



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

CÓDIGO DE CONDUCTA

Todos los miembros deben leer y comprender estas reglas antes de comenzar a competir en Assetto.es.

ÍNDICE.

[Reglas generales y conducta del piloto y medios de comunicaciones](#)

[Sesión de clasificación](#)

[Sesión de carrera](#)

[Límites de pista](#)

[Reglas de banderas](#)

[Adelantamientos y comportamiento en pista](#)

[Incidentes y sanciones](#)

[Reportes](#)

[Reglas adicionales de comportamiento en el servidor](#)

[ANEXO I.- Definiciones](#)

REGLAS GENERALES Y CONDUCTA DEL PILOTO:

Los pilotos deben usar su nombre y al menos primer apellido reales en el simulador para participar en las competiciones.

El ping máximo permitido será de 200 para participar en la competición.

En primera instancia, se comunicará al piloto afectado de la necesidad de mejorar la situación de su conexión, bien en el transcurso de la carrera o bien a su finalización (incluso pudiendo ser expulsado de la sesión si las advertencias son ignoradas o si administración considera que puede ser un peligro para el buen desarrollo de la competición).

Si dicha circunstancia se sigue repitiendo en carreras sucesivas, podría ser excluido de siguientes carreras.

El horario de las sesiones oficiales deberán ser respetados por todos los pilotos.

Se espera que los pilotos estén familiarizados con las características y reglas específicas y relevantes de la plataforma que el simulador y la app REAL PENALTY utiliza (warnings automáticos, limitaciones de box, Drive Through, etc)

Se espera que los pilotos hayan leído y entendido las regulaciones específicas de cada campeonato o evento.

Es únicamente decisión de los administradores de la carrera decidir si una sesión se debe retrasar, reiniciar o cancelar.

Todos los participantes deben acceder y probar el servidor antes de los eventos para asegurarse de que están en condiciones de competir. Deberán reportar cualquier fallo de este proceso antes del inicio de cualquiera de las sesiones oficiales con antelación para poder solucionarlas.

La reclamación o reproche a otro/s piloto/s, equipo/s y/o el uso de lenguaje ofensivo en Discord, redes sociales, chat de voz o en general cualquier medio de comunicación pública, queda expresamente prohibida y podría ser motivo de sanciones o expulsiones.

Queda prohibido ayudar a otro piloto que se ha quedado sin combustible o que ha experimentado un problema mecánico, avería, etc....utilizando cualquier tipo de técnica en su beneficio (empujar el vehículo, etc).

Se prohíbe el **“Dive Bomb” (*)**. Es un requisito implícito que los pilotos respeten el espacio del uno y del otro.

La conducta antideportiva está sujeta a sanciones. Cualquier piloto que intente colisionar intencionadamente a otro puede ser expulsado de la sesión o incluso de la competición.

MEDIOS DE COMUNICACIÓN:

Las comunicaciones se realizarán en el Discord de Assetto.es, y en los canales apropiados, siempre con educación y respeto.

Los participantes están obligados a unirse al servidor de Discord, y se recomienda permanecer en un canal de voz durante la duración de las sesiones oficiales.

Los resultados provisionales (excluyendo cualquier penalización posterior a la sesión) de la carrera se comunicarán después de cada evento.

SESIÓN DE CLASIFICACIÓN:

Los pilotos deben realizar su vuelta más rápida sin utilizar cualquier tipo de factor externo y ajeno a su propia conducción.

Los pilotos tienen totalmente prohibido intentar obtener cualquier tipo de ventaja mediante la explotación de otros pilotos en pista, tales como bloqueos o pilotar demasiado cerca de los oponentes. Cualquier piloto que lo haga puede recibir una advertencia o incluso una penalización para la sesión de carrera, incluida la eliminación del mejor tiempo de vuelta establecido o la obligación de comenzar al final de la parrilla en la siguiente carrera. Dichas acciones deberán ser reportadas y serán analizadas post carrera si la sesión de Clasificación y Carrera son el mismo día. En caso de ser en diferentes días las acciones se deberán reportar una vez finalizada dicha sesión.

El rebufo está permitido sólo si los factores mencionados anteriormente no son violados.

La invalidación de vueltas por salidas de pista son gestionadas automáticamente por la aplicación REAL PENALTY

Los pilotos tienen estrictamente prohibido dar **ESC+BOX** en la sesión de clasificación.

Dichas acciones deberán ser reportadas y serán analizadas post carrera.

Los pilotos en vuelta de instalación deben dejar paso a otros pilotos en su vuelta rápida. El sistema de bandera azul en el juego ayuda a los pilotos en esto. Ignorar la bandera azul puede acarrear una penalización.

La salida del pitlane debe hacerse con precaución para no interrumpir la vuelta cronometrada de otros pilotos. Cruzar la línea de salida de box está expresamente prohibido y puede resultar en una penalización por parte de los comisarios.

Está prohibido acercarse a un piloto en su vuelta rápida y adelantar. El piloto que va por detrás debe asegurarse de que hay espacio suficiente al frente antes de comenzar la vuelta cronometrada y predecir posibles diferencias de ritmo para no interrumpir la vuelta de clasificación del vehículo que le precede. Molestar a otro conductor en su vuelta rápida de esta forma puede ser penalizado por los comisarios.

ADVERTENCIA: Dichas acciones deberán ser reportadas y serán analizadas post carrera.

SESIÓN DE CARRERA:

La aplicación **REAL PENALTY** puede repartir penalizaciones automáticas de Drive Through por cortes de pista.

Los pilotos tienen estrictamente prohibido dar **ESC+BOX**

LÍMITES DE PISTA:

Los límites de la pista están determinados por la aplicación **REAL PENALTY** y **EL CIRCUITO**, y utilizará su sistema de advertencias y penalizaciones.

Los carriles de entrada y salida en boxes se consideran parte de la superficie de carrera, a menos que los administradores decidan lo contrario para ciertas pistas.

Los pilotos que usan los pits deben permanecer dentro de las líneas designadas, quedando prohibido cruzarlas (reporte necesario). Cualquier decisión de penalización será a discreción de los comisarios.

Ganar una posición mediante salidas de pista o ganar una ventaja contra un oponente de la misma forma va en contra de las reglas deportivas, independientemente del simulador. Puede llevar a penalizaciones por parte de los comisarios, a menos que la posición sea devuelta de inmediato o el piloto aminore la velocidad para compensar la acción dentro de un margen lógico, que nunca será mayor a una vuelta completa al circuito. La devolución de la posición deberá ser ejecutada de forma totalmente segura para la integridad de todos los pilotos. Dicha acción deberá ser reportada por los pilotos afectados.

REGLAS DE BANDERAS.

Se ha de cumplir las banderas amarillas. Queda prohibido adelantar en presencia de banderas amarillas.

Las banderas amarillas generalmente están precedidas por banderas blancas que indican un vehículo lento. Los pilotos deben tener cuidado y prepararse para reducir la velocidad para evitar cualquier incidente.

Ignorar las banderas amarillas puede resultar en una decisión de penalización a discreción de los comisarios

Las banderas azules indican la obligación de dejarse adelantar de una forma segura sin entorpecer el ritmo de carrera del piloto que pretende adelantarle.

Ante esta situación, el piloto que va a ser doblado tiene prohibido defender su posición en la pista, debiendo permanecer en su trazada. El hecho de defender su posición y luchar contra el piloto que pretende doblarle puede resultar en una penalización o incluso descalificación después de la carrera.

Los pilotos con vuelta perdida pueden desdoblarse, siempre y cuando prevean que su ritmo es superior al que le precede y pueda obtener cierta distancia que no entorpezca el ritmo de carrera del oponente.

ADELANTAMIENTOS Y COMPORTAMIENTO EN PISTA:

El piloto al frente tiene derecho a elegir cualquier trazada en cualquier sección de la pista. El piloto pierde este derecho justo cuando el piloto que adelanta lleva su rueda delantera alineada con la cabeza del otro conductor. En este punto, los pilotos están en “paralelo” y ambos tienen que ceder entre sí el espacio para evitar el contacto.

La defensa está permitida y aceptada como un movimiento reaccionario por parte del piloto al frente. No se permite defender si hay un adelantamiento entre ambos. Seguir la línea de trazada natural en una curva no se considera defensa (a menos que ambos estén en paralelo). Tanto el piloto que adelanta como el que está al frente son responsables de que los adelantamientos sean limpios.

Es responsabilidad del piloto que adelanta elegir un momento seguro para el adelantamiento.

Si alguno de los pilotos pone en riesgo la integridad de la carrera del otro piloto realizando maniobras erráticas, provocando que el otro piloto se salte los límites de pista u otras acciones no contempladas (consideradas por los comisarios) será sancionado.

El **Dive-Bomb** debe evitarse y está sujeto a una penalización. Si, además, su intento se produce con una pérdida de control y provoca un contacto, accidente o pérdida de tiempo a otro piloto, la sanción aplicada puede ser más dura de lo normal.

Los pilotos que están fuera de control o trompeados deben bloquear los frenos para que sea más fácil para otros pilotos predecir sus movimientos. Deben asegurarse de que el vehículo no se mueva hacia adelante o hacia atrás para no crear una situación impredecible para los otros pilotos.

Producida una salida de pista y una vez obtenido el control del coche por parte del piloto, éste debe reducir la velocidad y efectuar una entrada segura a pista, teniendo absoluta preferencia el tráfico que se encuentra en ese momento en pista.

Se permite las ráfagas de luces para alertar o avisar al piloto que le precede que está a punto de ser doblado. No puede ser más de 3 ráfagas consecutivas.

INCIDENTES Y SANCIONES

Los incidentes de la primera vuelta de carrera serán revisadas por los comisarios de oficio y serán sancionadas con extrema dureza y se le sumará +10 seg por ser la primera vuelta.

Las revisiones serán visionadas por un mínimo de dos comisarios.

Los criterios de penalización son los siguientes:

Tipo		Incidente	Sanción	Si es en la primera vuelta
Leve	Daños	Solo Estéticos	+ 10 Seg.	+ 10 seg
	Posiciones Perdidas	De 0 a 2 posiciones		
Media	Daños	Daños en la dirección o aerodinámicos	+ 15 Seg.	+ 10 seg.
	Posiciones Perdidas	De 3 a 5 posiciones		
Grave	Daños	Daños en la dirección o aerodinámicos graves	+ 20 Seg.	+ 10 seg y no clasificar en la siguiente carrera
	Posiciones Perdidas	De 6 a 10 posiciones		
Muy Grave	Daños	Daños que obliguen a reparar	+ 25 Seg.	+ 10 seg y no clasificar en la siguiente carrera
	Posiciones Perdidas	Más de 10 posiciones		

Doble cambio de trayectoria al defender posición	+ 8 Seg.	Esta se añadirá a las demás sanciones.
Mala incorporación a pista provocando accidente	+ 10 Seg.	Esta se añadirá a las demás sanciones.
Acumulación de sanciones en la misma carrera (8.1.7)*	Descalificación	Esta se añadirá a las demás sanciones.
Clasificar cuando se está sancionado sin hacerlo	Descalificación	Esta se añadirá a las demás sanciones.
Dar más vueltas de las permitidas en clasificación. * Cuando la pole sea del sistema Super Pole.	Descalificación	
Todo piloto que reciba una sanción de no clasificar en la última prueba al no poder cumplirlas por no disponer de más pruebas.	+ 10 Seg.	Esta no añadirá a las demás sanciones.
No llevar el coche a box a l finalizar la carrera	10 puntos	

*8.1.7 Todo piloto que reciba más de + de 39 Segundos de penalización en dos o más acciones sancionadas por los comisarios en una carrera será descalificado, pero no contará el agravante de la primera vuelta (los 10 seg).

Sanciones durante la carrera: las sanciones durante la sesión de carrera (DT o Stop and Go (SG se realizará en cualquier box que no sea el nuestro, ya que si paramos en nuestro box, el juego nos hace una parada y no cuenta como SG) deben cumplirse durante el transcurso de la carrera con la excepción de penalizaciones obtenidas durante las dos últimas vuelta. Dichas penalizaciones son gestionadas por la app REAL PENALTY.

Recibir una penalización DT (Drive Through) o SG (Stop and Go) en las dos últimas vueltas se agregará una penalización de tiempo apropiada al resultado final del piloto, Igualmente dicha sanción es gestionada por la propia APP. **(no hay que cumplir la sanción en pista)**

Las penalizaciones posteriores a la carrera se aplicarán una vez revisadas las acciones en el tiempo establecido por parte de los comisarios.

Los infractores reincidentes recibirán sanciones pudiendo llegar a la descalificación de la carrera o del campeonato.

Los comisarios ejercerán un juicio razonable e imparcial en todo momento.

La resolución final de los incidentes se comunicará por el canal correspondiente en Discord.

REPORTES:

Los reportes se deberán entregar después de un periodo de “enfriamiento” que finalizará el día siguiente a la carrera a las 14:00h. Una vez concluido este plazo se abre el plazo de reportes, que es de 48h.

Los reportes fuera de plazo no serán aceptados.

Presentar una reclamación conlleva añadir 10 segundos al tiempo total del reclamante, dándose dos opciones posibles:

- Si el piloto gana su reclamación se le devolverán esos 10 segundos.
- Si el piloto pierde su reclamación se le añadirán esos 10 segundos al tiempo total de su carrera más la sanción a aplicar por la propia reclamación.

INFORMAMOS:

El equipo de comisarios se reserva el derecho de aplicar las sanciones de la forma que considere oportuna en cada incidente pudiendo llegar a aplicar sanciones distintas a las expuestas si así lo estiman oportuno.

Efectuar comentarios despectivos o malintencionados, para reprobar o protestar una decisión de los comisarios, mediante el uso de canales públicos tanto del foro como de Discord de forma maleducada, empleando insultos, reprobaciones y comentarios

mal intencionados conllevarán una primera sanción deportiva que consistirá en la exclusión de la siguiente carrera, en el caso de repetirse esta circunstancia se analizará la gravedad de los hechos y se actuará en consecuencia pudiendo llegar a ocasionar una expulsión del campeonato e incluso de la comunidad. Los comisarios actuarán de oficio revisando primera vuelta.

REGLAS ADICIONALES DE COMPORTAMIENTO EN EL SERVIDOR:

El uso del chat tanto de Discord como del simulador, durante el transcurso de las sesiones oficiales está totalmente prohibido excepto a aquellas personas habilitadas para ello. Los jugadores que no cumplan con esta regla pueden ser advertidos después de la sesión.

Los infractores reincidentes pueden recibir una penalización que afecta el resultado de su carrera o la clasificación en el campeonato o incluso una expulsión del mismo.

Está permitido hacer emisiones propias, siempre y cuando se respete a los demás pilotos y se muestre el logo de la comunidad.

ANEXO:

DEFINICIONES.

Adelantamiento: Un adelantamiento es una maniobra que consiste en sobrepasar a otro vehículo y que se produce dentro de los límites de la pista.

Si alguno de los pilotos pone en riesgo la integridad de la carrera del otro piloto realizando maniobras erráticas, provocando que el otro piloto se salte los límites de pista u otras acciones no contempladas (consideradas por los comisarios) será sancionado.

Punto de giro: se define como el punto donde el conductor comienza a girar hacia la entrada de la curva.

La determinación del punto de giro será a discreción de los comisarios

Dive-Bombing: un conductor que sigue de cerca a otro conductor, de repente se despega y se lanza al interior de la entrada de la curva (pasado punto de giro).

Es propenso a contactar y no es aconsejable.

Bloqueo: cambio de trazada más de una vez como maniobra defensiva, o efectuar dicho cambio de trazada durante la frenada Dicha acción puede ser sancionada por los comisarios.