

# **CIN CUP ESPORTS SERIES**

**REGOLAMENTO 2023/2024 V2.2**

# PREMESSA

## ***Requisito minimo di partecipazione al CIN:***

Dimostrare di riuscire a correre più gare senza causare incidenti.

## ***Cosa richiede il CIN:***

Ogni pilota deve arrivare preparato alla gara.

## ***Approccio al CIN:***

Questo campionato NON è come le gare delle Series iRacing in cui se commetti un errore, ci passi sopra e riprovi nella gara successiva. Nel CIN se non gareggi in modo pulito verrai penalizzato, potrai dover saltare delle gare o anche essere escluso dal campionato.

## ***Mentalità nel CIN:***

Spingi più forte che puoi, ma sempre entro le tue capacità e i limiti della tua auto, con in mente in ogni momento il divertimento degli altri piloti in pista. Girare incolonnati per molti giri in gialla e/o con una macchina danneggiata non è divertente per nessuno.

## ***Sangue freddo per il CIN:***

Abbiate pazienza, siate zen, le gare saranno sufficientemente lunghe per avere il tempo di recuperare posizioni e differenziare le strategie. Allenate la vostra capacità di gestire le gomme e il setup oltre che l'abilità di prevenire situazioni pericolose.

## ***Aspettative del CIN:*** [credits to iRacing Stock Car Association]

- Fare lunghi run in regime di bandiera verde.
- Dimostrare rispetto verso tutti i concorrenti.
- Poter competere per la posizione in modo pulito.
- Gareggiare in primis contro la propria abilità e il proprio setup.

## ***Lunga vita al CIN!***

Questo campionato si sostiene solo grazie alle vostre donazioni, ringraziamo anticipatamente tutti voi per il supporto e per mantenere viva questa splendida avventura da oltre 20 anni.

# 1 – REGOLE GENERALI

- 1.1 La partecipazione al campionato “CIN CUP ESPORTS SERIES” comporta l’accettazione del regolamento in tutte le sue parti.
- 1.2 Il simulatore usato per il campionato CIN CUP ESPORTS SERIES è iRacing ([www.iracing.com](http://www.iracing.com)).
- 1.3 Per partecipare è necessario comprendere l’italiano o essere in team con piloti che possano tradurre in tempo reale le comunicazioni che verranno fornite nella chat vocale di Discord.
- 1.4 Per partecipare al campionato, il pilota dovrà compilare l’apposito modulo di iscrizione presente sul sito ufficiale del Campionato ([www.i-cin.it](http://www.i-cin.it)). Dopo l’invio dell’iscrizione il pilota dovrà richiedere la partecipazione alla Lega su iRacing per prendere parte alle gare.
- 1.5 Le iscrizioni al campionato sono sempre aperte. Per la prima gara potranno entrare in lista di convocazione i piloti iscritti entro il 01/09/23. Per le successive gare entreranno in lista di convocazione tutti i piloti iscritti entro il venerdì antecedente la gara. Il pilota al momento dell’iscrizione dovrà scegliere un modello di vettura e un numero di gara da 1 a 99 non scelto precedentemente da altri piloti). I numeri iniziati con 0 saranno riservati ad eventuali “Wild Card”, cioè ospiti del CIN. I piloti che hanno corso nel campionato 22/23 avranno diritto di prelazione sul numero con cui hanno gareggiato.
- 1.6 Per ogni lunedì di gara verranno aperte due sessioni, una per il gruppo A e una per il gruppo B. I gruppi verranno formati tramite la lista di convocazione.
- 1.7 Il numero massimo di piloti in pista è di 40 per gruppo, mentre il numero minimo per il gruppo B è 15. La DG può decidere di cambiare questi numeri anche a stagione in corso e/o solo per qualche gara, in base al numero dei partecipanti o alla tipologia di pista.
- 1.8 La lista di convocazione verrà così composta:  
Per le prime 4 gare, avranno precedenza i piloti che hanno corso più gare nel CIN 22/23, mentre per le restanti verrà utilizzato il CIN RATING, un valore calcolato con le stesse modalità dell’irating di Iracing, su tutte le gare corse dal CIN 2002/2003, con le seguenti eccezioni:
  - I piloti nuovi dovranno correre 4 gare nel gruppo B prima di aver la possibilità di correre nel gruppo A; Nel caso la gara del gruppo B non avesse luogo, potranno correre nel gruppo A, se c’è posto, come ultimi della lista.
  - I piloti con il patentino P3 non potranno correre nel gruppo A (per il funzionamento del patentino andare al capitolo 5);
  - I piloti che, dopo 4 gare corse, avranno il rapporto penalità/gare corse >0,50 non potranno correre nel gruppo A.

1.9 Partecipazione alla gara:

il martedì antecedente la gara verrà inviata un'email a tutti gli iscritti a cui andrà risposto PRESENTE o ASSENTE alla gara stessa. La risposta dovrà essere data entro la mezzanotte del sabato: chi non risponde entro l'orario stabilito verrà considerato assente e potrà correre nel gruppo B previa richiesta agli admin.

Da quest'anno non ci saranno sostituzioni dell'ultimo minuto nel gruppo A.

1.10 Le vetture usate per il campionato sono le NASCAR Cup Series Next Gen. Per partecipare al campionato il pilota deve possedere almeno una delle seguenti vetture:

- NASCAR Cup Series Next Gen Chevrolet Camaro ZL1
- NASCAR Cup Series Next Gen Ford Mustang
- NASCAR Cup Series Next Gen Toyota Camry

1.11 Il campionato si corre in modalità open setup.

1.12 Tutte le gare del campionato si svolgono su piste ufficiali iRacing facenti parti del calendario NASCAR reale.

1.13 La CIN CUP ESPORTS SERIES non è una competizione ufficiale iRacing, la partecipazione alle gare del campionato non comporta l'assegnazione di punti iRating e punti Safety di iRacing.

1.14 Per tutte le gare del campionato saranno attivate le regole della NASCAR del simulatore iRacing, l'unico aiuto alla guida consentito sarà il "clutch assist".

1.15 Le gare del campionato non hanno limite punti incidente di iRacing previsti dal simulatore.

1.16 Le gare si svolgeranno secondo calendario, nell'eventualità di avvenimenti eccezionali le date potranno essere modificate.

1.17 La sessione di *Host* delle gare del campionato avrà i seguenti orari:

Gruppo A

- 20:00 Pratica – 90 minuti
- 21:30 Qualifica – 2 giri/5 minuti (2 giri/10 minuti per i Road Track)
- 21:35 Gara – giri/145 minuti massimo

Gruppo B

- 20:00 Pratica – 75 minuti
- 21:15 Qualifica – 2 giri/5 minuti (2 giri/10 minuti per i Road Track)
- 21:20 Gara – giri/100 minuti massimo

- 1.18 Le gare del gruppo A hanno durata pari al 60% dei giri totali reali e un tempo massimo di 145 minuti, quelle del gruppo B hanno una durata pari al 40% dei giri totali reali e un tempo massimo di 100 minuti. La DG si riserva il diritto di cambiare la durata di una gara in qualsiasi momento.
- 1.19 La gara avrà orario simulato simile alla controparte reale.
- 1.20 Le condizioni meteo della gara rispetteranno quelle della controparte reale del campionato NASCAR precedente, con la variabilità pari al 50% all'inizio della sessione e durante la sessione.
- 1.21 La sessione di pratica inizierà con una gommatura dell'asfalto pari al 0%.
- 1.22 Nelle sessioni di allenamento, la pratica inizierà con una gommatura dell'asfalto al 20%.
- 1.23 Una Wild Card risulterà "trasparente" sulla classifica finale di gara in termini di punteggio.

## 2 – REGOLE GARA

2.1 I circuiti NASCAR si dividono in quattro categorie:

- *Superspeedway*: ovali superiori ai 2 miglia.
- *Speedway*: ovali tra 1 e 2 miglia.
- *Short Track*: ovali inferiori a 1 miglia.
- *Road track*: stradali.

2.2 La Pit Lane è l'area destinata ai Pit Stop delle vetture, tale area è limitata in ingresso da una linea compresa tra due coni gialli e in uscita da una linea compresa tra due coni verdi.

2.3 È attivo il limite di gomme utilizzabili durante la sessione di gara, tale limite varia per ogni gara come di seguito:

GARA	GOMME
1 - DAYTONA	5
2 - AUTOCLUB	7
3 - LAS VEGAS	5
4 - NEW HAMPSHIRE	5
5 - CHICAGO STREET	4
6 - ATLANTA	5
7 - BRISTOL	6
8 - SONOMA	4
9 - CHARLOTTE	8
10 - DOVER	5
11 - RICHMOND	5
12 - WATKINS GLEN	4

GARA	GOMME
13 - TALLADEGA	4
14 - GATEWAY	6
15 - PHOENIX	5
16 - KANSAS	5
17 - TEXAS	5
18 - POCONO	4
19 - DARLINGTON	8
20 - MICHIGAN	4
21 - MARTINSVILLE	6
22 - NASHVILLE	6
23 - HOMESTEAD	5

2.4 Le qualifiche si svolgeranno in sessione privata della durata di 5 minuti per gli ovali e 10 minuti per gli stradali in cui il pilota potrà effettuare 2 giri cronometrati. Sarà attivato il sistema di controllo della condotta.

2.5 La partenza o ripartenza della gara sarà in "Doppia Fila Lanciata". Al termine delle qualifiche il pilota ha tempo 2 minuti per schierarsi, trascorsi i quali inizierà il giro di riscaldamento (2 per i Short Track) dietro la Safety Car. I piloti dovranno mantenere un'andatura costante stabilita dalla Safety Car e **dovranno distanziare il pilota che li precede della lunghezza massima di una vettura**. Alla prima partenza i piloti potranno accelerare solo quando sarà sventolata la "Green Flag". Nelle successive ripartenze, sarà il pilota in testa alla gara a decidere il momento della ripartenza nella restart zone, mentre gli altri piloti potranno accelerare solo quando verrà sventolata la "Green Flag" che iRacing attiverà quando "rileverà" l'accelerazione del leader.

- 2.6 Il pilota che non riuscirà a schierarsi entro i 2 minuti, dovrà partire dalla *Pit Lane* ed aspettare che quest'ultima sia "*Open*" per entrare in pista.
- 2.7 In fase di partenza o ripartenza prima del traguardo è vietato sorpassare a sinistra la vettura che ci precede in fila.
- 2.8 Bandiere:
- **GREEN:** Partenza o ripartenza della gara.
  - **YELLOW:** Negli ovali indica la situazione di *Full Course Cautions*, bisogna quindi progressivamente rallentare e accodarsi alla vettura che precede; negli stradali la *Local Enforced Cautions* indica la presenza di un pericolo in pista, è vietato compiere sorpassi.
  - **BLUE:** valida solo negli stradali, avverte il pilota che sta per essere sorpassato da una vettura a pieni giri, il pilota deve quindi agevolare la manovra di sorpasso.
  - **BLACK:** Penalità.
  - **BLACK CON CERCHIO ARANCIONE:** Danni obbligatori da riparare.
  - **BLACK CON CROCE BIANCA:** Squalifica.
  - **WHITE:** Ultimo giro.
  - **CHECKERED:** Fine gara.
- 2.9 Nei *Superspeedway*, *Speedway* e *Short Track* è attiva la *Full Course Cautions* mentre negli stradali è attiva la *Local Enforced Cautions*.
- 2.10 Durante la *Full Course Cautions* in presenza di piloti doppiati verrà assegnato il "*Lucky Dog*". Lo *Spotter* e le informazioni a video comunicheranno il numero di gara del pilota primo dei doppiati che beneficia del *Lucky Dog*, il pilota quindi dovrà superare tutte le vetture che lo precedono, compresa la *Safety Car*, sulla destra.
- 2.11 Il pilota doppiato durante la *Full Course Cautions* può beneficiare del "*Wave Around*" se e solo se il pilota doppiato non effettua il pit e tutti i piloti a pieni giri che lo precedono entrano in *Pit Lane*. Prima della ripartenza lo *Spotter* comunicherà al pilota di passare la *Safety Car* e di riaccodarsi velocemente al gruppo, recuperando quindi un giro.
- 2.12 Penalità assegnate dal simulatore:
- **LONGEST LINE:** Il pilota deve posizionarsi in fondo allo schieramento in fase di ripartenza.
  - **DRIVE-THROUGH:** Il pilota deve percorrere tutta la *Pit Lane* lungo la *Corsia Veloce* mantenendo il limite di velocità. Non è possibile scontare tale penalità durante la *Full Course Cautions*.
  - **STOP&GO:** Il pilota deve fermarsi nel proprio Pit Box per un tempo stabilito, che verrà eventualmente sommato all'intervento dei meccanici sulla vettura. Non è possibile scontare tale penalità durante la *Full Course Cautions*.

- 2.13 Se il pilota non sconta la penalità assegnata verrà squalificato. Se fosse impossibile scontare la penalità entro il termine della gara, verrà aggiunto il tempo della penalità, comprensivo del tempo di percorrenza della *Pit Lane*, al tempo finale di gara.
- 2.14 In caso di *Full Course Cautions* negli ultimi giri di gara si andrà in "*Overtime*" e si applicherà la regola del "*Green, White, Checkered*" (**GWC**) per un massimo di tre volte. Dopo la ripartenza seguiranno 2 giri, se si giungerà in *Green* allo sventolare della *White Flag*, allora la gara terminerà regolarmente, altrimenti sarà nuovamente *GWC*. Superati i tre tentativi la gara terminerà in regime di *Full Course Cautions*.



## 3 – CATEGORIE, CALENDARIO E CLASSIFICHE

- 3.1 Al momento dell'iscrizione il pilota viene assegnato ad una categoria, le categorie presenti nel campionato sono:
- **GENTLEMAN DRIVER (GD)**: Pilota nato prima del 1968.  
Verranno esclusi dalla categoria i piloti che hanno vinto una gara negli ultimi 3 campionati Cin Cup eSports Series o che si sono qualificati ai Playoffs del campionato 22/23.
  - **ROOKIE/JUNIOR (RJ)**: Pilota che non rientra nella categoria Gentleman driver, che ha corso un massimo di 7 gare in un campionato organizzato dal Campionato Italiano NASCAR oppure che sia nato dopo il 1990.  
Verranno esclusi dalla categoria i piloti che hanno vinto una gara negli ultimi 3 campionati Cin Cup eSports Series o che si sono qualificati ai Playoffs del campionato 22/23.  
Verranno esclusi dalla categoria anche i piloti che hanno oltre 3000 di irating.
  - **CIN DRIVER (CD)**: Pilota che non rientra nelle altre due categorie.
- 3.2 Il pilota al momento dell'iscrizione può decidere se iscriversi da Indipendente o scegliere di correre per un Team.
- 3.3 Un Team deve essere formato da un numero minimo di 2 piloti e massimo di 3 ed un Team Manager che può non essere iscritto al campionato. Il terzo pilota non deve aver preso parte ai Playoffs 22/23.
- 3.4 Il Team Manager può svolgere lo stesso ruolo per più teams.
- 3.5 La formazione del Team deve essere definita entro e non oltre l'01/09/2023, dopo tale data solo i piloti neo iscritti e quelli indipendenti potranno scegliere se entrare a far parte di un team o crearne uno nuovo.
- 3.6 I piloti indipendenti che entreranno in un team a campionato in corso porteranno punti al team solo dal momento in cui ne faranno parte.
- 3.7 Il pilota che abbandona un team non potrà correre in un altro team, continuerà quindi a correre il resto del campionato da indipendente.
- 3.8 Il campionato ha inizio il giorno 11/09/2023 e termina il 17/06/2024 ed è composto da 23 gare.
- 3.9 Il pilota è libero di scegliere a quante e a quali gare partecipare.
- 3.10 Solo per il gruppo A, ogni gara su ovale avrà 2 traguardi volanti, chiamati Stage 1 e Stage 2, che daranno punti per la classifica.

3.11 Il calendario delle gare è così composto:

N	DATA	GARA	GRUPPO A			GRUPPO B
			STAGE 1	STAGE 2	TOTALE GIRI	TOTALE GIRI
1	11/09/2023	DAYTONA	36	72	120	80
2	18/09/2023	AUTOCLUB	36	72	120	80
3	02/10/2023	LAS VEGAS	48	97	161	107
4	16/10/2023	NEW HAMPSHIRE	54	109	181	121
5	30/10/2023	CHICAGO STREET			60	40
6	06/11/2023	ATLANTA	47	94	156	104
7	20/11/2023	BRISTOL	90	180	300	200
8	04/12/2023	SONOMA			66	44
9	18/12/2023	CHARLOTTE	72	144	240	160
10	28/01/2024	DOVER	72	144	240	160
11	22/01/2024	RICHMOND	72	144	240	160
12	05/02/2024	WATKINS GLEN			54	36
13	12/02/2024	TALLADEGA	34	68	113	75
14	26/02/2024	GATEWAY	43	86	144	96
15	11/03/2024	PHOENIX	56	112	187	125
16	25/03/2024	KANSAS	48	96	160	107
17	08/04/2024	TEXAS	48	96	160	107
18	22/04/2024	POCONO	29	58	96	64
19	06/05/2024	DARLINGTON	66	132	220	147
20	13/05/2024	MICHIGAN	36	72	120	80
21	27/05/2024	MARTINSVILLE	90	180	300	200
22	03/06/2024	NASHVILLE	54	108	180	120
23	17/06/2024	HOMESTEAD	48	96	160	107

3.12 Il campionato è diviso in due fasi. La prima fase del campionato prende il nome di “Regular Season”, comprende le prime 13 gare del campionato, inizia con la gara di Daytona il 11/09/2023 e termina con la gara di Talladega il 12/02/2024. La seconda fase del campionato prende il nome di “Playoffs”, comprende le ultime 10 gare del campionato, inizia con la gara di Gateway il 26/02/2024 e termina con la gara di Homestead il 17/06/2024.

3.13 La classifica del gruppo A e del gruppo B sarà unica.

3.14 Al termine di ogni gara, in base alla classifica finale, i punteggi per il gruppo A verranno così assegnati:

POS	PUNTI
1°	40
2°	35
3°	34
4°	33
5°	32
6°	31
7°	30
8°	29
9°	28
10°	27

POS	PUNTI
11°	26
12°	25
13°	24
14°	23
15°	22
16°	21
17°	20
18°	19
19°	18
20°	17

POS	PUNTI
21°	16
22°	15
23°	14
24°	13
25°	12
26°	11
27°	10
28°	9
29°	8
30°	7

POS	PUNTI
31°	6
32°	5
33°	4
34°	3
35°	2
36°	1
37°	1
38°	1
39°	1
40°	1

3.15 Al termine di ogni Stage, in base alla classifica del giro del traguardo volante, i punteggi verranno così assegnati:

POS	PUNTI
1°	10
2°	9
3°	8
4°	7
5°	6

POS	PUNTI
6°	5
7°	4
8°	3
9°	2
10°	1

3.16 Al termine di ogni gara, in base alla classifica finale, i punteggi per il gruppo B verranno così assegnati:

POS	PUNTI
1°	15
2°	13
3°	12
4°	11
5°	10
6°	9
7°	8
8°	7
9°	6
10°	5

POS	PUNTI
11°	4
12°	3
13°	2
14°	1
15°	1
16°	1
17°	1
18°	1
19°	1
20°	1

POS	PUNTI
21°	1
22°	1
23°	1
24°	1
25°	1
26°	1
27°	1
28°	1
29°	1
30°	1

POS	PUNTI
31°	1
32°	1
33°	1
34°	1
35°	1
36°	1
37°	1
38°	1
39°	1
40°	1

3.17 Al termine della Regular Season i piloti che occupano le prime 16 posizioni della Classifica Regular Season entrano nella fase Playoffs che determinerà il vincitore della CIN CUP ESPORTS SERIES. Tutti i piloti proseguiranno nella classifica "Championship", che comprenderà i risultati di tutte le gare del campionato e che determinerà la classifica finale dal diciassettesimo posto all'ultimo.

3.18 Al termine della Regular Season verranno assegnati dei punti bonus per i piloti che entreranno nella fase Playoffs. Questi punti saranno validi solo per le classifiche dei Round Playoffs (16 - 12 - 8) e saranno così distribuiti:

POS	PUNTI
1°	16
2°	15
3°	14
4°	13

POS	PUNTI
5°	12
6°	11
7°	10
8°	9

POS	PUNTI
9°	8
10°	7
11°	6
12°	5

POS	PUNTI
13°	4
14°	3
15°	2
16°	1

3.19 Ai piloti qualificati nei Playoffs verrà sottratto 1pt bonus per ogni punto penalità assegnato durante il campionato. I punti penalità decimali verranno arrotondati per eccesso.

3.20 La fase dei Playoffs è suddivisa in 4 rounds: "Round of 16", "Round of 12", "Round of 8" e "Final 4 Championship". I primi 3 rounds sono composti da tre gare, l'ultimo da una singola gara.

3.21 I piloti ammessi ai Playoffs saranno raggruppati in un'unica classifica Playoffs, il cui punteggio all'inizio di ogni round parte da zero più i punti Bonus conquistati alla fine della Regular Season.

3.22 Al termine di ogni round Playoffs (Round of 16, Round of 12 e Round of 8) vengono eliminati i piloti nelle ultime 4 posizioni della classifica Playoffs.

3.23 In caso di pareggio in una classifica, si guarderanno i piazzamenti di quella classifica.

3.24 I quattro piloti partecipanti alla Final 4 Championship si contendono il titolo di "Campione della CIN CUP ESPORTS SERIES", il pilota che al termine della gara occupa la posizione migliore rispetto agli altri tre avversari vince la CIN CUP ESPORTS SERIES.

3.25 I Team iscritti al campionato competono per la "Classifica Teams". In ogni gara solo i primi 2 piloti del team porteranno punti. Al termine della regular season i primi 10 team entreranno nei Playoffs Team. Ad ogni round verranno eliminati 2 team in base alla classifica del Round Playoffs. Nell'ultima gara i 4 team rimasti si sfideranno per vincere il titolo di Team of the Year.

- 3.26 I piloti della categoria Rookie/Junior competono anche nella "*Classifica Rookie*". Al termine della regular season i primi 10 piloti di categoria entreranno nei Playoffs Rookie. Ad ogni round verranno eliminati 2 piloti in base alla classifica del Round Playoffs. Nell'ultima gara i 4 piloti rimasti si sfideranno per vincere il titolo di Rookie of the Year. Nel caso non ci fossero almeno 10 piloti di categoria con più del 50% di partecipazioni nella regular season, non avranno luogo i playoff ma verrà stilata una nuova classifica che stabilirà i 4 piloti che potranno lottare per il titolo di Rookie of the Year nell'ultima gara.
- 3.27 I piloti della categoria Gentleman Driver competono anche nella "*Classifica Gentleman*". Al termine della regular season i primi 10 piloti di categoria entreranno nei Playoffs Gentleman. Ad ogni round verranno eliminati 2 piloti in base alla classifica del Round Playoffs. Nell'ultima gara i 4 piloti rimasti si sfideranno per vincere il titolo di Gentleman of the Year. Nel caso non ci fossero almeno 10 piloti di categoria con più del 50% di partecipazioni nella regular season, non avranno luogo i playoff ma verrà stilata una nuova classifica che stabilirà i 4 piloti che potranno lottare per il titolo di Gentleman of the Year nell'ultima gara.

## 4 – COMPORTAMENTO RICHIESTO AI PARTECIPANTI

- 4.1 Il pilota è obbligato a prendere visione del regolamento e a rispettarlo nei comportamenti in pista e/o nella chat di gioco e/o nella chat testuale o vocale di Discord e/o nella chat testuale delle dirette e/o sui social afferenti al campionato.
- 4.2 Il pilota è obbligato all'osservanza delle decisioni adottate dalla Direzione Gara (d'ora in avanti abbreviato DG). Quest'ultima adotterà le misure dirette a facilitare la conoscenza e il rispetto della normativa vigente. Il pilota è tenuto a collaborare con la DG ai fini della corretta applicazione della normativa vigente.
- 4.3 Il campionato si svolge con setup libero, pertanto il pilota deve arrivare preparato alla gara.
- 4.4 Il pilota deve comportarsi secondo i principi di lealtà e correttezza in ogni funzione, prestazione o rapporto comunque riferibile all'attività sportiva. Tutti i piloti cooperano attivamente alla ordinata e civile convivenza sportiva.
- 4.5 È fatto divieto al pilota di compiere, con qualsiasi mezzo, atti diretti ad alterare artificialmente lo svolgimento o il risultato di una gara ovvero ad assicurare a chiunque un indebito vantaggio nella competizione.
- 4.6 Il pilota deve astenersi da qualsiasi comportamento discriminatorio in relazione alla razza, all'origine etnica o territoriale, all'età, alla religione, alle opinioni politiche e filosofiche.
- 4.7 Il pilota non deve esprimere pubblicamente giudizi o rilievi lesivi della reputazione dell'immagine o della dignità personale di altri soggetti.
- 4.8 Il Team Manager è responsabile della condotta dei componenti del proprio team.
- 4.9 Il pilota deve essere presente sul canale vocale "Race" di Discord del campionato durante tutte le fasi della gara in cui sarà attivato il Push-to-Talk, si concederanno eccezioni solo per comprovati motivi.
- 4.10 Durante la sessione di qualifica e di gara l'uso della chat vocale e di quella testuale, nel simulatore e su Discord, è consentito solo per informazioni importanti riguardanti la sessione.
- 4.11 Non saranno ammessi Spotter umani. Ogni pilota dovrà gestire la propria strategia di gara e i pitstop, senza aiuto da parte di persone esterne.
- 4.12 Il pilota deve salvare il replay della gara. Nel gruppo B verrà richiesto dalla DG ad alcuni partecipanti scelti casualmente di condividere il replay per la gestione delle penalità.

- 4.13 Le piste NASCAR non hanno limiti ad eccezione:
- Nei Superspeedway è vietato oltrepassare volontariamente la doppia linea gialla, si toglieranno punti in classifica se si trae vantaggio.
- 4.14 In tutte le sessioni è fatto obbligo al pilota di dare la precedenza alle vetture presenti in pista durante l'uscita dalla Pit Lane.
- 4.15 Nella sessione di gara è fatto obbligo al pilota di comunicare tramite chat vocale e/o scritta l'intenzione di entrare nella Pit Lane quando questa manovra può comportare un pericolo per le vetture che seguono.
- 4.16 Sugli ovali il pilota, nel momento in cui affianca o viene affiancato da un avversario, riceverà l'avviso dallo Spotter e potrà percorrere la traiettoria ideale condividendola con l'altra auto ma sempre lasciando uno spazio congruo per evitare il contatto. L'obbligo durerà fin quando le vetture non risulteranno più affiancate, situazione che lo Spotter segnalerà.
- 4.17 Sui Road Track il pilota, in fase di difesa dal tentativo di sorpasso da parte di un avversario, può cambiare traiettoria una sola volta. Quando due vetture risultano affiancate perdono il diritto di traiettoria e devono concedere uno spazio congruo per evitare il contatto fino al termine della manovra di sorpasso.
- 4.18 I piloti dovranno mantenere un'andatura costante stabilita dalla Safety Car e dovranno distanziare il pilota che li precede della lunghezza massima di una vettura. Il pilota potrà accelerare solo quando sarà sventolata la "Green Flag".
- 4.19 Nel momento in cui il pilota vede un incidente davanti o dal momento in cui viene esposta la Full Course Cautions deve rallentare e applicarsi al massimo per evitare o prevenire altri contatti a catena. Nel rimettersi in direzione di marcia bisogna dare precedenza alle auto che sorraggiungono.
- 4.20 Durante la Full Course Cautions il pilota deve mantenere la propria posizione in fila nella parte interna della carreggiata ad un'andatura costante dietro la Safety Car ed a una distanza massima pari alla lunghezza di una vettura dal pilota che lo precede. In questa fase il pilota è tenuto a rispettare le informazioni date dallo Spotter e dalla HUD del gioco.

## 5 – PENALITA' E RECLAMI

### 5.1 La Direzione Gara (DG)

- La DG deve operare con imparzialità ed evitare disparità di trattamento.
- Tutte le sanzioni saranno valutate da più di un giudice per garantire penalità eque e condivisibili.
- Verrà fornita breve descrizione della motivazione che ha portato i giudici alla definizione della responsabilità.
- Le decisioni prese dalla DG sono insindacabili, non verrà lasciato spazio a polemiche.
- La DG si riserva il diritto di apportare modifiche al regolamento nell'ottica di un miglioramento costante dello stesso.

### 5.2 Status personale "Livello di Penalità" (P) [credits to iRacing Stock Car Association]

- Ogni pilota avrà un "Livello di Penalità" (P) crescente da P1 a P4.
- Per ogni responsabilità che verrà attribuita, il pilota riceverà punti di penalità secondo il sistema indicato successivamente e perderà anche punti in classifica nella gara analizzata.
- In caso di incidenti con corresponsabilità, altrimenti definiti "incidenti di gara", i punti potranno essere suddivisi tra i piloti in modo discrezionale dalla DG.
- E' previsto un sistema di recupero punti in caso di gara conclusa senza penalità.
- La DG potrà applicare penalità aggiuntive o richiamare verbalmente singoli piloti nel caso vengano rilevati comportamenti contrari alle aspettative del Campionato.

(P)	PUNTI PENALITA'	NOTE DALLA DG
<b>P1</b>	< 2	
<b>P2</b>	>= 2 e < 3	Rischio di salto gara in caso di penalità piena con aggravante.
<b>P3</b>	>= 3 e < 4	Il pilota potrà partecipare solo a gare del gruppo B. Nel caso le gare del gruppo B non avessero luogo, Il pilota non può partecipare alle gare di campionato fino a che non esce da questo livello di penalità accumulando bonus per il salto gara.
<b>P4</b>	>= 4	Il pilota non può partecipare alle gare di campionato fino a che non esce da questo livello di penalità accumulando bonus per il salto gara.

### 5.3 Attribuzione Punti di Penalità

La DG analizza:

- i contatti tra vetture che hanno provocato una Full Course Cautions.
- altri episodi notati dalla DG che causino conseguenze ai piloti in gara.
- i contatti tra vetture che saranno sottoposti alla propria attenzione tramite apposito reclamo da presentare entro e non oltre le 24 ore successive la pubblicazione delle penalità PROVVISORIE. Il reclamo potrà essere presentato esclusivamente da un pilota indipendente o dal Team Manager, per sé o per i piloti afferenti al proprio team. Allo scopo di avere una prima analisi autonoma condivisa all'interno del team, non saranno accettati reclami presentati da piloti facenti parte di un team ma che non siano team manager dello stesso.



- 5.4 La sequenza temporale della procedura sarà la seguente:
- prima scansione del replay da parte della DG alla ricerca degli episodi.
  - prima analisi degli episodi da parte della DG.
  - pubblicazione delle penalità PROVVISORIE.
  - apertura ai team della form reclami e chiarimenti per 24h.
  - analisi delle nuove segnalazioni da parte della DG.
  - pubblicazione delle penalità DEFINITIVE.

5.5 Elenco casistiche che attribuiscono punti di penalità

<b>PUNTI PENALITA'</b>	<b>MOTIVO</b>
+1 pt	Inosservanza delle Regole "Comportamento richiesto ai partecipanti".
+0,5 pt	Causare bandiera gialla non coinvolgendo altri piloti.
+1 pt	Causare bandiera gialla coinvolgendo uno o più piloti.
+1 pt	Contatto con altro pilota nei Road Course che causi danni/spin allo stesso.
+0,5 pt	AGGRAVANTE - Causare bandiera gialla nei 2 giri successivi l'inizio o la ripartenza della gara (il riferimento sarà la posizione sul traguardo dell'auto da penalizzare, non il leader) aggiungerà un'ulteriore penalità. Dopo il 75% dei giri di gara, questa regola non si applica.
+0,5 pt	AGGRAVANTE - La mancanza palese di buon senso rilevata dalla DG e inerente una responsabilità attribuita, aggiungerà un'ulteriore penalità.
da + 0,25 a +1 pt	La mancanza di buon senso rilevata dalla DG nell'evitare o prevenire altri contatti dopo l'uscita della Full Course Cautions o nel rimettersi in direzione di marcia potrà comportare penalità a totale discrezione della DG.
+2,5 pt	Un contatto intenzionale verrà punito con punti di penalità e una sospensione dalla gara successiva oltre alle conseguenze del Livello di Penalità raggiunto.
da + 0,25 a +1 pt	Qualsiasi altra situazione di gara notata dalla DG, allo scopo di tutelare la correttezza in pista, potrà comportare penalità a discrezione della DG.

5.6 Rapporto Penalità/Gare disputate

Se durante la stagione, dopo 4 gare disputate, il rapporto punti penalità/gare disputate sarà maggiore di 0,5, non si potrà correre nel gruppo A. La Direzione Gara può decidere insindacabilmente di escludere il pilota per una o più gare o anche definitivamente dal campionato se il rapporto è maggiore o uguale a 1.

Le gare non corse causa salto gara o causa annullamento gara del gruppo B verranno conteggiate nel rapporto Penalità/Gare disputate.

5.7 Recupero punti penalità

Si otterrà la riduzione di 0,35 punti penalità per ogni gara pulita. Non presentarsi alla gara non comporta una riduzione di penalità. Al pilota che farà solo qualche giro per ottenere la riduzione di penalità, togliendo il posto ad un altro pilota in lista, verrà assegnato un salto gara. Il salto gara assegnato dalla DG comporta la riduzione di 0,7 punti penalità. In ogni caso non si può scendere sotto a 0 punti penalità.

#### 5.8 Perdita punti classifica

- Ogni punto penalità comporterà la perdita di punti campionato nella misura di 4 volte i punti penalità nei risultati di gara per il gruppo A e di 2 volte per il gruppo B. In ogni caso non si potrà andare in negativo.
- In caso di vittoria in una gara, la perdita di punti campionato verrà raddoppiata.

5.9 Durante la stagione potranno essere comminati dei warning (o cartellini gialli) per situazioni al limite del regolamento o non del tutto chiare. La somma di più warning durante la stagione potrà portare a punti penalità aggiuntivi o ad esclusione da una o più gare.

5.10 I piloti del campionato 22/23 inizieranno il nuovo campionato con i punti penalità di fine campionato -2 pt. I nuovi iscritti partiranno con 1 pt penalità.

5.11 E' severamente vietato usare il muro come sponda pena l'esclusione da più eventi o dal campionato stesso.

## 6 – SKIN

- 6.1 Il campionato prevede che tutti i piloti gareggino con skin e numeri personalizzati, con livree e sponsor principali diversi per ogni auto. Le vetture dello stesso team potranno condividere il disegno della livrea, ma dovranno avere sponsor e colori diversi.
- 6.2 Il pilota al momento dell'iscrizione potrà richiedere che venga realizzata la propria skin dallo staff del *Campionato Italiano NASCAR*.
- 6.3 La skin personalizzata va inviata obbligatoriamente in formato PSD (anche compresso), utilizzando il form di iscrizione al campionato oppure tramite posta elettronica all'indirizzo [paint@i-cin.it](mailto:paint@i-cin.it)
- 6.4 L'invio della skin deve avvenire entro il 04/09/23 per tutti i piloti che vogliono correre la prima gara di campionato. Gli altri piloti potranno inviare la skin entro il venerdì precedente le altre gare di campionato.
- 6.5 La skin inviata non potrà essere modificata per tutto il resto del campionato, ad esclusione del tradizionale Throwback di Darlington.
- 6.6 La skin personalizzata sarà soggetta a revisione da parte dello staff e se non ritenuta consona dovrà essere modificata, pena l'assegnazione d'ufficio di una skin.
- 6.7 Verrà realizzato uno "skinpack" autoinstallante con tutte le skin degli iscritti al campionato, è altamente consigliato non usare Trading Paints quando si entra negli host del campionato.
- 6.8 La skin personalizzata deve essere realizzata usando i template ufficiali del campionato relativo alla vettura scelta al momento dell'iscrizione. Le skin realizzate non utilizzando i template ufficiali non verranno accettate.
- 6.9 Nei template ufficiali, la cartella "Obbligatorie - Non Toccare" non potrà essere modificata in nessun modo e il suo contenuto non può essere sovrascritto da altri layer.

#### 6.10 Regole generali:

- Il lato destro e il lato sinistro devono essere uguali.
- I numeri ammessi sono dal 1 al 98. Non sono consentiti numeri a 3 cifre.
- I numeri devono essere scritti con un carattere leggibile, in tinta unita, di un colore diverso dalla livrea su cui vengono poggiati. Possono avere bordi e ombreggiature di colori diversi.
- Il numero principale è quello laterale. Nel caso i numeri sul tetto, frontale e posteriore non siano facilmente leggibili causa livrea vettura, devono avere un colore diverso da quello principale.
- E' necessario avere almeno uno sponsor principale ben visibile sulla vettura.
- I loghi da mettere sulle livree non possono essere inventati: possono essere vostri sponsor reali oppure loghi esistenti e riconosciuti.
- Sul paraurti posteriore è vietato mettere loghi.
- Sono vietati sponsor espliciti/offensivi.
- Sono richieste livree attinenti il più possibile al mondo Nascar (esempi su <https://www.jayski.com/paint-schemes/>).

#### 6.11 Spazi FUCSIA:

- Negli spazi FUCSIA vanno messi gli sponsor principali.
- E' necessario avere almeno 1 sponsor principale, fino ad arrivare a un massimo di 3.
- I loghi devono essere grandi e ben riconoscibili.
- I loghi possono uscire dagli spazi Fucsia e coprire anche gli spazi Gialli, ma non possono andare sugli spazi Verdi.
- Sul cofano lo sponsor deve coprire minimo tutto lo spazio del riquadro o in larghezza o in altezza. E' possibile mettere 2 sponsor principali, uno che copre l'intera larghezza del riquadro e uno più piccolo. Nel caso ci sia solo un logo principale, è possibile mettere fino a 2 sponsor secondari.
- Nel riquadro sul tetto e in quello tra il lunotto posteriore e lo spoiler, lo sponsor deve leggersi da dietro l'auto; tuttavia questi spazi possono anche essere lasciati vuoti.

#### 6.12 Spazi GIALLI:

- Negli spazi gialli vanno messi gli sponsor secondari.
- Gli sponsor secondari devono essere di dimensioni decisamente più piccole degli sponsor principali.
- E' caldamente consigliato averne almeno 1 nella parte laterale bassa della macchina (ma non è obbligatorio), non c'è un massimo.
- In un riquadro possono esserci più sponsor secondari.
- I loghi non possono uscire dai riquadri gialli.

#### 6.13 Spazi VERDI:

- Negli spazi verdi vanno messi i numeri personalizzati.
- I numeri a 2 cifre devono occupare tutto il riquadro almeno in una delle due perpendicolari (dall'alto al basso oppure da sinistra a destra).
- I numeri a 1 cifra devono occupare tutto il riquadro dall'alto al basso.
- I numeri a 3 cifre possono leggermente sbordare a destra e sinistra.
- Il numero sul tetto deve leggersi dal lato del guidatore.
- Il o i layer con i numeri vanno messi nella cartella "Name & Numbers Obbligatori/Numbers).
- Il numero sullo sportello lato passeggero è necessario tenerlo in un layer separato.

#### 6.14 Spazi BLU:

- Negli spazi blu va messo il logo del team.
- Può sbordare leggermente in alto e in basso.
- E' consigliato utilizzare un logo team rettangolare.
- Nel caso di pilota indipendente lo spazio va lasciato vuoto.

#### 6.15 Eccezioni:

- Il porting di un'auto Nascar reale deve rispettare solo le regole degli spazi VERDI e BLU.
- Una livrea con monosponsor principale che copre tutta la macchina deve rispettare solo le regole degli spazi VERDI e BLU.
- Altre eccezioni potranno essere discusse con lo staff mandando una richiesta a [paint@i-cin.it](mailto:paint@i-cin.it).

6.16 I piloti che saranno ammessi ai playoffs avranno una colorazione particolare sul banner del parabrezza e sullo spoiler posteriore; il banner verrà applicato direttamente dallo staff.

6.17 Il pilota rookie avrà delle bande di colore giallo sul paraurti posteriore che andranno attivate nella cartella "Stripes Rookie/GD".

6.18 Il pilota gentleman driver avrà delle bande color rosso sul paraurti posteriore che andranno attivate nella cartella "Stripes Rookie/GD".

#### 6.19 Darlington Throwback:

- Come ogni anno, per la gara di Darlington useremo delle livree storiche del CIN; andranno riadattate alle macchine Next Gen.
- Le livree per questa gara andranno inviate in formato PSD (anche compresso) a [paint@i-cin.it](mailto:paint@i-cin.it) entro il 30/04/24.
- E' consigliato ma non obbligatorio.