

**GT3**

**ASSETTO.ES**  
ONLINE SIMRACING

**ASSETTO CORSA**  
**COMPETIZIONE**  
THE OFFICIAL BLANCPAIN GT SERIES GAME

• **Circuitos y fechas:**

- SUZUKA 25 de Octubre
- KYALAMI 8 de Noviembre
- MONZA 22 de Noviembre
- BRANDS HATCH (NOCTURNA) 6 de Diciembre
- PAUL RICARD 20 de Diciembre
- LAGUNA SECA 17 de Enero

• **Coches: GT3**

**Listado de coches disponibles para GT3:**

- Aston Martin AMR V8 Vantage GT3 2019
- Audi R8 LMS EVO 2019
- Bentley Continental GT3 2018
- BMW M6 GT3 2017
- Ferrari 488 GT3 2018
- Honda NSX GT3 EVO 2019
- Lamborghini Huracan GT3 EVO 2019
- Lexus RC F GT3 2016 2016
- Mercedes AMG GT3 2015
- McLaren 720s GT3 2019
- Nissan GT R Nismo GT3 2018
- Porsche 991 II GT3 R 2019

Las inscripciones de este campeonato se abrirán el día **2 de octubre a las 00:01h** y se darán por concluidas el **9 de octubre a las 23:59h**. (El modelo de coche elegido **NO** podrá ser cambiado una vez realizada la inscripción).

Para que la inscripción sea válida el piloto ha de seguir todos los pasos que indica la administración:

**Leer y Cumplir las normas que se indican en el canal de #normas-discord (Nombre, etc.,)**

**Rellenar correctamente el formulario de nuestra web**

**GUID de Steam (son los 17 números que salen en la barra de url cuando entramos en nuestro perfil de Steam o poniendo nuestra URL en [steamid](#))**

**Elegir un modelo de coche disponible en el desplegable de nuestro formulario**

**Acceder a nuestro Discord y solicitar el ROL de su categoría etiquetando a @administrador**

No cumplir los pasos implicara que la inscripción no es valida

Las plazas máximas por campeonato serán de 35 pilotos

En el supuesto caso de que haya mas pilotos inscritos que plazas disponibles se hará una PreQ.

Dicha PreQ se realizará desde el **12 de octubre a las 12:00** hasta el **16 de octubre 23:59h** en los servidores que la comunidad tendrá habilitados durante estos días, llegado el momento se hará llegar información a los pilotos para acceder a dichos servidores.

El circuito se elegirá mediante un sorteo en directo que se realizará el **Domingo día 11 de octubre a las 20:00h** en nuestro Discord utilizando [www.sortea2.com](http://www.sortea2.com)

Cada piloto hará la PreQ con el coche que ha elegido a la hora de hacer la inscripción

Durante el domingo **18 de octubre** se hará la publicación definitiva de las parrilla del campeonato

La fecha de entrega de skins se podrá realizar desde el **lunes 12 de octubre 00:01h** al **viernes 23 de octubre 23:59h**, **NO** se aceptarán archivos fuera de estas fechas.

**Revisar el tamaño/diseño de los skins según las exigencias la comunidad, 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.**

## **HORARIO Y DATOS** (Horas peninsulares aproximadas):

**BRIEFING:** Se entregara el día antes en PDF en el canal correspondiente de Discord

**APERTURA DEL SERVIDOR:** 19:15 el día de carrera con una sesión de practica de 30min para la entrada de los pilotos (15:00 hora virtual simulando el viernes)

**CLASIFICACIÓN:** después de la sesión de practica los pilotos tendrán una sesión de clasificación de 20 minutos con intentos ilimitados (15:00 hora virtual simulando el sábado)

**CARRERA:** 20:10 con una duración de 60 minutos (15:00 hora virtual simulando el domingo)

**FIN DE CARRERA Y OBSERVACIONES:** 21:10 aprox

**PARADA EN BOX OBLIGATORIA:** SI, Obligatoria con cambio de neumáticos obligatorio y repostaje permitido (sin ventana)

**AVANCE DEL TIEMPO:** X1

**DATOS CLIMÁTICOS:** Se tomara la previsión meteorológica de cada circuito el lunes de la semana de carrera

**DATOS DE CARRERAS NOCTURNAS:** Los horarios virtuales pasaran a ser 22:00

## SISTEMA DE PUNTUACIÓN

- 25
- 20
- 18
- 16
- 14
- 12
- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

- Para que un piloto puntúe debe completar el 80% de las vueltas. Si no es así no se le otorgará ningún punto. En el caso de que la carrera termine antes de completarse el 100% pero después del 80%, esta carrera se considera como válida y se tomarán las posiciones 1 vuelta antes de la finalización de la misma.

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

- Si la carrera no llegará al 40% de vueltas completadas la organización aplazaría la disputa de la misma.

## ZONA DE BOX:

- La entrada a boxes se deberá hacer respetando la velocidad legal (50km/h)
- La salida del carril de box se debe respetar. No se puede pisar ni rebasar.
- La entrada del carril de box se debe respetar. No se puede pisar ni rebasar excepto que la administración en el Breifing diga lo contrario por seguridad de los participantes.

Tutorial de paradas en boxes: [Hacer click](#)

## DURANTE LAS SESIONES DE PRÁCTICAS Y ENTRENAMIENTOS

Se deben respetar todas las normas de las sesiones oficiales para no perjudicar el entrenamiento de los demás pilotos.

El respeto debe estar presente en todas la sesiones de los servidores.

## **BANDERAS:**

### **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 A CUADROS**

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

### **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

## **RÁFAGAS DE LUZ:**

Las ráfagas de luz sólo 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 esté en su vuelta de salida de box)

- **En carrera:**

- Para avisar a un coche que será doblado.

- **En recta de meta (última vuelta):**

-Para celebrar posición conseguida, siempre y cuando no sirva para molestar y adelantar a otro coche que va por delante.

**El uso de ráfagas a pilotos que estén en la misma vuelta luchando por posición está prohibido al igual que para recriminar acciones**

## **VUELTA DE FORMACIÓN:**

- La salida será lanzada completando la vuelta completa de formación usando el modo de ventana de indicaciones
- Los pilotos deberán centrarse en seguir las indicaciones 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

## **SISTEMA DE PUNTOS DE CONDUCTA**

Implementamos un sistema de puntos de advertencias de conducta, un sistema por el cual los pilotos involucrados en incidentes de cualquier tipo durante sesiones oficiales, o que hayan sido reclamados por comportamiento antideportivo, pueden, además de su penalización, recibir puntos de advertencia de conducta por parte de los comisarios del evento que podrán acarrear más sanciones acumulativas.

La dureza de las sanciones aplicadas por este sistema podrá verse modificada dependiendo de la longitud del campeonato.

Ponemos algunos ejemplos:

1 drive-through durante sesión de carrera = 1 punto de comportamiento

1 stop&Go durante sesión de carrera= 2 puntos de comportamiento

Causar un accidente = 1 o 3 puntos dependiendo de la gravedad de este. (leve-moderado-grave.)

En este caso la distribución de los puntos sera el siguiente:

Si obtienes 3 puntos	No clasifica en la Q de la siguiente prueba
Si obtienes 5 puntos	No participa en la siguiente prueba
Si obtienes 6 puntos (Límite de puntos)	Expulsión del campeonato

Cuando un piloto llega al límite establecido, su número de puntos pasará a ser el 50% (redondeando a la baja) del límite en el siguiente campeonato

## **ANEXO:**

- 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.
- Está totalmente prohibido hacer valoraciones sobre sanciones y las faltas de respeto a cualquier miembro de la comunidad en los canales públicos, faltar a esta norma conllevará 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 ver un bug, no se haran responsables de las causas que puedan producir sobre los pilotos.