



# AMICI IN PISTA

## -- TERZO ATTO --



## Regolamento Ufficiale

### Premessa

Il campionato *Amici in Pista III* rappresenta la terza edizione di un'iniziativa nata per affiancare e supportare la partecipazione dei piloti facenti parte del progetto “Amici in Pista”. L’idea alla base è semplice ma fondamentale: dare a tutti i membri dei team coinvolti la possibilità di allenarsi insieme, confrontarsi in un contesto strutturato e competitivo, e prepararsi in maniera più professionale alle gare ufficiali.

*Amici in Pista III* non è quindi un campionato alternativo, bensì un **laboratorio sportivo** in cui affinare le proprie abilità, sviluppare strategie e confrontarsi con avversari di pari livello in un clima di collaborazione e rispetto reciproco.

Il presente regolamento è stato redatto con lo scopo di eliminare qualsiasi ambiguità. Ogni punto è spiegato in dettaglio, così che ogni pilota sappia esattamente cosa è richiesto e quali comportamenti sono attesi. Non sarà quindi accettata alcuna giustificazione basata su presunte omissioni o zone grigie: chi partecipa accetta integralmente quanto riportato in queste pagine.

### Art. 1) Disposizione dei Piloti

#### Introduzione

Per garantire un campionato competitivo e bilanciato, è necessario che i piloti vengano distribuiti correttamente nelle categorie di appartenenza. Un’errata collocazione potrebbe falsare l’equilibrio delle gare e compromettere lo spirito dell’intera competizione.

#### Regole

1. I piloti che partecipano anche al campionato IC manterranno il proprio risultato di ranking a loro assegnato in quel contesto. Questo garantisce coerenza e continuità sportiva.
2. I piloti che parteciperanno esclusivamente ad *Amici in Pista III* effettueranno un **ranking privato** con le stesse modalità del campionato IC (identiche piste, medesime impostazioni tecniche e condizioni di gara).
3. I risultati di tali ranking verranno inseriti in una **classifica unica**, che comprenderà tutti i piloti (sia IC che non IC).
4. In base a questa classifica verranno definite le categorie di appartenenza.
5. L’assegnazione alle categorie è a insindacabile giudizio degli organizzatori e non potrà essere contestata dai piloti.
6. Le categorie assegnate ad ogni pilota resteranno fisse per tutta la durata della regular season. Salvo eccezioni straordinarie disciplinate dall’Art. 24 (*Riassegnazione di Categoria*).

## Art. 2) Struttura delle Categorie e delle Lobby

### Introduzione

A seguito di alcuni movimenti e rinunce di piloti, il numero complessivo dei partecipanti al campionato si è ridotto sotto le 28 unità.

Per garantire equilibrio e correttezza, la Commissione di Gara ha approvato **all'unanimità** una riorganizzazione della struttura delle lobby, mantenendo però inalterata la divisione in tre categorie (Élite, Master e Rookie) ai fini della classifica.

### Regole

- Le categorie restano **tre**: Élite, Master e Rookie.
- Il campionato si disputerà in **due sole lobby**, ognuna con **massimo 14 piloti**.
- I due slot aggiuntivi (Host e Live Streaming) restano riservati, per un totale tecnico di 16 posti disponibili per lobby.
- La **Lobby 1** sarà composta dai piloti **Élite** e dalla **metà alta dei Master**.
- La **Lobby 2** sarà composta dai **Rookie** e dalla **metà medio-bassa dei Master**.
- La suddivisione dei piloti Master tra le due lobby sarà effettuata **dopo l'esito di Gara 3**, in base alla classifica generale.
- Le **classifiche ufficiali** resteranno **divise per categoria** (Élite, Master, Rookie), indipendentemente dalla composizione delle lobby.
- In caso di assenze o sostituzioni temporanee, l'organizzazione potrà spostare piloti tra le due lobby **solo per bilanciare il numero dei partecipanti**, senza modificare le categorie di appartenenza.
- Tutte le modifiche strutturali qui riportate sono state **approvate all'unanimità dalla Commissione di Gara**.

---

## Art. 3) Suddivisione dei Piloti

### Introduzione

La riduzione del numero complessivo dei partecipanti comporta una nuova organizzazione delle lobby, pur mantenendo invariata la struttura delle categorie per fini sportivi e di classifica.

### Regole

- Tutti i piloti restano assegnati alle tre categorie ufficiali: Élite, Master e Rookie.
- Ai fini della gara, saranno organizzate **due lobby**:
  - **Lobby 1 → Élite + Master (fascia alta di classifica)**
  - **Lobby 2 → Master (fascia medio-bassa) + Rookie**
- La suddivisione dei Master sarà stabilita **dopo Gara 3**, in base alle prestazioni registrate nelle prime tre prove.
- Ogni pilota mantiene la **propria categoria di classifica** indipendentemente dalla lobby in cui corre.
- In caso di assenze, la gara si svolgerà comunque con i presenti, senza accorpamenti di emergenza.

---

## Art. 4) Orari di Gara

### Introduzione

Con la nuova struttura a due lobby, tutte le gare si svolgeranno in un'unica giornata settimanale, il giovedì, rispettando gli orari già consolidati del campionato.

### Regole

- Tutte le gare di Amici in Pista III si svolgeranno **solo di giovedì**.
- Ogni round prevede **due gare**:
  - **Gara 1 → Qualifiche ore 21:15**
  - **Gara 2 → Qualifiche ore 22:30**
- Ogni pilota deve essere presente in lobby almeno **10 minuti prima** dell'orario ufficiale di inizio.

- La distribuzione dei gruppi (Lobby 1 e Lobby 2) sugli orari sarà comunicata **con anticipo sul canale Discord ufficiale**, e potrà ruotare a ogni round per garantire equità.
- Tutte le altre disposizioni (ritardi, comunicazioni, gestione dell'avvio gara) restano **invariati** rispetto alla versione originale.

#### Gestione dei ritardi:

- Se non ci sono comunicazioni di ritardo da parte dei piloti, la gara partirà all'orario stabilito.
- Se un pilota comunica in anticipo un ritardo, si potrà attendere fino ad un massimo di **10 minuti** dall'orario prefissato.
- Allo scadere dei **10 minuti**, la gara dovrà comunque partire: l'**Host** è autorizzato a dare il via senza ulteriori attese.
- Un pilota in ritardo potrà comunque entrare in lobby durante le qualifiche (entro i 10 minuti dedicati), ma partirà in gara **dall'ultima posizione**.
- Chi non rispetta la puntualità senza avvisare compromette la regolarità della competizione e potrà essere soggetto a provvedimenti disciplinari.

---

## Art. 5) Iscrizioni e Partecipazione

### Introduzione

La gestione delle iscrizioni è un aspetto cruciale per organizzare le lobby in modo corretto. Ogni assenza non comunicata o comunicata all'ultimo minuto crea problemi agli organizzatori e agli altri piloti.

### Regole

1. Ogni pilota deve iscriversi **gara per gara**, confermando la propria partecipazione secondo le modalità stabilite dagli organizzatori.
2. I piloti che non si iscriveranno perderanno automaticamente il diritto a partecipare a quella gara.
3. Chi si iscrive ma poi non partecipa senza aver comunicato la propria assenza in tempo utile sarà soggetto a penalità.
4. La tipologia di penalità sarà a discrezione degli organizzatori, che valuteranno caso per caso.

---

## Art. 6) Procedure di Gara

### Introduzione

Le procedure di gara sono il cuore dell'organizzazione. Ogni pilota deve sapere esattamente come comportarsi dall'accesso in lobby fino alla bandiera a scacchi. Questo articolo chiarisce tutti gli aspetti operativi: dall'ingresso in stanza, alle qualifiche, ai casi di crash o lag, fino alla gestione degli abbandoni.

### Regole

1. **Accesso alla lobby**
  - Ogni pilota deve avere l'**Host** tra gli amici entro le ore 20:00 del giorno di gara.
  - I piloti devono entrare in lobby almeno 10 minuti prima dell'orario di partenza previsto.
2. **Qualifiche**
  - Durata: **10 minuti**.
  - È vietato il rientro ai box tramite teletrasporto: ogni rientro deve avvenire percorrendo regolarmente la pit lane.
  - Se un pilota "crashà" prima di segnare un tempo, partirà dall'ultima posizione.
  - Se un pilota ha già segnato un tempo valido prima del crash, l'**Host** ricostruirà la griglia manualmente.

### 3. Ritardi

- I piloti che entrano in lobby dopo l'inizio ufficiale della gara non saranno ammessi.
- In tal caso riceveranno **0 punti** per l'evento.

### 4. Bug e lag

- In caso di bug tecnico, l'Host può ordinare a tutti i piloti di uscire e rientrare dalla stanza.
- Se un pilota presenta **lag grave**, l'Host ha facoltà di espellerlo per non compromettere la gara degli altri.

### 5. Abbandoni

- Se un pilota abbandona volontariamente o viene disconnesso, riceverà **0 punti**.
- Non saranno considerati motivi accettabili di abbandono: insoddisfazione, rabbia per contatti, danni alla vettura, distacchi elevati o problemi temporanei di connessione.
- L'organizzazione si riserva di applicare sanzioni aggiuntive per comportamenti antisportivi.

### 6. Restart

- Se oltre il 50% dei piloti in gara viene disconnesso, la gara sarà ripetuta.
- Se l'interruzione avviene dopo il 75% della distanza, la gara sarà considerata valida con punteggio dimezzato.

### 7. Host e Live

- In ogni lobby, due slot saranno sempre riservati a:
    - **l'Host/Direttore di Gara**
    - **il Responsabile Live Streaming**
  - L'Host ha autorità totale nella gestione della gara.
- 

## Art. 7) Impostazioni di Gioco

### Introduzione

Per garantire che il campionato rispecchi le condizioni del campionato IC e mantenga standard di realismo, è necessario uniformare le impostazioni di gioco. Questo articolo definisce i parametri ufficiali delle lobby.

### Regole

#### 1. Consumi

- Il consumo di carburante e gomme sarà identico a quello previsto dal campionato IC.

#### 2. Danni

- I danni saranno impostati su **ridotti**, come da regolamento IC.

#### 3. Penalità automatiche

- Attive per tagli di curva, infrazioni di pit lane e altre irregolarità rilevate dal gioco.

#### 4. Condizioni meteo e orari

- Meteo e orari delle gare saranno replicati da quelli previsti nel calendario IC ufficiale.
-

## Art. 8) Sistema di Punteggio, Classifiche e Penalità

### Introduzione

Il sistema di punteggio è ciò che dà valore alle prestazioni dei piloti e determina le classifiche finali. È fondamentale che sia chiaro, trasparente e uguale per tutti. Questo articolo stabilisce la tabella punti e il modo in cui verranno calcolate le classifiche.

### Regole

#### 1. Punteggio per gara

- 1° → 25 punti
- 2° → 18 punti
- 3° → 15 punti
- 4° → 12 punti
- 5° → 10 punti
- 6° → 8 punti
- 7° → 6 punti
- 8° → 4 punti
- 9° → 3 punti
- 10° → 2 punti
- 11° → 1 punto
- 12°-14° → 0 punti

#### 2. Punti extra

- Viene assegnato **+1 punto al pilota autore del giro veloce in gara**.
- Non verranno assegnati punti per la pole position.
- Non verrà utilizzato alcun sistema di “punti patente”.

#### 3. Classifiche di categoria

- Verranno stilate classifiche separate per ciascuna categoria (Élite, Master, Rookie).
- Le classifiche assolute avranno solo valore informativo e non assegneranno punti campionato.

#### 4. Penalità sportive

- La Commissione di Gara potrà applicare penalità che incidono sul punteggio:
  - decurtazioni di punti
  - penalità di tempo aggiunte al risultato
  - retrocessioni in classifica

---

## Art. 9) Reclami e Modalità di Segnalazione

### Introduzione

Nessun campionato può dirsi serio senza un sistema strutturato per la gestione dei reclami. Questo articolo definisce tempistiche e modalità con cui i piloti possono segnalare episodi controversi, evitando discussioni inutili nei gruppi o in chat pubbliche.

### Regole

1. I reclami devono essere presentati entro le ore **20:00 del giorno successivo alla gara**.
  2. Ogni reclamo deve essere inoltrato dal pilota al proprio **Capo Team**, che lo presenterà alla Commissione di Gara.
  3. Verranno presi in considerazione solo i reclami supportati da **replay ufficiale** salvato dall'Host della lobby.
  4. Reclami incompleti, privi di prove o presentati fuori tempo massimo non saranno presi in considerazione.
  5. È vietato sollevare polemiche pubbliche: le discussioni devono rimanere esclusivamente nei canali ufficiali.
-

## Art. 10 Condotta di Guida e Sorpassi

### Introduzione

Il modo in cui i piloti affrontano i duelli in pista è ciò che distingue una competizione amatoriale da un campionato serio. Questo articolo chiarisce le regole di comportamento durante sorpassi, difese e doppiaggi, in modo che non ci siano dubbi o scuse.

### Regole

#### 1. Sorpassi

- Devono essere conquistati con manovre corrette e prive di contatti irregolari.
- Un sorpasso è considerato legittimo solo se l'attaccante ha le **ruote anteriori almeno parallele alle ruote posteriori** del difensore al momento della staccata.

#### 2. Difesa

- È consentito un solo cambio di traiettoria per rettilineo, se inseguiti entro 1 secondo.
- Il difensore deve sempre lasciare lo spazio minimo vitale all'avversario.

#### 3. Doppiaggi

- I piloti doppiati devono rispettare la bandiera blu e agevolare il sorpasso.
  - È vietato ostacolare volontariamente il doppiatore.
- 

## Art. 11 Norme di Comportamento

### Introduzione

La correttezza non si misura solo in pista ma anche fuori. Un campionato organizzato professionalmente deve assicurarsi che i piloti mantengano un atteggiamento adeguato in ogni contesto: in gara, in lobby e nei canali ufficiali di comunicazione. Questo articolo stabilisce regole chiare di condotta per evitare polemiche, discussioni inutili o comportamenti antisportivi.

### Regole

1. **In pista:** ogni pilota deve rispettare gli avversari, evitando contatti intenzionali, manovre scorrette o eccessivamente aggressive.
  2. **In lobby:** è vietato utilizzare linguaggi offensivi, provocatori o che disturbino il regolare svolgimento dell'evento.
  3. **Nei social e chat ufficiali:** non sono ammesse offese, polemiche pubbliche o accuse dirette. Reclami e contestazioni devono seguire le procedure formali (vedi Art. 9).
  4. **Spirito del campionato:** i piloti devono ricordare che *Amici in Pista III* è un campionato amichevole, nato per allenarsi e crescere. Lo spirito collaborativo è parte integrante del regolamento.
- 

## Art. 12) Sanzioni e Provvedimenti

### Introduzione

Per garantire che le norme siano rispettate, devono essere previste sanzioni chiare e proporzionate. Questo articolo elenca i possibili provvedimenti disciplinari che la Commissione di Gara può adottare.

### Regole

#### 1. Tipologie di sanzioni:

- Avvertimento (Warning)
- Penalità di tempo sul risultato finale
- Decurtazione di punti in classifica
- Retrocessione di posizioni in griglia o a fine gara
- Partenza dal fondo della griglia nella gara successiva
- Esclusione da una o più gare
- Squalifica dal campionato

- 
2. **Recidiva:** in caso di reiterazione delle infrazioni, la Commissione adotterà sanzioni sempre più severe.
  3. **Principio di proporzionalità:** ogni sanzione sarà proporzionata alla gravità e alla recidiva dell'infrazione.
- 

## Art. 13) Finali di Campionato

### Introduzione

Le finali rappresentano il momento conclusivo e celebrativo del campionato. In molti tornei simili, le finali sono riservate solo ai migliori. Tuttavia, lo spirito di *Amici in Pista III* è inclusivo: nessuno deve restare escluso.

### Regole

1. Le finali si svolgeranno al termine della Regular Season e saranno aperte a **tutti i piloti iscritti**.
  2. Le finali si svolgeranno con le stesse impostazioni delle gare regolari e assegneranno lo stesso punteggio.
  3. Non sono previsti punteggi bonus o sistemi di esclusione.
  4. L'evento finale ha un valore simbolico: celebra la conclusione del campionato e proclama i vincitori delle rispettive categorie.
- 

## Art. 14) Accettazione delle Decisioni e Ricorsi

### Introduzione

Per garantire l'ordine e la serenità del campionato, è fondamentale che tutti rispettino le decisioni della Commissione di Gara. Allo stesso tempo, è giusto che i piloti abbiano la possibilità di presentare ricorso in caso ritengano di aver subito un'ingiustizia.

### Regole

1. Partecipando al campionato, ogni pilota accetta **incondizionatamente** le decisioni della Commissione di Gara.
  2. È vietato generare polemiche pubbliche o contestazioni al di fuori delle procedure ufficiali.
  3. Qualora un pilota ritenga di essere stato penalizzato ingiustamente, potrà presentare ricorso tramite il proprio **Capo Team**.
  4. Ogni ricorso deve seguire le modalità e i tempi indicati (vedi Art. 9).
  5. La Commissione di Gara si impegna ad analizzare i ricorsi con imparzialità e dedizione.
  6. Polemiche pubbliche, scritte o verbali, comporteranno sanzioni disciplinari fino all'allontanamento dal campionato.
- 

## Art. 15) Sorpassi (Dettaglio Tecnico)

### Introduzione

Il sorpasso è la manovra più delicata in una gara di motorsport. Molti contatti e incidenti nascono da interpretazioni errate di ciò che sia un sorpasso valido. Questo articolo definisce con precisione cosa sia lecito e cosa non lo sia, eliminando ogni ambiguità.

### Regole

1. **Sorpassi in rettilineo:** validi solo se il pilota che sorpassa ha una velocità chiaramente superiore e non commette tagli di pista.
2. **Sorpassi in staccata:** validi solo se l'attaccante non entra in contatto con il difensore e quest'ultimo non lo costringe fuori pista.
3. **Diritto di sorpasso:** si acquisisce solo quando, al momento della staccata, l'asse delle ruote anteriori dell'attaccante è almeno parallelo all'asse delle ruote posteriori del difensore.
4. **Obblighi del difensore:** il pilota che difende deve lasciare spazio all'avversario ed evitare manovre che lo costringano fuori pista.
5. **Ritiro dal sorpasso:** l'attaccante deve desistere se la manovra non è chiaramente avviata prima della curva o se il difensore ha già impostato la traiettoria.

6. **Consapevolezza della posizione:** ogni pilota deve utilizzare gli strumenti a disposizione (es. radar di bordo) per conoscere la posizione degli avversari. La mancanza di consapevolezza non è una giustificazione valida.

---

## Art. 16) Limitazioni sui Cambi di Direzione

### Introduzione

La difesa della posizione è una parte importante del motorsport, ma deve sempre avvenire nel rispetto della sicurezza e della correttezza sportiva. I cosiddetti "zig-zag" o cambi multipli di traiettoria possono creare situazioni pericolose e frustranti per chi segue. Questo articolo chiarisce in modo inequivocabile i limiti consentiti.

### Regole

1. Quando un pilota è seguito da un avversario con un distacco pari o inferiore a **1 secondo**, potrà effettuare **un solo cambio di direzione per rettilineo**.
2. Il cambio di direzione è definito come l'abbandono della linea ideale di traiettoria per difendere la posizione.
3. Ogni ulteriore movimento successivo al primo sarà considerato irregolare e potrà comportare penalità.
4. La Commissione di Gara, tramite replay, verificherà il rispetto della regola e stabilirà eventuali sanzioni proporzionate alla gravità dell'infrazione.
5. L'obiettivo di questa regola è garantire duelli leali, evitando manovre pericolose o eccessivamente difensive.

---

## Art. 17) Penalità di Tempo e Sicurezza in Pista

### Introduzione

Gran Turismo 7 assegna penalità automatiche di tempo in caso di irregolarità (tagli di curva, infrazioni in pit lane, ecc.). Tuttavia, l'applicazione di queste penalità deve essere gestita dai piloti in modo da non compromettere la sicurezza degli altri concorrenti.

### Regole

1. Il pilota penalizzato deve scontare la penalità nella zona indicata dal gioco.
2. Se al momento di scontare la penalità il pilota ha un avversario dietro a **meno di 1 secondo**, è obbligato a **spostarsi dalla traiettoria ideale** per agevolare il sorpasso in sicurezza.
3. Se la distanza è superiore a 1 secondo, il pilota penalizzato può decidere autonomamente se spostarsi o meno, sempre nel rispetto della sicurezza.
4. Qualsiasi comportamento che causi incidenti o rischi dovuti al mancato rispetto di questa norma sarà sanzionato dalla Commissione.
5. La Commissione potrà infliggere ulteriori penalità di tempo o decurtazioni di punti in caso di infrazione.

---

## Art. 18) Doppiaggi

### Introduzione

Il doppiaggio è una situazione di gara delicata, che richiede collaborazione da parte del pilota doppiato. Un comportamento scorretto o ostruzionistico può falsare la gara e compromettere la correttezza della competizione.

### Regole

1. I piloti doppiati devono sempre agevolare il passaggio del doppiatore, cedendo strada senza ostacolare.
2. Se due o più piloti doppiati sono in lotta tra loro, devono comunque facilitare il sorpasso del doppiatore, mantenendo inalterate le proprie posizioni relative.
3. Un doppiato che ostacola volontariamente il doppiatore sarà penalizzato.
4. È possibile sdoppiarsi solo se l'operazione avviene in **piena sicurezza** e senza arrecare disturbo al doppiatore.

- 
5. In caso di sdoppiaggio, il doppiatore deve chiaramente consentirlo (ad esempio lasciando la traiettoria).
- 

## Art. 19) Uso della Chat durante le Gare

### Introduzione

La concentrazione è fondamentale durante una gara. Messaggi superflui o conversazioni in chat possono distrarre i piloti e compromettere il regolare svolgimento dell'evento. Questo articolo stabilisce limiti chiari sull'uso della chat testuale in lobby.

### Regole

1. Durante qualifiche e gare è consentito scrivere in chat **solo per comunicazioni importanti**, come segnalazioni tecniche o risposte dirette al Direttore di Gara.
  2. È vietato utilizzare la chat per commenti personali, lamentele, scherzi o qualsiasi altra comunicazione non necessaria.
  3. Chi scrive inutilmente potrà essere richiamato dal Direttore di Gara.
  4. Nei casi gravi o reiterati, il pilota sarà segnalato alla Commissione, che potrà infliggere penalità fino alla squalifica dalla gara o dal campionato.
  5. L'obiettivo di questa regola è garantire concentrazione, ordine e professionalità durante gli eventi.
- 

## Art. 20) Pad e Volante

### Introduzione

Gran Turismo 7, come noto, offre un vantaggio prestazionale significativo a chi utilizza il volante rispetto al pad, soprattutto in determinate condizioni di pista e con alcune tipologie di auto. Questo è un limite tecnico del gioco e non può essere risolto dall'organizzazione del campionato. È tuttavia doveroso chiarire la posizione ufficiale per evitare contestazioni.

### Regole

1. L'organizzazione riconosce che l'uso del **volante** offre vantaggi rispetto al **pad**.
  2. Tale differenza è da considerarsi una **condizione di forza maggiore**, legata al gioco e non gestibile dagli organizzatori.
  3. Ogni pilota è libero di scegliere la propria periferica di guida.
  4. Non verranno introdotte regole o misure per bilanciare le prestazioni tra pad e volante.
  5. È responsabilità del pilota decidere se dotarsi o meno di un volante.
- 

## Art. 21) Livree e Adesivi Ufficiali

### Introduzione

L'aspetto estetico delle vetture non è solo una questione di stile, ma contribuisce alla riconoscibilità dei piloti e al prestigio del campionato. Livree ordinate e numeri ben visibili sono fondamentali per facilitare il lavoro di cronisti, spettatori e della Direzione Gara.

### Regole

1. Ogni pilota è libero di personalizzare la propria livrea, purché rispetti i principi di decoro e sportività. Non sono ammessi simboli o immagini offensive, discriminatorie o volgari.
  2. Ogni auto dovrà obbligatoriamente esporre in modo chiaro e ben visibile:
    - Porta numero sulle portiere
    - Numero personale scelto dal pilota
    - Eventuali adesivi del Team di appartenenza
  3. In caso di mancato rispetto di queste direttive, la Commissione di Gara potrà applicare penalità fino alla sottrazione di punti in classifica.
-

## Art. 22) Accettazione delle Decisioni e Ricorsi

### Introduzione

Un campionato può funzionare solo se i piloti rispettano le decisioni della Commissione di Gara. Allo stesso tempo, per garantire equità, deve esserci la possibilità di presentare ricorso. Questo articolo stabilisce il quadro normativo per entrambe le situazioni.

### Regole

1. Partecipando al campionato, ogni pilota accetta integralmente e senza riserve le decisioni della Commissione di Gara.
2. Qualsiasi polemica o manifestazione pubblica di disaccordo sarà sanzionata.
3. I ricorsi possono essere presentati solo tramite il proprio Capo Team, secondo le modalità e i tempi indicati nell'Art. 9.
4. La Commissione si impegna a valutare ogni ricorso con imparzialità, utilizzando replay e prove oggettive.
5. Le decisioni finali della Commissione saranno definitive e vincolanti.

---

## Art. 23) Calendario Ufficiale

### Introduzione

Il calendario rappresenta la struttura temporale del campionato e deve essere rispettato da tutti i partecipanti. Le date sono state scelte per anticipare di una settimana le gare del campionato IC, così da offrire ai piloti un allenamento reale e mirato.

### Regole

1. Le gare di *Amici in Pista III* si svolgeranno il **giovedì precedente** alle corrispondenti gare del campionato IC.
2. Il calendario ufficiale è il seguente:
  - **Round 1 – Watkins Glen** → Giovedì 11 settembre 2025
  - **Round 2 – Daytona** → Giovedì 25 settembre 2025
  - **Round 3 – Monza** → Giovedì 9 ottobre 2025
  - **Round 4 – Nürburgring GP** → Giovedì 23 ottobre 2025
  - **Round 5 – Tokyo Expressway** → Giovedì 6 novembre 2025
  - **Round 6 – Fuji Speedway** → Giovedì 20 novembre 2025
  - **Finale – Suzuka** → Giovedì 4 dicembre 2025
3. L'organizzazione si riserva il diritto di modificare il calendario in caso di necessità, comunicando tempestivamente eventuali variazioni ai piloti.

---

## Art. 24) Conclusioni

### Introduzione

Il ranking iniziale ha lo scopo di distribuire i piloti nelle categorie corrette. Tuttavia, è possibile che alcuni piloti non riescano ad esprimere il loro reale potenziale in fase di ranking, oppure che nel corso della stagione mostrino prestazioni non coerenti con la categoria assegnata. In questi casi è necessario garantire l'equilibrio e la competitività del campionato.

### Regole

- La **Commissione di Gara** ha la facoltà, in casi eccezionali, di spostare un pilota da una categoria a un'altra (promozione o retrocessione).
- Tale decisione verrà presa esclusivamente per ragioni sportive, al fine di **mantenere l'equilibrio delle competizioni** e garantire che ogni categoria rappresenti al meglio il livello di abilità dei suoi partecipanti.
- I criteri di valutazione includeranno:
  - andamento delle prime gare di campionato,
  - distacchi medi rispetto agli avversari di categoria,
  - costanza dei risultati,
  - evidenza che un pilota sia palesemente troppo veloce o troppo lento per la propria categoria.

- La riassegnazione potrà avvenire solo su **decisione della Commissione di Gara**, dopo confronto con i Capi Team coinvolti.
- Eventuali **punti già conquistati dal pilota restano validi** e verranno trasferiti nella nuova categoria di appartenenza.
- Un pilota **non** potrà essere soggetto a **più di una riassegnazione di categoria** nell'arco della stessa stagione, salvo casi eccezionali e motivati.

---

## Art. 25) Conclusioni

### Introduzione

Questo articolo ha lo scopo di chiudere formalmente il regolamento, ribadendo che ogni pilota è tenuto a conoscerlo e rispettarlo. Non è ammessa ignoranza delle regole: partecipare significa accettarle integralmente.

### Regole

1. Il presente regolamento rappresenta la guida ufficiale del campionato *Amici in Pista III*.
2. Tutti i piloti sono tenuti a leggerlo con attenzione e, se necessario, stamparlo per consultarlo rapidamente.
3. Nessuna scusa sarà accettata in caso di mancata conoscenza delle regole.
4. Gli organizzatori restano a disposizione per qualsiasi chiarimento o approfondimento.