ASSETTO.ES
ONLINE SIMRACING

SIMUFY RADICAL XTREME

ASSETTO.ES
ONLINE SIMRACING

ASSETTO CORSA
YOUR RACING SIMULATOR

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 0.8.2467.39678

Mod Sol 2.2.5 (Aportado por Assetto.es): Se recomienda usar el postprocesado _Sol

Real Penalty V. 1.01.00

Ptracker V. 3.4.0

Custom Shaders Patch CSP V. 0.1.76

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) **Istanbul Park 2020** Carrera	**Inicio Carrera:** 02/05/2023 - 22:10h. **Fin Carrera:** 02/05/2023 - 23:39h. aprox.	20m.	1h.
Hockenheimring 1988 Clasificación y Carrera	**Inicio Clasificación:** 16/05/2023 - 22:10h. **Fin Carrera:** 16/05/2023 - 23:39h. aprox.	20m.	1h.
Bathurst (Mount Panorama) 2019 Clasificación y Carrera	**Inicio Clasificación:** 30/05/2023 - 22:10h. **Fin Carrera:** 30/05/2023 - 23:39h. aprox.	20m.	1h.
Road America 2019 Clasificación y Carrera	**Inicio Clasificación:** 13/06/2023 - 22:10h. **Fin Carrera:** 13/06/2023 - 23:39h. aprox.	20m.	1h.
Black cat county 2013 Clasificación y Carrera	**Inicio Clasificación:** 27/06/2023 - 22:10h. **Fin Carrera:** 27/06/2023 - 23:39h. aprox.	20m.	1h.
Lemans 2018 Clasificación y Carrera	**Inicio Clasificación:** 11/07/2023 - 22:10h. **Fin Carrera:** 11/07/2023 - 23:39h. aprox.	20m.	1h.
Mugello 1974 Clasificación y Carrera	**Inicio Clasificación:** 25/07/2023 - 22:10h. **Fin Carrera:** 25/07/2023 - 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

Monormarca: Radical RXC GT3

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

Inscripciones

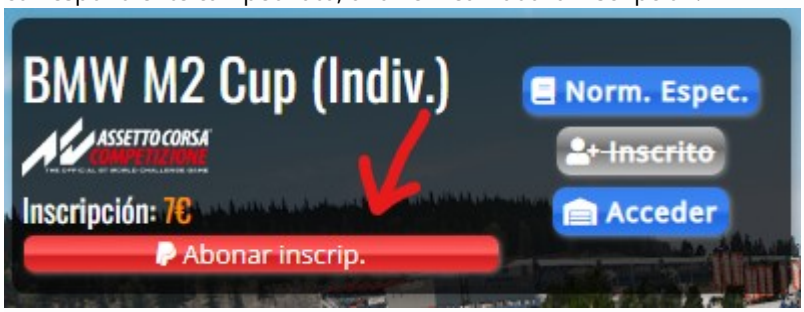
Precio Inscripción: 7€.

Las inscripciones se abrirán el **3 de abril de 2023 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.

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:** 200%.
- **Desgaste neumáticos:** 200%.
- **Tasa de daños:** 60%.
- **Calentadores de neumáticos:** si.

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:** 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.

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, 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 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).**

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

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.

En carrera es obligatorio el uso de 2 compuestos diferentes

PARADA EN BOX OBLIGATORIA: Sí.

Esc + Box en Carrera

Está prohibido hacer ESC+BOX y/o teleport durante la sesión.

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.

Puntuación

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

1º.- 25 puntos	**2º.-** 20 puntos	**3º.-** 16 puntos	**4º.-** 13 puntos	**5º.-** 11 puntos
6º.- 10 puntos	**7º.-** 9 puntos	**8º.-** 8 puntos	**9º.-** 7 puntos	**10º.-** 6 puntos
11º.- 5 puntos	**12º.-** 4 puntos	**13º.-** 3 puntos	**14º.-** 2 puntos	**15º.-** 1 punto
16º.- 1 punto	**17º.-** 1 punto	**18º.-** 1 punto	**19º.-** 1 punto	**20º.-** 1 punto
21º.- 1 punto	**22º.-** 1 punto	**23º.-** 1 punto	**24º.-** 1 punto	**25º.-** 1 punto
26º.- 1 punto	**27º.-** 1 punto	**28º.-** 1 punto	**29º.-** 1 punto	**30º.-** 1 punto
	Pole: 1 punto		**V.R.:** 1 punto	

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.

Lastres

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

1º.- 30 Kgs.	**2º.-** 25 Kgs.	**3º.-** 20 Kgs.	**4º.-** 15 Kgs.	**5º.-** 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 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 a cuadros:**

ASSETTO.ES ONLINE SIMRACING

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 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.

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	Tipo Incidente	Sanción	Agravante
Aviso	Acciones sin consecuencias pero merecedoras de aviso	-	-
Muy Leve	Pisar línea salida box Molestar en vuelta clasificación Pérdida de 1 posición Acciones con consecuencias	5"	-
Leve	Daños estéticos Pérdida de hasta 2 posiciones	10"	15"
Media	Daños aerodinámicos Pérdida de entre 3 y 5 posiciones Tres avisos en carrera	15"	15"
Grave	Daños en la dirección y/o aerodinámicos graves Pérdida de entre 6 y 10 posiciones	20"	15"
Muy Grave	Daños que obligan a realizar reparación Pérdida de más de 10 posiciones Desdoblarse provocando incidente	25"	15"

ONLINE SIM RACING

Las siguientes sanciones se podrán sumar a las anteriores:

Otras	Doble cambio de trayectoria al defender posición	8"
Otras	Mala incorporación causando accidente	12"
Otras	Acumulación de sanciones durante la carrera (+50 segundos)	**DQ**
Otras	ESC+BOX de forma no reglamentaria	DT
Otras	Salir y entrar de la sala en sesión de clasificación cuando ya se ha marcado un tiempo	DT
Otras	No dar la vuelta de regreso a box al final de carrera	DT
Otras	Norma específica de carrera	**DQ**

Otras	No cumplir con las vueltas obligatorias en clasificación (en caso de Superpole)	DT
La sanción DT equivale a 30".		
Si, tras entrar en box en la sesión de clasificación, necesitas salir del juego, puedes reincorporarte a la sesión y clasificar.		
Si un piloto no finaliza la carrera, las sanciones se le aplicarán mediante la resta de puntos en clasificación general, siguiendo la siguiente tabla:		
Muy Leve		**-1 en la clasificación general.**
Leve		**-2 en la clasificación general.**
Media		**-4 en la clasificación general.**
Grave		**-6 en la clasificación general.**
Muy Grave		**-9 en la clasificación general.**
Las siguientes penalizaciones son administrativas, por actitudes de los pilotos en chats y RRSS:		
Aviso		
Muy Leve		**-1 en la clasificación general.**
Leve		**-2 en la clasificación general.**
Media		**-4 en la clasificación general.**
Grave		**-6 en la clasificación general.**
Muy Grave		**-9 en la clasificación general.**
Descalificación Carrera		**-8 en la clasificación general.**
Expulsión Campeonato		**EXP**

ASSETTO.ES
ONLINE SIMRACING

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