

Regolamento SIMCUP Lugano Classic Challenge. Season 2.

Art 1. Organizzazione

L'Associazione Classic Cars Ticino, in collaborazione con AKR eSport ASD e Matrix VR eSport Arena, indice la seconda edizione del SIMCUP Lugano Classic Challenge.

Art 2. Disposizioni generali

Per tutto quanto non regolato dal seguente regolamento, fa stato il regolamento generale eventi di AKR eSport ASD.

Art 3. Partecipazione

Tutte le persone con età minima di 14 anni e 1,5 m di altezza, residenti in Svizzera, ad esclusione dei membri del team AKR eSport o di altri team eSport, i vincitori di precedenti SIMCUP organizzati da AKR eSport o di altri campionati regionali, i dipendenti del Matrix VR e/o loro parenti. In caso di minori, un genitore/tutore, dovrà autorizzare la partecipazione e firmare le liberatorie sul posto, durante l'evento.

Art 4. Titolo

I 3 migliori assoluti, saranno insigniti del titolo di Campioni Ticinesi Lugano Classic SIMCUP Challenge, e premiati durante la giornata ufficiale delle premiazioni presso la sede di AKR eSport a Lugano-Davesco, direttamente dall'Associazione Classic Cars Ticino, e dallo sponsor Matrix VR.

Art 5. Modalità

La Season 2, prevede un challenge suddiviso in due fasi.

Entry Challenge

Il challenge si svolge con setup uguale per tutti e modalità di guida a scelta del pilota.

Per entrare in classifica nel PRO Challenge, il pilota dovrà invece correre in modalità PRO.

Si dovrà quindi guidare come su una vera auto da corsa GT3, che il pilota potrà scegliere liberamente tra quelle disponibili.

In caso di danni o uscite di pista, si potrà tornare ai box direttamente: in altre parole, seppure non sia quanto accade in realtà, si potrà usare il teletrasporto diretto ai Box per le riparazioni (tasto ESC). La ripartenza dai box, sarà quindi molto rapida.

In ogni caso, in fase di prova per il tempo ufficiale, ovvero per registrare un tempo valido per la classifica, fa stato il tempo massimo totale di 15 minuti previsti art.6.

PRO Challenge

L'accesso al PRO Challenge è automatico, senza nessun costo aggiuntivo, per i partecipanti che hanno battuto il tempo dell'Entry Challenge, in modalità PRO.

Sarà quindi stilata una classifica sui tempi migliori, e si avrà accesso ai premi previsti per i migliori 3 assoluti, che riceveranno anche la coppa ufficiale della SIMCUP Lugano Classic Challenge S2.

Art 6. Prove valide

Il challenge è composto da prova ufficiale che si disputa con auto GT3, sul tracciato del Mugello - ITA. Setup auto e simulatore uguali per tutti, vedi art.5. La prova ufficiale si svolge in modalità Time Attack, con limite di 15 minuti dello slot assegnato al pilota.

Si prega di ricordare che, per motivi organizzativi, lo slot ha un tempo limite di 15 minuti, che comprende tutta la procedura di avvio della sessione, compresa la scelta vettura. Pertanto, la direzione gara suggerisce fortemente di limitare al minimo “tempi morti”, quali scelta vettura, decisioni cambio automatico/manuale, traiettoria ideale ecc.

La partenza è lanciata, con start prima dall'ultima curva che immette sul rettilineo principale del circuito. Ai fini del challenge, sarà registrato il miglior tempo validato dal sistema, quindi senza tagli, uscite di pista ne collisioni. Durante la prova il pilota potrà sempre monitorare la sua prestazione con telemetria su schermo. **Se il tempo diventa ROSSO, il giro è stato invalidato.**

Art 7. Allenamenti

È sempre possibile allenarsi per l'evento, presso il centro di simulazione sportiva AKR eSport ASD, presso Matrix VR eSport Arena di Lugano-Davesco, con gli stessi setup che si avranno durante la manifestazione. Sarà possibile anche allenarsi nei giorni 21 e 22 Ottobre, SOLO se vi saranno posti disponibili: si precisa che avrà precedenza chi dovrà disputare la prova ufficiale. Il costo degli allenamenti è disponibile anche a questo indirizzo internet <https://matrixvr.ch/simracing/>. **L'allenamento è fortemente consigliato.**

Art 8. Prenotazioni

È possibile riservare le proprie sessioni di allenamento al Matrix VR di Lugano-Davesco, e per il tempo ufficiale durante la manifestazione, al telefono, anche via Whatsapp al numero 077.963.15.55 o via mail a x@matrixvr.ch.

Art 9. Luogo

Ogni prova ufficiale si disputa esclusivamente nel corso della manifestazione “Lugano Classica 2023”, 21 e 22 Ottobre 2023, dalle 10 alle 18 circa, **su prenotazione e/o secondo ordine di arrivo delle prenotazioni.** I simulatori saranno disponibili all'interno del cortile del comune di Lugano, piazza Riforma. Dettagli evento qui: <https://luganoclassic.com>

Art 10. Costo partecipazione

il costo è di 20 Fr. per turno/sessione. È possibile anche disputare più di un turno, secondo disponibilità dei simulatori, il tempo ufficiale registrato, sarà sempre il migliore tra le sessioni disputate.

Tutti i partecipanti riceveranno un Power Drink Predator Shot, offerto da Predator – Acer Europe SA.

Art 11. Classifiche

Le classifiche per il challenge PRO saranno stilate durante l'evento e disponibili in tempo reale, direttamente sul sito internet www.esportmaster.net

Art 12. Ex-equo

I tempi saranno registrati al millesimo di secondo. In caso di ex-equo, il tempo migliore sarà considerato il primo realizzato, in ordine temporale.

Art 13. Premi

Tutti i partecipanti riceveranno un Power Drink Predator Shot, offerto da Predator – Acer Europe SA.

🏁 Entry Challenge 🏁

I partecipanti che riusciranno a fissare un tempo inferiore ai 2' 00,000" secondi netti, riceveranno in premio maglietta o cappellino ufficiale dell'eSport Team PREDATOR R8G del pilota F1 Romain Grosjean?

Ai 3 migliori piloti virtuali del PRO Challenge, saranno assegnati i premi riportati nelle pagine ufficiali della manifestazione: www.esportmaster.net

Art 14. Ricorsi

La direzione sportiva dell'AKR eSport è l'unica competente in caso di reclamo alla classifica, il suo giudizio è inappellabile. La tassa di reclamo è fissata in Fr. 100.-- (cento) e verrà restituita in caso di accettazione dello stesso. Il termine per l'inoltro di reclami (15 giorni) decade dal giorno successivo alla pubblicazione della classifica ufficiale regolarmente aggiornata sul sito internet www.esportmaster.net

Art 15. Modifiche

La direzione Sportiva dell'AKR eSport si riserva il diritto di apportare eventuali modifiche al presente Regolamento.

Direzione Sportiva AKR eSport ASD - Lugano
Il Presidente: M. Longo