

# **REGOLAMENTO LMGT3 CHALLENGE 2026 LE MANS ULTIMATE**



|                                                        |                |
|--------------------------------------------------------|----------------|
| N.B.: Gli aggiornamenti e / o modifiche sono in rosso. |                |
| DATA                                                   | MODIFICA       |
| 12/07/2026                                             | Prima versione |
|                                                        |                |
|                                                        |                |
|                                                        |                |
|                                                        |                |
|                                                        |                |
|                                                        |                |
|                                                        |                |
|                                                        |                |
|                                                        |                |

## **INDICE**

1. PREMESSA
2. ORGANIZZATORE
3. SIMULATORE UTILIZZATO E TIPO DI COMPETIZIONE
4. CONCORRENTI, CONDUTTORI
5. VETTURE AMMESSE
6. ISCRIZIONE AL CAMPIONATO - TASSE DI AMMISSIONE
7. PRINCIPI GENERALI – DIRITTI DI IMMAGINE – PUBBLICITÀ - LIVREE - NUMERI DI GARA
8. PREQUALIFICHE DI AMMISSIONE
9. STRUTTURA DELLA MANIFESTAZIONE, CALENDARIO E PROGRAMMA DELLE GARE
10. CANALI DI COMUNICAZIONE, DIRETTORE SPORTIVO
11. IMPOSTAZIONI SERVER
12. CLASSIFICHE ED ATTRIBUZIONE PUNTEGGI
13. PREMIAZIONI DELLA MANIFESTAZIONE
14. UFFICIALI DI GARA
15. SISTEMA UFFICIALE DI GESTIONE DIREZIONE GARA E COMMISSARI SPORTIVI
16. RECLAMI E PENALITÀ
17. ALTRE DISPOSIZIONI
18. BANDIERA ROSSA
19. PATENTE A PUNTI
20. UTILIZZO DI EXPLOIT E GLITCH
21. ASSEGNAZIONE TITOLI
22. EX AEQUO

## REGOLAMENTO LMGT3 CHALLENGE 2026 LE MANS ULTIMATE



### 1. – PREMESSA

L'Automobile Club d'Italia (ACI) indice il LMGT3 Challenge 2026, competizione di Sim Racing o simulazione di corse automobilistiche. Tutte le parti partecipanti (ACI e concorrenti) si impegnano ad applicare, oltre ad osservare, le regole che disciplinano la manifestazione.

Il Codice Sportivo Internazionale della F.I.A. (CODE) e i suoi allegati, il Regolamento Sportivo Nazionale e sue Appendici, il Regolamento di Settore ESport Motorsport Simulation, le comunicazioni da parte dell'organizzatore e le news pubblicate nel sito ufficiale di ACI SPORT [www.acisport.it](http://www.acisport.it) sono, a tutti gli effetti, gli unici testi validi ai quali uniformarsi. Per ciò che non fosse espressamente indicato nel Regolamento Sportivo del Campionato saranno valide le ulteriori norme contenute nell'Annuario ACI Sport 2026 e nei successivi aggiornamenti pubblicati nel sito ufficiale Web ACI SPORT che andranno in vigore dalla loro data di pubblicazione.

La partecipazione alla serie sarà considerata implicita dichiarazione del Concorrente di conoscere, impegnandosi a rispettarle ed a farle rispettare, le disposizioni del Codice e dei suoi allegati, del Regolamento Sportivo Nazionale (R.S.N.) e le sue Appendici, del Regolamento di Settore ESport Motorsport Simulation e del presente Regolamento e suoi allegati; di riconoscere l'ACI SPORT quale unica giurisdizione competente, salvo il diritto di appello previsto dal Codice e dal R.S.N.; di rinunciare, conseguentemente, ad adire arbitri o altra giurisdizione per fatti derivanti dall'organizzazione del Campionato o dallo svolgimento delle singole competizioni; di tenere sollevati l'A.C.I., l'ACI Sport, l'ACI Sport SpA., l'organizzatore, gli Ufficiali di Gara, nonché gli sviluppatori del simulatore per personal computer Le Mans Ultimate da ogni responsabilità di terzi per danni fisici e materiali subiti da esso concorrente, suoi conduttori, dipendenti e beni.

L'ACI SPORT si riserva di pubblicare le modifiche e le istruzioni che riterrà opportuno dover impartire per la migliore applicazione del Regolamento del quale saranno considerate parte integrante.

Il presente Regolamento entra in vigore dal momento della sua pubblicazione sul sito web di ACI Sport ([www.acisport.it](http://www.acisport.it))

### 2. – ORGANIZZATORE

L'organizzatore della manifestazione BRUZZONE Daniele – Organizzazione e Promozione Eventi Sportivi – Partita IVA: : 01808210098, Licenza ACI ESport Organizzatore N° 467359, attraverso il portale online **Apex Italia Simracing**, contatto: [info@apexitaliasimracing.it](mailto:info@apexitaliasimracing.it)

### 3. – SIMULATORE UTILIZZATO E TIPO DI COMPETIZIONE

Il simulatore utilizzato per la manifestazione è [Le Mans Ultimate](#) di [Studio 397 BV](#) and [Motorsport Games Inc.](#).

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

### 4. – CONCORRENTI, CONDUTTORI

L'iscrizione alla serie è aperta ai titolari di **Licenza di Concorrente/Conduttore ESport o solo Conduttore ESport, quest'ultimo se iscritto da Concorrente ESport Persona Fisica o Persona Giuridica**. Le licenze debbono essere valide per l'anno 2026 come previsto dall'art. 2 del Regolamento di Settore ESport.

La partecipazione di piloti con licenza straniera è consentita nel rispetto all'art. 2.2.1. del R.D.S..

I Concorrenti e i Conduttori dovranno attenersi scrupolosamente a tutte le norme dettate dal vigente R.S.N., dal Regolamento di Settore ESport che si intendono qui integralmente riportate ed a tutte le disposizioni impartite dal Direttore di Gara e dagli Ufficiali di Gara preposti. Tutti i Concorrenti ed i Conduttori dovranno restare a disposizione (tramite canali informatici o telefonici) della Direzione Gara sino alla dichiarazione della classifica definitiva.

4.1. – Il LMGT3 Challenge è riservato agli equipaggi composti da un solo conduttore.

4.2. – L'ACI Sport potrà autorizzare la partecipazione di uno o più "Guest Drivers" alla serie. Il "Guest Driver" competerà come vettura "trasparente", potrà usufruire di deroghe al Regolamento e non potrà accumulare punti per le classifiche ufficiali del LMGT3 Challenge.

### 5. – VETTURE AMMESSE

Sono ammesse le seguenti vetture appartenenti alla classe LMGT3 offerte dal simulatore:

|                                |
|--------------------------------|
| Aston Martin Vantage AMR LMGT3 |
| BMW M4 LMGT3                   |

## REGOLAMENTO LMGT3 CHALLENGE 2026 LE MANS ULTIMATE



|                                |
|--------------------------------|
| Corvette Z06 LMGT3.R           |
| Ferrari 296 LMGT3              |
| Ford Mustang LMGT3             |
| Lamborghini Huracan LMGT3 Evo2 |
| Lexus RCF LMGT3                |
| McLaren 720S LMGT3 Evo         |
| Mercedes-AMG LMGT3             |
| Porsche 911 GT3 R LMGT3        |

### 6. - ISCRIZIONE AL CAMPIONATO - TASSE DI AMMISSIONE

#### 6.1 – ISCRIZIONE

All'atto dell'iscrizione, il concorrente o il conduttore, dovranno dichiarare il Team di appartenenza e inviare l'eventuale logo. Sarà richiesto altresì di indicare se il Team è riconducibile a Concorrente Persona Giuridica o Scuderia ESport licenziata (art. 2.6. R.D.S) per gli effetti delle classifiche Team stilati da ACI ESport ex art. 8.14 del R.D.S.

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

**Le iscrizioni alla manifestazione apriranno alla pubblicazione del presente regolamento e chiuderanno alle ore 23:59 del 15/09/2026.**

Per essere riconosciuta, il Team/Scuderia priva di licenza ACI deve essere riconducibile ad una struttura fisica, società o associazione sportiva dilettantistica ovvero un gruppo o community individuabile sul web ai quali appartengono più individui.

In fase di iscrizione i conduttori dovranno allegare **una foto tessera che sia utilizzabile nelle grafiche di sovrapposizione dei video in diretta.**

#### 6.2 – FORMALIZZAZIONE E TASSE DI AMMISSIONE

I conduttori ammessi alla competizione, anche eventualmente a seguito di prequalifiche, saranno tenuti al **versamento della tassa di ammissione pari a € 15 (quindici) che dovrà essere effettuata con le modalità che saranno anche comunicate dall'organizzatore con circolare informativa.**

Il mancato versamento della tassa di ammissione comporterà l'esclusione dalla manifestazione ai sensi dell'art. 6.1. del RDS.

### 7. - PRINCIPI GENERALI – DIRITTI DI IMMAGINE – PUBBLICITÀ - LIVREE - NUMERI DI GARA

L'ACI SPORT indice e patrocina il LMGT3 Challenge. L'attività promozionale dei Campionati è di competenza dell'ACI Sport S.p.A. - Via Solferino, 32 - 00185 Roma – tel.: 06 44341291 - fax: 06 44341294 - Sito Web: [www.acisport.it](http://www.acisport.it)

#### 7.1. – Diritto di Immagine

I Concorrenti e i Conduttori, riconoscono ed accettano che ACI Sport SpA si riserva il diritto di utilizzare, direttamente o indirettamente, e di concedere a terzi il diritto di utilizzare, sia in Italia che all'estero, senza preavviso e senza che alcun compenso sia loro dovuto:

- i nomi, i marchi, le immagini (sia in movimento che statiche) ed i risultati (classifiche) dei Team, dei Conduttori e dei Concorrenti, partecipanti al LMGT3 Challenge.
- le immagini della Vettura, della tuta e/o del casco dei Conduttori utilizzato nel contesto della loro partecipazione al LMGT3 Challenge.

#### 7.2. – Livree

Per il LMGT3 Challenge e per tutta la durata dello stesso, dovranno essere applicati sulle livree di ciascuna vettura gli adesivi forniti dall'organizzatore. Nello specifico:

- logo ACI ESport sul cofano motore e sulle portiere.
- logo Total Paint sulle fiancate laterali posteriori e sul cofano motore.
- logo Apex Italia Simracing sulle fiancate laterali anteriori.

## REGOLAMENTO LMGT3 CHALLENGE 2026 LE MANS ULTIMATE



Le livree dovranno essere inviate tramite modulo dedicato entro le ore 23:59 del 24/09/2026 per l'approvazione tecnica e grafica, con le modalità che verranno comunicate con circolare informativa.

**Non sono permesse livree che turbino la pubblica morale, dai contenuti sessisti, razzisti o siano a sfondo sessuale, politico, religioso, oppure creino nocumento ad ACI Sport o al portale organizzatore.**

**Il mancato rispetto di questa norma è sanzionato con la squalifica dalla gara.**

### 7.3. – Numeri di Gara

I numeri di gara saranno attribuiti dall'organizzatore e terranno conto dell'eventuale preferenza comunicata dal concorrente in fase di iscrizione, con priorità per i concorrenti che si sono iscritti per primi.

Il cambio di numero di gara, previa richiesta all'organizzatore, sarà permesso solo entro le 48 ore precedenti la prima prova di campionato.

## 8. – PREQUALIFICHE DI AMMISSIONE

Nel caso in cui venga superato il numero di 35 vetture iscritte alla serie, si procederà ad una fase di prequalifica.

Le prequalifiche si svolgeranno su un circuito che, nel caso, sarà comunicato agli iscritti con circolare integrativa e si svolgeranno secondo il seguente programma:

- giovedì 17/09/2026 dalle ore 21.00 alle ore 23.00 - server di qualifica in modalità privata.
- domenica 20/09/2026 dalle ore 21.00 alle ore 23.00 - server di qualifica in modalità privata.

Al termine delle prequalifiche saranno ammessi alla manifestazione un numero di equipaggi pari a 35, in ordine di classifica di prequalifiche dal migliore al peggiore tempo sul giro fatto registrare.

## 9. – STRUTTURA DELLA MANIFESTAZIONE, CALENDARIO E PROGRAMMA DELLE GARE

Il LMGT3 Challenge si svolgerà dal 01/10/2026 al 10/12/2026. L'ACI SPORT si riserva di apportare modifiche al programma per esigenze organizzative e/o sulla base del numero degli iscritti.

La manifestazione può essere rinviata o annullata nei soli casi di forza maggiore riconosciuta dall'ACI.

### 9.2. – Struttura E Calendario

La serie sarà strutturata in un unico field di 35 vetture determinate, nel caso di un numero di iscrizioni superiore da una fase di prequalifica, e si svolgerà su sei gare che si effettueranno secondo il prospetto riportato di seguito:

| DATA       | AUTODROMO                                                   | DURATA |
|------------|-------------------------------------------------------------|--------|
| 01/10/2026 | Autodromo Internazionale Enzo e Dino Ferrari di Imola (WEC) | 75'    |
| 15/10/2026 | Circuit de Spa-Francorchamps                                | 75'    |
| 29/10/2026 | Fuji International Speedway                                 | 75'    |
| 12/11/2026 | Autódromo José Carlos Pace                                  | 75'    |
| 26/11/2026 | Sebring International Raceway                               | 75'    |
| 10/12/2026 | Bahrein International Circuit                               | 75'    |

Per ogni evento è prevista la disputa di una gara di 75 minuti, anticipata da una sessione di qualifica della durata di 15' in modalità privata.

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

### 9.3. – Programma

Il giorno antecedente la gara sarà disponibile un server di prove libere dalle ore 21:00 alle ore 23:00.

Il giorno di gara seguirà il seguente programma:

| BRIEFING DIREZIONE GARA |                                        |
|-------------------------|----------------------------------------|
| ORA                     | 21:00                                  |
| DURATA                  | 15'                                    |
| LIMITAZIONI             | Obbligo canale vocale DISCORD DEDICATO |
| PROVE LIBERE            |                                        |

## REGOLAMENTO LMGT3 CHALLENGE 2026 LE MANS ULTIMATE



|                   |                       |
|-------------------|-----------------------|
| TIPO              | Prove Libere          |
| ORA               | 21:30                 |
| DURATA            | 10'                   |
| <b>QUALIFICHE</b> |                       |
| TIPO              | Privata               |
| ORA               | 21:41                 |
| DURATA            | 15' (giri illimitati) |
| <b>GARA</b>       |                       |
| ORA               | 22:01                 |
| DURATA            | 75'                   |

Gli orari sono sempre da intendersi Local Time (Italia).

### 10. – CANALI DI COMUNICAZIONE, DIRETTORE SPORTIVO

Tutti i concorrenti ammessi alla competizione verranno inseriti sul portale [TheSimGrid](https://www.thesimgrid.com) ai soli fini della gestione dei server di gara.

Tutte le comunicazioni dell'organizzatore con i concorrenti avverranno sia attraverso il canale dedicato DISCORD di discordapp.com collegandosi al server di [Apex Italia Simracing](https://www.apexitalia.com), sia, eventualmente, attraverso l'invio di email. L'organizzatore non si assume alcuna responsabilità per il mancato recapito dovuto a disservizi tecnici e/o caselle di posta elettronica piene, disattivate e/o catalogate dal destinatario come posta indesiderata (spam).

I concorrenti e i conduttori in possesso di licenza sportiva sono gli unici soggetti abilitati a parlare con gli Ufficiali di Gara.

Il concorrente o il Direttore Sportivo o delegato del Team è assoggettato a responsabilità oggettiva nel caso di violazioni dei Regolamenti e del codice di comportamento sportivo da parte dei conduttori da lui iscritti e viceversa.

Nella fase di briefing che precede ogni gara sarà obbligatorio l'utilizzo del software DISCORD.

### 11. – IMPOSTAZIONI DEL SERVER

| SERVER CONFIG |                              |
|---------------|------------------------------|
| Sessions      | Practice - Qualifying - Race |
| Wait time     | 60''                         |
| Time Of Day   | Circolare integrativa        |
| Real Road     | Heavy                        |
| Water Depth   | Circolare integrativa        |
| Weather       | Circolare integrativa        |

| SETTINGS                    |                     |
|-----------------------------|---------------------|
| Race Client Wait            | 90''                |
| Fixed Setup                 | No                  |
| Max Players                 | 38                  |
| Formation Lap Type          | Short Formation Lap |
| Private Qualifying          | Si                  |
| Real Road Scale             | Normal              |
| Time Scale                  | 1x                  |
| Fuel Consumption Multiplier | Realistic           |

## REGOLAMENTO LMGT3 CHALLENGE 2026 LE MANS ULTIMATE



|                                    |           |
|------------------------------------|-----------|
| <b>Tyre Wear Multiplier</b>        | Realistic |
| <b>Tyre Warmers</b>                | Si        |
| <b>Damage Multiplier</b>           | Realistic |
| <b>Track Limits Rule</b>           | Default   |
| <b>Track Limits Points Allowed</b> | 4         |

| DRIVE ASSISTS            |     |
|--------------------------|-----|
| <b>Anti Lock Brakes</b>  | Off |
| <b>Auto Shift</b>        | Off |
| <b>Brake Help</b>        | Off |
| <b>Driving Line</b>      | Off |
| <b>Stability Control</b> | Off |
| <b>Steering Help</b>     | Off |
| <b>Auto Clutch</b>       | On  |
| <b>Invulnerability</b>   | Off |
| <b>Opposite Lock</b>     | Off |
| <b>Spin Recovery</b>     | Off |

| TYRES                  |    |
|------------------------|----|
| <b>Available Tyres</b> | 16 |

### 11.1. – Balance Of Performance

Il Campionato utilizzerà il BoP ufficiale fornito dagli aggiornamenti del simulatore Le Mans Ultimate.

### 11.2. – Griglia di Partenza, Partenza delle Gare

La griglia di partenza sarà determinata da una sessione di qualifica che precede la Gara stessa.

La procedura di partenza sarà lanciata interamente gestita dal simulatore, con giro di ricognizione breve (short formation lap).

La partenza della Gara avverrà all'ora indicata nel programma.

### 11.3. – Rifornimenti e Riparazioni

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

### 11.4. – Limite di Velocità della Corsia dei Box

La velocità di percorrenza della corsia box è disciplinata automaticamente dal simulatore.

## 12. – CLASSIFICHE ED ATTRIBUZIONE PUNTEGGI

Il presente campionato prevede che siano stilate le seguenti classifiche:

- **Classifica Piloti**
- **Classifica Team (non ufficiale)**

### 12.1. – Posizione Finale dei Concorrenti in Gara

Al termine di ogni gara sarà stilata la relativa classifica di gara basata sul report ufficiale fornito da [TheSimGrid](#).

Tutti i piloti partiti saranno classificati in base al numero di giri completati. I punti saranno attribuiti esclusivamente ai piloti che abbiano completato almeno il 50% dei giri percorsi dal vincitore. L'eventuale frazione di giro risultante dal calcolo sarà arrotondata per difetto.

I piloti DNF e DSQ non saranno classificati e non percepiranno punti.

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

## REGOLAMENTO LMGT3 CHALLENGE 2026 LE MANS ULTIMATE



### 12.2. – Sistema di Punteggio

I seguenti punteggi saranno assegnati ad ogni Conducente per le Classifiche sopra riportate.

| CLASSIFICA | PUNTI | CLASSIFICA         | PUNTI |
|------------|-------|--------------------|-------|
| 1°         | 35    | 14°                | 6     |
| 2°         | 30    | 15°                | 5     |
| 3°         | 26    | 16°                | 4     |
| 4°         | 23    | 17°                | 3     |
| 5°         | 20    | 18°                | 2     |
| 6°         | 18    | 19°                | 2     |
| 7°         | 16    | 20°                | 2     |
| 8°         | 14    | 21°                | 1     |
| 9°         | 12    | 22°                | 1     |
| 10°        | 10    | 23°                | 1     |
| 11°        | 9     | 24°                | 1     |
| 12°        | 8     | Giro veloce: 1 pt. |       |
| 13°        | 7     |                    |       |

Ai sensi dell' art. 8.13. del R.D.S., un conducente per poter rientrare nella classifica deve risultare assente in non più del 50% delle manifestazioni del calendario della serie.

Inoltre:

- un conducente viene considerato assente in una manifestazione quando, seppur iscritto, non completa almeno un giro valido durante la fase di gara.
- un conducente viene considerato partito in una manifestazione se iscritto, verificato e ha completato almeno un giro valido durante la fase di gara.

### 12.3. – Punteggio per Classifica Team

La classifica per team/scuderie è da considerarsi non ufficiale e non sarà valida per gli effetti delle classifiche Team stilati da ACI Esport ex art. 8.14 del R.D.S. che rimangono di competenza dell'ente sportivo.

**Per la classifica a team, sarà considerato, per ogni gara, il pilota del team che ha stabilito il miglior punteggio.**

### 13. – PREMI DELLA MANIFESTAZIONE

Al termine del campionato

- Ai primi tre conducenti classificati verrà consegnato un trofeo realizzato dall'azienda [S.CO.RE](#) e celebrati pubblicamente sui canali ufficiali

### 14. – UFFICIALI DI GARA

Il collegio dei Commissari Sportivi o il Giudice Unico sarà designato da ACI Sport e riportato sul Regolamento Particolare di Gara.

### 15. – SISTEMA UFFICIALE DI GESTIONE DIREZIONE GARA E COMMISSARI SPORTIVI

I concorrenti, i conducenti e i team sono tenuti a utilizzare il sistema informatico ufficiale messo a disposizione dall'Organizzatore per ogni interazione con la Direzione Gara e con i Commissari Sportivi.

Il sistema costituisce il canale ufficiale per la presentazione di reclami, richieste di revisione e richieste di conferimento, nonché per la consultazione delle investigazioni, delle decisioni pubblicate e dei relativi documenti ufficiali.

Le decisioni e le comunicazioni rese disponibili attraverso il sistema si intendono notificate al concorrente, al conducente o al team interessato dal momento della loro pubblicazione nell'area riservata. La mancata consultazione del sistema non sospende né interrompe il decorso dei termini procedurali.



È responsabilità dei concorrenti, dei conducenti e dei team verificare con regolarità la propria area riservata durante la manifestazione. Eventuali ulteriori istruzioni operative potranno essere comunicate dall'Organizzatore mediante apposita circolare.

#### 16. – RECLAMI E PENALITÀ

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

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

##### 16.1. – RECLAMO (art. 11.3 R.D.S.)

È diritto del concorrente, nel caso in cui sia stato leso in un suo interesse o diritto, l'invio di un reclamo ai commissari sportivi.

**Il concorrente può presentare un reclamo dall'inizio della gara sino entro 30 minuti dall'orario di pubblicazione della classifica provvisoria.**

Qualunque reclamo pervenuto dopo le suddette tempistiche viene ritenuto inaccettabile.

L'invio telematico del reclamo deve essere eseguito attraverso procedura informatica di cui al precedente art. 13.2..

**Qualunque reclamo pervenuto in altro modo viene considerato nullo.**

Il concorrente che intende presentare un reclamo, avente per oggetto più di una vettura o più di un concorrente deve presentare tanti reclami quanti sono i conducenti reclamati.

##### 16.2 – SISTEMA TOKEN PER I RECLAMI SPORTIVI

La presentazione dei reclami sportivi resta libera nei casi e nei termini previsti dal presente Regolamento.

**Al fine di responsabilizzare l'uso del reclamo ed evitare segnalazioni infondate o ripetitive, è istituito per ciascun conduttore un sistema di 4 token reclamo per l'intero corso del campionato.**

I token sono attribuiti separatamente per ciascun campionato, non si trasferiscono ad altre serie o stagioni e sono ripristinati integralmente all'inizio di ogni nuovo campionato.

Le richieste di revisione delle decisioni dei Commissari Sportivi non rientrano nel sistema dei token e restano disciplinate dalle ordinarie disposizioni regolamentari.

Il reclamo presentato dal conduttore comporta il consumo di 1 token quando, secondo la valutazione dei Commissari Sportivi:

- a) risulta infondato o comunque privo di effetti utili;
- b) non evidenzia una violazione rilevante ai fini sportivi o disciplinari;
- c) ripropone pedissequamente un fatto o episodio già deciso dai Commissari Sportivi o già definito mediante le comunicazioni ufficiali rese disponibili in tempo reale nel corso della manifestazione.

Il reclamo non comporta il consumo del token quando:

- a) produce un effetto utile, anche solo in parte, ai fini della decisione sportiva o disciplinare;
- b) viene ritenuto dai Commissari Sportivi neutro, in particolare nei casi di errore meramente formale, duplicazione, oppure quando il fatto venga definito in modo sostanzialmente diverso rispetto all'impostazione del reclamante, purché non si tratti di fatto già deciso.

La decisione sul consumo o meno del token è rimessa ai Commissari Sportivi, che vi provvedono espressamente nel provvedimento o mediante apposita annotazione interna.

**Al raggiungimento di 4 token consumati, il conduttore non può più presentare ulteriori reclami sportivi per il restante periodo del campionato.**

L'eventuale reclamo presentato da un conduttore che abbia già esaurito i propri token è dichiarato improcedibile, **salva diversa valutazione dei Commissari Sportivi in presenza di fatti di particolare gravità o rilevanza per la regolarità sportiva della manifestazione.**

Resta in ogni caso fermo il potere dei Commissari Sportivi e della Direzione Gara di procedere d'ufficio all'esame di fatti o episodi rilevanti, indipendentemente dalla presentazione del reclamo e dai token residui del conduttore.

##### 16.3. – REVISIONE (art. 11.4 R.D.S.)

Un concorrente può presentare richiesta di revisione di una decisione che lo sanziona entro 30 minuti dall'esposizione delle classifiche provvisorie o dalla notifica della decisione.

L'invio telematico del reclamo deve essere eseguito attraverso procedura informatica che sarà definita dall'organizzatore con circolare informativa.



**La richiesta di revisione deve essere presentata agli stessi cc.ss che hanno preso la decisione, e viene accolta solo nel caso in cui questa contenga elementi nuovi ovvero non precedentemente in possesso degli Ufficiali di gara al momento della decisione.**

#### **16.4. APPELLO – (art. 11.5 R.D.S.)**

Un concorrente può presentare un preavviso di appello ad una decisione dei commissari sportivi entro 30 minuti dall'orario di pubblicazione delle classifiche provvisorie, e nel rispetto delle disposizioni del regolamento di settore ESport.

Le modalità di formalizzazione dell'appello sono regolate dal vigente R.S.N. e dal Regolamento di Giustizia Sportiva.

**Si ricorda che, anche ai sensi del Codice FIA, le sanzioni dello "Stop and Go", "Stop and Go 10", "Drive Through" e le penalità in tempo sono inappellabili (Art. 10.2 G R.D.S.).**

#### **16.5. – RICHIAMO o WARNING (art. 10.2 A R.D.S)**

Il Richiamo o Warning è una reprimenda per una violazione del comportamento dei conducenti ritenuta di non particolare gravità.

Il secondo Richiamo ricevuto da un conducente nella stessa gara comporta la sanzione dell'aggiunta di 5 secondi sul tempo finale di gara. E' facoltà del Collegio dei Commissari Sportivi, nei casi ritenuti comunque più gravi, irrogare una sanzione diversa.

Il Richiamo si esaurisce all'interno della medesima gara.

#### **16.6. – PENALITÀ IN TEMPO O IN GIRI (art. 10.2 D R.D.S)**

La penalità in tempo deve essere espressa in minuti e/o secondi, la penalità in giri deve essere espressa in giri.

Le penalità in tempo vengono applicate sul tempo finale di gara mentre le penalità in giri vengono applicate sulla distanza finale di gara.

Le penalità sopra riportate potranno essere utilizzate entrambe.

Non è richiesta la convocazione del concorrente al fine dell'applicazione delle penalità in tempo e giri..

#### **16.7. – DRIVE THROUGH (art. 10.2 B R.D.S)**

Nelle gare ESport di Velocità in Circuito, il Collegio dei Commissari Sportivi potrà applicare la penalità del Drive Through (DT) nel caso in cui un conducente tenga un comportamento in gara che violi le norme sportive.

La penalità Drive Through va scontata percorrendo la pit lane a velocità di limitatore.

La penalità del Drive Through non deve essere applicata negli ultimi 8 minuti escluso l'eventuale giro finale. In sostituzione, al tempo di gara del conducente interessato, devono essere aggiunti 20 secondi.

Il Drive Through deve essere scontato dal conducente entro il termine imposto automaticamente dal simulatore, pena la squalifica dalla manifestazione con decisione da parte dei Commissari Sportivi.

#### **16.8. – STOP AND GO E STOP AND GO 10" (art. 10.2 C R.D.S)**

Nelle gare ESport di Velocità in Circuito, il Collegio dei Commissari Sportivi potrà applicare la penalità dello "Stop and Go" e "Stop and Go 10 secondi" nel caso in cui un conducente tenga un comportamento in gara che violi le norme sportive.

La penalità "Stop and Go" deve essere scontata con rientro nella corsia dei box e fermata sulla propria piazzola. La penalità "Stop and Go 10" deve essere scontata con rientro nella corsia dei box e sosta di 10 secondi sulla propria piazzola.

La penalità dello "Stop and Go" e "Stop and Go 10" non deve essere applicata negli ultimi 8 minuti escluso l'eventuale giro finale. In sostituzione, al tempo di gara del conducente interessato devono essere aggiunti 25 secondi nel caso di "Stop and Go" o 35 secondi nel caso di "Stop and Go 10".

Lo "Stop and Go" e "Stop and Go 10" deve essere scontato dal conducente entro il termine imposto automaticamente dal simulatore, pena la squalifica dalla manifestazione con decisione da parte dei Commissari Sportivi.

#### **16.9. – PARTENZA DALLA PIT LANE (art. 10.2 E R.D.S)**

Il Collegio dei Commissari Sportivi potrà infliggere la sanzione di "Partenza della pit lane" da scontare alla prima successiva partecipazione.

Il conducente che dovesse scontare la penalità della partenza dalla pit lane non dovrà partecipare alla sessione di qualifica e non dovrà schierarsi in griglia. Uscirà dalla pit lane solo nel momento in cui l'ultimo pilota abbia oltrepassato la linea di demarcazione della fine della corsia dei box.

#### **16.10. – SQUALIFICA (art. 10.2 F R.D.S)**

## REGOLAMENTO LMGT3 CHALLENGE 2026 LE MANS ULTIMATE



La squalifica di un concorrente o di un conduttore dalla manifestazione o dalla classifica è decisa dal Collegio dei Commissari Sportivi o dal Giudice Unico e può essere inflitta prima, durante o al termine della manifestazione, a seconda che le infrazioni o le irregolarità siano state rilevate prima, durante o al termine della competizione stessa. La squalifica dalla gara comporta per il concorrente o conduttore l'immediata squalifica dalla manifestazione.

### 16.11. – AMMENDA (art. 10.2 H R.D.S.)

Nel caso di dichiarazioni lesive la reputazione di cui agli art. 8.5 del R.S.N. e 5.1.2. del R.D.S., se tali i comportamenti sono rilevati nel corso della manifestazione, i commissari sportivi possono infliggere la sanzione dell'ammenda tra 260,00 e 26.000,00 euro ai sensi dell'art. 216 bis del R.S.N. Qualora le dichiarazioni lesive siano state riscontrate al di fuori dalla gara, i cc.ss. invieranno il deferimento al Tribunale Federale Sportivo.

### 16.12. – GRAVI INFRAZIONI AL REGOLAMENTO SPORTIVO

L'infrazione al regolamento sportivo può comportare anche la squalifica dall'intera Manifestazione e la perdita dei punti acquisiti in tutte le gare disputate della medesima Manifestazione che verranno detratti da quelli maturati o maturandi in classifica.

## 17. – ALTRE DISPOSIZIONI

### 17.1. Utilizzo della chat e penalità:

- Durante le sessioni di QUALIFICA e GARA, l'utilizzo per invio di messaggi da parte del concorrente verso altri conduttori o gli Ufficiali di Gara sui canali chat in-game È SEVERAMENTE VIETATO. **L'utilizzo della chat vocale o testuale nelle sessioni di qualifica e gara sarà sanzionato con un warning.**
- Il conduttore penalizzato con Partenza dalla Pit Lane che non rispettasse la penalità e partisse dalla griglia, verrà sanzionato con **Stop&Go 10 sec.**
- In considerazione del breve tempo rimanente per la valutazione e la comunicazione ai concorrenti/conduttori, eventuali violazioni del Regolamento negli ultimi 8 minuti e, comunque, negli ultimi 4 giri di gara, escluso il giro finale, potranno, a discrezione degli Ufficiali di Gara, essere valutate post-gara ed eventuali penalità diverse dalla sanzione in secondi verranno convertite in tempo sommato al tempo finale di gara.
- Tutti gli episodi di gara impossibili da giudicarsi entro la bandiera a scacchi, saranno oggetto di valutazione nel post gara al fine di stilare la classifica definitiva.

### 17.2. Limiti del tracciato:

- I limiti della pista sono quelli stabiliti dalle regole FIA, vale a dire che le linee bianche che definiscono i bordi della tracciato sono considerate parte della pista stessa, mentre i cordoli sono considerati esterni alla pista. Si giudica un pilota fuori dal tracciato quando nessuna parte dell'auto rimane a contatto con la pista.
- **Pur se aleatori e soggetti a costanti modifiche, I limiti del tracciato così come regolati e gestiti dal software del simulatore possono comunque essere presi a riferimento dal concorrente durante qualsiasi sessione di gara, ad eccezione tuttavia dei casi in cui ciò comporti un evidente e immediato guadagno di posizione o opposizione al sorpasso.**
- L'uscita dal tracciato è permessa esclusivamente a seguito di contatto o per evitare un pericolo imminente (o qualora sia prevista in altri punti del regolamento).
- E' possibile utilizzare la corsia di ingresso e di uscita dai box qualora questa faccia parte della superficie di gara, ma prestando sempre attenzione alle auto che vi fanno ingresso o che si stanno ricongiungendo alla gara alla loro uscita.
- Qualora un'auto esca dal tracciato per qualsiasi motivo, il pilota potrà effettuare il rientro solo quando è in condizione di sicurezza, non ostacolando gli avversari e non ottenendo alcun vantaggio.

### 17.3. Osservazione dei segnali:

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

### 17.4. Sorpasso:

## REGOLAMENTO LMGT3 CHALLENGE 2026 LE MANS ULTIMATE



- a) Il sorpasso può essere effettuato, in relazione alle circostanze, sia a destra e sia a sinistra.
- b) **Non è consentito più di un cambio di direzione per difendere la propria posizione.** A norma del CODE FIA, qualsiasi pilota che si sposta verso la traiettoria ideale, avendo appena difeso la propria posizione fuori traiettoria, deve lasciare almeno la larghezza di un veicolo tra la propria auto e il bordo della pista.
- c) Il pilota che ha effettuato il sorpasso deve mantenere la sua traiettoria per un tratto sufficiente a non interferire con la marcia del veicolo superato, mentre il pilota che sta per essere superato non deve spostarsi dalla sua traiettoria per ostacolare il sorpasso se questo è già in corso.
- d) E' possibile utilizzare la larghezza totale della pista, tuttavia, se si viene raggiunti da un'auto che sta per effettuare il doppiaggio è obbligatorio consentire al pilota più veloce di passare alla prima opportunità possibile.
- e) Il pilota doppiato è tenuto a mantenere una linea di gara coerente e prevedibile, nonché a facilitare il sorpasso.
- f) Nel caso di sorpasso tra vetture di classi differenti, il conducente della vettura più veloce ha il dovere di effettuare il sorpasso nelle medesime condizioni di cui ai punti a), b) e c), mentre il conducente del veicolo più lento ha l'obbligo di mantenere una traiettoria coerente e prevedibile.

### 17.5. Rientro in pista e ripresa della marcia:

- Il pilota che crea una situazione di pericolo, come, ad esempio, il rientro pericoloso in pista dopo una perdita di controllo o incidente, può essere penalizzato.
- In tutti i casi in cui sorraggiungano gruppi di vetture, il conduttore che deve rientrare sul tracciato ha l'obbligo di rallentare sino ad arrivare, nel caso, anche all'arresto della vettura per dare la precedenza a chi sorraggiunge ad alta velocità.
- Qualsiasi rientro in pista che porterà alla collisione con un gruppo di vetture che sorraggiunge può portare all'esclusione dalla gara.

### 18. – BANDIERA ROSSA

In caso di grave bug, disconnessione automatica da parte del server di almeno un terzo del field di partenza o crash del server durante la fase di "Gara", gli Ufficiali di Gara dichiarano esposta la Bandiera Rossa.

Nel caso di bandiera rossa è applicata la norma citata dall'art. 8.10 del RDS Esport.

### 19. – PATENTE A PUNTI

Per il LMGT3 Challenge 2026 sarà adottato un sistema di patente a punti.

#### 19.1. – Ammontare Iniziale Dei Punti Patente

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

#### 19.2 – Perdita Dei Punti Patente

Ciascuna sanzione inflitta dal collegio dei commissari sportivi o dal giudice unico, sia in gara e sia nel post gara, comporterà la decurtazione di punti patente così come di seguito riportato:

- Warning: nessun punto;
- Assenza non comunicata al briefing e schieramento in griglia di partenza (art. 8.5 RDS): - 2 punti;
- 5 secondi di penalità: -2 punti;
- 10, 15 secondi di penalità e Partenza dalla Pitlane: -3 punti;
- 20 secondi di penalità e superiori, Drive Through, Stop & Go: -4 punti;
- Squalifica: -5 punti

#### 19.3 – Perdita Dell'intero Ammontare Dei Punti Patente

Nel caso il conduttore, a seguito di penalità, perda l'intero ammontare dei punti patente, sarà escluso dalla partecipazione della successiva prova di campionato.

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

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



**19.4 – Ammontare Dei Punti Patente Successivamente All'esclusione**

Il conduttore escluso da una prova a seguito della perdita dell'intero ammontare dei punti patente, è ammesso alla partecipazione delle prove successive a quella dalla quale è stato escluso con un ammontare di punti pari a 2 per ciascuna prova rimanente alla quale potrà partecipare.

**20. – UTILIZZO DI EXPLOIT E GLITCH**

E' severamente vietato l'utilizzo di exploit e glitch che sfruttino errori o limiti di programmazione del simulatore (cc.dd. bug) per trarne un illecito vantaggio.

Tali pratiche saranno considerate alla stregua di una condotta antisportiva, punibili, a giudizio dei commissari sportivi, finanche con la squalifica dalla gara, dalle gare successive o dall'intera serie.

**21. – ASSEGNAZIONE TITOLI**

Il LMGT3 Challenge 2026 non assegna titoli sportivi.

**22. - EX AEQUO**

Nel caso di ex aequo tra due o più conduttori, la migliore posizione di classifica sarà determinata in base alle seguenti discriminanti riferite alle gare finali o gare uniche, in ordine di priorità: numero di vittorie, numero di secondi posti, numero di podi, migliori piazzamenti, numero di gare in cui il pilota si è classificato.

In caso di ulteriore ex aequo i conduttori sono dichiarati pari piazzati e se entrambi primi in una serie titolata, sono dichiarati covincitori della serie.

N° approvazione ACI SPORT: CV – \_\_\_\_\_ - Data di approvazione: \_\_\_\_\_