

ASSETTO.ES

ONLINE SIMRACING

APLICACIONES DE USO OBLIGATORIO:

Content Manager con Custom Shaders Patch [aquí](#)

Real Penalty [aquí](#)

Ptracker [aquí](#)

Tutorial Real Penalty y Ptracker [aquí](#)

CIRCUITOS Y FECHAS:

Presentación Campeonato ZHUHAI CIRCUIT	21/9
1º YONGCHENG INTERNACIONAL	5/10
2º ACOPONE RACEWAY	19/10
3º AUTODROMO TOCANCIPA	2/11
4º AUTODROMO DI SIRACUSA	16/11
5º TOBAN RACEWAY	30/11
6º OSCHERSLEBEN MOTORSPORT ARENA	14/12

COCHES:

- BMW E30 M3 DTM,
- Alfa Romeo 75 DTM,
- Ford Sierra RS500 DTM,
- Mercedes Benz 190E DTM,

Estos 4 modelos han sido testeados por un amplio grupo de personas, se ha trabajado en ellos durante mucho tiempo para equilibrarlos lo máximo posible conservando las diferencias que tienen entre sí, por ejemplo podéis observar que los depósitos de combustible no son iguales, pero se han equilibrado de tal forma que todos tardan lo mismo en llenar el depósito de 0% a 100%, todos dan las mismas vueltas con un depósito lleno, los consumos no son iguales, el peso de todos los coches se ha corregido para equilibrarlos entre ellos, aconsejamos probar los 4 modelos ya que es interesante hacer una buena elección del coche que nos acompañará en este campeonato.

Antes de hacer la inscripción podéis probar los distintos coches en un servidor de assetto.es, con un circuito que NO entrará en el campeonato.

Una vez realizada la inscripción y elegido el coche, no será posible cambiar de coche.

Este servidor estará abierto desde el Lunes 30/8 16:00h hasta el 12/09 23.59h.

INSCRIPCIÓN Y PLAZAS:

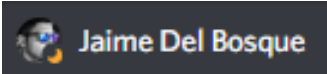
El campeonato consta de 30 plazas y para que la inscripción sea válida el piloto ha de seguir todos los pasos que indica la administración:

- Leer y cumplir las normas que se indican en el canal de [#normas-discord](#) (Nombre, Apellido, ortografía, etc.).
- Darse de alta en nuestra web de competiciones pulsando [aquí](#)
- **GUID de Steam** (son los 17 números que salen en la barra de URL cuando entramos en nuestro perfil de Steam mediante navegador web).
- Nombre y apellido (Real).
- Acceder a nuestro Discord pulsando [aquí](#).
- Abonar **6€** en la cuenta Paypal de la comunidad indicando en las notas el nombre del piloto. *Ejemplo: JAIME DEL BOSQUE*

MUY IMPORTANTE: **NO** marcar la casilla de compra de un servicio ya que entonces no llegará el 100% de vuestro pago y deberéis de hacer un nuevo pago para completar el importe correcto.



- <http://paypal.me/assettoES>

- Solicitar el ROL "AC1" etiquetando a  Jaime Del Bosque en el canal [#solicitud-de-rol](#).

No cumplir estos pasos implica que la inscripción no sea válida.

El periodo de inscripción y pago comienza el **Lunes 13 de septiembre a las 20h** hasta agotar las 30 plazas, una vez elegido el coche en la inscripción, **NO** se podrá cambiar.

SKINS:

La fecha de entrega de skins es desde el **Lunes 14 de Septiembre 12h** y finaliza el **Martes 28 de Septiembre 23:59h** (en el canal [#entrega-skins-AC1](#)).

El pack oficial de skins personalizados se entregará unos días antes de la primera carrera del campeonato.

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.,

Hemos creado unos tutoriales para ayudaros a realizar vuestras skins, cada coche tiene su propio tutorial, esperamos que sepáis apreciar el esfuerzo realizado por la administración y que lo disfrutéis diseñando y pintando vuestro DTM 90s.

- ALFA ROMEO 75 DTM <https://youtu.be/gH-O8u-bDB0>
- BMW E30 M3 DTM https://youtu.be/kZXgf_-rJ2c
- MERCEDES BENZ 190E DTM <https://youtu.be/P5vd8EVKOV8>
- FORD SIERRA RS500 DTM https://youtu.be/sZP7VJ-_N0

HORARIO Y DATOS:

BRIEFING: Estará siempre disponible en el canal de Discord [#briefing-AC1](#)

APERTURA DEL SERVIDOR: **21:00 h**, el día de carrera con una sesión de práctica de 65'. (12:00 hora virtual simulando el viernes) **100% grip**

Antes de pasar a la sesión de qualy es recomendable estar en el canal de voz [#General AC1](#) de nuestro Discord para poder comunicar cualquier cambio de última hora, explicación de posibles problemas puntuales, no nos hacemos responsables de la falta de información que puede existir si los pilotos no están en dicho canal.

PARA PODER PARTICIPAR EN LA CARRERA, HABRÁ QUE TENER 25 VUELTAS MÍNIMAS VÁLIDAS EN EL SERVER OFICIAL (SERVER 1) EL DÍA ANTERIOR A LA CARRERA 23:59h HORA PENINSULAR.

CLASIFICACIÓN: 22:10 h, 20 min, intentos ilimitados, **100% grip**.

Con ánimo de dar más realismo a la competición **NO está permitido hacer ESC+BOX en pista**, si hacemos **ESC+BOX** estando en pista, no se puede salir a rodar hasta el cambio de sesión, esto en sesión de qualy y en sesión de carrera se considerará pedir asistencia a la grúa, quedando fuera de esa sesión, y quedando sujeto a posibles sanciones por parte de los comisarios en caso de salir a pista.

Solo se permite **ESC+BOX** en la sesión de Qualy estando ya en el pitlane, *nunca en los carriles de entrada y/o salida*.

Caerse del servidor, salir de la sesión y volver a entrar, tiene la misma consideración.

CARRERA: 22:35 h, 60 min (*variaciones en la climatología gracias al Custom Shaders Patch de Content Manager*) **100% grip**.

Está prohibido hacer **ESC+BOX** durante la sesión como en Qualy.

Obligación de regresar al BOX tras finalizar la carrera. El piloto que no llegue al BOX con medios propios antes de que el servidor cierre la sesión (race over 6:00) será penalizado con DQ en la carrera..

PARADA EN BOX: Obligatoriedad de utilizar al menos 2 compuestos diferentes durante la sesión de carrera.

ZONA DE PITLANE / BOX:

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

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. (*sujeto a sanciones de oficio*)

CLIMATOLOGÍA CARRERAS:

CIRCUITOS	HORA, CLIMATOLOGÍA* Y TEMPERATURAS EN PISTA - RACE	HORA, CLIM* Y TEMP EN PISTA - QUALY
ZHUHAI	X2 - 9:00 - FEW CLOUDS 37°, SCATTERED CLOUDS 38°, WINDY 39	10:00 - FEW CLOUDS 36° / 40°
YONGCHENG	X2 - 15:00 - BROKEN CLOUDS 28°, WINDY 29°, SCATTERED CLOUDS 30°	15:00 - BROKEN CLOUDS 26° / 30°
ACOPONE	X1 - 17:00 - CLEAR 36°, CLEAR 36°, FEW CLOUDS 34°	17:00 - NO CLOUDS 30° / 34°
TOCANCIPA	X2 - 12:00 - OVERCAST 25°, OVERCAST 26°, BROKEN CLOUDS 27°	11:00 - OVERCAST 26° / 30°
SIRACUSA	X1 - 15:00 - CLEAR 36°, CLEAR 36°, FEW CLOUDS 34°	15:00 - CLEAR 27° / 31°
TOBAN	X1 - 17:00 - CLEAR 25°, CLEAR 25°, WINDY 26°	17:00 - CLEAR 25° / 29°
OSCHERSLEBEN MOTO	X1 - 17:00 - BROKEN CLOUDS* 28°, OVERCAST* 27°, OVERCAST* 26°	17:00 - OVERCAST 25° / 29°

*Solo afecta al aspecto visual del cielo

SISTEMA DE PUNTUACIÓN:

1° - 38 pts	14° - 17 pts	27° - 4 pts
2° - 35 pts	15° - 16 pts	28° - 3 pts
3° - 32 pts	16° - 15 pts	29° - 2 pts
4° - 30 pts	17° - 14 pts	30° - 1 pto
5° - 28 pts	18° - 13 pts	
6° - 26 pts	19° - 12 pts	
7° - 24 pts	20° - 11 pts	
8° - 23 pts	21° - 10 pts	
9° - 22 pts	22° - 9 pts	
10° - 21 pts	23° - 8 pts	
11° - 20 pts	24° - 7 pts	Pole 1 pto
12° - 19 pts	25° - 6 pts	
13° - 18 pts	26° - 5 pts	Vuelta Rápida 1 pto

CONSUMO, DESGASTE, DAÑOS, GRIP:

- 160% consumo
- 250% desgaste
- 100% daños
- 100% grip

SESIONES:

No existe obligación de utilizar un tipo de cambio de marchas, se puede optar por el cambio de levas o por el cambio en H en todos los modelos.

Durante las prácticas 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 las sesiones de los servidores, sujeto a posibles sanciones en el campeonato aún siendo sesión de entrenamiento. (Se puede reportar aportando el video a algún administrador)

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.

Las sesiones de qualy y la 1ª vuelta de carrera serán revisadas y la sanción que se aplicará en estos casos será de 15 segundos.

BANDERAS:



BANDERA AZUL

Esta bandera se le enseña a un piloto rezagado que deberá facilitar el paso a los pilotos que le preceden en carrera, para no entorpecer el ritmo de los pilotos que le doblan en carrera.



BANDERA AMARILLA

Esta bandera señala peligro en alguna parte del circuito. Se deberá prestar más atención a los peligros que puedan existir en pista y reducir su velocidad si es necesario, adelantar a un piloto en una situación de bandera amarilla quedará sujeto a una posible sanción si se observa que pudo agravar el incidente que ya había.



BANDERA A CUADROS

Esta bandera representa la finalización de la carrera.



BANDERA BLANCA

Esta bandera indica que nos acercamos a un coche lento, por lo que se deberá extremar la precaución, ya que puede estar intentando regresar al box para reparar el coche.

LASTRES:

Lastres que se aplicarán según la clasificación general:

1º 50 kg, 2º 40 kg, 3º 30 kg, 4º 20 kg, 5º 10 kg, 6º 0 kg,

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 no lo está (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 la 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.

EQUIPO DE COMISARIOS:

Existe un grupo cualificado que dedican su tiempo a revisar las carreras, los reportes y demás que puedan llegar. Este grupo de personas tienen amplia experiencia en este asunto y por eso son ellos y únicamente ellos los que se encargan de este apartado, no pudiendo opinar si están involucrados en alguna acción, decidiendo siempre las sanciones con mayoría de votos. La administración es totalmente ajena a este equipo de personas, y por supuesto están abiertas a escuchar.

RECLAMACIONES Y SANCIONES:

Después del periodo de enfriamiento que acaba el miércoles a las 14:00h las reclamaciones se realizarán mediante el siguiente [formulario](#) y serán aceptadas hasta el viernes 23:59h. No se permiten alegaciones salvo errores tipográficos.

TABLA DE SANCIONES:

Nivel	Incidente	Sanción	1ª Vuelta
Box	Pisar línea salida box	5"	-
Leve	Daños estéticos	10"	+ 10"
	perdida de hasta 2 posiciones		
Media	Daños aerodinámicos	15"	+ 10"
	Perdida de entre 3 y 5 posiciones		
Grave	Daños en la dirección y/o aerodinámicos graves	20"	+ 10" y no clasificar
	Perdida de entre 6 y 10 posiciones		
Muy grave	Daños que obligan a realizar reparación	25"	+ 10" y no clasificar
	Perdida de más de 10 posiciones		
Warning x3	Acción que no llega a ser leve	No clasificar	-

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 39" acumulados)	DQ
Clasificar cuando se está sancionado sin poder hacerlo	DQ
Sanción de no clasificar en la siguiente carrera (última carrera)	12" o - 5 pts*
ESC + BOX y salir de nuevo en esa misma sesión	No clasificar en la próxima

**si es la última carrera del campeonato*

Si un piloto no finaliza la carrera, las sanciones se le aplicarán mediante la resta de puntos siguiendo la siguiente tabla

Pisar línea salida de box	2 puntos en vez de 5"
Leve	4 puntos en vez de 10"
Media	7 puntos en vez de 15"
Grave	11 puntos en vez de 20" + No clasificar en la próxima
Muy Grave	16 puntos en vez de 25" + No clasificar en la próxima
Warnings x3	-7 puntos si es la última carrera

Si tras entrar en box en la sesión de clasificación necesitas salir del juego, puedes reincorporarte a la sesión y clasificar

ANEXO:

Será baja de forma automática un piloto que no avise de su NO participación en 2 carreras durante todo el campeonato, dejando la plaza libre para nuevos pilotos.

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 acabada la 4ª del campeonato no serán admitidas nuevas inscripciones.

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.

Toda acción que contravenga alguno de los puntos planteados en este reglamento ya sea deportiva o extraportivamente 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 por el bien del campeonato y de sus participantes.