – PREQUALIFICHE DI AMMISSIONE IN MODALITA' HOTLAP E TASSE DI AMMISSIONE

REGOLAMENTO
CAMPIONATO ITALIANO ACI ESPORT
GT3 SPRINT 2026
ASSETTO CORSA COMPETIZIONE



9.1. Ogni pilota iscritto alla competizione dovrà prendere parte alla sessione di prequalifiche che si terranno sui circuiti di Silverstone e Suzuka.

9.2. **L'auto scelta per le prequalifiche sarà la medesima della competizione.**

9.3. Le prequalifiche saranno in modalità HOTLAP, vale a dire che sarà sufficiente far segnare un giro valido in una o più sessioni delle Prequalifiche in entrambi i circuiti per prendere parte alla classifica ed essere ammessi alla serie. **La posizione finale delle prequalifiche sarà data dalla somma dei migliori tempi fatti registrare in entrambe i circuiti.**

9.4. **Le prequalifiche si svolgeranno dalle ore 10:00 del giorno 23 gennaio alle ore 22:00 del 25 gennaio (ultima sessione in corso valida) con sessioni di 1 ora** con server costantemente aperto e la seguente configurazione:

- Meteo e Condizioni Ambientali ottimali fisse.
- Grip della pista ottimale.
- 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.

9.5. **Ogni pilota potrà effettuare un massimo di 25 giri totali (in deroga all'art. 8.1 dell'RDS), validi e non validi, su ogni circuito.** 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 eccedenti.** Il numero dei giri massimi della fase di prequalifica può variare su indicazione dell'organizzatore con circolare informativa e menzione sul Regolamento di Campionato.

9.6. Nel caso in cui due o più conduttori facciano registrare in prequalifica lo stesso tempo, sarà preferito il conduttore che ha realizzato meno giri totali. In caso di ulteriore parità, sarà preferito il conduttore che ha fatto registrare il tempo per primo.

9.7. Durante le prequalifiche non è necessario effettuare tutta la sessione per intero e le condizioni del tracciato e del meteo saranno fisse per tutta la durata delle prequalifiche e uguali per tutte le sessioni.

9.8. L'organizzatore mette a disposizione dei piloti, con giri illimitati, dei server di training paralleli e con le stesse condizioni di quelli delle prequalifiche. I tempi fatti registrare nel server di training non saranno presi in considerazione e non saranno monitorati.

9.9. Gli organizzatori, se lo ritengono opportuno, possono richiedere la telemetria e il replay del migliore stint fatto registrare durante le prequalifiche per poter effettuare dei controlli, di conseguenza **tutti i piloti dovranno provvedere al salvataggio dei dati necessari.**

9.10. L'organizzatore, previa circolare informativa e 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.

9.11. **È assolutamente vietato qualsiasi tipo di aiuto in pista tra due o più vetture (dare/ricevere volontariamente la scia, spingere l'auto, ecc) ed eseguire manovre irregolari per trarre vantaggio (tagliare tratti di circuito per lanciarsi più velocemente o casi simili. Ogni evento ritenuto non regolare sarà valutato e giudicato dai Cse assegnati.**

9.12 – AMMISSIONE, CATEGORIZZAZIONE E TASSA DI AMMISSIONE

9.12.1. Al termine della fase di prequalificazione, l'organizzatore renderà pubblici i risultati e procederà all'ammissione dei conduttori, così suddivisi:

- dal 1° al 36° in ordine di classifica delle prequalifiche saranno ammessi al Campionato Italiano ACI ESport GT3 Sprint 2026.

9.12.2. Si determina tuttavia che:

- Nel caso in cui il numero di vetture iscritte sia superiore a 30 e inferiore a 39, il numero di partecipanti al Campionato Italiano sarà elevato sino a raccogliere tutti gli iscritti e non si terrà la fase di prequalifica
- Se il numero di vetture iscritte è inferiore a 30, la competizione sarà annullata

9.12.3. **I soli conduttori ammessi al Campionato Italiano, dovranno versare, quale quota di ammissione, la somma di €25,00.**

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO ACI ESPORT GT3 SPRINT 2026 ASSETTO CORSA COMPETIZIONE



9.12.4. Le quote di partecipazione alle prequalifiche o di ammissione non verranno in alcun modo restituite se non in caso di comunicazione di ritiro che deve pervenire entro il termine di chiusura delle iscrizioni ai sensi dell'art. 6.1 del RDS o nel caso di annullamento della competizione come previsto dall'art. 9.12.2 ultima ipotesi del presente regolamento.

9.12.5. L'organizzatore si riserva il diritto di poter escludere dalla serie un concorrente o conduttore responsabile di comportamento non idoneo e/o irrispettoso nei confronti degli altri partecipanti e licenziati, senza alcuna restituzione della quota di iscrizione.

10. – ALBO DI GARA E CANALI DI COMUNICAZIONE

10.1. Il riferimento ufficiale della CIGT3S è il sito web acisport.spqracing.it, definito come Albo Ufficiale di Gara.

10.2. Le comunicazioni riservate ai conduttori/concorrenti verranno effettuate sul [server Discord di SPQRacing ASD](#). **L'organizzatore non si assume alcuna responsabilità nel caso di disattivazione delle notifiche o, per eventuali comunicazioni a mezzo e-mail, 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).**

10.3. **Durante le gare della competizione, l'accesso e il collegamento al canale voce Discord di SPQRacing ASD sono obbligatori ai conduttori/concorrenti per partecipare al Briefing e ricevere le comunicazioni impartite dagli Ufficiali di Gara e dall'organizzatore durante la gara.**

10.4. **All'ingresso sul server Discord è obbligatorio il proprio nome e cognome reale.**

10.5. I concorrenti e i conduttori con licenza in corso di validità sono gli unici soggetti abilitati a parlare con gli Ufficiali di Gara.

11 – ACCESSO AL SERVER E CONDIZIONI METEOREOLOGICHE

11.1. La locazione dei server è in Germania e vengono eseguiti su una macchina Dedicata di elevate prestazioni ed affidabilità.

11.2. Il meteo sarà dinamico e variabile per tutte le gare, con orari e condizioni metereologiche differenti per ogni singola gara. Almeno 7 giorni prima di ogni evento, l'organizzatore metterà a disposizione un server di training H24 con impostazioni che rispecchiano gli orari della sessione di gara e le condizioni meteo, restando attiva la relativa variabilità.

11.3. L'organizzatore fornirà un live timing attivo H24 aggiornato al termine di ogni sessione.

11.4. I dati di accesso ai server delle prequalifiche saranno comunicati agli iscritti attraverso i canali Discord dedicati.

11.5. L'accesso al server di gara è veicolato da entrylist, nella quale saranno presenti solo i conduttori che prenderanno parte alla competizione.

11.6. Ogni Conduttore può essere assistito da uno spotter personale, al quale verrà dato l'accesso al server in modalità spettatore.

12. – ORARI DELLE SESSIONI, IMPOSTAZIONI SERVER DI GARA

12.1. Orari e configurazione del server. (l'ora deve sempre intendersi Local Time Italia).

BRIEFING DIREZIONE GARA	
ORA	20:45
DURATA	15'
PRESCRIZIONI	OBBLIGATORIO SU CANALE DISCORD
Q1 – Q2 – Q3	
ORA	21:00
DURATA	25'
PRESCRIZIONI	Consentito l'accesso a tutti i partecipanti alla gara
PROVE LIBERE GARA	
ORA	21:40

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO ACI ESPORT GT3 SPRINT 2026 ASSETTO CORSA COMPETIZIONE

DURATA	3'
PRESCRIZIONI	Consentito l'accesso a tutti i partecipanti alla gara
GARA	
ORA	21:45
DURATA	75'

12.2. Gli orari reali di ciascuna sessione sono indicativi e possono subire lievi variazioni.

12.3. Di seguito sono riportate le specifiche del server di gara

Condizioni metereologiche QUALIFICHE	Dinamiche, stesse condizioni della Gara.
Condizioni metereologiche GARA	Dinamiche. Gli orari virtuali, condizioni meteo, temperature e variabilità sono svelati con il server di training aperto prima di ciascuna gara
Accelerazione tempo	x1
Assetto	Libero
Tipo partenza	Lanciata (gestita dal simulatore)
Pit Stop	Obbligatorio rifornimento Pit Window 15m
Aiuti alla guida	Controllo stabilità: 0% Sterzo assistito: disabilitato Fari automatici: consentito Tergicristalli automatici: consentito Accensione auto automatica: consentita Pit Limiter automatico: consentito Cambio automatico: consentito Frizione automatica: consentita Linea ideale: disattivata Treni di gomme: 50

12.4. Ulteriori prescrizioni:

- A. È obbligatorio che tutti i conduttori presenti alla gara restino nel canale briefing fino all'avvio del server di gara;
- B. Il tempo pre-gara sarà di 2' al fine di consentire il caricamento del setup e gli ultimi preparativi;
- C. 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. **La violazione comporterà l'esclusione dalla gara:**
- D. **In caso di disconnessione non è consentito il rientro a gara iniziata;**
- E. La gara sarà preceduta da un giro di formazione completo;
- F. Durante la gara è **obbligatorio** effettuare un **pit stop** con **rifornimento**;
- G. **Il pit obbligatorio dovrà essere effettuato all'interno della finestra della durata di 15 minuti;**
- H. Il rientro rapido ai Box durante la gara viene considerato come un **ritiro**;
- I. Al termine della gara è necessario rientrare ai box effettuando un giro aggiuntivo e non tramite il rientro rapido;
- J. **È vietato scrivere nella chat di gioco, saranno ammesse solo comunicazioni urgenti da parte della direzione gara. La violazione può comportare l'esclusione dalla gara;**
- K. Non è previsto alcun riavvio di una o più sessioni ad eccezione dei casi in cui siano registrati di problemi tecnici del server oppure per assoluta necessità da parte dell'organizzatore o degli ufficiali di gara;
- L. **È vietato animare discussioni nei canali chat Discord per eventuali contatti avvenuti in gara. Utilizzare i messaggi privati;**
- M. **È richiesto di mantenere un linguaggio consono ed educato all'interno delle conversazioni;**
- N. 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.

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO ACI ESPORT GT3 SPRINT 2026 ASSETTO CORSA COMPETIZIONE



13. – GRIGLIA DI PARTENZA, QUALIFICHE

13.1. Ogni prova della competizione sarà preceduta da 3 Sessioni di **Qualifiche** che si terranno lo stesso giorno, prima della Gara.

13.2. La Sessione **Q1** avrà una durata di **10** minuti e saranno ammessi tutti i **36** partecipanti che dovranno far registrare un tempo valido. I migliori **20** della sessione **Q1** saranno ammessi alla sessione **Q2**, i restanti avranno il posto in griglia assegnato in base alla posizione ottenuta in sessione

13.3. La Sessione **Q2** avrà una durata di **6** minuti e saranno ammessi **20** partecipanti che dovranno far registrare un tempo valido. I migliori **10** della sessione **Q2** saranno ammessi alla sessione **Q3**, i restanti avranno il posto in griglia assegnato in base alla posizione ottenuta in sessione

13.4. La Sessione **Q3** avrà una durata di **4** minuti e saranno ammessi **10** partecipanti che dovranno far registrare un tempo valido, **con un solo tentativo a disposizione**, che decreterà la posizione di partenza in griglia. Chi effettua più di un tentativo, sarà squalificato dalla Qualifica e partirà dalla pit lane.

13.4. Al termine delle sessioni di Q, sarà avviato il server di gara preceduto da una sessione di Prove Libere della durata di 3' che consentirà a tutti i conduttori di entrare nel server.

14. – RIFORNIMENTI E RIPARAZIONI

Non vi sono limitazioni di riparazioni e rifornimento se non quelle previste in caso di assolvimento di penalità.

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

La presente competizione prevede che sia stilata la seguente classifica:

- **Classifica Piloti Campionato Italiano ACI ESPORT GT3 Sprint Assetto Corsa Competizione**

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

16.2 – PUNTEGGI

Ai fini della classifica del campionato sono ritenuti validi i migliori 5 risultati sul totale di 6 gare. Per poter scartare il risultato è necessario che il conduttore sia presente sulla griglia di partenza.

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

CLASSIFICA	PUNTI	CLASSIFICA	PUNTI
1°	30	11°	10
2°	24	12°	9
3°	20	13°	8
4°	17	14°	7
5°	16	15°	6
6°	15	16°	5
7°	14	17°	4
8°	13	18°	3
9°	12	19°	2
10°	11	20°	1
Pole: 2 punti		Giro veloce in gara: 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:

REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO ACI ESPORT GT3 SPRINT 2026 ASSETTO CORSA COMPETIZIONE



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

17. – PARTNER E PREMIAZIONI DELLA MANIFESTAZIONE

Il CIGT3S è un campionato eSport ufficiale sotto egida Automobile Club d'Italia, Federazione nazionale per lo sport automobilistico riconosciuta dal CONI.

17.1 Il conduttore vincitore del titolo di Campione Italiano ACI ESport GT3 Sprint 2026 saranno invitati alla premiazione dei campioni dell'automobilismo ACI 2026 per la consegna del titolo.

18. – UFFICIALI DI GARA

18.1. Il collegio dei commissari sportivi è designato da ACI ESport ed i nominativi dei suoi componenti saranno comunicati attraverso RPG.

18.2. Le comunicazioni testo e voce tra ufficiali di gara e conduttori/concorrenti avverranno in lingua italiana.

18.3. Per ciascuna gara, l'organizzatore comunicherà a tutti i concorrenti e conduttori il link ad un documento ove sarà possibile visionare in tempo reale le decisioni intraprese dal collegio dei commissari.

19. – RECLAMI E PENALITÀ

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

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

Le penalità inflitte in automatico dal simulatore, comprese quelle inflitte durante la fase di partenza, si assumono sempre correttamente applicate, non potranno essere oggetto di rivalutazione da parte degli ufficiali di gara e dovranno essere scontate nei tempi e nei modi previsti dal simulatore e dal presente regolamento.

19.1. – 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 a entro i 30 minuti successivi all'orario di pubblicazione della classifica provvisoria.

Qualunque reclamo pervenuto dopo le suddette tempistiche viene ritenuto inaccettabile.

L'invio telematico del reclamo da parte del team manager o dello spotter, può essere effettuato compilando l'apposita sezione presente sul portale acisport.spqracing.it:

- NUMERO AUTO PROPRIA
- NUMERO AUTO AVVERSARIA
- GIRO
- SETTORE E CURVA
- BREVISSIMA DESCRIZIONE DELL'ACCADUTO

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.

19.2. 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 lettera G R.D.S.).

19.3. 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 nel caso di intervento in modalità classica o entro le 24 ore nel caso di modalità di intervento “solo post gara”.

REGOLAMENTO
CAMPIONATO ITALIANO ACI ESPORT
GT3 SPRINT 2026
ASSETTO CORSA COMPETIZIONE



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.

19.4. – RICHIAMO o WARNING (art. 10.2 lettera 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 di 10 secondi con decisione da parte del Collegio dei Commissari Sportivi.

Il Richiamo si esaurisce all'interno della medesima gara.

19.5. – PENALITÀ IN TEMPO O IN GIRI (art. 10.2 lettera 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.

19.6. – DRIVE THROUGH (art. 10.2 lettera 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, saranno aggiunti, in deroga all'art. 10.2 del RDS, 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.

19.7. – STOP AND GO 10" (art. 10.2 lettera C R.D.S)

Nelle gare ESport di Velocità in Circuito, il Collegio dei Commissari Sportivi potrà applicare la penalità dello "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 10" deve essere scontata con rientro nella corsia dei box e sosta di 10 secondi sulla propria piazzola.

La penalità dello "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 35 secondi.

Lo "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.

19.8. – PARTENZA DALLA PIT LANE (art. 10.2 lettera 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.

19.9. – 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 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.

19.10. – 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.

19.11. – AMMENDA (art. 10.2 H R.D.S)

Nel caso di dichiarazioni lesive se i comportamenti di tali dichiarazioni siano stati rilevati durante la manifestazione è il Commissario Sportivo Nazionale che può infliggere l'ammenda ai sensi dell'art 216 bis del RSN decidendo l'ammontare tra i 260 e i 26.000 euro. Qualora invece le dichiarazioni lesive siano state riscontrate fuori dalla gara, gli Ufficiali di Gara sottoporranno la questione alla Giustizia Sportiva.

REGOLAMENTO
CAMPIONATO ITALIANO ACI ESPORT
GT3 SPRINT 2026
ASSETTO CORSA COMPETIZIONE



20. – PATENTE A PUNTI

Per il CIGT3S sarà adottato un sistema di patente a punti.

20.1. – AMMONTARE INIZIALE DEI PUNTI PATENTE

All'inizio della manifestazione, a ciascun conduttore partecipante sono attribuiti 10 punti patente.

20.2 – PERDITA DEI PUNTI PATENTE

Ciascuna sanzione inflitta dal collegio dei commissari sportivi o dal giudice unico comporterà la decurtazione di punti patente così come di seguito riportato:

- Warning: -0 punti;
- 5 o 10 secondi di penalità: -2 punti;
- 15 secondi o superiori e Partenza dalla PitLane: -3 punti;
- Drive Through: -4 punti;
- Stop & Go 10": -5 punti;
- Esclusione (Squalifica): -7 punti

20.3 – PERDITA DELL'INTERO AMMONTARE DEI PUNTI PATENTE

Nel caso il conduttore, a seguito di penalità, perda l'intero ammontare dei punti della prima patente, partirà dalla PitLane nella prova successiva.

Nel caso il conduttore, a seguito di penalità, perda l'intero ammontare dei punti delle successive patenti, sarà escluso dalla prova immediatamente successiva.

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

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

20.4 – 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 7 punti patente.

21 – UTILIZZO DI EXPLOIT E GLITCH

È 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 dalla competizione.

22. – ASSEGNAZIONE TITOLI

Il punteggio per l'assegnazione dei Titoli sarà quello previsto all'art. 15.2.

23. – TITOLO DI CAMPIONE ITALIANO ACI ESPORT GT3 SPRINT ASSETTO CORSA COMPETIZIONE

La Classifica finale per l'assegnazione del Titolo di Campione Italiano ACI ESport GT3 Sprint Assetto Corsa Competizione si otterrà sommando i punteggi relativi ai 5 migliori risultati ottenuti nel corso delle 6 gare della competizione.

24. – EX AEQUO

Nel caso di ex aequo tra due o più conduttori, la migliore posizione di classifica sarà determinata in base alle seguenti discriminanti riferiti 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, pole position, tenendo conto anche della gara di scarto.

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.

25. – CONDOTTA DI GUIDA - PRINCIPI GENERALI

Gli ufficiali di Gara valuteranno le violazioni al codice sportivo in rispetto delle vigenti norme di condotta di guida sportiva (CODE FIA) e segnatamente ai seguenti concetti basilari:

25.1. – LIMITI DELLA PISTA

25.1.1. I limiti della pista sono quelli stabiliti dalle regole FIA, vale a dire che le linee bianche che definiscono i bordi del tracciato sono considerate parte della pista stessa, mentre i cordoli sono considerati esterni alla pista. Si giudica un pilota fuori dal tracciato quando nessuna parte dell'auto rimane a contatto con la pista.

REGOLAMENTO
CAMPIONATO ITALIANO ACI ESPORT
GT3 SPRINT 2026
ASSETTO CORSA COMPETIZIONE



25.1.2. Pur se aleatori e soggetti a costanti modifiche, I limiti del tracciato così come regolati e gestiti dal software del simulatore possono comunque essere presi a riferimento dal concorrente durante qualsiasi sessione di gara e i tagli saranno gestiti completamente dal simulatore, ad eccezione tuttavia dei casi in cui ciò comporti un evidente e immediato guadagno di posizione o opposizione al sorpasso.

25.1.3. L'uscita dal tracciato è permessa esclusivamente a seguito di contatto o per evitare un pericolo imminente (o qualora sia prevista in altri punti del regolamento).

25.1.4. È possibile utilizzare la corsia di ingresso e di uscita dai box qualora questa faccia parte della superficie di gara, ma prestando sempre attenzione alle auto che vi fanno ingresso o che si stanno ricongiungendo alla gara alla loro uscita.

25.1.5. Qualora un'auto esca dal tracciato per qualsiasi motivo, il pilota potrà effettuare il rientro solo quando è in condizione di sicurezza, non ostacolando gli avversari e non ottenendo alcun vantaggio.

25.2. – OSSERVAZIONE DEI SEGNALI

Tutti i piloti sono tenuti ad osservare qualsiasi indicazione, avviso, bandiera o altra segnalazione che sia prodotta automaticamente dal simulatore o che giunga dalla Direzione di Gara, via chat testuale, chat audio e/o attraverso i canali e con le modalità definite per la competizione.

25.3. – SORPASSO

25.3.1. Il sorpasso può essere effettuato, in relazione alle circostanze, sia a destra e sia a sinistra. È fatto obbligo della vettura sorpassata agevolare, per quanto possibile, il sorpasso ai sensi dell'art. 5.6 lettera e) del RDS.

25.3.2. Non è consentito più di un cambio di direzione per difendere la propria posizione. Qualsiasi conduttore che si sposta verso la traiettoria ideale, avendo appena difeso la propria posizione fuori traiettoria, deve lasciare almeno la larghezza di un veicolo tra la propria auto e il bordo della pista.

25.3.3. Il conduttore che ha effettuato il sorpasso deve mantenere la sua traiettoria per un tratto sufficiente a non interferire con la marcia del veicolo superato, mentre il pilota che sta per essere superato non deve spostarsi dalla sua traiettoria per ostacolare il sorpasso se questo è già in corso.

25.4. – DOPPIAGGIO

25.4.1. È possibile utilizzare la larghezza totale della pista, tuttavia, se si viene raggiunti da un'auto che sta per effettuare il doppiaggio è obbligatorio consentire al pilota più veloce di passare alla prima opportunità possibile.

25.4.2. Il pilota doppiato è tenuto a mantenere una linea di gara coerente e prevedibile, nonché a facilitare il sorpasso, anche rallentando la propria andatura e spostandosi dalla linea di gara.

25.5. – RIENTRO PERICOLOSO SUL TRACCIATO E RISCHIO INGIUSTIFICATO

25.5.1. Il pilota che crea una situazione di pericolo, come, ad esempio, il rientro pericoloso in pista dopo una perdita di controllo o incidente, può essere penalizzato.

25.5.2. In pista, non è consentito procedere lentamente senza giustificato motivo, guidare in modo palesemente errato o in modo considerato potenzialmente pericoloso per altri piloti.

25.5.3. Il pilota che dovesse commettere ripetuti gravi errori e che dovesse dimostrare difficoltà nel controllo dell'auto (come eccessivi cambi di direzione, uscite di pista, rallentamenti improvvisi), potrà essere oggetto di indagine e penalizzazione, sino anche all'esibizione della bandiera nera (DQ) da parte degli Ufficiali di Gara attraverso i canali di comunicazione predefiniti.

REGOLAMENTO
CAMPIONATO ITALIANO ACI ESPORT
GT3 SPRINT 2026
ASSETTO CORSA COMPETIZIONE



25.5.4. Sono rigorosamente vietate manovre che potrebbero ostacolare gli altri piloti, come l'accompagnamento deliberato di un'auto oltre il bordo della pista, l'uso non giustificato dei freni in fase di difesa (blocking).

25.6. – INCIDENTI

25.6.1. Nel caso di danni provocati da incidente è responsabilità del pilota la valutazione sulle opportunità di proseguire o meno la gara.

25.6.2. Il pilota che ha riportato gravi danni alla vettura tanto da dover procedere lentamente e che intenda fare rientro ai box, dovrà guidare in condizioni di sicurezza, evitando di percorrere le traiettorie ideali.

25.6.2. Il pilota che si rende responsabile di una qualsiasi delle violazioni sopra riportate potrà essere oggetto di indagine e penalizzazione.

25.7. – ENTRATA E USCITA DALLA CORSIA DEI BOX

25.7.1. La sezione della pista che porta alla corsia dei box è indicata come "ingresso della PitLane".

25.7.2. Durante la gara, l'accesso alla corsia dei box è consentito solo attraverso l'ingresso della PitLane.

25.7.3. Qualsiasi pilota che intenda imboccare l'ingresso della PitLane, dovrà assicurarsi di poterlo fare in totale sicurezza.

25.7.4. In uscita dai box, è obbligatorio seguire la corsia di uscita per tutta la sua lunghezza e senza oltrepassare la linea contigua. Inoltre, il pilota è tenuto alla massima attenzione, immettendosi in pista senza invadere la traiettoria ideale e controllando dagli specchi retrovisori l'eventuale sorraggiungere di altre vetture, nel caso utilizzando mappa e radar.

26. – UTILIZZO DI SOFTWARE ANTICHEAT E DI MONITORAGGIO

26.1. L'organizzatore rende obbligatorio l'utilizzo, da parte dei concorrenti/conduuttori qualificati alla competizione, di un software di monitoraggio e/o un anticheat.

Un eventuale rifiuto da parte dei concorrenti/conduuttori porta automaticamente alla squalifica dalla competizione.

Se dovessero venire rilevate scorrettezze diventa automatica la squalifica dalla competizione in corso e la relativa segnalazione dell'accaduto alla commissione di Aci ESport.

27. – KUNOS SIMULAZIONI

27.1. – 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.

27.2. – All'atto dell'iscrizione alla serie, i partecipanti consentono l'invio dei loro dati di iscrizione alla società Kunos Simulazioni, con consenso marketing relativo.

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