

INDICE

Aggiornamenti	2
1. Informazioni generali	3
1.1. Licenza HLS	3
1.2. Team	3
1.3. Sistema RCS	3
1.4. Sistema RCS FLAGS	3-4
1.5. Canali di comunicazione	4
1.6. Calendario	4
1.7. Partecipazione	5
2. Sessioni	5
2.1. Orari e durata	5
2.2. Impostazioni	5
2.3. Risultati	6
2.4. Problemi	6-7
3. Bandiere e segnali	7
3.1. Bandiera gialla	7
3.2. Full Course Yellow (FCY)	7
3.3. Virtual Safety Car (VSC)	7
3.4. Safety Car (SC)	7
3.5. Bandiera rossa	7-8
3.6. Bandiera verde	8
3.7. Bandiera blu	8
3.8. Bandiera bianca e nera	8
3.9. Bandiera nera con disco arancio	9
3.10. Bandiera a nera	9
3.11. Bandiera a scacchi	9
3.12. Pit lane	9
4. Norme comportamentali	9
4.1. Condotta morale	9-10
4.2. Infrazioni	10
4.3. Incidenti	10
4.4. Limiti del tracciato	10
5. Direzione e Commissari	11
5.1. Amministrazione e Delegati	11
5.2. Penalità	11-12
5.3. Segnalazioni	12

Il suddetto Regolamento è protetto dalla proprietà intellettuale dell'autore e pertanto è punibile qualsiasi copia, contraffazione o utilizzo non consentito dai diritti di proprietà intellettuale

AGGIORNAMENTI

Versione	Articolo	Modifica
IT-260618		Nuova pubblicazione
IT-260922	2.1.1	Rettificato
IT-260922	2.3.7	Rettificato
IT-260922	2.4.6	Nuovo
IT-260922	3.5.4	Rettificato
IT-260922	4.2.5	Ora valido anche per GT7
IT-260922	5.1	Aggiornata la lista
IT-260922	5.3.4	Nuovo

APPLICAZIONE DELLE REGOLE

Le Regole indicate con ● si applicano alla Divisione di **F1**

Le Regole indicate con ● si applicano alla Divisione di **Assetto Corsa Competizione**

Le Regole indicate con ● si applicano alla Divisione di **Gran Turismo 7**

Le Regole indicate con ● si applicano alla Divisione di **Le Mans Ultimate**

Le Regole che non sono accompagnate da alcun simbolo si applicano a **tutte le Divisioni**

REGOLAMENTO SPORTIVO

1. Informazioni generali

1.1. Licenza HLS ●●●

Possono prendere parte agli Eventi del Campionato HLS ESPORTS i soli Piloti regolarmente accreditati e in possesso di una Licenza HLS valida. Ogni Pilota deve partecipare agli Eventi con un profilo conforme a quello configurato nella propria Licenza. I Piloti sono autorizzati a cambiare il loro profilo purché ciò venga prima richiesto e accettato dalla Direzione, in un arco di tempo che non deve inoltrarsi nelle 24 ore antecedenti all'Evento. Solo chi è in possesso di una regolare Licenza HLS è autorizzato ad accedere alle sessioni. In caso di squalifica dal Campionato o ritiro del Pilota non sarà emesso alcun rimborso per le spese di attivazione o rinnovo della Licenza HLS.

1.2. Team ●●●

- 1.2.1. In funzione del tipo di Categoria, i Piloti saranno assegnati ad un Team o si iscriveranno con esso. In ogni Evento i Piloti dovranno utilizzare la vettura del Team a cui sono assegnati e in base al loro ruolo. Partecipare ad un Evento con la vettura errata comporterà una squalifica dall'Evento.
- 1.2.2. ●● La livrea delle auto di ogni Team deve essere approvata dalla Direzione. Non saranno approvate livree che contengano simboli di incitamento all'odio, discriminazione, contenuti religiosi o politici, scritte ingiuriose o simboli che la Direzione possa reputare inadatte alla presentazione.
- 1.2.3. ●● Le auto per ogni squadra devono essere simili a meno di alcuni dettagli o particolari.
- 1.2.4. ● La posizione dei numeri auto sulla vettura non può essere variata rispetto al posizionamento standard.

1.3. Sistema RCS ●●●

La gestione del Campionato è supportata dal Sistema RCS Technology. Il Campionato HLS investe in tale Sistema al fine di garantire una gestione pratica ed efficiente tale da offrire il massimo della professionalità. Il Sistema è accessibile a tutti tramite il link **rcs.hlsesports.com**. Per selezionare la categoria a cui si è iscritti basta utilizzare il menù a tendina presente nel menù principale. Nel Sistema RCS sono mostrate le principali informazioni relative alla Categoria, agli Eventi, al Controllo Gara, ecc.

1.4. Sistema RCS FLAGS ●●

Il Sistema RCS FLAGS è una derivazione del Sistema RCS Technology. L'utilizzo ne è strettamente obbligatorio e consiste nel tenere aperta e visibile la pagina web **flags.hlsesports.com** da cui i Piloti avranno la riproduzione di un pannello luminoso come quelli posti a bordo pista per le segnalazioni di bandiere. Il Sistema si aggiunge alle bandiere mostrate in pista, e pertanto non le sostituisce. Il significato di ogni bandiera è spiegato dall'Articolo 3. In particolare tramite il Sistema sarà possibile visualizzare:

- a. segnale "pit open" per indicare l'apertura della pit lane (è vietato uscire dai box prima che il segnale sia mostrato all'inizio delle sessioni);

- b. segnale "pit closed" per indicare la chiusura della pit lane (è vietato uscire dai box se è segnalata la pit lane chiusa);
- c. schermo verde lampeggiante in caso di bandiera verde (o apertura pit lane);
- d. schermo giallo lampeggiante in caso di bandiera gialla esposta in uno specifico settore della pista, indicato con un numero nel centro dello schermo (1, 2 o 3 in base al settore interessato);
- e. ● schermo giallo lampeggiante con scritta FCY in caso di Full Course Yellow, con relative indicazioni riguardo la velocità da mantenere;
- f. ● schermo giallo lampeggiante con scritta FCY ENDING in caso di Full Course Yellow che sta per terminare (si attende la bandiera verde per il regime di Gara);
- g. schermo giallo lampeggiante con scritta SC in caso di Safety Car;
- h. schermo giallo lampeggiante con scritta SC e "Lapped cars can overtake" per indicare che i doppiati possono superare le altre vetture, inclusa la Safety Car, per potersi sdoppiare;
- i. schermo giallo lampeggiante con scritta IN in caso di Safety Car che rientra al termine del giro;
- j. schermo giallo lampeggiante con scritta VSC in caso di Virtual Safety Car;
- k. schermo rosso lampeggiante in caso di bandiera rossa o di partenza abortita;
- l. schermo blu lampeggiante in caso di bandiera blu (il numero al centro dello schermo indica la vettura a cui è rivolta la bandiera);
- m. schermo bianco e nero lampeggiante con numero auto e scritta "LET POSITION" in caso di necessità di cedere la posizione (ad esempio, ma non solo, per un sorpasso irregolare);
- n. schermo bianco e nero lampeggiante con numero auto e scritta "BLACK FLAG" in caso di squalifica dalla sessione in corso;
- o. schermo nero e arancio lampeggiante in caso di bandiera nero e arancio (il numero al centro dello schermo indica la vettura a cui è rivolta la bandiera);
- p. schermo bianco e nero a scacchi in caso di bandiera a scacchi (fine sessione);
- q. ● schermo rosso lampeggiante con scritta SS in caso di Standings Start (partenza dalla griglia) a seguito di una bandiera rossa;
- r. ● schermo verde lampeggiante con scritta RS in caso di Rolling Start (partenza in regime di VSC) a seguito di una bandiera rossa.

1.5. Canali di comunicazione ●●●

I canali di comunicazione tra Direzione, Commissari, Piloti e Responsabili sono il Sistema RCS, il canale Telegram "Board", il server Discord ufficiale e l'eventuale sistema di messagistica delle piattaforme. Ogni Pilota deve rimanere aggiornato su tutto ciò che viene pubblicato in tali canali.

1.6. Calendario ●●●

Il Calendario Ufficiale è visualizzabile tramite il Sistema RCS. La Direzione si riserva il diritto di modificare il calendario come ritiene, per evitare qualsiasi tipo di problema tecnico o organizzativo. In caso di mancata corrispondenza tra Sistema RCS e altre fonti (come una grafica pubblicata sul profilo Instagram ufficiale) si deve sempre fare riferimento a quanto esposto nel Sistema, poiché è la fonte di origine e più aggiornata delle informazioni.

1.7. Partecipazione ●●●

Per ogni Evento sarà inviato un messaggio nel canale Board di Telegram, nel quale si invitano i Piloti a registrare la loro presenza o assenza all'Evento interessato tramite il Sistema RCS. Ogni Pilota (Riserve incluse) deve segnalare un'eventuale assenza entro il tempo massimo stabilito, scritto anch'esso nel messaggio. In mancata segnalazione della presenza/assenza il Pilota sarà considerato assente e non potrà prendere parte all'Evento, previo diverse disposizioni (ad esempio ma non solo ammettere la partecipazione con partenza dal fondo). Ogni Pilota che non comunica la propria assenza potrebbe essere sanzionato. Un Pilota di Riserva potrà essere assegnato ad un Team per Eventi in cui un Pilota sia assente.

2. Sessioni**2.1. Orari e durata ●●●**

2.1.1. Le sessioni Qualifica hanno una durata di 18 minuti a meno che non sia specificato diversamente tramite Sistema RCS.

2.1.2. La durata della sessione di Gara varia in funzione della Divisione:

- a. ● Ogni Gara ha una lunghezza ordinaria tale da superare una lunghezza di 150 km. In caso fossero presenti meno di 15 Piloti, la sessione di Gara avrà una lunghezza tale da superare i 105 km. Nessuna sessione potrà protrarsi oltre le 23:00, previo quelle di Eventi già in tal senso programmati. Se la Gara alle ore 23:00 sarà terminabile in 3 giri, la sessione proseguirà fino alla bandiera a scacchi. In caso contrario sarà esposto il segnale "Final Lap" tramite il Sistema RCS FLAGS e al primo passaggio del leader sulla linea del traguardo sarà esposta bandiera a scacchi dalla Direzione, prendendo in considerazione la classifica in tale momento.
- b. ● Le Gare di tipologia Sprint hanno una durata di 75 minuti, mentre quelle di tipologia Endurance hanno una durata di 180 minuti.
- c. ● La durata delle Gare è variabile ed è consultabile dal Sistema RCS.

2.1.3. La durata di ogni sessione (Prove Libere, Qualifica, Gara, ecc.) rimane variabile per qualsiasi necessità fosse reputata significativa dalla Direzione.

2.2. Impostazioni ●●●

2.2.1. Le impostazioni delle sessioni sono consultabili tramite il Sistema RCS (RC > Platform settings).

2.2.2. Le condizioni meteorologiche saranno annunciate durante il giorno precedente all'Evento. Per la sessione di Qualifica il meteo sarà costante e misurato alle ore 15:00 del giorno dell'Evento. Le condizioni in Gara evolveranno dinamicamente e quelle di partenza saranno ottenute misurando il meteo alle ore 16:00 (o alle 21:00 per le Gare in notturna) del giorno dell'Evento.

2.2.3. Se una sessione fosse dichiarata avviata con impostazioni non conformi a quelle dichiarate sarà la Direzione a decidere se continuare o se fermare l'attività in pista.

2.3. Risultati ●●●

- 2.3.1. Nella classifica di Gara sono considerati classificati i Piloti che hanno completato almeno il 85% della Gara. Se il 85% della lunghezza della Gara corrisponde ad un numero non intero (es. 26.1 giri) si deve approssimare la soglia per eccesso (pertanto a 27 giri e non a 26).
- 2.3.2. Il sistema di punteggio è consultabile tramite il Sistema RCS (Standings > Points assignment). In funzione della Categoria potrebbero applicarsi gli scarti del/i risultato/i peggiore/i, ma questo è indicato nel Regolamento Tecnico della specifica Categoria. Solo le prime 2 vetture classificate di ogni Team fanno punti Costruttori.
- 2.3.3. In caso di sessione terminata prematuramente, l'eventuale assegnazione dei punti avverrà a discrezione della Direzione di Gara.
- 2.3.4. Al fine statistico la Pole Position è assegnata sulla base dei tempi della Qualifica. La Pole Position nelle statistiche si mantiene ad eccezione di eventuali penalità assegnate per la non comprovata validità del giro (es. tempo registrato sotto regime di bandiera rossa).
- 2.3.5. Al termine del Campionato viene dichiarato Campione il Pilota e il Team in testa nelle rispettive classifiche. Qualora al termine del Campionato si verifichi una situazione di parimerito, sarà classificato nella posizione più alta il Pilota/Team che ha raggiunto il maggior numero di migliori piazzamenti, dalle P1 a scendere fino alla determinazione del vantaggio.
- 2.3.6. A seguito della squalifica di un Pilota dall'intero Campionato il mantenimento dei punti nella classifica di Campionato è a discrezione della Direzione.
- 2.3.7. Nelle categorie in cui sono previste più di vetture per squadra, solo le due migliori classificate per ciascuna squadra contribuiranno al punteggio nella classifica a squadre, mentre comunque tutti i Piloti faranno punti per il Campionato Piloti.

2.4. Problemi ●●●

- 2.4.1. Se dovessero riscontrarsi problemi derivanti dalla sessione, la Direzione di Gara potrà prendere qualsiasi tipo di decisione (come ad esempio, ma non solo, fermare o reinviare la competizione).
- 2.4.2. Non è concesso sfruttare qualsiasi problema della sessione (e non) per trarre vantaggio.
- 2.4.3. Se un Pilota presentasse problemi di connessione significativi all'insindacabile giudizio dei Commissari, gli sarà richiesto di ritirare la propria vettura.
- 2.4.4. Ogni Pilota deve essere in sessione entro l'orario limite stabilito e comunicato tramite i canali di comunicazioni ufficiali nei giorni che precedono l'Evento. I Piloti che si presentano in ritardo potranno essere sanzionati, ma soprattutto rischiano di incorrere in problemi causati dal loro stesso ritardo. Se un Pilota entrasse in sessione in ritardo trovando la sua vettura occupata da un Pilota di Riserva o da un altro Pilota per errore, non potrà prendere parte all'Evento. Qualora un Pilota avesse problemi di connessione e non riuscisse ad entrare nella sessione entro il tempo indicato, non sarà applicata la sanzione solo se sono rispettati tutti i seguenti criteri:
 - a. il Pilota ha tentato di entrare in sessione almeno con 5 minuti di anticipo rispetto allo start;
 - b. il Pilota comunica immediatamente alla Direzione la presenza di tale problema;
 - c. il Pilota motiva tale problema tramite un video che deve essere inviato alla Direzione.

- 2.4.5. ● Un minimo di 12 Piloti è richiesto per disputare un Evento, altrimenti l'Evento potrebbe essere rinviato o annullato a discrezione della Direzione.
- 2.4.6. Qualora un Pilota avesse problemi tecnici che lo costringe al ritiro durante la sessione di Qualifica, la Direzione di Gara può (sebbene non sia obbligata) decidere di riammetterlo in Gara.

3. Bandiere e segnali

3.1. Bandiera gialla ●●●

Indica la necessità di prestare attenzione, rallentare e non eseguire sorpassi poiché è presente un pericolo in pista. Le bandiere gialle che appaiono tramite il Sistema RCS FLAGS sono esposte a scopo informativo e non richiedono di rallentare (mentre in pista saranno esposte le bandiere gialle nel punto dell'incidente).

3.2. Full Course Yellow (FCY) ●

I Piloti devono rallentare e scendere sotto i 50 km/h entro 8 secondi dall'esposizione del segnale FCY tramite il Sistema RCS FLAGS. Non sono consentiti sorpassi fino al termine del regime di FCY. In caso di FCY la Direzione di Gara potrà chiedere a tutti i Piloti i video onboard per verificare il rispetto del limite di velocità. Quando il regime di FCY starà per terminare sarà esposto il segnale FCY ENDING, ma si tornerà al regime di Gara solo all'esposizione della bandiera verde tramite il Sistema RCS FLAGS.

3.3. Virtual Safety Car (VSC) ●

I Piloti devono rallentare mantenendo il loro tempo delta positivo, senza eseguire sorpassi. Non è permesso creare ampie distanze dalla vettura successiva o creare rallentamenti.

3.4. Safety Car (SC) ●●

- 3.4.1. I Piloti dovranno mantenere il loro tempo delta positivo riducendo la velocità e dovranno allinearsi dietro la Safety Car senza eseguire sorpassi. In nessun caso è permesso avere un tempo delta superiore a 4 secondi.
- 3.4.2. Per favorire le manovre di riscaldamento delle gomme e per ridurre la possibilità di collisioni, in regime di Safety Car è vietato affiancare un'altra vettura. Dal momento in cui la Safety Car spegne i lampeggianti segnalando di rientrare in pit lane, sarà nuovamente possibile affiancarsi tenendo in considerazione una dovuta distanza di sicurezza.
- 3.4.3. In ripartenza non si possono eseguire sorpassi fino al superamento della linea del traguardo.

3.5. Bandiera rossa ●●●

- 3.5.1. Indica che la sessione è fermata o che la partenza è abortita. I Piloti non dovranno lasciare la sessione a meno di un messaggio esplicito dalla Direzione di Gara tramite i canali di comunicazione. In caso di cambio di sessione, ogni Pilota avrà un tempo massimo di 5 minuti per entrare nella nuova sessione, con altri minuti aggiuntivi previsti in caso di problemi di connessione

- 3.5.2. Se esposta bandiera rossa durante una sessione di Test, Prove Libere o Qualifica, ogni Pilota deve rallentare immediatamente, rientrare in sicurezza al box quanto prima possibile, senza sorpassare e senza lasciare la sessione fino all'eventuale avviso della Direzione.
- 3.5.3. In caso di bandiera rossa (senza possibilità di riprendere la sessione in corso) si procederà come segue in funzione del tempo segnalato dal cronometro:
- a. riavvio della sessione se la bandiera rossa viene esposta prima dello scattare dei 6 minuti dalla fine;
 - b. partenza della Gara se la bandiera rossa viene esposta dopo lo scattare dei 6 minuti dalla fine.
- 3.5.4. In caso di bandiera rossa in Gara ogni Pilota deve rallentare immediatamente e rientrare in sicurezza al box quanto prima possibile senza sorpassare. La modalità di continuazione sarà a discrezione della Direzione. L'ordine delle vetture per una eventuale ripartenza sarà determinato dalla classifica nel momento in cui il leader ha tagliato il traguardo per l'ultima volta prima dell'incidente che ha causato l'esposizione della bandiera rossa. Qualora non fosse possibile definire l'ordine di ripartenza, tale ordine sarà determinato a discrezione della Direzione di Gara. La Direzione di Gara potrà riammettere a correre vetture ritirate, qualora i Commissari reputino che uno o più incidenti (che hanno causato l'esposizione della bandiera rossa) siano di natura antisportiva e volontaria. Non saranno riammessi in Gara i Piloti che si sono ritirati per altri incidenti o motivazioni.

3.6. Bandiera verde ●●●

Indica la fine della zona di pericolo o l'apertura della pit lane se esposta all'inizio di una sessione di Prove Libere o Qualifiche. Non è permesso uscire dalla pit lane prima che la Direzione esponga la bandiera verde tramite il Sistema RCS FLAGS.

3.7. Bandiera blu ●●●

Le bandiere blu saranno esposte ai Piloti doppiati, avvertendoli che una vettura più veloce è in fase di avvicinamento. Le vetture doppiate devono facilitare le operazioni di doppiaggio. Qualora una vettura doppiata fosse più veloce rispetto ad una vettura regolarmente in Gara, è concesso lo sdoppiaggio solo se questo avvenga in maniera sicura, senza manovre notevolmente forzate e senza creare alcuna situazione di rallentamento o di pericolo. In alcun modo è permesso di effettuare frenate molto profonde e/o pericolose per effettuare uno sdoppiaggio da una vettura in gara. Se una volta effettuato lo sdoppiaggio non si riesce a creare gap con la vettura passata o se l'esposizione della bandiera blu permane, si dovrà cedere la posizione.

3.8. Bandiera bianca e nera ●●

La bandiera bianca e nera è esposta indicando un messaggio di avvertimento e il numero del Pilota a cui è riferito. L'esposizione del messaggio "LET POSITION" significa che i Commissari hanno notato un potenziale sorpasso illecito e il Pilota può decidere di:

- a. cedere la posizione e evitare l'investigazione (se l'altra vettura non ha riportato danni);
- b. mantenere la posizione e facendo aprire un'investigazione per sorpasso illecito.

3.9. Bandiera nera con disco arancio ●●

Se esposta la bandiera nero e arancio, il Pilota indicato deve rientrare immediatamente ai box e riparare eventuali danni alla propria vettura che possano costituire un pericolo in pista.

3.10. Bandiera nera ●●

Indica la squalifica dalla sessione. Il Pilota dovrà portare la vettura al box in sicurezza e ritirarsi.

3.11. Bandiera a scacchi ●●●

Indica il termine della sessione. Ogni sessione deve essere terminata in sicurezza e senza causare incidenti, di qualsiasi tipo, in maniera volontaria.

3.12. Pit lane ●●

Non è permesso entrare nella corsia box nel momento in cui è esposto il segnale "Pit entry closed" Non è permesso uscire dalla corsia box nel momento in cui è esposto il segnale "Pit lane closed" tramite Sistema RCS FLAGS.

4. Norme comportamentali**4.1. Condotta morale ●●●**

- 4.1.1. Non è permesso danneggiare l'immagine e la professionalità del Campionato.
- 4.1.2. Non è permesso arrecare offese o diffamazioni a ogni membro della Direzione, dei Commissari, o in generale dello Staff.
- 4.1.3. Non è permesso arrecare offese o diffamare altri Piloti in tutti canali e le chat ufficiali.
- 4.1.4. Non è permesso bestemmie in tutti canali e le chat ufficiali.
- 4.1.5. Non è permesso assumere comportamenti non in accordo con le aspettative di maturità richieste.
- 4.1.6. Non è permesso creare alcun tipo di coalizione o collaborazione (ad esempio strategie di scia, ma non solo) eccetto che con i Piloti dello stesso Team.
- 4.1.7. Non è permesso condividere nelle chat ufficiali contenuti di tipo sessuale, pornografico, discriminatorio, razziale, politico, provocatorio o di altro genere non conforme alla maturità richiesta.

4.2. Infrazioni ●●●

- 4.2.1. Non è permesso utilizzare una miscela inadeguata alle condizioni della pista.
- 4.2.2. Non è permesso causare volontariamente la rottura delle segnalazioni a bordo pista.
- 4.2.3. Non è permesso transitare sulle linee che separano la pista dall'entrata e uscita della pit lane.
- 4.2.4. Non è permesso ritirare la propria vettura in pista.
- 4.2.5. Non è permesso utilizzare opzioni come "reimposta in pista" o "torna ai pit" o simili. In caso di vettura bloccata è concesso utilizzare l'opzione "reimposta pista" solo dopo 5 secondi dal momento in cui la vettura è completamente ferma.
- 4.2.6. Non è permesso sfruttare alcun problema si verificasse, e se ne si traesse vantaggio ogni Pilota è tenuto a restituire quanto guadagnato.
- 4.2.7. Non è permesso urtare il muro o le barriere volontariamente.

- 4.2.8. Durante il giro di formazione non è permesso affiancare un'altra vettura, eseguire sorpassi e prendere troppa distanza dalla vettura che precede.
- 4.2.9. ● Tra Qualifica e Gara è necessario attendere il segnale della Direzione prima di confermare la strategia.

4.3. Incidenti ●●●

- 4.3.1. Non è permesso guidare troppo lentamente, creare impedimenti, rallenamenti o fermarsi in pista.
- 4.3.2. Non è permesso eseguire eccessivi cambi di traiettoria o cambi di direzione bruschi in frenata. Non è altresì permesso frenare diagonalmente alla direzione della pista.
- 4.3.3. Non è permesso eseguire sorpassi irregolari. Un sorpasso è considerato irregolare se:
- a. si sorpassa fuori dai limiti del tracciato;
 - b. si sorpassa spingendo fuori dai limiti del tracciato la vettura passata traendo vantaggio;
 - c. si sorpassa causando una collisione dalla quale si possa trarre vantaggio;
 - d. si sorpassa tramite una qualsiasi manovra irregolare da cui si trae vantaggio;
 - e. si sorpassa in regime di bandiera rossa, gialla, o di Safety Car o di VSC;
 - f. si sorpassa in ingresso pit lane danneggiando la vettura passata o uscendo dai limiti del tracciato (qualora nessuna delle precedenti due condizioni avvenisse, il sorpasso sarà considerato lecito).
- 4.3.4. Non è permesso commettere collisioni.
- 4.3.5. ●● Non è permesso guidare in nessuna maniera che possa creare qualsiasi problema. In caso un Pilota apra il menù di pausa in pista e il sistema di guida artificiale (AI o bot) causi problemi, il Pilota si assume la responsabilità dei danni provocati.
- 4.3.6. Ogni Pilota è responsabile dei propri mezzi di guida. Saranno investigati regolarmente gli incidenti causati da problemi tecnici. In caso di grave incidente l'aggravante per condotta antisportiva può essere evitato inviando alla Direzione di Gara l'evidenza video della disconnessione della periferica, come ad esempio l'apparizione della scritta "controller disconnesso" nella propria visuale di guida.

4.4. Limiti del tracciato ●●●

- 4.4.1. Non è concesso spingere una o più vetture fuori dal tracciato.
- 4.4.2. Si impone l'obbligo di rispettare i limiti della pista per evitare guadagno di tempo. Se un Pilota guadagnasse tempo eccedendo i limiti del tracciato, dovrà restituire il vantaggio al più presto e in condizioni di sicurezza.
- 4.4.3. Si impone l'obbligo di rispettare i limiti della pista per evitare guadagno di posizioni. Se un Pilota guadagnasse una posizione eccedendo i limiti del tracciato, dovrà restituire la posizione guadagnata al più presto e in condizioni di sicurezza.
- 4.4.4. Dopo un'uscita di pista i Piloti sono tenuti a riallinearsi al tracciato in sicurezza e dopo avere atteso il transito di altre vetture al fine di non arrecare danni a tali.

5. Direzione e Commissari

5.1. Amministrazione e Delegati ●●●

L'amministrazione del Campionato è affidata a quanti seguono:

	F1 ●	ACC PRO (PC) ●	ACC AM (PS5) ●	LMU ●	GT7 ●
Direttori Divisione	A. Licorni	A. Licorni	A. Licorni, F. Finocchiaro	A. Licorni	F. Finocchiaro
Direttori Gara	A. Licorni	A. Licorni	F. Finocchiaro	A. Licorni	S. Petrucci, F. Finocchiaro
Commissari Sportivi	E. Battistelli F. Finocchiaro	F. Finocchiaro	A. Licorni	F. Finocchiaro	A. Licorni, S. Petrucci

5.2. Penalità ●●●

5.2.1. I Commissari possono applicare le seguenti sanzioni per gli Eventi in corso o successivo/i:

- obbligo di partenza dal fondo della griglia per l'Evento in corso*;
- obbligo di partenza dal fondo della griglia per l'Evento successivo*;
- penalità in secondi sul tempo finale di Gara;
- penalità drive through (passaggio ai box e obbligo di montare la stessa mescola);
- squalifica dalla sessione;
- qualsiasi altro tipo di penalità sia reputata necessaria.

* Appendice per l'articolo 5.2.1, sezioni a e b:

- se un Pilota che deve scontare una penalità di partenza dal fondo in un Evento fosse assente, la penalità sarà comunque considerata scontata previo diverse disposizioni della Direzione;
- se un Pilota che deve scontare una penalità di partenza dal fondo in un Evento ignorasse tale penalità, sarà sanzionato con una penalità fino a 30 secondi sul tempo di Gara finale;
- qualora si riscontrino infrazioni di natura speculare e reciproca tra due Piloti, o in caso di violazioni reciproche che non alterino l'equilibrio della competizione o il posizionamento relativo dei Piloti coinvolti tali da annullare il vantaggio indebitamente acquisito da ciascuna parte, la Direzione di Gara può decidere di non comminare sanzioni, ravvisando una sostanziale neutralizzazione del vantaggio illecito e ritenendo le condotte mutuamente compensate.

5.2.2. Per illeciti meno importanti i Commissari possono assegnare una reprimenda anziché una penalità. In caso di infrazione ripetuta i Commissari possono assegnare una penalità anche maggiorata. Per ogni 3 reprimende ricevute (3/6/9/ecc.) il Pilota dovrà partire dal fondo della griglia per una Gara.

5.2.3. I Commissari possono rimuovere assegnate ingiustamente o erroneamente qualora fosse necessaria e possibile tale azione. Se un Pilota segnalasse una penalità di N secondi assegnata ingiustamente, questa potrà essere rimossa dal tempo di Gara totale solo se il Pilota arriva al traguardo con quei N secondi da dover scontare (anche per altre motivazioni).

- 5.2.4. I Piloti e i Responsabili dei Team sono tenuti a rispettare il giudizio della Direzione e dei Commissari. I criteri per cui la Direzione decide di prendere una decisione piuttosto che un'altra sono soggetti a variazione e dipendono dalla specifica situazione da valutare. Pertanto non saranno ammessi ricorsi basati su paragoni con situazioni gestite diversamente in Eventi precedenti.
- 5.2.5. La Direzione si riserva il diritto di poter prendere qualsiasi tipo di decisione in casi eccezionali, a prescindere da quanto affermato da tutti gli altri articoli del suddetto Regolamento.

5.3. Segnalazioni ●●●

- 5.3.1. Tutti i Piloti hanno la possibilità di inviare segnalazioni al Controllo di Gara entro 30 minuti dalla fine della sessione per chiedere l'investigazione di un indidente o di una penalità assegnata. Anche la Direzione di Gara e i Commissari Sportivi potranno chiedere eventuali evidenze video necessarie. In ogni caso, ogni segnalazione per essere considerata valida deve rispettare i seguenti requisiti:
- a. l'evidenza video deve essere inviata in formato orizzontale e che riprenda in maniera ben nitida e chiara l'intera visuale onboard ed eventualmente altre visuali aggiuntive;
 - b. la segnalazione deve essere inviata entro il termine massimo previsto, ovvero entro massimo 30 minuti dalla fine della sessione previo diverse disposizioni;
 - c. la segnalazione deve essere inviata tramite l'apposita sezione "Add Appeal" (all'interno della sezione "RC") del Sistema RCS.
- 5.3.2. Ogni Pilota è obbligato a fornire ogni clip video della propria visuale qualora la Direzione di Gara lo richiedesse. Pertanto è obbligatorio registrare l'intero svolgimento dell'Evento. Le clip saranno eventualmente richieste entro due giorni dopo l'Evento. I Piloti devono inviare quanto richiesto nelle tempistiche indicate dai Commissari.
- 5.3.3. ● Per rimozione di penalità assegnate automaticamente ed erroneamente è necessario inviare tutto il materiale richiesto dai Commissari (ad esempio ma non solo il video onboard e per le categorie Formula anche il video completo della pagina "incidenti" nella sezione "Direttore Gara" visibile nella classifica finale di Gara). La rimozione di avvertimenti potrà essere effettuata solo in caso di assegnazione avvenuta per evidente problema tecnico o di conteggio (ad esempio assegnazione di 2 o più avvertimenti al posto di 1). In nessun caso saranno rimossi avvertimenti di situazioni dubbie, neanche in caso di rallentamento.
- 5.3.4. Sarà richiesta la clip video del setup al Pilota in Pole Position e al vincitore della Gara.