



**CAMPIONATO THE ITALIAN JOB  
1° EDIZIONE "THE TC CUP"**

The Italian Job Sim Racing Community  
*presenta*

# TC CUP



**REGISTRATION  
SIMGRIP**

### CALENDARIO

Virginia International	14/01/2025	
Oschersleben	21/01/2025	
Laguna Seca	28/01/2025	
Snetterton	11/02/2025	
Oran Park	18/02/2025	
Charlotte Roval Sunset	25/02/2025	

**RACES ON TUESDAY**  
2 MANCHE - 30'  
START 22:00 UTC+1

**FREE CONTENT**  
TRACK & M2  
ROLLING START

REVERSED GRID FOR  
THE FIRST 6 CARS\*

CLASS & OVERALL  
STANDINGS

PRIZES ON DISCORD



accedi alla community  
 **Discord**  
dal nostro sito [theitalianjobsimracing.com](http://theitalianjobsimracing.com)

**ITALIANJOB**  
Sim Racer Apparel



Il presente Regolamento si riferisce al campionato denominato: 1° EDIZIONE "THE TC CUP", di seguito ITCC (ITJ Touring Car Championship) L'organizzazione della manifestazione è a cura di **The Italian Job ASD**.

Codice Fiscale: **95197040652**

## **Premessa**

Tutti i partecipanti si impegnano ad applicare ed osservare tutte le regole che disciplinano la manifestazione dettate dal Regolamento Sportivo e il codice di condotta dettate dal presente Regolamento.

Tutti i documenti relativi a tale Campionato e l'Albo di Gara ufficiale saranno pubblicati sul sito dell'organizzazione:

[www.theitalianjobsimracing.com](http://www.theitalianjobsimracing.com) , su Simgrid e sul canale Discord "The Italian Job".

## **A - REGOLE GENERALI**

- 1- Il Campionato ITCC (ITJ Touring Car Championship) è una competizione che si svolge on-line su piattaforma PC con l'utilizzo del simulatore iRacing.com Motorsport Simulations.
- 2- È obbligatoria la presenza nel server Discord "The Italian Job" e l'utilizzo di Nome e Cognome reale all'interno di suddetto Discord, per poter riconoscere i partecipanti al meglio.
- 3- Il ITJ ITCC è un campionato multi-classe, incentrato su vetture di diverse categorie Turismo e affini che abbiano almeno 3 porte, disponibilità di segnalatori posteriori di frenata e che siano dotate di fari.
- 4- Sono disponibili diverse categorizzazioni ed ogni iscritto potrà proporre una vettura al vaglio dell'organizzatore per una delle classi sottostanti, che potrà essere abilitata o meno alla partecipazione con le dovute restrizioni:
  - TCR < 400 HP  
vetture a trazione anteriore con almeno 3 porte e indicatori luminosi  
Classe ufficiale TCR iRacing con BOP ufficiale
  - TCX < 400 HP  
vetture a trazione posteriore o integrale con almeno 3 porte e indicatori luminosi  
Classe ufficiale TCX, BMW M2 CSR
  - TC < 300 HP  
vetture omologate su richiesta  
classe open,  
con vetture che hanno disponibilità di indicatori luminosi, il BOP ITJ sarà eseguito al ribasso verso la vettura meno prestazionale della classe (solo vetture con ruote da pioggia)  
la classe verrà aggiunta su richiesta (MX5, MX5 Roadster, Solstice, Clio, Spec Racer Ford, GR86, Jetta)
- 5- Per partecipare al campionato NON sono necessari contenuti aggiuntivi di iracing, ogni classe prevede una vettura inclusa nel pacchetto base, tutte le piste sono incluse nell'abbonamento base di iRacing.
- 6- I partecipanti al ITCC dovranno essere registrati all'evento su Simgrid e dovranno indicare:
  - a- NOME e COGNOME
  - b- iRACING ID
  - c- NUMERO AUTO (+ 1 NUMERI DI RISERVA)
  - d- TEAM (se concorrente privato indicare "Privato")
  - e- Inviare la livrea nel canale discord per le trasmissioni delle gare
- 7- L'iscrizione sarà confermata solo in seguito alla compilazione dell'apposito form presente sul sito Simgrid

dell'organizzatore il cui link è pubblicato anche sul canale Discord dello stesso. Le iscrizioni resteranno aperte per ogni gara del campionato. Le iscrizioni che avvengono dopo la prima gara saranno sub ludice. Il campionato è a titolo gratuito per gli associati.

- 8- La manifestazione è annullata qualora non si raggiunga il numero minimo di 12 iscritti.
- 9- Per la natura di tale regolamento di Gara non sussistono limiti al numero di partecipanti al ITCC ma è limitato a 14 vetture differenti il numero di vetture ammesse alle singole gare che compongono tale campionato; pertanto, sarà obbligatorio indicare in anticipo rispetto ad ogni singola gara la vettura e la categoria a cui si intende prendere parte per l'evento successivo, come al punto i.
- 10- È limitato a 43 il numero di vetture ammesse alle singole gare che compongono tale campionato.
- 11- Il Campionato è composto da 6 eventi, che saranno composti da due manche ognuno, della lunghezza di 30 minuti. Non sono previsti scarti.
- 12- Le gare saranno disputate di martedì, con una pausa a metà campionato. Eventuali spostamenti saranno dovuti solo a cause di forza maggiore.
- 13- Per ogni gara verranno pubblicati i tempi di riferimento delle diverse categorie ed il relativo ed eventuale BOP o dimensione del serbatoio. (le categorie di riferimento sono indicate al punto A.4). Regolamento BOP al punto i.

## **B – LIVREE**

- 1- È consentito l'utilizzo di livree custom e sarà cura di ogni conduttore e/o team inviare i suddetti file all'organizzatore entro il venerdì antecedente la gara (per l'inserimento degli sponsor del campionato). Chi non invierà alcuna livrea, dovrà obbligatoriamente utilizzare una delle livree standard messe a disposizione dall'organizzatore, troverete il file prestabilito all'interno del discord per i vostri painter. Le livree verranno prima autorizzate e non verrà utilizzato Trading Paints.
- 2- Non sono consentite livree che turbino la morale pubblica, dai contenuti sessisti, razzisti, a sfondo sessuale, politico, religioso, o che creino nocumento all'organizzatore o ai detentori dei diritti dei Software utilizzati.
- 3- Ogni pilota appartenente allo stesso Team dovrà utilizzare livree riconoscibili e riconducibili al Team di appartenenza (possono differire se hanno un richiamo).
- 4- Ogni vettura avrà una tabella porta numero personalizzata ed un banner fornito dall'organizzatore, obbligatorio.

## **C – CALENDARIO GARE**

1. La Season 4 del ITCC seguirà il medesimo calendario, con le versioni dei circuiti indicate di seguito (su SimGrid possono differire:

GARA 1 ore 22:00 - 14/01/2025 - Virginia International (GP) - 2 manche da 30'  
DATA E ORARIO VIRTUALE INIZIO SESSIONE: 18/01/2025 h. 08:30

GARA 2 ore 22:00 - 21/01/2025 - Oscherleben - 2 manche da 30'  
DATA E ORARIO VIRTUALE INIZIO SESSIONE: 17/03/2025 h. 15:30

GARA 3 ore 22:00 - 28/01/2025 - Laguna Seca (GP) - 2 manche da 30'  
DATA E ORARIO VIRTUALE INIZIO SESSIONE: 28/01/2025 h. 11:30

GARA 4 ore 22:00 – 11/02/2025 – Snetterton 300 (GP) – 2 manche da 30'  
DATA E ORARIO VIRTUALE INIZIO SESSIONE: 04/03/2025 h. 07:46

GARA 5 ore 22:00 – 18/02/2025 – Oran Park (GP) – 2 manche da 30'  
DATA E ORARIO VIRTUALE INIZIO SESSIONE: 18/02/2025 h. 15:00

GARA 6 ore 22:00 – 25/02/2025 – Charlotte Roval Night (CUP) – 2 manche da 30'  
DATA E ORARIO VIRTUALE INIZIO SESSIONE: 01/04/2025 h. 19:00

2. Ogni evento ROAD seguirà il seguente Time Schedule:
  - Ore 20:30 Pratiche Apertura Server
  - Ore 21.30 Briefing **Obbligatorio**
  - Ore 22:00 Qualifica OPEN (15')
  - Ore 22:15 Manche 1 (30')
  - Ore 22:45 Warm up (5')
  - Ore 22:50 Manche 2 (30')
  - Non sarà possibile entrare in sessione a gara in corso (a meno di registrazione pregressa al server).
3. Il Briefing obbligatorio si svolgerà sull'apposito canale Discord.
4. Le caratteristiche della sessione saranno indicate su Simgrid e replicabili in game, e replicabili mediante test drive dalla lega, accesso al quale sarà riservato agli iscritti al campionato.
5. L'ingresso nel server di gara sarà gestito dal simulatore ed è consentito fino al termine del countdown delle qualifiche, sarà il simulatore a gestire l'accesso in gara.
6. Durante le gare sarà obbligatorio abilitare la chat audio di Iracing per eventuali comunicazioni.
7. Le caratteristiche della sessione saranno indicate su Simgrid e replicabili in game, mediante test drive dalla lega, accesso al quale sarà riservato agli iscritti al campionato.
8. Il meteo sarà costantemente modificato e consultabile presso The Weather Channel.
9. L'ingresso nel server di gara sarà gestito dal simulatore ed è consentito fino al termine del countdown delle qualifiche.
10. Tempo schieramento pre-gara di un 1 minuto per caricamento setup e ultimi preparativi, preceduto da un warm-up di 5' , esclusa manche 1.
11. L'eventuale ingresso in ritardo durante le qualifiche non è garantito dal simulatore come presenza in gara.
12. Il time schedule sopra indicato può prevedere la sostituzione della practice con un warm up, con una gara heat di consolazione qualora i partecipanti fossero superiori al limite indicato nel pre-briefing. Tale gara sarà regolarmente trasmessa live e avrà una durata di circa 10'. E sarà aperta ai piloti peggio classificati oltre la P43.

## **D – MODALITA' DI QUALIFICA**

1. La Season 4 ITCC prevede i seguenti metodi di qualifica:
  - a- Una durata della qualifica di 15 minuti, con numero di giri non limitato.
  - b- Le vetture saranno in pista contemporaneamente, tra le classi.
  - c- Terminati i 15 minuti il sim porterà la sessione in automatico alla manche 1, per tanto si chiede massima attenzione qualora sia terminato il proprio tempo per non ostacolare gli altri piloti.
  - d- La griglia di partenza di gara due sarà redatta in automatico mediante il metodo Heat e sarà invertita per i primi 6 della classifica overall, dove consentito in automatico.

## **E – SERVER**

1. L'accesso al server avverrà tramite la Lega del campionato della Serie.
2. Sarà operativa una lunga sessione di pratica pre-gara ed una sessione di allenamento votata dalla community.
3. L'accesso ai server ufficiali di gara sarà vincolato ai soli iscritti al campionato, chi dovesse averne accesso esterno verrà kickato.
4. Ogni pilota può essere assistito da uno spotter personale, il quale potrà accedere come spotter e/o Watcher.

## **F – METEO**

1. Il meteo sarà il più reale possibile per tutte le gare, affidandosi all'evoluzione day-by-day, delle previsioni del meteo del luogo reale in cui è situato l'autodromo di riferimento con orari e condizioni differenti per ogni singola gara. Si fa fede che, qualora non siano implementate alcune condizioni meteo, questo sarà il quanto più vicino possibile e indicato tempestivamente. (sito the weather channel).
2. Qualora lo staff rilevasse la necessità di variare le impostazioni relative al meteo in game, ne verrà data tempestiva comunicazione ai partecipanti.
3. Grazie alle possibilità concesse dalla Lega, ogni partecipante può aprire un Test Drive dalla propria UI con le impostazioni iniziali previste dal simulatore per poter provare in qualsiasi momento.
4. L'ultima verifica del meteo verrà eseguita all'orario di riferimento della gara.

## **G – REGOLAMENTO SPORTIVO**

1. Durante lo svolgimento delle Qualifiche in eventi Road, in ragione della presenza contemporanea di varie vetture in pista, è vietato ostacolare volutamente gli altri concorrenti, in special modo durante i giri non cronometrati di uscita e rientro box, e di eventuale cool-down (giro "lento" tra hot laps).
2. L'ultima verifica del meteo verrà eseguita all'orario di riferimento della gara.
3. Le gare saranno precedute dal giro di Formazione in modalità MANUALE con utilizzo di SAFETY CAR.
4. La lunghezza della durata della pace car nel giro di formazione sarà relazionata al tipo di gara e dove possibile sarà quella lunga.
5. La partenza sarà lanciata in double file. (single file dopo ogni restart, oval e road)
6. Non Vi sarà alcuna sosta obbligatoria.
7. In caso di incidente grave il direttore di gara valuterà l'utilizzo della pace car, sarà concesso il wave around a tutti i doppiati in caso di caution, non sarà atteso l'eventuale ricongiungimento al gruppo. La ripartenza sarà in single file.
8. Durante il Briefing Obbligatorio NON è consentito l'ingresso in pista salvo diverse indicazioni. Il mancato rispetto del divieto comporta la partenza dai box durante la stessa gara o nella prima gara utile successiva.
9. Il rientro rapido (mediante tasto ESC) ai box è consentito solamente durante le fasi di qualifica e pratica

(solo se la vettura è posta al di fuori del tracciato). In gara potrà essere utilizzato solamente a seguito di incidente grave che possa causare una safety car oppure durante il periodo in cui la gara è ferma. Si potrà rientrare in gara solo quando la vettura sarà in sicurezza, un incidente causato da vettura danneggiata, rende responsabile chi la guida non in sicurezza. In caso di incidente sotto safety sarà possibile rientrare ai box con questo metodo, sarà poi al vaglio della DG l'episodio.

10. Incidenti causati da netcode saranno considerati incidenti di gara se:  
il contatto non abbia luogo senza netcode;  
entrambi i piloti siano colpiti da netcode.
11. Vietato scrivere nella chat di gioco che sarà utilizzata solo per comunicazioni urgenti da parte dell'organizzatore.
12. La partenza sarà lanciata in doppia fila. Con l'ingresso della Safety Car in corsia box il leader dovrà procedere a velocità costante fino al momento in cui darà il via alla gara. È obbligatorio attendere la bandiera verde di iRacing. Non è obbligatorio lasciare spazio al via tra le diverse categorie.
13. Nel primo giro degli eventi Road, in caso di incidente che blocchi la sede stradale, localizzato tra la linea di partenza e l'uscita di una curva "Y", la direzione di gara provvederà all'ingresso di Safety Car. Nel corso della gara non sono previsti ulteriori ingressi di Safety Car salvo il crearsi di ulteriori situazioni limite con blocco della sede stradale, e che saranno valutati a discrezione della Direzione Gara. In caso di incidente grave il direttore di gara valuterà l'utilizzo della pace car, con conseguenti wave around concessi la ripartenza sarà in single file. L'uscita della S.C. sarà a discrezione del direttore di gara presente. Un pilota potrà sdoppiarsi facendone richiesta al direttore di gara tramite chat vocale. Non potrà sopravanzare piloti durante tale fase a meno che non sia autorizzato dal simulatore stesso. Dove possibile potrà recuperare più giri ma non si attenderà che sia accodato al gruppo per la ripartenza.
14. Per ogni evento Road sarà comunicata in Briefing la curva "Y" di cui al punto precedente. In qualsiasi momento, **in caso di Big ONE**, che coinvolga un numero ingente di vetture, la Direzione gara potrà chiamare una Safety car a propria discrezione in momenti successivi.
15. Durante la percorrenza sotto Safety Car sarà necessario seguire attentamente le indicazioni di iRacing relative all'ordine delle vetture e apertura/chiusura pitlane, e procedere sempre con la massima attenzione. Eventuali incidenti in regime di Safety Car saranno valutati dalla Direzione Gara. (l'ingresso con pit chiusa viene sanzionato dal simulatore, tranne per il leader, la penalità solita è un drop to the end). Penalità accessorie sotto safety car non verranno cancellate e dovranno essere scontate, e saranno totalmente a carico dei piloti.
16. Per tutti gli eventi la ripartenza a seguito di Safety Car/Pace Car sarà in fila singola, così come l'intera andatura. È obbligatorio mantenere la giusta distanza di sicurezza e non lasciare nelle ultime fasi una distanza eccessiva onde evitare effetti ad elastico che possono causare incidenti.
17. Nelle gare ROAD non è possibile eseguire un doppio cambio di direzione in fase di difesa dopo aver scelto la propria linea, né muoversi in frenata. In caso di incidente in frenata verrà ritenuto generalmente responsabile chi causando il danno sportivo non aveva l'affiancamento completo o parziale in frenata, ogni evento reclamato può differire e farà riferimento al codice di condotta della community e sarà valutato da membri esterni al campionato responsabili della Direzione gara.
18. In tutti gli eventi Road, in caso di bandiera blu e gialla e di doppiaggio, vige l'obbligo di dare strada, e resta valido l'obbligo di non ostacolare volutamente la vettura che sorraggiunge. Un doppiato ha altresì facoltà di superare un'auto a pieni giri qualora il suo passo lo consenta. In entrambe le situazioni è responsabilità della vettura più lenta evitare comportamenti imprevedibili, ed è responsabilità della vettura più veloce procedere al sorpasso con la dovuta sicurezza. (la bandiera blu e gialla è da ritenersi una bandiera blu e va rispettata entro 3 settori di iracing ed ha validità sotto al secondo di distacco)

19. Tutti i partecipanti sono obbligatoriamente tenuti a connettersi alla chat vocale su Discord, durante il briefing, nel caso in cui lo si richieda sarà possibile creare un canale vocale dedicato ai singoli Team, o sarà possibile usare i canali messi a disposizione. Nei canali pubblici verrà utilizzato il push to talk, non è obbligatorio, ma consigliato esserne presenti.
20. L'utilizzo del canale vocale o della chat in game è consentito solo per casi di emergenza (Es: avisare della propria vettura incidentata in traiettoria) o per preannunciare l'ingresso in corsia box. Tutti gli altri usi, in special modo relativi a condotta di gara o contestazioni vere o presunte ad altri concorrenti saranno valutati dalla Direzione Gara e passibili di penalità.
21. Tutti i concorrenti sono tenuti a salvare il replay della propria gara qualora ne sia necessario l'esame da parte della Direzione Gara.
22. Le regole di ingaggio fanno riferimento al regolamento nazionale ACI esport, eventuali modifiche inerenti al regolamento interno di ITJ saranno segnalate.

## **H – PENALITA'**

- 1- Le penalità saranno applicate conformemente a quanto previsto dal Regolamento di ITJ. Le tipologie saranno indicate in seguito. L'intervento degli Ufficiali di Gara sarà sia Live (durante la durata dell'evento per sole eventuali safety car) sia Post-gara.  
Eventuali modifiche o aggiunte apportate durante il Briefing o il pre-briefing avranno valenza per la sola gara indicata.
- 2- Tutte le penalità attribuite in automatico da iRacing non saranno appellabili e dovranno essere scontate secondo le modalità descritte dal medesimo Software. (sarà discrezione del direttore di gara valutare l'intervento).
- 3- Qualora si sia coinvolti in incidente o in altra condotta illecita da parte di un'auto avversaria è possibile fare reclamo durante la gara, tramite Team Manager o Spotter, compilando l'apposito Form presente sul canale Discord ufficiale della competizione oppure entro le ore 01:00 del giorno successivo al termine della gara, nel canale apposito 🗨️reclami. Gli esiti seguiranno in 🗨️esiti-reclami. Non sarà possibile avanzare reclami in cui non si sia direttamente coinvolti, per contatto o per escursione diretta. È possibile segnalare situazioni altrui solo per chiara condotta irregolare. La D.G. verificherà tutte le partenze Road e le situazioni che porteranno ad una S.C.  
Di seguito il link per i reclami:  
<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdQVdhrE3B0deMK2pO81tfVtGyPlhNnfPLtql3aWeilmSBqGA/viewform>
- 4- La DG potrà applicare sanzioni sia ad eventi segnalati, come da punto 3, che ravvisati dalla DG stessa durante la diretta. La partenza sarà sempre verificata.
- 5- Le penalità saranno le seguenti secondo la gravità dell'accaduto:
  - a. Richiamo: per episodi di gravità minore, il secondo Richiamo porterà ad un warning. nella stessa manche comporterà la sanzione di 5 secondi.
  - b. Warning: per episodi che possono portare o che portano ad una situazione di pericolo, due warning nella stessa manche comportano la sanzione di un DT al termine della manche. Se comminati a fine gara, porteranno ad una partenza dal fondo dello schieramento da scontare nell'arco della gara successiva.
  - c. Drive Through, > 20 secondi (DT) (circa 30 secondi, calcolato di pit lane in pit lane)
  - d. Squalifica (DQ), dalla manche di riferimento
  - e. Stop&Go 10s > 35 secondi (calcolati come al punto C)
  - f. Aggiunta di secondi (da 5 a 30) al tempo di gara per eventi Road in relazione al danno sportivo:

lieve (fino a 10 secondi)  
medio (fino a 20 secondi)  
grave (fino al DT)

- g. Il primo warning non porterà a sottrazione di punti nella classifica Oval se non per una manovra considerata volontaria o altamente negligente
- h. Assegnazione di warning e sottrazione di punti (da 1 a 10) per eventi Oval in relazione alla gravità e alla responsabilità nell'evento
- i. Due warning per la medesima motivazione porteranno alla partenza dai box nelle gare road.
- j. Partenza dalla Pit Lane (penalità singola o somma di warning durante il campionato pari a 3)
- k. Partenze dal fondo della griglia per infrazioni in gara, saranno assegnate per il primo evento utile road.
- l. La sanzione relativa alla qualifica sarà valutata dalla DG post gara.
- m. Due warning cumulati al termine dell'ultima gara di campionato porteranno all'assegnazione di un D.T. Le penalità che non possono essere applicate nelle fasi finali della gara saranno convertite in secondi applicati al risultato finale, come riportato in seguito e possono subire variazioni in merito alla tipologia dell'evento.
- n. Partenza dai box prevista per infrazioni in qualifica gravi.
- o. Esclusione dalla classifica di un singolo evento, DSQ.
- p. Esclusione dal Campionato, per ripetuti episodi antisportivi.

6- Le penalità possono essere cumulative.

7- In caso di connessione instabile la direzione gara potrà chiedere al pilota di fermarsi ai box per risolvere la problematica. In caso questa persista si potrà chiedere di fermare definitivamente la vettura. In caso in cui non vengano rispettate le indicazioni della DG essa provvederà al Kick dal server. Eventuali netcode saranno valutati individualmente dalla DG, ed in caso di responsabilità sanzionati.

8- La DG valuterà con particolare severità comportamenti antisportivi, incluse situazioni dove una penalità abituale sia irrilevante se confrontata con un vantaggio in Campionato (ad esempio: incidente che abbia comportato il ritiro di un diretto rivale in classifica)

9- I risultati di ciascuna gara saranno resi ufficiali dopo il referto di gara da parte della DG, e pubblicati su Discord e altri canali Social degli organizzatori.

10- La DG ha la facoltà di convocare i piloti durante l'esame degli incidenti per agevolare l'esito di episodi rimasti in sospeso. Non sarà possibile appellarsi dopo la pubblicazione del referto definitivo, sarà possibile fissare un incontro nell'apposito canale, per eventuali chiarimenti.

11- Ogni conduttore avrà a disposizione una patente virtuale con 10 (dieci) punti. Ad ogni penalità ricevuta dalla DG durante la competizione potranno essere detratti punti. Una volta che un conduttore avrà terminato i punti sulla patente sarà escluso dalla gara successiva e riceverà una nuova patente con un saldo di 7 (sette) punti. Di seguito la tabella sul valore delle irregolarità in punti patente:

A- Warning: -0 pt.

B- 5/10s: -1 pt.

C- 15s+: -2 pt.

D- DT: -3 pt.

E- SG: -5 pt.

F- DSQ: -7 pt.

G- Partenza dai box: -2pt

L'assegnazione di punti di penalità può essere dissociata dalla penalità in secondi, nei casi che non prevedono una penalità in secondi o nei quali la penalità in secondi assume un aspetto figurativo.

12- Se un conduttore non avrà ricevuto nessuna sanzione da parte della DG (compreso Warning o richiamo), riceverà 1 punto bonus sulla patente fino a portare i punti della patente ad un massimo di 15. L'assegnazione dei punti patente può essere separata dalla assegnazione dei secondi (nelle tappe Oval non



verranno assegnati in alcun caso secondi di penalità, ma punti patente sino a 5 e warning nei casi più gravi)

## I - CLASSIFICHE, PUNTEGGI DI GARA, TITOLI.

- 1- Il Campionato ITCC assegna ai conduttori vincitori il titolo di CAMPIONE ITJ ITCC 2025, della classifica overall e di categoria ed al concorrente vincitore ("scuderia") il titolo di CAMPIONI SCUDERIA ITJ ITCC solo per la classifica overall.
- 2- È istituita una classifica conduttori. Il conduttore che al termine della serie sarà primo in classifica vincerà il titolo. Sarà, inoltre, presente una Classifica Team, che sarà formata sommando, gara per gara, il punteggio dei due migliori conduttori classificati appartenenti allo stesso Team.
- 3- Se il numero di iscritti lo permetterà si verrà divisi in categoria Overall e amatori. Alla categoria amatori prenderanno parte tutti i partecipanti sotto i 2K di rating (può subire variazioni in relazione agli iscritti o ad eventuali test precampionato). Non sono ritenuti amatori i conduttori che han ricevuto promozioni nelle precedenti edizioni per merito sportivo o che abbiano corso campionati ACI in discipline analoghe negli ultimi 12 mesi.
- 4- Il campionato non prevederà scarti di manche.  
Qualsiasi pilota che risulti partente per il simulatore potrà essere inserito nella griglia di partenza secondo i dettami del simulatore. Se non si coprirà almeno il 60 % della lunghezza di gara, il punteggio non verrà assegnato e si verrà ritenuti ritirati.
- 5- La classifica di categoria prenderà come riferimento la propria classe di appartenenza.  
La classifica overall comprenderà tutte le vetture partecipanti. (TCR-TCX-TC)  
La classifica Team seguirà l'assegnazione di punteggio della classifica Overall.  
Un pilota che decida di cambiare classe durante lo svolgimento del campionato porterà punteggio alla classifica della classe utilizzata nell'evento di riferimento, mentre nella Overall non avrà differenze.  
I punti bonus saranno assegnati per entrambe le classifiche, ma nella Overall faranno fede esclusivamente i riferimenti assoluti. Il bonus di giri al comando e combattente (maggior numero di posizioni recuperate) saranno calcolati invece tenendo conto del risultato finale Overall.
- 6- I punti ai piloti verranno assegnati nel seguente modo (possono subire variazioni in relazione ai partecipanti al campionato):

La tabella dei punti verrà indicata anche su Simgrid:

Pole Position (Qualifica): 2pt  
Giro Veloce in manche 1: 1pt  
Giro veloce in manche 2: 1pt  
Most Lead Laps: 2pt  
One lead laps: 1pt  
Bonus combattente, Best Recovery: 3pt

OVERALL			
1. 25	2. 20	3. 17	4. 14
5. 12	6. 11	7. 10	8. 9
9. 8	10. 7	11. 6	12. 5
13. 4	14. 3	15. 2	16. 1
17. 1	18. 1	19. 1	20. 1
21. 0	22. 0	23. 0	24. 0
CLASSE			
1. 10	2. 8	3. 6	4. 5
5. 4	6. 3	7. 2	8. 1
9. 0	10. 0		

1. Saranno, inoltre, presenti:
  - a- Una Classifica Team, che sarà formata sommando, il punteggio dei due migliori conduttori facenti parte dello stesso Team, per ogni manche.
2. I punti ai piloti verranno assegnati secondo tale schema indipendentemente dal numero di partenti e le relative gare saranno sempre considerate official.
3. In caso di arrivo a pari punti al termine del campionato, verranno verificati, il numero di vittorie, i migliori secondi risultati, il maggior numero di pole, e fast lap, in questo ordine.
4. Sono previste zavorre, per ogni arrivo sul podio, per il modello di auto rappresentato, per la sola classifica Overall:
  - a) 1°= 10 Kg
  - b) 2°= 7 Kg
  - c) 3°= 3 Kg
 Le zavorre sono cumulative.  
 Nel caso in cui la vettura non arrivi sul podio, verranno detratti 5 Kg per ogni manche.
5. Non È previsto un restrittore di potenza, per alcuna classe, fatta eccezione per le vetture della classe TC aggiuntiva o per auto aggiunte tramite BOP successivo.
6. I tempi di riferimento di ogni classe saranno pubblicati su discord prima dei vari appuntamenti.

## J – CLASSI

- TCR < 400 HP

vetture a trazione anteriore con almeno 3 porte e indicatori luminosi


Classe ufficiale TCR iRacing con BOP ufficiale

HONDA CIVIC TYPE R 350 HP 1212 Kg 	HYUNDAI ELANTRA N 350 HP 1212 Kg 
AUDI RS3 LMS 350 HP 1212 Kg 	HYUNDAI VELOSTER N 350 HP 1265 Kg 

- TCX < 400 HP

vetture a trazione posteriore o integrale con almeno 3 porte e indicatori luminosi

Classe ufficiale TCX, BMW M2 CSR

BMW M2 CSR 365 HP 1544 Kg 	
---	--

- TC < 300 HP

vetture omologate su richiesta

classe open,

con vetture che hanno disponibilità di indicatori luminosi, il BOP ITJ sarà eseguito al ribasso verso la vettura meno prestazionale della classe

Le auto per le quali è possibile richiedere l'iscrizione eventuale sono le seguenti (solo pneumatici da pioggia disponibili):

MX5            MX5 Roadster    Solstice    Clio    Spec Racer Ford    GR86    Jetta

## K - LIVE E DIRETTA

L'intero evento avrà copertura Live con Telecronaca, Interviste e Approfondimenti sul canale Twitch.tv/italian\_job e riportati sul canale youtube. Dove la diretta non sarà possibile in modalità live, verrà indicato il giorno in cui verrà recuperata, con podcast.

## L – ISCRIZIONE

Per i costi di mantenimento dei server e per la gestione tecnica delle dirette e della redazione è prevista una quota d'iscrizione da inviare mediante PayPal da Simgrid secondo il seguente prezzario:

- a. Iscrizioni effettuata su Simgrid: 5 €
- b. Iscrizione effettuata dopo la metà del campionato, su Simgrid: 3 €
- c. Gli associati alla The Italian Job ASD con il ruolo di SIR, avranno un costo di iscrizione gratuito.

L'organizzazione, in caso di comportamento non idoneo, nel non rispetto delle regole e degli altri partecipanti, avrà il diritto di espellere un utente dalla competizione, senza restituzione della quota di iscrizione.

Il comportamento scorretto è da intendersi dentro e fuori la pista.

Se la competizione verrà annullata, l'iscrizione sarà rimborsata.

## M – PREMI

Al termine della competizione saranno premiati:

1. Premio gentleman (chi avrà partecipato ad almeno 10 manche di campionato, con più di 10 punti patente, in caso di più aventi diritto, l'estrazione del premio avverrà alla presentazione dell'evento a seguire)
2. Eventuali premi per i primi classificati delle diverse categorie verranno comunicati al termine delle iscrizioni.
3. Come da punto 2. Verranno in tal caso previsti i seguenti premi:
  - 15 \$ iracing dollars per il primo classificato Overall
  - 10 \$ iracing dollars per il primo classificato Amatori (un amatore al di sotto dei 2k road ma al di sopra dei 2k oval può non essere considerato amatore, la medesima situazione può riportarsi a piloti di chiara esperienza ad alto livello su titoli e campionati noti)  
Premi aggiuntivi in relazione alle iscrizioni
  - 10 \$ iracing dollars per il secondo classificato Overall
  - 5 \$ iracing dollars per il Terzo classificato Overall

Ogni partecipante, è obbligato alla visione del regolamento integrale, e con l'iscrizione accetta l'intero regolamento in ogni suo punto.