



GT4 WORLD SERIES



FECHAS Y CIRCUITOS:

FECHA	CIRCUITO	CONDICIONES
03/02/2022	BRANDS HATCH	TEMPERATURA BASE: 25° HORA VIRTUAL: 15:00
17/02/2022	ZANDVOORT	TEMPERATURA BASE: 15° HORA VIRTUAL: 22:00
03/03/2022	SNETTERTON	TEMPERATURA BASE: 30° HORA VIRTUAL: 12:00
17/03/2022	LAGUNA SECA	TEMPERATURA BASE: 20° HORA VIRTUAL: 19:00
31/03/2022	DONINGTON	TEMPERATURA BASE: 15° HORA VIRTUAL: 15:00
21/04/2022	ZOLDER	TEMPERATURA BASE: 20° HORA VIRTUAL: 6:00

**Las sesiones de clasificaciones serán idénticas pero el sábado virtual.*

• **Categoría:** GT4

- Limitación de cantidad de mismo modelo: x5 (no se permitirá el cambio de coche una vez realizada la inscripción)

• **Los siguientes DLCs del juego son obligatorios:**

- **Intercontinental GT Pack**
- **GT4 Pack**
- **British GT Pack**

Las inscripciones de este campeonato se abrirán el día **Lunes 10 de enero a las 20:00h** y se darán por concluidas una **vez agotadas las 40 plazas**.

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 y código de conducta (Nombre, apellido, ortografía, etc.).

Realizar la inscripción en el sistema de competición de la web.

Acceder a nuestro Discord y solicitar el ROL de su categoría etiquetando a [@administrador](#) en el canal indicado.

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

Las plazas máximas del campeonato son de **40 pilotos** con un importe de **7€ que habrá que pagar una vez realizada la inscripción en un plazo máximo de 3 días.**

La administración se reserva la opción de liberar una plaza sin derecho a devolución de inscripción cuando un piloto no muestra implicación en el campeonato, esto es cuando el piloto falta a dos carreras sin justificación (sin avisar por los canales correspondientes).

La fecha de entrega de skins se anunciará en la web, sección campeonatos / eventos, y desde allí podéis subirlo.

Revisad el tamaño/diseño de los skins según las exigencias de la comunidad, NO se corregirá ningún archivo, si el sistema implantado en nuestra web detecta algún error en los archivos el sistema avisará del error al piloto para que él corrija dichos errores y los vuelva a subir al sistema.

HORARIO Y DATOS (Horas peninsulares aproximadas):

BRIEFING: Estará fijado en el canal correspondiente de Discord.

APERTURA DEL SERVIDOR: 21:00h el día de carrera con una sesión de práctica para la entrada de los pilotos.

CLASIFICACIÓN: 21:45h los pilotos tendrán una sesión de clasificación de 15 minutos con intentos ilimitados.

CARRERA: 22:00h con una duración de 60 minutos.

FIN DE CARRERA Y OBSERVACIONES: 23:10h aprox

PARADA EN BOX OBLIGATORIA: Si, tiempo fijo 25 seg (ventana de 15 minutos)

DATOS CLIMÁTICOS: Climatología y pista dinámica

Cloudlevel	Promedio Seco	Promedio Lluvia ligera	Promedio Lluvia media	Promedio Lluvia fuerte	Promedio tormenta	Promedio de cambio
0,4	98%	2%	0%	0%	0%	2%

ATENCIÓN, ESC + BOX :

En sesión de Clasificación:

No está permitido el **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 él.

Excepciones:

- Si has salido del cajón y aún no has terminado de salir del carril de box (fin del límite de velocidad), podrás pulsarlo para regresar, realizar algún cambio y volver a salir.
- Si estás en pista, has tenido algún accidente o error y no puedes volver a box conduciendo, puedes pulsarlo para regresar, aunque ya no podrás volver a salir, NO cumplir este punto será motivo de sanción.

En sesión de Carrera:

Está permitido regresar a box pulsando **ESC+BOX**, ya que el propio juego penaliza a estos coches durante la carrera, bloqueando los controles y haciéndoles perder una vuelta.

PARA PODER PARTICIPAR EN LA CARRERA, HABRÁ QUE TENER 20 VUELTAS MÍNIMAS VÁLIDAS LA NOCHE ANTERIOR A LA CARRERA.

LAS VUELTAS SE REVISARÁN DURANTE LA MAÑANA DEL DÍA DE CARRERA.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN:

1º - 50 pts	14º - 23 pts	27º - 10 pts
2º - 45 pts	15º - 22 pts	28º - 9 pts
3º - 41 pts	16º - 21 pts	29º - 8 pts
4º - 38 pts	17º - 20 pts	30º - 7 pts
5º - 36 pts	18º - 19 pts	31º - 6 pts
6º - 34 pts	19º - 18 pts	32º - 5 pts
7º - 32 pts	20º - 17 pts	33º - 4 pts
8º - 30 pts	21º - 16 pts	34º - 3 pts
9º - 28 pts	22º - 15 pts	35º - 2 pts
10º - 27 pts	23º - 14 pts	36º - 1 pts
11º - 26 pts	24º - 13 pts	37º - 0 pts
12º - 25 pts	25º - 12 pts	
13º - 24 pts	26º - 11 pts	

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

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

El Carnet por Puntos es un sistema de penalizaciones independiente a las Sanciones Deportivas.

Se comenzarán con 9 puntos de carnet.

La cantidad de puntos que se puedan perder en una carrera, vendrá determinada por el número de acciones sancionables que tenga un piloto, y su gravedad.

La acumulación de 2 avisos por parte de los comisarios será penalizado con 1 punto de carnet.

Un piloto que le queden 4 puntos de carnet recibirá la sanción de no clasificar en la siguiente carrera.

Un piloto que se quede sin puntos en el carnet, podrá ser sancionado con una de las siguientes penalizaciones:

- No podrá participar en la siguiente carrera que se dispute.**
- En caso de quedarse sin puntos en la última carrera, será descalificado de la prueba**

Tras cumplir una sanción de pérdida de puntos totales, se reiniciará con 4 puntos.

Descalificación para el resto de la temporada: Esta sanción podrá mantenerse entre temporadas, quedará a criterio de la administración y dependerá de cómo se haya producido la pérdida de los puntos.

ANEXO:

- 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.

- 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 La 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.