ASSETTO.ES
ONLINE SIMRACING

FERRARI CHALLENGE

ASSETTO.ES
ONLINE SIMRACING

ASSETTO CORSA®
COMPETIZIONE
THE OFFICIAL GT WORLD CHALLENGE GAME

Fechas, Horarios y Circuitos

A continuación se muestran las **fechas y horas reales** (hora peninsular) de las carreras y los circuitos que se usarán en cada una de ellas, así como la duración de las respectivas sesiones y su horario virtual y temperatura ambiente:

Circuito	Fecha / hora	Q.	R.	Condiciones
Circuit of the Americas (COTA) Clasificación y Carrera	**Inicio Clasificación:** 15/09/2022 - 21:45h. **Fin Carrera:** 15/09/2022 - 23:09h. aprox.	15m.	1h.	(20h. virtual / 15ºC.)
Suzuka Carrera	**Inicio Carrera:** 29/09/2022 - 21:45h. **Fin Carrera:** 29/09/2022 - 23:06h. aprox.	-	1h. 15m.	(19h. virtual / 20ºC.)
Indianapolis Carrera	**Inicio Carrera:** 13/10/2022 - 21:45h. **Fin Carrera:** 13/10/2022 - 23:06h. aprox.	-	1h. 15m.	(12h. virtual / 30ºC.)
Misano Carrera	**Inicio Carrera:** 27/10/2022 - 21:45h. **Fin Carrera:** 27/10/2022 - 23:06h. aprox.	-	1h. 15m.	(15h. virtual / 25ºC.)
Monza Carrera	**Inicio Carrera:** 17/11/2022 - 21:45h. **Fin Carrera:** 17/11/2022 - 23:06h. aprox.	-	1h. 15m.	(18h. virtual / 20ºC.)
Imola Carrera	**Inicio Carrera:** 01/12/2022 - 21:45h. **Fin Carrera:** 01/12/2022 - 23:06h. aprox.	-	1h. 15m.	(06h. virtual / 20ºC.)

Salvo que se indique lo contrario en el canal de anuncios de Discord, las sesiones de Clasificación serán en sábado virtual y las de carrera en Domingo virtual.

Formato Campeonato y Coches

Monomarca: GTC

Al tratarse de un campeonato monomarca, todos los pilotos usarán el mismo coche.

DLCs

DLCs obligatorios para poder participar en el campeonato:

- **American Track Pack**
- **Intercontinental GT Pack**
- **2020 GT World Challenge Pack**

Inscripciones

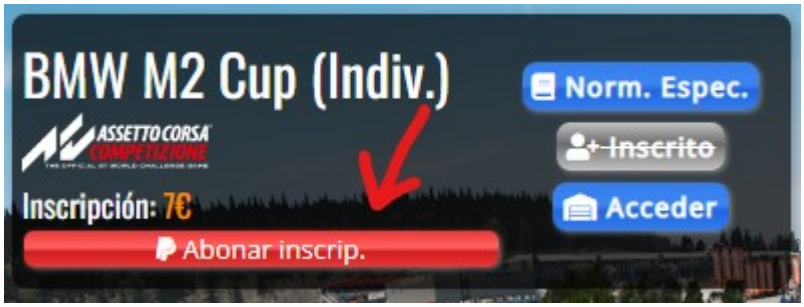
Precio Inscripción: 7€.

Las inscripciones se abrirán el **18 de julio de 2022 a las 20:00 h.** hasta llenar plazas.
Las plazas máximas están limitadas a 40 pilotos.

El pago deberá realizarse dentro del plazo de 5 días a partir de la fecha de inscripción.

Para más información sobre cómo realizar el pago, pulsar el botón **"Abonar inscripción"** que aparece en el correspondiente campeonato, una vez realizada la inscripción.

ASSETTO.ES ONLINE SIMRACING



IMPORTANTE: El importe de la inscripción no se devolverá una vez se dispute la primera carrera del campeonato.

Algunas de las plazas podrán ser ocupadas antes mediante invitación.

Para que la inscripción sea válida, se han de seguir todos los pasos que indica la administración:

- Leer y Cumplir las normas que se indican en el canal de #normas-discord.
- Realizar la inscripción en el sistema de competición de la web.
- Acceder a nuestro Discord y **solicitar el ROL del campeonato etiquetando a @administrador** en el canal indicado, dentro del plazo de 5 días a partir de la fecha de inscripción.

La administración se reserva la opción de liberar una plaza cuando no se muestra implicación en el campeonato.

Skins

El campeonato permite el uso de skins personalizados:

- Deberán subirse a través del sistema implantado en el sistema web (panel de control).
- Comprobad el tamaño/peso de los archivos para que cumplan los requisitos exigidos en la página web.
- No se corregirá ningún archivo, si el sistema detecta algún error en estos, avisará al usuario para que los corrija y vuelva a subirlos.

El pack de skins de todos los participantes estará disponible para su descarga el día de carrera, en la página web, tanto en el panel de control como dentro de la sección del campeonato correspondiente.

La administración **NO se hace responsable** de problemas al instalar el pack (rendimiento, congelación en la entrada de jugadores, etc.).

La administración se reserva el derecho de rechazar un skin si este contiene frases o imágenes que puedan ser controvertidas.

Entrenos

Habrá, al menos, una sala con la configuración de carrera para que los pilotos puedan entrenar en las mismas condiciones de la sesión oficial.

Para participar en la carrera oficial, los pilotos deberán cumplir con los siguientes entrenamientos obligatorios:

- **Fecha límite:** Toda la noche antes de la carrera.
- **Vueltas válidas:** 20 vueltas.

Los entrenamientos obligatorios deberán cumplirse en dicha sala y con la app Ptracker activa. Salvo que se indique otra cosa, el plazo para su cumplimiento será hasta la noche previa a la carrera.

Se deben respetar todas las normas de comportamiento para no perjudicar el entrenamiento de los demás pilotos. El respeto debe estar presente en todas las sesiones de los servidores, sujeto a posibles sanciones en el campeonato aún siendo sesión de entrenamiento. (Se puede reportar aportando el video o prueba a algún administrador).

No habrá límite de neumáticos en los entrenamientos.

DATOS CLIMÁTICOS:

- La Climatología y pista serán dinámicas. En la tabla **Fechas y Circuitos** del inicio de este documento, se encuentra la hora virtual y temperatura ambiente que se usarán para la configuración de todas las sesiones.

Cloudlevel	Promedio Seco	Promedio Lluvia ligera	Promedio Lluvia media	Promedio Lluvia fuerte	Promedio tormenta	Promedio de cambio
0,4	98%	2%	0%	0%	0%	2%

La temperatura ambiente es la que habrá en el circuito a las 12h. del mediodía, que cambiará según la **hora virtual** en que se disputa la carrera.

Prácticas

BRIEFING: Por escrito, estará fijado en el canal correspondiente de Discord durante todo el campeonato.

Para cualquier duda, comunicadlo lo antes posible en el chat del campeonato con suficiente antelación al inicio de las sesiones oficiales. Una vez iniciadas, **la administración no se hace cargo de la no respuesta a estas dudas**.

La apertura del servidor se hará el día de carrera, cuarenta y cinco minutos antes de la primera sesión oficial, con una sesión de prácticas para que los pilotos puedan ir calentando.

Limitación de juegos de neumáticos:

- No hay límitación de neumáticos.

Clasificación

En la tabla **Fechas, Horarios y Circuitos** del inicio de este documento, se encuentra la fecha/hora de inicio y duración de la sesión de clasificación, en caso de haber.

Los pilotos dispondrán de intentos ilimitados durante el tiempo de clasificación.

Una vez en pista, **si no se va en vuelta cronometrada, hay que facilitar la circulación de los coches que sí vengan en vuelta cronometrada.** Esto incluye los casos en los que el carril de salida de box está dentro de la pista, donde el piloto que está saliendo **no tendrá la preferencia** y deberá facilitar también el paso del coche en vuelta.

Esc + Box en Clasificación

En esta sesión **no está permitido el uso de ESC+BOX** ya que se considera pedir asistencia de la grúa. Solamente estará permitido hacer ESC+BOX en nuestro cajón de box, por lo que habrá que recorrer el carril de box completo hasta llegar a el.

EXCEPCIÓN: Puedes hacer ESC+BOX para volver al cajón, realizar algún cambio y volver a pista, **si has salido de este y aún no has terminado de salir del carril de box (fin del límite de velocidad).**

EXCEPCIÓN: Puedes hacer ESC+BOX fuera del cajón **siempre que NO vuelvas a salir a pista.**

La sanción por incumplimiento del ESC+BOX será de un DT (+30 o +60 Segundos en función del circuito), por cada vez que se incumpla. La sanción será aplicada al tiempo final de carrera, indistintamente de si el ESC+BOX se produjo en calificación.

Carrera

En caso de haber sesión de clasificación, la carrera comenzará una vez finalizada dicha sesión. Si no hubiese clasificación, en la tabla **Fechas, Horarios y Circuitos** del inicio de este documento, se encuentra la fecha/hora de inicio y duración de la sesión de carrera.

- **Las carreras en las que no haya sesión de clasificación**, la parrilla de salida será **invertida según clasificación general** (los 20 pilotos mejor clasificados).

La primera vuelta de carrera será revisada de oficio por el equipo de comisarios.

PARADA EN BOX OBLIGATORIA: Sí.

ASSETTO.ES ONLINE SIMRACING

- **Repostar combustible** (mínimo 1 litro).
- **Tiempo mínimo de parada:** 25 segundos.
- **Ventana de parada:** 50 minutos.

Inicio Carrera

La salida será lanzada haciendo la vuelta completa de formación usando el modo de ventana de indicaciones del juego:

- **Los pilotos deberán centrarse en seguir las indicaciones del juego en pantalla**, independientemente de lo que hagan los demás pilotos.
- Se podrá dar la situación de tener que atravesar los coches para no ser penalizado, por ello **las colisiones estarán desactivadas en la vuelta de formación.**

Esc + Box en Carrera

En carrera está permitido regresar a box pulsando ESC+BOX **(siempre que no sea la vuelta de regreso a boxes al final de carrera)**, ya que el propio juego penaliza a estos coches durante la carrera, bloqueando los controles y haciéndoles perder una vuelta.

Zona Box

La entrada al carril de box se debe respetar. No se puede pisar ni rebasar excepto que la administración diga lo contrario por seguridad de los participantes.

La entrada a boxes se deberá hacer respetando la velocidad legal de **50km/h.** fijada por el juego. Esta velocidad no podrá ser superada en todo el carril de box (dentro de los límites del pit).

La línea que delimita el carril de salida del BOX no se puede pisar cuando salimos del BOX.

En el carril de salida la preferencia la tiene el coche que sale del pitlane, el coche que viene en vuelta ha de respetar este carril siempre que haya un coche circulando por el carril de salida.

Ver tutorial paradas en boxes.

Ráfagas de luz

Las ráfagas de luz solo se permiten en los siguientes casos:

EN CLASIFICACIÓN: Si un coche va en vuelta rápida y el de delante ya no (bien porque se haya salido de pista o está en su vuelta de salida de box).

EN CARRERA: Para avisar a un coche que será doblado.

En recta de meta: Para celebrar la posición conseguida, siempre y cuando no sirva para molestar y adelantar a otro coche que va por delante.

IMPORTANTE: El uso de ráfagas a pilotos que están en la misma vuelta luchando por posición está prohibido al igual que para recriminar acciones.

Fin Carrera

Una vez cruzada la línea de meta (final de carrera), **es obligatorio dar la vuelta completa de regreso a box.**
La sanción por incumplimiento de la vuelta de regreso a box será de un DT (+30 o +60 Segundos en función del circuito). La sanción será aplicada al tiempo final de carrera.

En la tabla **Fechas, Horarios y Circuitos** del inicio de este documento, se encuentra la fecha/hora aproximada de finalización de la carrera.

Puntuación

A continuación se muestra la tabla de puntos que recibirán los pilotos según posición obtenida en carrera:

1º.- 50 puntos	**2º.-** 45 puntos	**3º.-** 41 puntos	**4º.-** 38 puntos	**5º.-** 36 puntos
6º.- 34 puntos	**7º.-** 32 puntos	**8º.-** 30 puntos	**9º.-** 28 puntos	**10º.-** 27 puntos
11º.- 26 puntos	**12º.-** 25 puntos	**13º.-** 24 puntos	**14º.-** 23 puntos	**15º.-** 22 puntos
16º.- 21 puntos	**17º.-** 20 puntos	**18º.-** 19 puntos	**19º.-** 18 puntos	**20º.-** 17 puntos
21º.- 16 puntos	**22º.-** 15 puntos	**23º.-** 14 puntos	**24º.-** 13 puntos	**25º.-** 12 puntos
26º.- 11 puntos	**27º.-** 10 puntos	**28º.-** 9 puntos	**29º.-** 8 puntos	**30º.-** 7 puntos
31º.- 6 puntos	**32º.-** 5 puntos	**33º.-** 4 puntos	**34º.-** 3 puntos	**35º.-** 2 puntos
36º.- 1 punto	**37º.-** 0 puntos	**38º.-** 0 puntos	**39º.-** 0 puntos	**40º.-** 0 puntos

Para que un piloto puntúe debe completar el 80% de las vueltas de carrera.

En el caso de que la carrera termine antes de completarse el 100% pero después del 80%, esta carrera se considera como finalizada y se tomarán las posiciones una vuelta antes de la finalización de la misma.

Si la carrera no llega al 80% de vueltas completadas se repartirán la mitad de puntos.

Si la carrera no llega al 40% de vueltas completadas la organización aplazará la disputa de la misma.

Banderas

A continuación se indica el significado de las distintas banderas que pueden aparecer durante las sesiones de clasificación y carrera:



Bandera azul:

Esta bandera señaliza a un piloto rezagado que ceda el paso a los pilotos de punta, para no entorpecer el ritmo de carrera.



Bandera amarilla:

Esta bandera señaliza peligro en alguna parte del circuito. Los pilotos que la ven deben prestar más atención a los peligros que puedan existir en pista y reducir su velocidad si es necesario.



Bandera blanca:

Esta bandera indica que nos acercamos a un coche lento en la pista por lo que se deberá extremar la precaución.



Bandera negra y naranja:

Esta bandera indica que tenemos daños graves en la suspensión del coche o luces (en el caso de sesiones nocturnas o húmedas) y que el piloto tendrá 3 vueltas para reparar o encender las luces. **Ignorar esta bandera supondrá un DQ (Descalificación de la carrera en curso) por parte del juego.**



Bandera a cuadros:

Esta bandera representa la finalización de la carrera, cuando el piloto de punta cruza la línea de meta, completando la última vuelta.

ASSETTO.ES ONLINE SIMRACING

Sanciones

EQUIPO DE COMISARIOS: Existe un grupo cualificado de personas que dedican su tiempo de forma altruista a revisar las carreras y reportes que puedan llegar. Tienen amplia experiencia en estos asuntos y por eso son ellos exclusivamente, los que se encargan de este apartado, no pudiendo opinar si están involucrados en alguna acción (en caso de participar en el campeonato), decidiendo siempre las sanciones llegando a un consenso entre todas las opiniones posibles. La administración es totalmente ajena a este equipo de personas.

Los sancionados podrán solicitar una revisión de la acción en caso de no estar de acuerdo con la sanción impuesta. Esto deberán hacerlo mediante el envío de un privado a la administración.

Tabla sanciones:

Nivel	Incidente	Sanción	1ª Vuelta
Box	Pisar linea salida box	5"	-
Leve	Daños esteticos	10"	+15"
	Perdida de hasta 2 posiciones		
Media	Daños aerodinamicos	15"	+15"
	Perdida de entre 3 y 5 posiciones		
Media (Warnings x3)	Acción que no llega a ser leve	15"	-
Media (Qualy)	Molestar a un piloto en vuelta cronometrada	5"	-
Grave	Daños en la dirección y/o aerodinamicos graves	20"	+15"
	Perdida de entre 6 y 10 posiciones		
Muy grave	Daños que obligan a realizar reparación	25"	+15"
	Perdida de mas de 10 posiciones		
	Desdoblarse provocando incidente		
Las siguientes sanciones se sumarán a las anteriores:			
Doble cambio de trayectoria al defender posición			8"
Mala incorporación causando accidente/s			12"
Acumulación de sanciones durante la misma carrera (+ de 50" acumulados)			**DQ**
ESC + BOX y salir de nuevo en sesión de clasificación			DT
Salir y entrar de la sala en sesión de clasificación cuando ya se ha marcado un tiempo (Solo si hay límite de neumáticos establecido)			DT
No dar la vuelta de regreso a box, una vez cruzada la línea de meta			DT
ESC + BOX y salir de nuevo en sesión de carrera			Sanción automatica
Si un piloto no finaliza la carrera, las sanciones se le aplicarán mediante la resta de puntos en clasificación general, siguiendo la siguiente tabla:			
Pisar linea salida de box		-1 punto de clasificación	
Leve		-2 puntos de clasificación	
Media		-4 puntos de clasificación	
Media (Warnings x3)		-4 puntos de clasificación	
Grave		-6 puntos de clasificación	
Muy Grave		-9 puntos de clasificación	
Siendo en la 1a vuelta se aplicará por separado cada infracción.			
Si tras entrar en box en la sesión de clasificación necesitas salir del juego, puedes reincorporarte a la sesión y clasificar. **Regla no válida en caso de haber marcado tiempo y haber límite de neumáticos establecido**.			
La sanción DT equivale a 30" en cualquier circuito excepto en Spa que equivale a 60"			

Premios

TROFEOS DE LA COMUNIDAD: Si se cumplen las expectativas de inscripciones estimadas por la administración, se repartirán trofeos a los 3 primeros clasificados al final del campeonato. Esta decisión se comunicará lo antes posible pero bien entrada la temporada.

Los pilotos interesados, podrán adquirirlos a precio de coste, poniéndose en contacto con la administración una vez finalizado el campeonato.

La comunidad trabaja intensamente en conseguir patrocinadores y colaboradores para el campeonato. En caso de haber algún premio extra, se irá comunicando en el canal de anuncios del campeonato, conforme vayan llegando los acuerdos.

Anexo

Será baja de forma automática un piloto que no avise de su NO participación en 2 carreras de manera consecutiva en el transcurso del campeonato, dejando así la plaza libre para nuevos pilotos, el importe de inscripción se tomará como donativo a la comunidad.

Una vez comenzado el campeonato las nuevas inscripciones deberán abonar el pago del % correspondiente de lo que quede de campeonato, dicho % lo indicará la administración teniendo en cuenta carreras disputadas y opciones a ganar el campeonato / premios (en el caso de que los haya).

Una vez finalice la tercera carrera del campeonato (sin contar la de presentación, en caso de haberla), no serán admitidas nuevas inscripciones salvo autorización de la administración.

IMPORTANTE: El precio de la inscripción no se devolverá una vez se dispute la primera carrera del campeonato.

Toda acción que contravenga alguno de los puntos planteados en este reglamento ya sea deportiva o extradeportivamente **podrá acarrear sanciones a decisión de la organización.**

En los servidores de Assetto.es se espera un comportamiento de acuerdo a este reglamento, aún siendo durante las sesiones de prácticas y entrenamientos, en el caso que se encuentren comportamientos fuera de lugar podrá acarrear sanciones a decisión de la organización.

Las valoraciones sobre sanciones de una forma no adecuada, las faltas de respeto a cualquier miembro de la comunidad y/o faltar a esta norma conlleva sanciones deportivas o la exclusión de la comunidad.

Aunque el simulador está en su versión definitiva no quiere decir que no existan errores o bugs en el mismo, por lo que si la organización lo ve oportuno se impondrán cambios en el campeonato si es preciso. Estos cambios se comunicarán con tiempo suficiente para que todos los participantes puedan realizarlo. En caso que la administración no pueda detectar un bug, no se harán responsables de las causas que puedan producir sobre los pilotos.

La administración se guarda el derecho a modificar y/o incluir alguna otra norma durante el transcurso del campeonato, por el bien de este y de sus participantes.

Para el buen desarrollo de las carreras, si un piloto por su forma de pilotar se le considera peligroso para el resto de compañeros y el buen desarrollo de la misma, la administración le comunicará que puede no ser apto para correr.
Una vez la persona se ha inscrito, la Administración da por hecho que ha comprendido y aceptado todo lo que este documento refleja, y no exime de dicho cumplimiento el no haberlo leído correctamente.

ASSETTO.ES ONLINE SIMRACING