



Regolamento sportivo

1. Premessa
2. Diritto di immagine
3. Iscrizioni e test di ammissione
4. Regolamento adesivi auto e Patch
5. Data evento
6. Vetture ammesse
7. Impostazione della lobby di gara
8. I concorrenti
9. Briefing
10. Prove libere
11. Prove ufficiali
12. Ammissione alla finale
13. Schieramento e griglia di partenza
14. Regolamento rispetto linee di pista
15. Direzione gara, Segnalazioni, semafori e bandiere
16. Corsia box
17. Segnalazioni e reclami di gara
18. Penalità
19. Ricorsi e appelli
20. Assegnazione del Punteggio ed Ex Aequo



1. - PREMESSA

La Manifestazione **Super Formula ESI** di ESport Italia asd sarà organizzata conformemente al presente Regolamento, l'ESI si riserva di pubblicare le modifiche e le istruzioni che riterrà opportuno dover impartire per migliorare l'applicazione del Regolamento Sportivo e del quale saranno considerate parte integrante. La partecipazione al evento sarà considerata implicita dichiarazione del Concorrente di conoscere, impegnandosi a rispettarle e a farle rispettare, le disposizioni del Codice e dei suoi allegati, del Regolamento Sportivo, e le sue Appendici; di riconoscere **ESPORT ITALIA ASD quale unica giurisdizione competente** e di rinunciare, conseguentemente, ad adire arbitri o altra giurisdizione per fatti derivanti dall'organizzazione di gara e del Campionato o dallo svolgimento delle singole competizioni, di tenere sollevati ESport Italia asd, gli organizzatori, i giudici da ogni responsabilità.

Categoria : Super Formula Giapponese.

1.2 – TITOLI ASSEGNATI

Assegneranno per il Super Formula ESI i seguenti titoli:

- Titolo di Campione Super Formula ESI.
- Verranno premiati i primi 3 della finale con dei premi offerti da AS|31 Sportwear.

N.B.: per tutti i titoli, la condizione è che vi siano almeno cinque partecipanti verificati per evento. L'attività promozionale è di competenza dell'ESport Italia asd.

2. – DIRITTO DI IMMAGINE

Ogni diritto riguardante il nome, il logo e l'immagine dell'evento organizzato, e il loro relativo uso e sfruttamento in particolare utilizzazione e trasmissione radio-televisiva o via Internet, per qualsiasi finalità sia essa di comunicazione, o promozionale appartiene a ESport Italia asd, che potrà disporre a propria intera e assoluta discrezione.

i Concorrenti, riconoscono e accettano che ESport Italia asd si riserva il diritto di utilizzare, direttamente o indirettamente, e di concedere a terzi (inclusi gli sponsor/partner organizzati da "ESport Italia asd" sia in Italia sia all'estero, senza preavviso e senza che alcun compenso abbia loro dovuto:

a) I nomi, i loghi, le immagini (sia in movimento che statiche) e i risultati (classifiche) dei Concorrenti ed eventuali penalità inflitte ai partecipanti all'evento Super Formula ESI.



(b) le immagini della Vettura, della tuta e/o del casco dell'attrezzatura e di ogni altro elemento utilizzato dai partecipanti nel contesto della loro partecipazione all'evento e di "ESport Italia asd", per scopi di comunicazione attraverso il sito web e i canali social ufficiali appartenenti ad ESport Italia asd.

3. - ISCRIZIONI E TEST D'AMMISSIONE

Per poter partecipare all'evento bisogna effettuare l'iscrizione compilando il modulo presente nel sito ufficiale www.esport-italia.it.

4. - REGOLAMENTO ADESIVI e PATCH

Per l'evento Super Formula ESI i concorrenti dovranno apporre e mantenere per tutta la durata senza alcuna alterazione, la livrea vettura e le tute ufficiali. Inalterato dovrà anche essere il logo ufficiale e i loghi coordinati obbligatori secondo la specifica seguente in (**Allegato N°1**). (N.B.: i numeri di gara e i loghi da applicare saranno forniti dagli organizzatori). I partecipanti dovranno attenersi scrupolosamente a tutte le norme dettate dal vigente regolamento che si intendono qui integralmente riportate e a tutte le disposizioni impartite dal giudice di Gara.

5.- DATE

Date	Circuito	Lunghezza	Nazionalità	Distanza
10/06/2020	Suzuka	5,807 Km	Giappone	35 giri (203,245 km)
17/06/2020	Interlagos	4,309 km	Brasile	47 giri (202,523 km)
24/06/2020	SpaFrancorchamps	7,004 km	Belgio	29 giri (203,116 km)
01/07/2020	Autopolis	4,674 km	Giappone	43 giri (200,982 km)
09/07/2020	Barcellona (Finale)	4,654 Km	Spagna	66 giri (307,164 km)

6. - VETTURE AMMESSE

Le vetture ammesse al Super Formula ESI sono in esclusiva categoria GR.X con il bilanciamento delle prestazioni (BDP)

MARCA	MODELLO	CV-KG
Super Formula	Dallara SF19 / Honda	BDP



7. – IMPOSTAZIONI DELLA LOBBY

- Orario: **13:45 circa**
- Meteo: **Sereno**
- Cavalli per categoria: **Tabella di categoria**
- Peso: **Tabella di categoria**
- Tipo di partenza: **Dalla griglia con falsa partenza**
- Griglia di partenza: **Pole al più veloce Impostata dal host**
- Turbo: **Disattivato**
- Intensità scia: **Realistica**
- Danni visibili: **SI**
- Danni meccanici: **Ridotti**
- Usura gomme: **X2**
- Consumo carburante: **X3**
- Carburante iniziale: **100 Litri**
- Aderenza sul bagnato/bordo pista: **Realistica**
- Tempo per completare la gara: **180 sec.**
- Moltiplicatore tempo utilizzo: **Predefinita**
- Tempo limite qualifiche: **Pratica gestita dalla direzione gara**
- Tempo di qualificazione per continuare: **Pratica gestita dalla direzione gara**
- Usura gomme durante le qualifiche: **X2**
- Consumo carburante durante le qualifiche: **X3**
- Classificazione massima gomme: **Corsa Super-Morbide**
- Classificazione minima gomme: **Corsa Dure**
- Restrizioni livrea: **nessun limite**
- Tipo di numero del auto: **Numero standardizzato da ESport Italia**
- Assegna i numeri in automatico: **NO**
- Utilizzo kart: **NO**
- **Impostazioni e penalità**
- Trasparenza durante la gara: **Nessuna**
- Penalità taglio: **Ridotta**
- Penalità collisione con il muretto: **Nessuna**
- Rilevamento collisione con il muretto: **Predefinita**
- Penalità per contatto laterale: **NO (regolamento Esport Italia asd)**
- Correzione direzione veicolo dopo collisione: **NO**
- Riposizionamento delle auto quando escono dal tracciato: **NO**
- Regole delle bandiere: **SI**
- E' vietato uscire con più di due ruote dalla linea che delimita la pista: **SI**
- **Limita opzioni di guida**
- Aiuto controsterzo: **Proibito**
- Controllo stabilità: **Proibito**



- Traiettoria assistita: **Proibito**
- Controllo trazione: **Proibito**
- Abs: **SI**
- Lunghezza della gara: **(200 Km)**

7.1- ASSETTI

Gli assetti sono bloccati

8. – I CONCORRENTI

I concorrenti partecipanti alle competizioni dovranno attenersi al seguente regolamento con una buona condotta durante tutta la durata delle competizioni e nelle chat di gruppo. I piloti dovranno personalizzare la tuta da gara (Articolo 6. e Allegato N°2) il proprio casco che resterà invariato per tutta la competizione e inviare alla direzione gara tramite mail la livrea della propria vettura a esport.italia@gmail.com

9. - IL BRIEFING

Tutti i piloti dovranno presentarsi al briefing prima delle prove ufficiali, questo per chiarire eventuali dubbi sul tracciato, sulle vetture, ed è un modo per confrontarsi su problematiche con i conduttori e la direzione gara.

10. - PROVE LIBERE

Tutti i concorrenti potranno effettuare dei test durante le settimane di stop per la preparazione al SET UP della vettura, per una buona performance durante la competizione

11. - PROVE UFFICIALI

Durante le prove ufficiali TUTTI i piloti dovranno stare nei box, e soltanto dopo la segnalazione dalla direzione gara del **Semaforo verde** i concorrenti potranno scendere in pista per l'inizio delle prove ufficiali che decreteranno la classifica di partenza. Quando la direzione gara esporrà il **Semaforo rosso** TUTTI i piloti sono tenuti a **finire il giro** e rientrare ai box ad **ATTENDERE LA FINE DALLA DIREZIONE GARA** senza abbandonare a metà giro o addirittura abbandonare il campo di gara. Dopo una pausa di 5 minuti si partirà con lo schieramento e l'inizio della Gara.

I tempi delle prove ufficiali e categorie:

Tempo Qualifiche
15 minuti

12. – AMMISSIONE ALLA FINALE

L'evento dividerà i piloti iscritti in 3 gironi (Alpha, Beta, Gamma), che in 3 lobby differenti correranno le rispettive gare.

Alla fine della prime 4 gare, i primi 4 classificati dei rispettivi gironi correranno nella finale del 8 luglio, che sancirà il vincitore.



13. –SCHIERAMENTO E GRIGLIA DI PARTENZA

La procedura di schieramento sarà condotta dietro la safety car dai box alla griglia di partenza, e sarà conforme a quanto disposto dalla Partenza da fermi con falsa partenza.

Se nel corso della procedura di partenza, il campo di gara diviene improvvisamente inutilizzabile, un cartello “**partenza ritardata**” sarà presentato sulla chat del campo gara e ne sarà data comunicazione ai Concorrenti. Non appena le condizioni lo permetteranno, la procedura di partenza sarà ripresa iniziando con l'esposizione del cartello “**5 minuti**”. I Concorrenti saranno tenuti informati dell'evoluzione degli avvenimenti e dell'aggiornamento del programma. Ma in caso di disconnessione di almeno 3 dei partecipanti la partenza sarà non valida, si procederà con un RESTART.

14. - REGOLAMENTO RISPETTO LINEE DI PISTA

I concorrenti durante le competizioni dovranno rispettare le linee che delimitano il tracciato, sarà consentito superarle con solo DUE ruote è vietato tassativamente superarle con tutti e quattro i pneumatici. Le linee della corsia box sia in entrata che in uscita non possono essere calpestate e/o oltrepassate.

15. – DIREZIONE GARA, SEGNALAZIONI, SEMAFORI E BANDIERE

La direzione gara è l'organo preposto composto con il giudice unico di gara al controllo per il rispetto del regolamento durante la competizione, per l'assegnazione di eventuali penalità. La direzione gara sarà rappresentata durante le competizioni dal pilota della SAFETY CAR.

I SEMAFORI

15.1 – SEMAFORO VERDE: L'esposizione del **semaforo verde** durante le prove ufficiali decreterà l'apertura della corsia box per l'inizio delle prove ufficiali. Durante la fase di gara verrà dato lo **Schieramento** che darà l'inizio alla procedura di uscita delle vetture dai box per l'avvio dello schieramento.

15.2 – SEMAFORO ROSSO: L'esposizione del **semaforo rosso** decreterà la fine delle prove ufficiali, e dopo l'esposizione tutti i concorrenti dovranno far rientro in corsia box.

15.3 – SC: L'esposizione di questa segnalazione informa i concorrenti dell'ingresso della Safety car in pista, tutti dovranno mantenere le posizioni e accodarsi alla stessa, fino alla segnalazione di rientro.

15.4 –: SC RIENTRERA' IN QUESTO GIRO: L'esposizione di questa segnalazione informa i piloti che la safety car farà rientro ai box.



15.5 - LE BANDIERE: I concorrenti dovranno fare attenzione alle bandiere esposte durante la gara dalla direzione gara che con i colori della bandiera e il numero della vettura interessata potrà effettuare eventuali segnalazioni.

ES: “**BANDIERA: BIANCA NERA 10**” (prendere visione dell’allegato N°3)

16. - CORSIA BOX

Durante la permanenza in corsia box dopo l’ingresso in campo gara (stanza) i piloti dovranno segnalare nella chat il numero presente visibile dei partecipanti, così da evitare incidenti di gara per una mancata visualizzazione corretta dell’avversario.

17. - SEGNALAZIONI RECLAMI DI GARA

I concorrenti potranno segnalare irregolarità e contatti di gara, utilizzando il modulo posto nel sito ufficiale www.esport-italia.it entro le 24 ore successive dalla fine dell’evento.

18. - PENALITA’

Tutti i piloti sono tenuti ad avere una condotta rispettosa verso tutti gli avversari, evitando situazioni pericolose inutili, rischiando di compromettere la propria gara e quella degli avversari.

- Dare precedenza alle vetture affiancate all'interno curva evitando inutili chiusure.
- Evitare sorpassi azzardati, il conducente dovrà effettuare la manovra in totale sicurezza evitando ogni tipo di situazione pericolosa.
- I doppiati non devono ostacolare i piloti a pieni giri in nessun modo spostandosi fuori traiettoria appena possibile, dando così la possibilità di essere sorpassati in sicurezza.
- E' consentito cambiare traiettoria non più di **una volta** quando si ha una vettura in inseguimento, sono vietati i zig-zag in pista.
- In caso di disconnessione da parte di un partecipante durante le competizioni, questo caso sarà valutato come un **ritiro per cedimento meccanico** ma non accettato più di tre volte a stagione altrimenti verrà valutato come abbandono volontario irregolare.

18.2 PENALITA’ E LA DIREZIONE GARA

Per chi commette un’infrazione sarà compito del giudice di gara stabilire la gravità, e quale penalità assegnare al pilota a fine gara tra:

- Drive through (pit obbligatorio senza rifornimento e cambio gomme) con comunicazione in chat gara.
- Da 5 a 30 secondi di penalità da aggiungere al tempo totale di gara
- Retrocessione di 5 posizioni
- Ammonizione da parte del direttivo del ESport Italia asd
- Espulsione e revoca della licenza ESI.



18.3 REGOLA 8210

Le penalità di tempo sancite dal gioco durante la gara per contatti o tagli di pista, sarebbe buon senso da parte di tutti scontarle il prima possibile senza recare rallentamenti a chi segue, e dovranno essere scontate **obbligatoriamente entro la fine del penultimo giro.**

19. - RICORSI E APPELLI

I concorrenti potranno far ricorso ad una penalità inflitta dai giudici e fornendo spiegazioni dettagliate sull'accaduto. Per il ricorso utilizzare l'apposito modulo presente nel sito www.esport-italia.it

20. - ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI

Classificazione piloti in gara.

Posizione Gara	Pti.
1	25
2	18
3	15
4	12
5	10
6	8
7	6
8	4
9	2
10	1
11	0
12	0



Esport Italia
VIRTUAL ACADEMY
Super Formula ESI
Regolamento Adesivi

Allegato N°1



© 2020 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc.

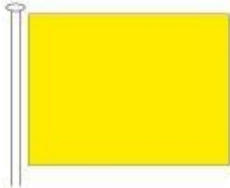


© 2020 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc.



ESport Italia
VIRTUAL ACADEMY
Super Formula ESI

- **Numeri:** i numeri dovranno essere esposti, in modo ben visibile, sul musetto anteriore, e su ambedue le parti verticali dell'alettone posteriore.
- **Loghi AS|31:** i loghi AS|31 dovranno essere in bella mostra come da immagini sovrastanti.
- **Loghi ESport Italia:** i loghi ESport Italia dovranno essere in bella mostra come da immagini sovrastanti.
- **Logo WWW.ESPORT-ITALIA.IT:** il logo dovrà essere posizionato almeno una volta nella vettura.
- **Loghi altri partner:** i loghi dei partner **BARUFFI, TUTTO SANT'ANTIOCO, GAMESTORE, SPARCO, VIEWSONIC** e **ENGLISH TAKE-AWAY** dovranno essere posizionati almeno una volta nella vettura.
- **Logo sicurezza (Switch Estintore):** tale logo dovrà essere posizionato in prossimità di suddetti switch vicino al cofano motore, come esemplificato dalle foto.
- **Nome e bandiera di nazionalità:** il nome la bandiera della nazionalità dovranno essere in bella vista nella pinna posteriore del cofano motore.
- **Altri loghi:** gli unici altri loghi ammessi saranno: quelli relativi alla marca di pneumatici, quelli relativi al proprio team, quelli relativi al produttore del propulsore e del telaio (rispettivamente Honda e Dallara) ed infine non più di un logo personale.



pericolo generico

Questa bandiera indica una situazione di pericolo sul percorso di gara e obbliga i piloti a ridurre la velocità e di mantenere la propria posizione vietando il sorpasso fino alla postazione con bandiera verde. Essa ha però due livelli di gravità: infatti se viene esposta una sola bandiera agitata indica una situazione di pericolo "non grave", quale può essere una vettura ferma sul bordo o su una parte del percorso di gara, mentre se vengono agitate due bandiere, indica una situazione di pericolo "più grave", quale può essere una vettura ferma o comunque una situazione di pericolo che ostruisce parzialmente o totalmente la sede stradale.



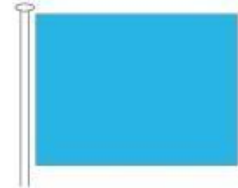
cessazione di pericolo

Questa bandiera viene esposta per indicare che la pista è libera e dovrà essere agitata alla postazione immediatamente dopo ad una situazione di pericolo precedentemente segnalata con una o più bandiere gialle. Può essere anche usata per indicare la partenza di una sessione di prove o di warm-up.



cessare immediatamente di gareggiare

Questa bandiera indica che la gara è sospesa, obbliga tutti gli equipaggi a rallentare immediatamente o fermarsi e nelle gare in circuito, di arrestarsi ai box. Viene sempre esposta agitata unicamente su indicazione del direttore di gara.



segnale di sorpasso

Questa bandiera normalmente viene mostrata agitata indica ad un pilota che sta per essere sorpassato. In particolare durante le prove avverte di lasciare strada ad un veicolo più veloce, mentre in gara viene mostrata ad una vettura che sta per essere doppiata. Viene anche utilizzata immobile a chi sta uscendo dai box per indicare il sopraggiungere di vetture sulla pista.



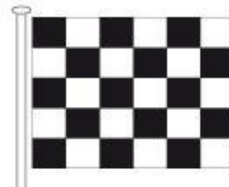
veicolo lento o di soccorso sul percorso

Questa bandiera viene esposta agitata agli equipaggi. Indica che c'è un veicolo molto più lento sulla porzione di pista controllata da quella postazione. Può indicare un veicolo di servizio o soccorso (ambulanza o veicolo antincendio) sul percorso oppure di una vettura in gara che procede lentamente sul percorso.



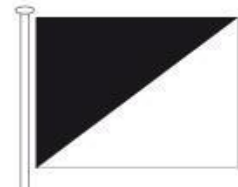
provvedimento disciplinare

Viene esposta immobile dal direttore di gara o da un suo delegato, sulla linea di partenza, integrata da un pannello indicante il numero della vettura interessata dal provvedimento disciplinare, per non più di quattro giri consecutivi e indica al pilota che dovrà fermarsi obbligatoriamente ai box al prossimo passaggio.



fine gara

Questa è la classica bandiera di arrivo di qualsiasi competizione automobilistica. Di norma viene esposta dal direttore di gara o da un suo delegato. Va esposta sempre in movimento.



condotta scorretta

Viene esposta dal direttore di gara o suo delegato, sulla linea di partenza, una sola volta al concorrente colpevole di una condotta sportiva scorretta. Essa viene esposta integrata ad un pannello indicante il numero della vettura "colpevole" e va esposta immobile.



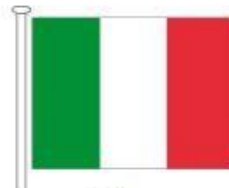
problemi meccanici

Viene esposta immobile dal direttore di gara o da un suo delegato, sulla linea di partenza integrata da un pannello indicante il numero della vettura interessata dal malfunzionamento tecnico che può causare pericolo per lo stesso pilota e per gli altri piloti. Il conduttore interessato deve arrestarsi al più presto ai box. Il disco arancione deve avere 40 cm di diametro.



diminuzione di aderenza

Questa bandiera indica la diminuzione di aderenza della superficie stradale della pista o del percorso di gara. Le cause più frequenti sono la presenza di olio o anche l'acqua piovana, durante un improvviso acquazzone o altra causa che provochi appunto la diminuzione di aderenza. Questa bandiera va esposta agli equipaggi in gara immobile.



partenza della gara

Di norma per indicare la partenza di una corsa automobilistica viene utilizzata la bandiera della nazione da cui prende il "via" la gara. In caso diverso, essa, deve essere di altro colore che non faccia confusione con le segnalazioni successivamente indicate. Il segnale di partenza viene dato alzando la bandiera in precedenza abbassata. Per la maggior parte delle gare è stata sostituita da segnali luminosi.