



Media Information

Lamborghini eSports annonce la deuxième édition de « The Real Race » pour les pilotes de simulation du monde entier

Sant'Agata Bolognese, 20 mai 2021 - En 2020, la première édition de The Real Race de Lamborghini eSports a été couronné de succès, attirant plus de 2500 pilotes de 109 pays. La compétition revient en 2021 pour sa deuxième édition, avec un nouveau format régional amélioré comprenant trois tournois à travers l'Europe/Moyen-Orient/Afrique, l'Amérique du Nord/Amérique latine et l'Asie-Pacifique. Une fois encore, les meilleurs pilotes de simulation au monde s'affronteront au volant d'une Lamborghini Huracán GT3 EVO dans le jeu de simulation de course Assetto Corsa Competizione, pour tenter de remporter une expérience unique au siège de Lamborghini en Italie et l'opportunité de devenir le premier sim driver officiel de Lamborghini.

Assetto Corsa Competizione a été développé en collaboration avec les constructeurs automobiles et constitue un support dynamique pour la dernière série de courses de Lamborghini. Le jeu est également utilisé par les pilotes d'essai et de course officiels de la Lamborghini Squadra Corse dans leurs préparations aux courses physiques.

Après la compétition inaugurale de 2020, remportée par le pilote de simulation allemand Nils Naujoks, Lamborghini eSports propose cette année une nouvelle approche mondiale de The Real Race. Les coureurs s'affronteront à la fois sur les Grand Prix traditionnels et dans trois courses d'endurance pour gagner des points dans leurs classements régionaux.

La marque de voitures de sport de luxe va offrir à la communauté des simulateurs de course une compétition eSports immersive au volant de la Lamborghini Huracán GT3 EVO : la voiture trois fois victorieuse des 24 heures de Daytona. Le Centro Stile de Lamborghini, le département design interne, a créé une peinture de course exclusive, qui peut être personnalisée en 12 versions différentes par les concurrents, chaque voiture arborant les logos des partenaires, Kaspersky et Assetto Corsa Competizione.

La compétition se déroulera sous forme d'un tournoi de juin à novembre. Les coureurs du monde entier pourront s'inscrire aux qualifications ouvertes, organisées du lundi au vendredi. Les 40 meilleurs joueurs des qualifications ouvertes participeront aux qualifications fermées organisées chaque samedi. Enfin, les 20 meilleurs participants aux qualifications fermées participeront à The Real Race le dimanche, en concourant deux fois sur le même circuit. Les 10 qualifications hebdomadaires pour chaque région offriront aux participants la possibilité de gagner des points pour leur classement régional respectif et de gravir les échelons pour devenir le prochain champion régional.

"L'eSport est un domaine dans lequel nous voulons jouer un rôle majeur", déclare Federico Foschini, Chief Marketing & Sales Officer de Lamborghini. "The Real Race est un événement de six mois qui permet aux joueurs de vivre le frisson d'une véritable compétition à travers la préparation et la participation à des courses contre certains des meilleurs simulateurs de course du monde. Nous sommes fiers d'accueillir cette compétition et d'offrir au gagnant de The Real Race



Media Information

"l'opportunité de vivre une expérience immersive réelle dans le monde de Lamborghini et de se voir offrir la perspective d'une carrière dans l'eSports."

Cette deuxième édition de The Real Race renforce le soutien et l'engagement de Lamborghini envers la scène Esports. Après avoir lancé sa première compétition numérique l'année dernière, Automobili Lamborghini a signé des partenariats avec les principales marques de jeux sur la scène Esports, notamment Rocket League et Asphalt 9 : Legends, qui offrent désormais aux joueurs la possibilité de piloter des modèles Lamborghini, comme la Huracán STO et l'Essenza SCV12.

The Real Race - Informations pratiques	
Ouverture des inscriptions le Jeudi 20 Mai à 10h	
Inscriptions ici : https://esports.lamborghini/	
Calendrier des courses	
Grand Prix	Mode Endurance
5-13 Juin - Monza 5-11 Juil - Laguna Seca 2-8 Août - Kyalami 23-29 Août - Zandvoort 27 Sept - 30 Oct - Catalunya 11-17 Oct - Silverstone 22-28 Nov - Misano Adriatico	19-25 Juil - Suzuka 13-19 Sept - Nurburgring 8-14 Nov - Spa Francorchamps
Comment suivre la compétition ?	
L'intégralité de la compétition est diffusée sur la chaîne YouTube Lamborghini Squadra Corse.	

La récompense de The Real Race 2021 pour les premiers de chaque classement régional comprendra une expérience unique sur circuit avec l'équipe de course Lamborghini, une expérience VIP au siège de Lamborghini et une chance de devenir un pilote de simulation officiel Lamborghini.

Pour plus d'informations et pour savoir comment participer, visitez esports.lamborghini.

About Assetto Corsa Competizione

Assetto Corsa Competizione is the new official GT World Challenge videogame. Thanks to the extraordinary quality of simulation, the game will allow you to experience the real atmosphere of the FIA GT3 homologated championship, competing against official drivers, teams, cars and



Media Information

circuits, reproduced in-game with the highest level of accuracy ever achieved. Sprint, Endurance and Spa 24 Hours races will come to life with an incredible level of realism, in both single and multiplayer modes.

Assetto Corsa Competizione is born from KUNOS Simulazioni's long-term experience, and it takes full advantage of Unreal Engine 4 to ensure photorealistic weather conditions and graphics, night races, motion capture animations, reaching a new standard in terms of driving realism and immersion, thanks to its further improved tyre and aerodynamic models.

About Intel

With a clear, shared purpose, we are inspired to create, innovate, and push the boundaries of technology. For more than 50 years, Intel and our people have had a profound influence on society. Our ambitions and our opportunity have never been greater. We stand at the brink of several technology inflections—AI, 5G network transformation, and the rise of the intelligent edge—that, together, will shape the future of technology. Silicon and software are at the core of these inflections, and Intel is at the center of it all.

About Kaspersky

Kaspersky is a global cybersecurity and digital privacy company founded in 1997. Kaspersky's deep threat intelligence and security expertise is constantly transforming into innovative security solutions and services to protect businesses, critical infrastructure, governments and consumers around the globe. The company's comprehensive security portfolio includes leading endpoint protection and a number of specialized security solutions and services to fight sophisticated and evolving digital threats. Over 400 million users are protected by Kaspersky technologies and we help 240,000 corporate clients protect what matters most to them.

Learn more at www.kaspersky.com.

Photos et vidéos : media.lamborghini.com

Informations sur Automobili Lamborghini : www.lamborghini.com





Media Information

Automobili Lamborghini S.p.A. Headquarters

Head of Communication
Tim Bravo
T +39 051 9597611
tim.bravo@lamborghini.com

Brand & Corporate Communication
Clara Magnanini
T +39 051 9597611
clara.magnanini@lamborghini.com

Product & Brand Extension Communication
Rita Passerini
T +39 051 9597611
rita.passerini@lamborghini.com

Motorsport Communication
Francesco Colla
T +39 051 2156850
extern.francesco.colla@lamborghini.com

Polo Storico & Heritage
Massimo Delbò
T +39 3331619942
massimo@delbo.us

Regional Offices

Europe, Middle East & Africa
Emanuele Camerini
T +39 342 567 5842
emanuele.camerini@lamborghini.com

Asia Pacific, Chinese Mainland, Hong Kong & Macau
Nancy Rong 荣雪霏
T +86 10 6531 4614
xuefei.rong@lamborghini.com

North & South America
Jiannina Castro
T +1 703 3647926
jiannina.castro@lamborghini.com

United Kingdom
Juliet Jarvis
T +44 (0) 7733 224774
juliet@jic.uk.com

Japan
Kumiko Arisawa
T +81 804 606 0487
kumiko.arisawa@lamborghini.com

Eastern Europe & CIS
Tamara Vasilyeva
T +7 925 503 6706
tamara.vasilyeva@lamborghini.com

South-East Asia & Pacific
Alethea Tan
T +658711 1329
alethea.tan@lamborghini.com