



ASSETTO.ES
O N L I N E S I M R A C I N G



ASSETTO.ES
O N L I N E S I M R A C I N G



Aplicaciones de Uso Obligatorio

Las siguientes aplicaciones son de uso obligatorio en el campeonato. Podrás descargarlas accediendo al campeonato desde el [sistema de competición de la web](#).

Content Manager

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:

Circuito	Fecha / hora	Q.	R.
(Presentación) Yongcheng 2015 Carrera	Inicio Carrera: 06/09/2022 - 22:10h. Fin Carrera: 06/09/2022 - 23:29h. aprox.	20m.	1h.
PGO Internacional Clasificación y Carrera	Inicio Clasificación: 20/09/2022 - 22:10h. Fin Carrera: 20/09/2022 - 23:39h. aprox.	20m.	1h.
Pinwheel Clasificación y Carrera	Inicio Clasificación: 04/10/2022 - 22:10h. Fin Carrera: 04/10/2022 - 23:39h. aprox.	20m.	1h.
Brainerd International Raceway 2020 Clasificación y Carrera	Inicio Clasificación: 18/10/2022 - 22:10h. Fin Carrera: 18/10/2022 - 22:59h. aprox.	20m.	20m.
Okutama Grand Circuit 2014 Clasificación y Carrera	Inicio Clasificación: 08/11/2022 - 22:10h. Fin Carrera: 08/11/2022 - 23:39h. aprox.	20m.	1h.
Tpa Clasificación y Carrera	Inicio Clasificación: 22/11/2022 - 22:10h. Fin Carrera: 22/11/2022 - 23:39h. aprox.	20m.	1h.
Albert Park 2002 Clasificación y Carrera	Inicio Clasificación: 13/12/2022 - 22:10h. Fin Carrera: 13/12/2022 - 23:39h. aprox.	20m.	1h.

La carrera de presentación no será puntuable y no contará para la clasificación general. Es una prueba para ver que todo funciona correctamente (mods, apps, etc.).

Formato Campeonato y Coches

Multimarca: GT500

No se permitirá el cambio de coche una vez realizada la inscripción, salvo motivo justificado.

Inscripciones

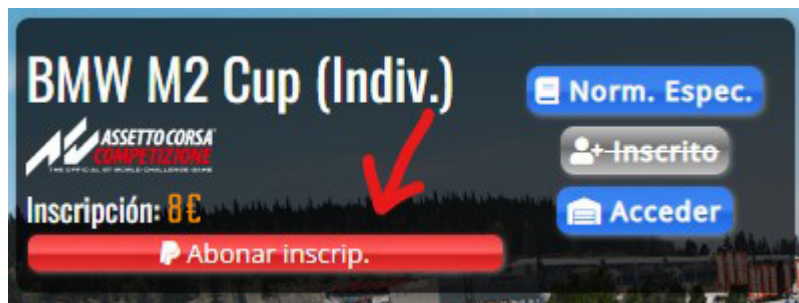
Precio Inscripción: 7€.

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

Las plazas máximas están limitadas a 32 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.



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:

- Revisar el diseño de los skins según las exigencias de la comunidad, **YA QUE NO SE CORREGIRÁ NINGÚN ARCHIVO**, si se detecta algún error se devolverán los archivos para que el piloto/diseñador corrija dichos errores y los haga llegar dentro de fechas a la administración.
- Solo se podrá elegir dorsal en el caso de entregar skin personalizado.
- Los pilotos que hayan sido activos en el campeonato anterior continuarán con el mismo dorsal siempre que ellos quieran, y estos quedarán reservados para este campeonato.
- Los dorsales estarán comprendidos entre el "1" y el "99", ambos incluidos, no siendo válido por ejemplo el "01" etc.

El pack de skins de todos los participantes estará disponible unos días antes de la primera carrera del campeonato en el canal indicado de Discord.

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

Entrenos

Los siguientes datos serán los que se usen para todas las sesiones:

- **Consumo Combustible:** 100%.
- **Desgaste neumáticos:** 250%.
- **Tasa de daños:** 100%.
- **Calentadores de neumáticos:** si.

Habrà, 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:** 23:59h (hora peninsular) la noche antes de la carrera.
- **Vueltas válidas:** 25 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).

DATOS CLIMÁTICOS:

- Se anunciarán en el canal **#información-ac1** con la puesta en marcha del servidor carrera a 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, una hora antes de la primera sesión oficial, con una sesión de prácticas para que los pilotos puedan ir calentando.

Antes de pasar a la sesión de clasificación, es recomendable estar en el canal de voz **#SALA DE ESPERA** de nuestro Discord para poder comunicar cualquier cambio de última hora, explicación de posibles problemas puntuales. **La administración no se hace responsable de la falta de información que puede existir si los pilotos no están en dicho canal.**

Clasificación

Grip de la sesión: 100%.

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.

SUPERPOLE: Tendremos un único intento de marcar vuelta rápida y el piloto será el responsable de buscar hueco durante la vuelta de instalación para poder asegurarnos una vuelta limpia. **Una vez pasada la meta y marcada la vuelta, válida o no, nos aseguraremos de volver a BOX con total seguridad y sin entorpecer a los pilotos que vienen en vuelta y dar por finalizada nuestra sesión de clasificación.**

Una vez en pista, **si no se va en vuelta cronometrada, hay que facilitar la circulación de los coches que sí vengán 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.

Carrera

Grip de la sesión: 100%.

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.

Variaciones visuales en la climatología con Custom Shaders Patch de Content Manager.

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

La salida de pista debido a un error se considera parte de las carreras. Sin embargo, **salirse de la pista reiteradas veces en la misma curva(s) puede considerarse obtención de una ventaja** y puede/debe ser reportado y penalizado por los comisarios, un coche se considera que está en pista si mantiene las dos ruedas interiores en pista, pista se considera asfalto y piano, no siendo pista el Astroturf.

PARADA EN BOX OBLIGATORIA: No.

Esc + Box en Carrera

Está prohibido hacer ESC+BOX y/o teleport durante la sesión y volver a salir a pista.

La sanción por realizar esta acción será un **DQ en carrera** (descalificación).

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 al pitlane se deberá hacer respetando la velocidad **80km/h**, si se excede este límite la app **REAL PENALTY** nos aplicará una sanción de forma automática, dicha sanción puede variar dependiendo de la velocidad de entrada al BOX.

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.

Esta acción está sujeta a sanción de oficio.

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.

ASSETTO.ES
O N L I N E S I M R A C I N G

Lastres

A continuación se muestra la tabla de lastre que recibirán los pilotos según Clasificación General:

1°.- 50 Kgs.	2°.- 40 Kgs.	3°.- 30 Kgs.	4°.- 20 Kgs.	5°.- 10 Kgs.
--------------	--------------	--------------	--------------	--------------

Estos lastres se añadirán correctamente a los coches una vez se publique la clasificación general.

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



Bandera amarilla:

Esta bandera señala 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 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
O N L I N E S I M R A C I N G

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.

No se permiten alegaciones salvo errores tipográficos.

Los reportes a acciones de carrera se realizarán mediante el sistema web, en el que se indica las fechas y horarios de inicio y fin de reporte de cada carrera.

Tabla sanciones:

Nivel	Incidente	Sanción	1ª Vuelta
Box	Pisar linea salida box	5"	-
Leve	Daños esteticos	10"	+15"
	Perdida de hasta 2 posiciones, adelantamiento ilegal		
Media	Daños aerodinamicos	15"	+15"
	Perdida de entre 3 y 5 posiciones		
Media (Warnings)	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			DT
Si un piloto no finaliza la carrera, las sanciones se le aplicarán mediante la resta de puntos en clasificación 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.			
La sanción DT equivale a 30"			

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).

Antes de empezar la segunda 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.