ITALIAN ESPORTS ASSOCIATION

— ISTITUTO SPORT E SOCIALE —

ESWF ESPORTS WORLD FEDERATION

WESCO WORLD ESPORTS CONSORTIUM

Sponsor:

Partner :

Diretta streaming:

ITALIAN ESPORTS CHAMPIONS 2025

ITESPA Italian Esports Champions 2025
Assetto Corsa Competizione

[IEC25-Assetto Corsa Competizione / IEC25-ACC]
Edizione 2025

REGOLAMENTO SPORTIVO UFFICIALE 1.3

Ultimo aggiornamento: 5 novembre 2025

Art. 1 – Premessa e validità

1.1. Finalità e natura della manifestazione

L'Italian Esports Champions 2025 – Assetto Corsa Competizione è una manifestazione ufficiale di Sim Racing organizzata e promossa da Italian Esports Association ASD APS (d'ora in avanti ITESPA), affiliata a Istituto Sport e Sociale (d'ora in avanti ISS), ente aderente ad ASI Nazionale Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal CONI.

L'evento rientra nelle attività sportive e promozionali riconosciute da ISS, all'interno del Settore Giochi Elettronici Competitivi, e si propone di valorizzare la cultura sportiva digitale, la formazione tecnica degli atleti esport e la diffusione dei valori educativi dello sport, quali lealtà, rispetto, inclusione, collaborazione e fair play.

1.2. Validità e inquadramento regolamentare

La manifestazione si svolge sotto l'autorità regolamentare di ASI Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal CONI, tramite l'associazione affiliata Istituto Sport e Sociale (ISS) e il proprio Settore Giochi Elettronici Competitivi (GEC), con l'organizzazione tecnica di ITESPA.

Tutti i partecipanti si impegnano ad osservare e rispettare le seguenti normative, elencate per ordine gerarchico di validità:

- Statuto e Regolamenti Generali ASI Nazionale (CONI);
- Regolamenti interni e disposizioni del Settore Giochi Elettronici Competitivi (ISS);
- Regolamento Sportivo Ufficiale – Italian Esports Champions 2025 (ITESPA);
- Regolamento Particolare di Gara (RPG) e Circolari Ufficiali ITESPA;
- Comunicazioni, delibere e decisioni della Direzione Gara e del Collegio dei Commissari Sportivi ITESPA.

A fini di riferimento tecnico e sportivo, la manifestazione adotta e si ispira ai principi e alle linee guida contenuti nel documento ufficiale "Regolamentazione di Settore Esport 2025" emanato da ACI Sport – Automobile Club d'Italia, riconoscendone il valore formativo e

tecnico per la crescita della disciplina, senza tuttavia assumere alcun vincolo federale diretto o dipendenza da ACI Sport.

Nota:
La presente manifestazione è organizzata nell'ambito dell'ordinamento sportivo ASI Nazionale e non ricade sotto la giurisdizione di ACI Sport. Tuttavia, ITESPA adotta – in spirito di coerenza sportiva e qualità regolamentare – i principi tecnici, disciplinari e organizzativi espressi dal documento "Regolamentazione di Settore Esport 2025", garantendo un approccio formativo e competitivo allineato agli standard nazionali di motorsport digitale.

1.3. Applicazione del regolamento

L'iscrizione e la partecipazione alla manifestazione implicano l'accettazione integrale e incondizionata del presente Regolamento e delle sue eventuali successive integrazioni.

Tutti i partecipanti sono tenuti a rispettare le disposizioni sportive, tecniche, etiche e disciplinari emanate da ITESPA, ISS e ASI Nazionale.

L'ignoranza delle norme o delle comunicazioni ufficiali non costituisce motivo di giustificazione per eventuali violazioni.

È responsabilità dei concorrenti restare aggiornati tramite i canali ufficiali (sito ITESPA, piattaforma Discord, comunicazioni e-mail ufficiali).

1.4. Ambito di applicazione

Il presente Regolamento Sportivo disciplina ogni aspetto della manifestazione, tra cui:

- requisiti di iscrizione e partecipazione;
- norme tecniche e di condotta in gara;
- configurazioni del simulatore e delle vetture virtuali;
- criteri di punteggio e classifiche ufficiali;
- procedure disciplinari e d'appello;
- norme relative ai diritti di immagine e alla comunicazione pubblica.

Le norme entrano in vigore con la pubblicazione dell'elenco iscritti e restano valide fino all'omologazione della classifica ufficiale finale da parte di ITESPA e ISS.

1.5. Interpretazione e chiarimenti

Eventuali dubbi interpretativi saranno risolti dalla Direzione Gara, che potrà emettere Circolari Ufficiali o Chiarimenti Interpretativi, aventi valore immediato e vincolante.

Ogni caso non espressamente previsto dal presente regolamento sarà valutato secondo il principio di analogia sportiva e nel rispetto dello spirito del fair play.

1.6. Revisione e aggiornamenti

ITESPA potrà aggiornare o integrare il presente Regolamento mediante Circolari Ufficiali numerate.

Le modifiche avranno immediata validità dalla pubblicazione sui canali ufficiali e saranno vincolanti per tutti i partecipanti.

1.7. Durata e validità temporale

Il presente Regolamento Sportivo Ufficiale – Italian Esports Champions 2025 – Assetto Corsa, è approvato da Istituto Sport e Sociale (ISS), tramite il Settore Giochi Elettronici Competitivi (GEC), e ratificato da ASI Nazionale, con validità dalla data di pubblicazione ufficiale fino alla chiusura e omologazione della manifestazione.

1.8. Etica e valori sportivi

La manifestazione si ispira ai valori fondamentali dello sport promossi da ASI Nazionale e dal CONI, e in particolare ai principi di lealtà, rispetto, inclusione, sicurezza, benessere digitale e responsabilità.

Ogni atleta, team o rappresentante che adotti comportamenti contrari a tali principi, anche al di fuori della pista o sui canali digitali ufficiali, potrà essere sanzionato o escluso dalla manifestazione, secondo quanto previsto dal Codice Etico ITESPA – ISS.

Art. 2 – Organizzazione

2.1 Ente promotore e autorità sportiva di riferimento

La manifestazione Italian Esports Champions 2025 – Assetto Corsa Competizioneè promossa da ASI – Associazioni Sportive e Sociali Italiane (ASI), Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal CONI, tramite l'associazione affiliata Istituto Sport e Sociale (ISS), attraverso il proprio Settore Giochi Elettronici Competitivi, con l'organizzazione tecnica e sportiva a cura di ITESPA.

ASI Nazionale esercita la funzione di vigilanza sportiva generale, mentre ISS coordina, tramite il Settore GEC, la regolamentazione, la validazione e l'omologazione dell'evento. ITESPA, in qualità di ente organizzatore tecnico, cura la gestione operativa, sportiva, comunicativa e disciplinare della competizione.

L'evento è riservato unicamente ai tesserati ISS/ASI, in corso di validità. I dettagli e le modalità di tesseramento sono riportate nel presente regolamento al punto 9.1. Requisiti di iscrizione.

2.2. Funzioni e competenze degli enti coinvolti

Soggetto	**Ruolo e competenze**
ASI Nazionale	Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal CONI. Garantisce il rispetto dei principi sportivi, formativi ed etici, nonché la conformità dell'evento all'ordinamento sportivo nazionale.
Istituto Sport e Sociale (ISS)	Associazione nazionale affiliata ad ASI, titolare delle attività del Settore Giochi Elettronici Competitivi. Supervisiona la corretta applicazione delle norme regolamentari e coordina gli aspetti di formazione, arbitraggio e sicurezza sportiva digitale.
Settore Giochi Elettronici Competitivi	Settore operativo di ISS dedicato alla promozione,

	regolamentazione e supervisione delle attività esport riconosciute. Stabilisce standard tecnici e disciplinari per le competizioni digitali, con attenzione alla tutela dei giocatori e alla professionalizzazione del settore.
ITESPA – Italian Esports Association ASD APS	Ente organizzatore e promotore tecnico della manifestazione. Responsabile dell'intera gestione sportiva, della comunicazione, della sicurezza digitale, della direzione gara, della formazione e del reclutamento degli ufficiali di gara e degli atleti. Cura inoltre la pubblicazione dei regolamenti, delle circolari e delle classifiche ufficiali.
Direzione Gara ITESPA	Organo tecnico preposto alla gestione sportiva dell'evento in tempo reale. Ha piena autorità nel controllo della competizione, nell'applicazione delle sanzioni e nella verifica della regolarità di tutte le fasi di gara.
Collegio dei Commissari Sportivi ITESPA	Organo disciplinare indipendente, incaricato di esaminare reclami, sanzioni e decisioni di gara. Opera nel rispetto del Regolamento Generale ISS e delle normative ASI, garantendo imparzialità e trasparenza.
Ufficio Comunicazione e Media ITESPA	Responsabile della diffusione delle informazioni ufficiali, della gestione dei canali social e dei contenuti audiovisivi, nonché del rispetto del Codice Etico e delle policy media ASI/ISS.

2.3 Autorizzazione e omologazione

La manifestazione è autorizzata e riconosciuta dal Settore Giochi Elettronici Competitivi di Istituto Sport e Sociale (ISS), nell'ambito dell'ordinamento sportivo ASI Nazionale.

L’omologazione ufficiale dell’evento e la validazione dei risultati finali competono a GEC di ISS, previo controllo documentale e sportivo da parte di ITESPA.

Tutti i documenti ufficiali (Regolamento Sportivo, RPG, Circolari, Verbali e Classifiche Finali) devono essere trasmessi a ISS per l’archiviazione e la ratifica.

2.4 Direzione sportiva e tecnica

La Direzione Sportiva ITESPA è responsabile di:

- approvazione e controllo delle iscrizioni;
- gestione delle verifiche tecniche e delle sessioni di gara;
- applicazione delle norme disciplinari e di sicurezza digitale;
- supervisione del fair play e delle comunicazioni in gara;
- coordinamento del team tecnico e del personale di supporto.

Tutti operano secondo le disposizioni del Regolamento ITESPA e del Settore GEC di ISS.

Essi sono tenuti a mantenere un comportamento neutrale, professionale e imparziale, garantendo il corretto svolgimento sportivo della competizione e la sicurezza dei partecipanti.

Le decisioni sono comunicate tramite Circolare Ufficiale e possono essere oggetto di appello secondo le procedure disciplinari ITESPA/GEC.

2.6 Responsabilità dell’organizzazione

ITESPA, in qualità di ente organizzatore, assume la piena responsabilità sportiva e tecnica dell’evento.

Essa si impegna a:

- garantire la regolarità della competizione;
- assicurare la trasparenza nella gestione dei dati e dei risultati;
- tutelare l’integrità digitale dei server di gara;

- rispettare le normative ASI/ISS in materia di sicurezza informatica, privacy e tutela dei minori;
- assicurare la qualità formativa e l'equità sportiva per tutti i partecipanti.

Nota: *ITESPA non risponde di eventuali problemi tecnici di rete, crash del software, o disconnessioni dei partecipanti, salvo diversa disposizione del Regolamento Particolare di Gara.*

2.7 Codice Etico e Condotta Sportiva

Tutti i membri dell'organizzazione, gli atleti e gli ufficiali di gara sono tenuti a rispettare il Codice Etico ITESPA – ISS, conforme ai principi del Codice Etico ASI e ai valori del CONI.

In particolare, sono vietati:

- comportamenti discriminatori o offensivi;
- utilizzo di linguaggio inappropriato in voice chat o stream;
- uso di cheat, exploit o software non autorizzati;
- azioni lesive dell'immagine dell'ente organizzatore o del movimento esport.

Le violazioni saranno sanzionate secondo le procedure disciplinari previste dal Regolamento ITESPA e dal Regolamento Generale ASI.

2.8 Comunicazioni ufficiali

Tutte le comunicazioni ufficiali relative alla manifestazione (regolamenti, aggiornamenti, circolari, decisioni di gara, classifiche) saranno pubblicate esclusivamente sui canali ufficiali ITESPA, ovvero:

- Sito web ufficiale ITESPA: www.italianesports.org
- Server Discord ITESPA: https://discord.gg/WdwkEcBNDv
- Canale e-mail ufficiale: info@italianesports.org

Le comunicazioni pubblicate in tali sedi hanno valore legale e vincolante.

L'ignoranza delle comunicazioni non esonera i partecipanti dalle responsabilità regolamentari.

2.9 Referenti organizzativi

Per garantire trasparenza e tracciabilità, ITESPA nomina i seguenti referenti ufficiali:

- Responsabile Organizzativo: coordina tutte le attività operative e gestionali;
- Direttore di Gara: gestisce la competizione e le decisioni sportive;
- Responsabile Relazioni con ISS/ASI: cura i rapporti istituzionali e la validazione dei documenti ufficiali;
- Responsabile Comunicazione e Media: supervisiona la diffusione dei contenuti e delle classifiche;
- Responsabile Tecnico di Simulazione: assicura la corretta configurazione del simulatore, dei server e delle vetture virtuali.

2.10 Durata e validità dell'autorizzazione

L'autorizzazione alla manifestazione ha validità limitata al periodo di svolgimento dell'evento Italian Esports Champions 2025. Al termine della competizione, ITESPA trasmetterà al Settore GEC ISS il Rapporto Finale di Gara, comprensivo di:

- elenco ufficiale iscritti;
- risultati e classifiche omologate;
- verbali di gara e disciplinari;
- eventuali sanzioni applicate;
- materiale media ufficiale (stream, replay, highlights).

Art. 3 – Simulatore e modalità

3.1 Simulatore ufficiale

La competizione Italian Esports Champions 2025 si svolge utilizzando esclusivamente il simulatore Assetto Corsa Competizione (Kunos Simulazioni, versione 1.10.3 o superiore), in configurazione ufficiale ITESPA.

Caratteristiche tecniche obbligatorie per i partecipanti:

- PC o console con prestazioni adeguate per eseguire Assetto Corsa Competizione in modalità competitiva, evitando lag, frame drop o crash;
- Volante e pedali compatibili (consigliati marchi ufficiali con force feedback certificato);
- Monitor o visore VR con frequenza minima di 60 Hz;
- Connessione internet stabile minimo 30 Mbps in download e 10 Mbps in upload, con preferenza per connessione cablata Ethernet;

Nota: *L'utilizzo di dispositivi non conformi può comportare l'esclusione dalla gara, salvo deroga autorizzata dalla Direzione Gara.*

3.2 Tipologia di gara per la serie

L'evento prevede gare singole a tempo e a classifica, con le seguenti modalità principali:

- Una settimana prima della data di gara deve essere effettuai tre giri sulla pista di Monza ed inviare lo screen del risultato su discord nel canale "test categoria" per i direttori di gara. In caso di contestazioni la categoria di partenza sarà decisa dai direttori di gara.
- 15 minuti di brifing obbligatorio;
- 10 minuti per le prove libere;
- 20 minuti per le qualifiche;
- 1 ora gara con 1 pit stop con cambio gomme e rifornimento obbligatorio time fix 25 sec;

3.3 Configurazioni del simulatore

La Direzione Gara ITESPA definisce le impostazioni ufficiali del simulatore, che includono:

- Tracciato: configurazione ufficiale del circuito con limiti tracciato definiti;
- Livello di danni e fisica: standard competitivo, garantendo realismo e uniformità;
- Assistenza pilota: sono permesse unicamente le forme di assistenza automatica ABS e Traction Control durante le sessioni ufficiali.
- Condizioni meteo: variabili secondo scenario predefinito, con possibili sessioni di gara su pista asciutta o bagnata;
- Carburante e gomme: gestione strategica obbligatoria, con pit stop virtuali regolamentati.

Nota tecnica: l*e impostazioni ufficiali sono pubblicate almeno 7 giorni prima della gara, consentendo ai partecipanti di allenarsi in condizioni identiche a quelle della competizione.*

3.4 Modalità di partecipazione

I partecipanti possono gareggiare unicamente da remoto (online).

Il limite iscrizioni è stabilito a 32 piloti mentre il limite posti vettura è 5 per marchio infine la scelta auto avviene per tempismo di iscrizione.

Le iscrizioni apriranno il sabato 8 novembre alle 13:00 e chiuderanno la domenica 4 gennaio 2026 alle ore 24:00. Nel caso in cui sia raggiunti il limite di 32 piloti prima di domenica 4 gennaio 2026 le iscrizioni saranno chiuse in anticipo rispetto la data e l'orario indicati.

Requisiti per partecipazione remota:

- Connessione stabile (non oltre 60 ping);
- Sessione di test obbligatoria 24–48 ore prima della gara per garantire compatibilità.

3.5 Punteggio e classifiche

Il sistema di punteggio ITESPA per gare ufficiali prevede:

- Classifica basata su tempo totale o posizione finale;
- Assegnazione punti secondo tabella ITESPA (ad es. 1° posto = 30 punti, 2° posto = 24 punti, ecc.);

- Penalità sottrattive in caso di infrazioni (taglio curva, collisione intenzionale, comportamento antisportivo);
- Validazione finale della classifica da parte di Commissari Sportivi ITESPA / ISS.

3.6 Fair Play e comportamento in gara

Ogni partecipante deve rispettare:

- le norme di sicurezza digitale;
- il Codice Etico ITESPA/ISS;
- le regole di comportamento in chat e voice;
- le istruzioni della Direzione Gara e dei Commissari.

Le infrazioni possono includere:

- comportamento aggressivo in pista virtuale;
- uso di cheat o software non autorizzati;
- disturbo intenzionale di altri concorrenti.

Sanzioni possibili:

- Avvertimento ufficiale;
- Penalità sul tempo finale;
- Esclusione dalla sessione o dall'intera manifestazione;
- Segnalazione a ISS/GEC per provvedimenti ulteriori.

3.7 Note finali e raccomandazioni

Tutti i partecipanti devono allenarsi su Assetto Corsa Competizione con impostazioni identiche a quelle ufficiali ITESPA. Gli ufficiali di gara possono effettuare controlli a campione sul setup tecnico e sulle configurazioni di gioco. ITESPA raccomanda l'uso di strumenti di

telemetria approvati per migliorare la performance senza alterare la regolarità della competizione.

La Direzione Gara si riserva di modificare condizioni particolari (meteo, durata sessioni) in caso di necessità tecnica o regolamentare, comunicando tempestivamente le variazioni.

3.8 Sistema RPG – Replay, Penalità, Giustizia

Il sistema RPG è lo strumento ufficiale di ITESPA/ISS per garantire trasparenza, equità e controllo disciplinare nelle gare di Sim Racing. Tutte le gare ufficiali, sia in sede sia da remoto, fanno riferimento a questo meccanismo.

3.8.1. Replay (R)

Tutte le gare devono essere registrate mediante replay ufficiale del simulatore o software di registrazione approvato da ITESPA;

I replay servono a verificare:

- correzza dei tempi;
- rispetto del tracciato e dei limiti di pista;
- eventuali contatti o scorciatoie volontarie;
- comportamento scorretto tra piloti.

I replay devono essere conservati per almeno 30 giorni dopo la gara, per consentire eventuali verifiche.

3.8.2. Penalità (P)

Le penalità vengono assegnate in base alla gravità dell'infrazione e possono essere temporanee, di posizione o esclusive:

Tipo di infrazione	Penalità tipica	Esempio pratico
Taglio volontario di curva	+5 secondi sul tempo finale	Pilota "A" corta una chicane per guadagnare tempo

Contatto intenzionale	Drive-through virtuale o +10 secondi	Pilota “B” spinge fuori pista un avversario
Comportamento antisportivo	Ammonizione ufficiale o esclusione dalla sessione	Offese in chat o uso di cheat
Mancata osservanza istruzioni Direzione Gara	Penalità discrezionale	Pilota non rispetta restart dopo interruzione tecnica

Nota: Tutte le penalità devono essere comunicate in modo chiaro e motivato, indicando:

- tipologia di infrazione;
- riferimento regolamentare;
- metodo di calcolo della penalità;
- eventuale diritto di appello.

3.8.3. Giustizia (G)

La giustizia sportiva ITESPA/ISS si basa su un approccio graduale, trasparente e documentato:

Segnalazione infrazione

- Ogni pilota o commissario può segnalare un’infrazione entro 24 ore dalla sessione;
- Le segnalazioni devono essere inviate via piattaforma ufficiale ITESPA.

Verifica

- La Direzione Gara analizza replay e dati telemetrici;
- Eventuali test aggiuntivi possono essere richiesti al pilota (es. replay locale o telemetria).

Decisione

- Viene emessa decisione motivata: conferma della posizione, penalità aggiuntiva o esclusione;
- Tutti i partecipanti coinvolti ricevono notifica ufficiale.

Appello

- Possibile entro 48 ore dalla comunicazione della decisione;
- Gestito da Commissari Sportivi Senior ITESPA/ISS, la cui decisione è definitiva e vincolante.

3.8.4. Note operative RPG

- Il sistema RPG garantisce coerenza con principi regolamentari ACI Sport (Regolamentazione di Settore Esport 2025) senza essere soggetto alla giurisdizione ACI;
- Tutti i piloti devono accettare il sistema RPG come condizione di partecipazione;
- L'uso di replay, telemetria e sistemi di controllo è obbligatorio per la validità della gara e della classifica finale.

Raccomandazioni pratiche:

- Registrare replay ad ogni sessione anche durante allenamenti ufficiali;
- Documentare e segnalare immediatamente eventuali anomalie;
- Collaborare con Commissari e Direzione Gara per garantire equità.

Art. 4 – Vetture ammesse

4.1 Categoria ammissibile: GT3

Per la competizione Italian Esports Champions 2025, è ammessa esclusivamente la categoria GT3, in linea con le principali competizioni ufficiali internazionali come il GT World

Challenge Europe e le serie SRO. Le vetture ammesse sono quelle ufficialmente riprodotte nel simulatore Assetto Corsa Competizione (ACC), sviluppato da Kunos Simulazioni.

4.2 Vetture ammesse

Tutte le vetture della categoria GT3 per un massimo di 5 a marchio.

4.3 Configurazione tecnica

- Bilanciamento delle prestazioni (BoP): Le vetture saranno equipaggiate con un BoP standardizzato per garantire equità tra i partecipanti.
- Setup liberi a scelta del pilota.
- Assistenze: sono permesse unicamente le forme di assistenza automatica ABS e Traction Control durante le sessioni ufficiali.

4.4 Restrizioni

- Modifiche: Non sono consentite modifiche non autorizzate alle vetture o ai setup.
- Vetture non ammesse: Qualsiasi vettura non elencata nel punto 4.2 è espressamente vietata.

Art. 5 – Livree, numeri e pubblicità

5.1 Numerazione delle vetture

- Ogni vettura partecipante dovrà riportare un numero identificativo unico, assegnato dall'organizzazione.
- Il numero dovrà essere chiaramente visibile su entrambi i lati della vettura e sul tetto, come previsto dalle migliori pratiche di visibilità in gara.
- È vietato modificare la posizione, il colore o le dimensioni del numero rispetto a quanto stabilito dall'organizzatore.

5.2 Pubblicità

Tutte le vetture dovranno riportare opzionalmente due loghi ITESPA in posizione visibile sui lati destro e sinistro della vettura (simmetrici) e/o un logo IEC25-ACC sulla parte frontale anteriore.

Eventuali altre pubblicità devono essere autorizzate dall'organizzatore, rispettando i vincoli di decoro e legalità.

5.3 Livree (Skin)

5.3.1. Creazione delle livree

- Le livree ammesse devono essere realizzate tramite l'editor interno di Assetto Corsa.
- Il concorrente dovrà salvare la propria livrea nel gioco e selezionarla prima di entrare nel server. Il sistema provvederà automaticamente a - sincronizzarla con gli altri partecipanti.

5.3.2. Termini di invio

- Il termine ultimo per l'invio della livrea completa è fissato alle ore 23:30 del giorno prima dell'inizio delle gare.
- L'organizzatore raccoglierà tutte le livree e fornirà un pacchetto unico da scaricare prima della prima gara, contenente tutte le skin dei partecipanti.
- L'installazione del pacchetto non è obbligatoria; in assenza delle livree, le vetture appariranno in grafica nera sul server.

5.3.3. Autorizzazioni

- Nel caso in cui le livree riportino nomi, marchi o loghi protetti da copyright, il concorrente dovrà presentare all'organizzatore, su richiesta, la specifica autorizzazione alla rappresentazione.
- Livree senza autorizzazione completa non saranno autorizzate per la competizione.

5.3.4. Contenuti vietati

Non sono ammesse livree che:

- Contengano elementi sessisti, razzisti o a sfondo sessuale.
- Abbiano contenuti politici o religiosi.
- Creino nocumento ad ITESPA, agli sponsor o a qualsiasi organizzazione legata direttamente o indirettamente ad ITESPA.
- Siano offensive o in contrasto con la morale pubblica.

Per poter segnalare un comportamento scorretto da parte di un vostro avversario prima, durante e dopo il game basta effettuare uno screenshot e inviarlo agli organizzatori del torneo che provvederanno a valutare il caso.

Art. 6 – Diritti di immagine

6.1 Cessione dei diritti di immagine

Partecipando all'Italian Esports Champions 2025 – Assetto Corsa Competizione, il concorrente concede a ITESPA e agli organizzatori autorizzati il diritto di utilizzare immagini, registrazioni video e fotografie in cui sia riconoscibile, per finalità promozionali, informative e di comunicazione, sia online sia offline.

L'uso delle immagini può includere:

- Pubblicazioni su siti web ufficiali e social media.
- Trasmissioni streaming delle gare e highlight video.
- Materiali promozionali cartacei e digitali.
- Comunicati stampa, brochure e report ufficiali dell'evento.

6.2 Durata e ambito

La cessione dei diritti di immagine è gratuita, illimitata nel tempo e valida a livello mondiale, esclusivamente per le finalità sopra indicate.

Le immagini non potranno essere utilizzate per scopi commerciali diretti non autorizzati, come campagne pubblicitarie di prodotti terzi, senza un'autorizzazione scritta da parte del concorrente.

6.3 Protezione della privacy e rispetto dei minori

Per concorrenti minorenni, la cessione dei diritti di immagine richiede l'autorizzazione dei genitori o tutori legali.

Tutti i dati personali raccolti nell'ambito della gestione dei contenuti visivi saranno trattati secondo le normative vigenti sulla privacy e in conformità con le regole ASI – ISS.

ITESPA garantisce che le immagini non saranno alterate in modi che possano ledere l'onore o la reputazione del concorrente.

6.4 Esempi di applicazione

Streaming ufficiale: il concorrente appare mentre guida sul simulatore durante le gare, e il video viene trasmesso sul canale Twitch/YouTube ufficiale dell'evento.

Highlight video: clip di gare, replay e interviste possono essere utilizzate in video promozionali dell'evento.

Social media: foto e clip dei concorrenti possono essere condivise sugli account ufficiali ITESPA e IEC 2025, sempre nel rispetto della dignità dei partecipanti.

6.5 Rinuncia a reclami

Partecipando all'evento, il concorrente rinuncia a qualsiasi reclamo economico o legale relativo all'uso delle proprie immagini per le finalità indicate, salvo eventuali usi commerciali non autorizzati.

Art 7 – Programma dettagliato dell'evento

7.1 Data e sede della manifestazione

L'Italian Esports Champions 2025 di Assetto Corsa Competizione si svilupprà in otto gare che si svolgeranno in specifiche date a partire dal 5 gennaio 2025 e si concluderanno il 20 aprile 2026. Per ogni data specificata sarà necessario essere presenti sui server di ITESPA alle ore 21:20 per il briefing e l'orario di partenza server è fissato per le ore 21:35.

L'ITESPA si riserva il diritto di apportare modifiche al programma per esigenze organizzative, per la gestione del numero di iscritti o per motivi tecnici.

La manifestazione può essere rinviata o annullata solo nei casi di forza maggiore riconosciuta dall'ente organizzatore (ASI / ISS) o in conformità con eventuali disposizioni straordinarie.

7.2 Struttura del campionato

Il campionato sarà strutturato in otto gare al termine del quale sarà stilata la classifica finale con la somma dei punteggi di ogni gara a cui il singolo pilota ha partecipato.

Nome	**Data**	**Autodromo**
Gara 1	5 gennaio 2026	Suzuka
Gara 2	26 gennaio 2026	Nurburgring
Gara 3	9 febbraio 2026	Kyalami
Gara 4	23 febbraio 2026	Imola
Gara 5	9 marzo 2026	Mount Panorama
Gara 6	23 marzo 2026	Monza
Gara 7	6 aprile 2026	Paul Ricard
Gara 8	20 aprile 2026	Cota Circuit

La struttura completa di ciascun evento prevede:

- Prove libere: durata 10'

- Qualifiche: 20’
- Gara principale: 60’ con 1 pit stop con cambio gomme e rifornimento obbligatorio time fix 25 sec.

7.3 Gestione dei problemi tecnici

Qualora, durante il giorno di gara, si verificassero gravi problemi tecnici non imputabili all’organizzatore (ad esempio malfunzionamento del server centrale di Assetto Corsa Competizione), la gara potrà essere rinviata alla data di recupero, come indicato nel Regolamento Particolare di Gara (RPG).

Se anche nella giornata di recupero si riscontrassero problemi tecnici tali da impedire lo svolgimento regolare della gara, la gara sarà annullata.

In caso di annullamento, per i soli concorrenti presenti, il risultato della gara potrà essere considerato come peggior risultato scartabile ai fini della classifica finale del campionato.

7.4 Trasmissione e visibilità

Tutte le gare dell’IEC25-ACC potranno essere trasmesse in diretta streaming sul seguente canale : https://www.twitch.tv/marco24f1

La trasmissione garantirà visibilità ai concorrenti, consentendo l’osservazione di performance, strategie di gara e replay anche a un pubblico esterno.

Le registrazioni degli eventi potranno essere successivamente utilizzate per contenuti promozionali, highlights e report ufficiali secondo quanto previsto dall’Art. 6 – Diritti di immagine.

7.5 Note organizzative aggiuntive

L’ordine di partenza e la composizione dei gruppi sarà definito dalla fase di qualifica, che potrebbe includere test su tempi sul giro, precisione e comportamenti di guida.

L’ITESPA potrà introdurre sessioni opzionali di warm-up prima della gara, al fine di familiarizzare con le condizioni della pista e verificare eventuali problemi tecnici individuali.

Tutte le informazioni ufficiali relative a orari, modifiche al programma e procedure di gara saranno comunicate tramite il Regolamento Particolare di Gara (RPG) e aggiornamenti sul sito ufficiale IEC 2025.

Art. 8 Impostazioni server e regole tecniche

8.1 Condizioni generali di gara

Il campionato si svolgerà su server dedicati di Assetto Corsa Competizione.

Tutte le impostazioni e regole tecniche sono vincolanti per i concorrenti; ogni violazione sarà soggetta a sanzioni come previsto nel Regolamento Particolare di Gara (RPG).

L'ITESPA si riserva di apportare modifiche tecniche alle impostazioni del server, previa comunicazione ufficiale ai concorrenti, per garantire equità, sicurezza e regolarità della competizione.

8.2. Condizioni meteo e tempo

Le condizioni meteorologiche saranno dinamiche durante la gara.

Le condizioni iniziali saranno comunicate in anticipo nel server di allenamento, permettendo ai concorrenti di prepararsi adeguatamente.

8.3. Accelerazione tempo

L'accelerazione del tempo è disattivata; tutte le sessioni si svolgeranno a tempo reale, garantendo coerenza con le strategie e la gestione della guida.

8.4. Balance of Performance (BOP)

Sarà utilizzato il BOP ufficiale di Assetto Corsa Competizione per ciascun modello di vettura.

Eventuali rettifiche al BOP saranno comunicate ufficialmente da ITESPA e motivate con criteri tecnici oggettivi.

Tutte le informazioni saranno pubblicate prima dell'inizio della gara.

8.5. Tasto ESC

Uso del tasto ESC consentito solo in qualifica e unicamente per abbandono sicuro della sessione.

Uso del tasto ESC vietato durante la gara; l'utilizzo equivale a ritiro automatico, salvo decisione della Direzione Gara in casi eccezionali.

8.6. Partenza

Le gare prevedono partenza lanciata, gestita direttamente dal simulatore.

Eventuali infrazioni alla procedura di partenza saranno sanzionate secondo il RPG.

8.7. Pit-stop e gestione carburante/gomme

È obbligatorio effettuare almeno 1 pit-stop con rifornimento carburante.

Il cambio gomme è facoltativo, secondo le strategie dei concorrenti.

Ogni pit-stop deve essere registrabile tramite telemetria e replay per verifica da parte della Direzione Gara.

8.8. Limiti di guida

Ogni conduttore non può superare 70 minuti di guida complessiva durante la gara.

È responsabilità del team gestire i cambi pilota in modo da rispettare tale limite.

8.9. Aiuti alla guida

Tutti gli aiuti alla guida, inclusi stabilità e altri assistenti, sono disabilitati di default, salvo autorizzazioni esplicite indicate nel RPG.

Sono consentiti fari e tergicristalli automatici solo se necessari per la visibilità.

8.10. Safety Car / Virtual Safety Car (VSC)

Non previste nel campionato.

Eventuali situazioni di pericolo saranno gestite tramite procedure di neutralizzazione ad hoc, definite dalla Direzione Gara e dallo stewarding.

8.11. Chat di gioco e comunicazioni

L'utilizzo di chat di gioco e canali vocali non autorizzati è vietato sia in qualifica che in gara.

Tutte le comunicazioni ufficiali saranno veicolate tramite Discord e canali predisposti dall'organizzatore.

I piloti devono sempre essere sul server discord di ITESPA e restare nello stesso server e nei canali indicati per tutta la durata delle gare al fine di poter essere contattati in modo rapido per segnalazioni in gara.

8.12. Requisiti di connessione

È raccomandata una connessione stabile con ping inferiore a 60 ms.

In caso di ping superiore a 60 ms:

- Il concorrente riceverà un avviso tecnico per risolvere il problema.
- Se il problema persiste, il concorrente potrà essere rimosso dalla sessione per garantire regolarità e sicurezza della gara.

Art 9 – Partecipanti, requisiti e comportamento

9.1. Requisiti di iscrizione

La partecipazione all'Italian Esports Champions 2025 è consentita esclusivamente ai concorrenti in possesso di tesseramento ISS / ASI in corso di validità.

Tesseramento possibile al seguente indirizzo: https://italianesports.org/tesseramento

L'iscrizione deve essere effettuata tramite modulo ufficiale ITESPA, completo di tutti i dati richiesti. Il costo del tesseramento è di 5 € e sono richiesti ulteriori 5 € a pilota per la gestione server.
Iscrizione all'IEC25 – Assetto Corsa Competizione: https://italianesports.org/iscrizione-iec25-acc

Mentre il tesseramento e l'iscrizione ai tornei è gestita interamente sul sito www.italianesports.org il pagamento per la gestione del server deve essere effettuato su discord tramite paypal ad Hugo Piacentini (discord id: hugopiacentini) che verificherà il corretto tesseramento e l'iscrizione al torneo.

Per i team appartenenti a persone giuridiche o scuderie, è obbligatorio indicare chiaramente la natura giuridica e l'intestazione del team.

Le informazioni fornite saranno utilizzate per stilare le classifiche team e determinare eventuali premi collettivi.

9.2. Composizione degli equipaggi

Ogni equipaggio può essere composto da 1 a 3 conduttori.

È ammesso 1 pilota riserva, da iscrivere obbligatoriamente entro l'inizio della sessione di qualifica.

Il pilota riserva può sostituire solo i conduttori originari dell'equipaggio, nel rispetto delle regole di partecipazione stabilite dall'organizzatore.

La gestione dei cambi pilota durante la gara deve rispettare il limite di guida massimo previsto dall'Art. 8.8.

9.3. Obblighi di reperibilità

Tutti i concorrenti sono tenuti a rimanere raggiungibili tramite i canali ufficiali indicati dall'organizzatore fino alla pubblicazione della classifica definitiva.

La mancata reperibilità può comportare sanzioni o esclusione dalla gara, a discrezione della Direzione Gara.

9.4. Guest Driver

La partecipazione di guest driver è ammessa solo previa autorizzazione della Direzione Gara.

I guest driver non acquisiscono punteggio ufficiale e non concorrono alle classifiche generali o di team.

L'autorizzazione dovrà essere richiesta con anticipo minimo di 48 ore rispetto all'inizio della qualifica.

9.5. Comunicazioni ufficiali

Tutte le comunicazioni relative al campionato, incluse modifiche, avvisi, regolamenti e risultati, saranno veicolate tramite:

- Sito ufficiale ITESPA
- Discord ufficiale ITESPA
- Email registrata al momento dell'iscrizione

È responsabilità del concorrente verificare regolarmente tali canali per restare aggiornato su eventuali comunicazioni e decisioni della Direzione Gara.

9.6. Comportamento e fair play

I concorrenti sono tenuti a rispettare i principi di sportività, correttezza e fair play sia durante le sessioni di qualifica sia durante le gare.

Comportamenti scorretti, come ostacoli deliberati, scorrettezze in pista o violazioni di comunicazione, saranno sanzionati secondo quanto previsto dal RPG e dalla Direzione Gara.

L'organizzatore si riserva di applicare penalità progressive, che possono includere:

- Ammonizione scritta
- Penalità in tempo o posizioni in gara
- Squalifica dalla singola gara o dall'intero campionato

Art 10 – Partecipanti, requisiti e comportamento

10.1. Tipologie di classifiche

Per l'Italian Esports Champions 2025 saranno redatte le seguenti classifiche ufficiali:

- Classifica Piloti – sommatoria dei punti individuali ottenuti da ciascun conduttore in tutte le gare disputate.
- Classifica Team – sommatoria dei punti ottenuti dai conduttori appartenenti allo stesso team, secondo le modalità specificate nel Regolamento Particolare di Gara (RPG). Ad esempio, potrebbe essere considerata la somma dei due migliori risultati per team in ciascuna gara.

10.2. Punteggi per posizione

I punti vengono assegnati in base alla posizione finale ottenuta in gara, al netto di eventuali penalità, con la seguente scala:

Posizione	Punti
1°	30
2°	24
3°	20
4°	17
5°	16
6°	15
7°	14
8°	13
9°	12
10°	11
11°	10
12°	9
13°	8
14°	7
15°	6
16°	5
17°	4
18°	3
19°	2

20°	1
21° e oltre	0

10.3. Note esplicative

- Un conduttore è considerato “partito” se ha completato almeno un giro valido in gara.
- Un conduttore è considerato “assente” se risulta iscritto ma non completa alcun giro valido.
- In caso di squalifica, il concorrente perde automaticamente tutti i punti conquistati nella prova.
- Per la Classifica Team, i punti saranno sommati secondo le regole indicate nel RPG. Ad esempio:
- Se l’equipaggio A arriva 1° e 5° con due vetture, i punti assegnati per la Classifica Team saranno 40 + 27 = 67, salvo diversa disposizione nel RPG.
- I punteggi saranno pubblicati ufficialmente al termine di ogni gara sul sito ITESPA e tramite i canali ufficiali Discord ed email.

Art. 11 – Commissari, stewarding e sanzioni (dettagli e procedura)

11.1. Nomina dei Commissari Sportivi

Il collegio dei Commissari Sportivi è designato da ITESPA. I nomi dei commissari e le relative qualifiche saranno pubblicati nel Regolamento Particolare di Gara (RPG).

Il collegio ha il compito di garantire il corretto svolgimento delle gare, vigilando sul rispetto delle regole sportive, tecniche e comportamentali dei concorrenti.

11.2. Tipologie di Sanzioni

Le sanzioni applicabili durante le gare dell’Italian Esports Champions 2025 sono le seguenti:

- Warning: richiamo ufficiale senza penalità immediata.
- Penalità in tempo/giri: aggiunta di secondi o giri al tempo finale della gara del concorrente sanzionato.
- Drive Through: obbligo di passaggio obbligatorio dalla pit lane senza fermarsi ai box.
- Stop & Go 10'': fermata obbligatoria ai box per 10 secondi.
- Partenza dalla Pit Lane: obbligo di partire dalla pit lane alla gara successiva.
- Esclusione/Squalifica: esclusione dalla gara o dall'intero evento.
- Ammenda: sanzione economica da versare secondo indicazioni ITESPA.

Tutte le sanzioni saranno applicate conformemente al Regolamento Sportivo Nazionale (RSN) e al "Regolamento di Settore Esport 2025" (ACI Sport), garantendo uniformità e coerenza con gli standard nazionali.

11.3. Procedura di Stewarding

La procedura standard per le infrazioni sportive è la seguente:

- Segnalazione dell'infrazione: da parte di Commissari, Direzione Gara o concorrenti.
- Raccolta prove: analisi di replay, telemetria e registrazioni video.
- Audizione: convocazione dei conduttori coinvolti quando possibile, per chiarimenti.
- Decisione: emessa dai Commissari con motivazione ufficiale.
- Pubblicazione: la decisione e le motivazioni saranno riportate nei verbali ufficiali accessibili a tutti i partecipanti.

11.4. Reclami e Termini

- I reclami sono ammessi entro 30 minuti dalla pubblicazione della classifica provvisoria.
- Devono essere presentati tramite il modulo ufficiale online (link fornito nel RPG).
- Reclami tardivi o non conformi alle regole saranno rigettati senza ulteriori notifiche.

I reclami saranno analizzati dai Commissari, che potranno confermare, modificare o annullare le decisioni già comunicate, sempre basandosi su prove oggettive e criteri regolamentari.

Art. 12 – Reclami e ricorsi

12.1. Presentazione dei reclami

Tutti i reclami devono essere presentati entro 30 minuti dalla pubblicazione della classifica provvisoria, tramite il modulo ufficiale online indicato nel Regolamento Particolare di Gara (RPG).

Il reclamo deve contenere:

- Identificazione completa del concorrente o del team che presenta il reclamo.
- Gara, sessione o evento a cui si riferisce il reclamo.
- Motivazione dettagliata e eventuale evidenza documentale (replay, screenshot, telemetria).

Nota: *Reclami presentati oltre il termine stabilito o incompleti/non conformi saranno rigettati automaticamente.*

12.2. Procedura di esame del reclamo

Ricezione e verifica formale: ITESPA verifica che il reclamo sia completo e inviato nei termini.

Analisi tecnica e sportiva: i Commissari Sportivi raccolgono le prove necessarie, inclusi replay, telemetria e registrazioni video.

Audizione dei soggetti coinvolti: quando possibile, i piloti e i team interessati sono convocati per chiarimenti.

Decisione motivata: i Commissari emettono un provvedimento formale che può confermare, modificare o annullare le decisioni iniziali.

Pubblicazione: il verdetto finale e le motivazioni sono pubblicati nei verbali ufficiali disponibili sul sito ITESPA.

12.3. Ricorsi

I ricorsi possono essere presentati solo dopo la decisione dei Commissari in merito al reclamo iniziale, entro i termini stabiliti nel RPG.

Il ricorso deve indicare chiaramente i motivi di contestazione della decisione dei Commissari e può includere nuova documentazione probatoria.

La valutazione del ricorso è di competenza della Direzione Gara o del Collegio dei Commissari Supplenti, come definito dall'RPG.

12.4. Effetti dei reclami e ricorsi

Durante l'esame di un reclamo o ricorso, i risultati provvisori possono essere sospesi fino all'esito definitivo.

Eventuali modifiche ai punteggi o alle classifiche saranno pubblicate solamente dopo la conclusione della procedura, assicurando trasparenza e correttezza.

Reclami infondati o presentati con dolo possono comportare sanzioni disciplinari, inclusa l'esclusione dalle successive gare.

12.5. Principi generali

Tutte le procedure di reclamo e ricorso sono gestite secondo i principi di trasparenza, equità e correttezza sportiva, allineati agli standard nazionali di regolamentazione sportiva digitale.

ITESPA garantisce che ogni concorrente abbia diritto di difesa, accesso alle prove e motivazioni chiare delle decisioni.

Art. 13 – Exploit, glitch e comportamento antisportivo

13.1. Divieto di exploit e glitch

È assolutamente vietato sfruttare bug, glitch o malfunzionamenti del simulatore per ottenere vantaggi competitivi durante le gare.

Tra gli esempi principali di exploit o glitch vietati si includono, ma non sono limitati a:

- Teletrasporti o passaggi attraverso ostacoli non previsti dal tracciato.
- Comportamenti che permettono di guadagnare tempo sul giro in modo non previsto dalle regole di gioco.
- Uso di configurazioni o software esterni che alterino il comportamento del simulatore o la fisica delle vetture.

Nota: *l'uso di exploit rilevato dai Commissari può comportare sanzioni fino alla squalifica immediata dalla gara e perdita dei punti ottenuti.*

13.2. Comportamento antisportivo

È vietato qualsiasi comportamento che possa compromettere l'integrità della competizione o danneggiare altri partecipanti, tra cui:

- Sorpassi intenzionalmente pericolosi o ostacolazioni ripetute.
- Uso di linguaggio offensivo, discriminatorio o minaccioso verso altri piloti, team, organizzatori o pubblico.
- Comportamenti che violino i principi di fair play stabiliti da ITESPA e ASI Nazionale.

13.3. Procedura di accertamento

Qualsiasi sospetto di exploit o comportamento antisportivo sarà analizzato dai Commissari Sportivi secondo la procedura standard:

- Raccolta prove (replay, telemetria, registrazioni video).
- Audizione dei soggetti coinvolti quando possibile.

- Decisione motivata pubblicata nei verbali ufficiali.

In caso di infrazione confermata, i Commissari applicheranno la sanzione proporzionata alla gravità dell'azione, in linea con l'Art. 11 del presente regolamento.

13.4. Educazione e fair play

Tutti i concorrenti sono tenuti a comportarsi secondo i principi di rispetto, correttezza e spirito sportivo, come indicato dal Codice Etico ITESPA e dalle linee guida ASI.

ITESPA promuove un ambiente competitivo sicuro e formativo, incoraggiando i piloti a segnalare comportamenti scorretti o exploit tramite i canali ufficiali.

Art. 14 – Partner, premi e titoli

14.1. Premi

La competizione Italian Esports Champions 2025 – Assetto Corsa Competizione al termine delle otto gare e con la classifica finale definitiva calcolata attraverso la somma dei risultati di ogni gara per ciascun partecipante, prevede i seguenti premi:

- primo classificato assoluto: botton box (valore di 99 euro)
- secondo classificato assoluto: tablet 8 pollici (valore di 80 euro)
- terzo classificato assoluto: guanti professionali simracing (valore di 59 euro)

I premi saranno inviati con spese a carico dello sponsor direttamente all'indirizzo dei vincitori.

L'evento è concepito principalmente come manifestazione sportiva e formativa, con l'obiettivo di promuovere competenze tecniche, spirito di squadra e fair play nel contesto degli esports automobilistici.

14.2. Titoli e riconoscimenti

Ai piloti classificati sarà riconosciuto il titolo di "Conduttore IEC 2025" in base alla posizione finale in classifica piloti.

Ai team sarà assegnato il titolo di “Team IEC 2025”, determinato secondo le regole di punteggio indicate all’Art. 10 del presente regolamento.

Questi titoli hanno valore sportivo e formativo, ma non comportano alcun riconoscimento economico o materiale.

14.3. Pubblicazioni e attestati

Tutti i risultati ufficiali, le classifiche finali e i titoli assegnati saranno pubblicati sul sito ITESPA e sui canali ufficiali Discord ed email.

I partecipanti potranno ricevere, su richiesta, attestati di partecipazione o di posizionamento, a uso personale o professionale.

14.4. Interviste di fine cometizione

Al termine di ogni gara, quindi con la classifica definitiva, i piloti che hanno raggiunto il podio sono pregati di trattenersi sul server discord per le interviste di fine gara.

14.5. Sponsor

Sono sponsor della IEC25-ACC le seguenti aziende che mettono a disposizione i seguenti prodotti per i conduttori:

FC Design, con sede a **Palermo**, è un’impresa che opera con competenza e passione nel settore dell’edilizia e della carpenteria, offrendo soluzioni complete per la costruzione, la ristrutturazione e la valorizzazione degli spazi. Dalla realizzazione di strutture solide e funzionali alla cura estetica dei prospetti, fino alla progettazione di piscine e aree verdi, l’azienda si distingue per l’attenzione ai dettagli, l’utilizzo di materiali di qualità e un approccio che unisce tecnica, design e sostenibilità. Ogni intervento è pensato per rispondere alle esigenze del cliente e trasformare ogni ambiente in un luogo che unisce bellezza, comfort e durata nel tempo.

FC Design mette a disposizione: botton box (valore di 99 euro), tablet 8 pollici (valore di 80 euro), guanti professionali simracing (valore di 59 euro).

14.6. Partner

È partner di IEC25-ACC l'azienda concessionaria PS moto: la concessionaria P.S. MOTO, con sede a Villabate (PA), rappresenta un punto di riferimento per tutti gli appassionati delle due ruote che cercano un servizio completo: dalla vendita alla post-vendita, passando per l'assistenza tecnica. Nata dalla passione per moto e scooter, l'azienda propone una larga gamma di veicoli di qualità insieme a accessori dedicati, offrendo soluzioni personalizzate in funzione delle esigenze di ciascun cliente.

PS moto sosterrà il campionato affiancando gli organizzatori nello sviluppo dell'evento.

Art. 15 – Disposizioni finali e circolari

15.1. Circolari e aggiornamenti

ITESPA si riserva il diritto di emettere circolari, comunicazioni ufficiali o aggiornamenti tecnici che integrino o chiariscano il presente regolamento.

Tali comunicazioni saranno pubblicate sui canali ufficiali ITESPA (sito web, Discord, email) e produrranno effetto dalla data indicata nella comunicazione stessa, salvo diversa indicazione.

15.2. Validità del regolamento

Il presente regolamento costituisce il documento ufficiale di riferimento per tutti gli aspetti sportivi, tecnici e procedurali della manifestazione Italian Esports Champions 2025 – Assetto Corsa.

Tutti i partecipanti, team e collaboratori sono tenuti a conoscerlo, rispettarlo integralmente e fare riferimento a esso per qualsiasi controversia o chiarimento.

15.3. Rinvio e modifiche

ITESPA potrà modificare il calendario, la durata delle gare, le sessioni di qualifica o altri aspetti operativi per esigenze organizzative o per garantire il corretto svolgimento della competizione.

Eventuali modifiche saranno pubblicate tempestivamente sui canali ufficiali e avranno effetto immediato o alla data comunicata.

Nel caso di forza maggiore o imprevisti tecnici, l'evento potrà essere rinviato o annullato secondo le procedure indicate nei precedenti articoli (Art. 7 e Art. 12).

Approvazione e pubblicazione

Questo Regolamento e il relativo RPG entrano in vigore alla data di pubblicazione sul sito ufficiale ITESPA. Eventuali modifiche saranno comunicate ufficialmente con circolare.