



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](#)

CSP 0.1.75

Mod Sol 2.2

CIRCUITOS Y FECHAS:

GP Adelaida 1988 / Carrera de presentación	26-4
GP México 1967	10-5
GP Montjuic 1975	24-5
GP Monza 1966	7-6
GP Interlagos 1975	21-6
GP kyalami 1967	5-7
GP Mónaco 1972	19-7

COCHE:

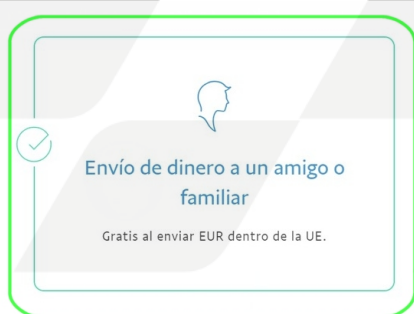
- Ferrari 312T

INSCRIPCIÓN Y PLAZAS:

El campeonato consta de **32 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 **7€** en la cuenta Paypal de la comunidad indicando en las notas el nombre del piloto. *Ejemplo: JAIME DEL BOSQUE*.
- El plazo de pago de la inscripción será de 5 días después de realizar la inscripción o el estipulado por la administración previa comunicación.

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 [@adminAC1](#) 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 **4 ABRIL 2022** a las 20:00 hasta agotar las **32 plazas**.

SKINS:

La fecha de entrega de skins es desde el **4 ABRIL 2022 a las 12:00h** y finaliza el **24 ABRIL 2022 a las 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 Ferrari 312T.

HORARIOS Y DATOS:

BRIEFING: Estará disponible en el canal de Discord [#briefing-AC1](#) durante todo el campeonato, cualquier duda comunicarlo lo antes posible en el canal del campeonato con suficiente antelación al inicio de los entrenamientos oficiales, una vez iniciados administración no se hace cargo de la no respuesta a estas dudas.

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 EL DÍA ANTERIOR A LA CARRERA 23:59h HORA PENINSULAR.

CALENTADORES DE NEUMATICOS: No estan disponibles

CLASIFICACIÓN: 22:10 h, Superpole. 100% grip.

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 dar por finalizada nuestra sesión de Qualy.

Una vez en pista hay que facilitar la circulación de los coches que vengan en vuelta cronometrada.

CARRERA: 22:35 h, 60 min 100% grip.

(variaciones visuales en la climatología con Custom Shaders Patch de Content Manager)

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

• 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.

TIEMPO DE CORTE PARA PODER PARTICIPAR: +7” Del mejor tiempo en entrenos.

VUELTAS OBLIGATORIAS: 25 Vueltas válidas marcadas en nuestro servidor.

PARADA EN BOX: No obligatoria.

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:

Se anunciarán en el canal [#información-ac1](#) con la puesta en marcha del servidor carrera a carrera.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN:

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		Fast Lap 1 punto	

CONSUMO, DESGASTE, DAÑOS, GRIP:

- **115%** consumo
- **500%** 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.

La 1ª vuelta de carrera será revisada de oficio por el equipo de comisarios.

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 30 kg, 2º 25 kg, 3º 20 kg, 4º 15 kg, 5º 10 kg, 6º 5 kg, 7º 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.

TABLA DE SANCIONES:

Nivel	Incidente	Sanción	1ª Vuelta
Box	Pisar línea salida box	5"	-
Leve	Daños estéticos	10"	+15"
	Perdida de hasta 2 posiciones		
Media	Daños aerodinámicos	15"	+15"
	Perdida de entre 3 y 5 posiciones		
Media (Warnings x3)	Acción que no llega a ser leve	15"	-
Media (Qualy)	Molestar a un piloto en vuelta cronometrada	5"	-
Grave	Daños en la dirección y/o aerodinámicos graves	20"	+15"
	Perdida de entre 6 y 10 posiciones		
Muy grave	Daños que obligan a realizar reparación	25"	+15"
	Perdida de más de 10 posiciones		
	Desdoblarse provocando incidente		
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 50" acumulados)			DQ
ESC + BOX y salir de nuevo en sesión de clasificación			DT
Salir y entrar de la sala en sesión de clasificación cuando ya se ha marcado un tiempo (Solo si hay límite de neumáticos establecido)			DT
No dar la vuelta de regreso a box, una vez cruzada la línea de meta			DT
ESC + BOX y salir de nuevo en sesión de carrera			DT
Si un piloto no finaliza la carrera, las sanciones se le aplicarán mediante la resta de puntos en clasificación siguiendo la siguiente tabla:			
Pisar línea salida de box		-1 punto de clasificación	
Leve		-2 puntos de clasificación	
Media		-4 puntos de clasificación	
Media (Warnings x3)		-4 puntos de clasificación	
Grave		-6 puntos de clasificación	
Muy Grave		-9 puntos de clasificación	
Siendo en la 1ª vuelta se aplicará por separado cada infracción.			
Si tras entrar en box en la sesión de clasificación necesitas salir del juego, puedes reincorporarte a la sesión y clasificar.			
La sanción DT equivale a 30"			

RECLAMACIONES Y SANCIONES:

Después del periodo de enfriamiento que acaba el miércoles a las 14:00h las reclamaciones se realizarán mediante el siguiente link:

https://acortar.link/Reportes_Ferrari_312T y serán aceptadas hasta el viernes 23:59h.

No se permiten alegaciones salvo errores tipográficos.



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.

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 empiece la práctica de la 4ª carrera del campeonato no serán admitidas nuevas inscripciones.

IMPORTANTE: El precio de la inscripción no se devolverá una vez se dispute la primera carrera del campeonato.

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.

Una vez la persona ha hecho la inscripción, la Administración da por comprendido y aceptado todo lo que este documento refleja, no exime de dicho cumplimiento el no haberlo leído correctamente.

