



## CAMPEONATO GRAN PREMIO DE LAS AMÉRICAS 2020

### SIM RACING

#### Índice de reglas:

1. Campeonato
2. Formato de Carrera
3. Formato de puntuación
4. Restricciones Generales
5. Normativa para Clasificación
6. Normativa para Carrera
7. Penalizaciones por Contacto
8. Reclamos
9. Notas



## PUNTOS CLAVE

1. Todo participante debe inscribirse a través del formulario de la web y realizar el pago de dicha inscripción. Tras esto, recibirá una notificación por parte de la organización confirmando su inscripción.
2. Es obligatorio rellenar completa y correctamente el formulario de inscripción.
3. Todos los pilotos deben usar discord. El link para unirse al canal de discord se facilitará tras la aceptación de la inscripción.
4. La plataforma del Campeonato será Assetto Corsa.
5. La conexión a internet debe ser estable e idealmente conectada directamente por cable al PC. Piloto que no tenga buena conexión puede ser expulsado del servidor.
6. Los pilotos invitados no bloquearán puntos de cara al campeonato. Podrán recibir premios por carrera, si los hubiese.
7. Si hay más de 27 pilotos y dependiendo de la pista se hará una carrera clasificatoria. Esto será comunicado dependiendo de la pista y el carro de la semana.

## PREMIOS

Son provisionales y pueden variar e incrementarse a lo largo del campeonato:

Por carrera:

- Cupón por valor de \$50 en productos Logitech en la tienda Loltec

Por Campeonato:

- 1º Puesto: Curso personalizado de Manejo en la Escuela Racing Twooner
- 2º Puesto: Monitor Gaming curvo de 27" Full HD del patrocinador Loltec + Inscripción en un Driving Experience
- 3º Puesto: Cambio de aceite gratuito en el taller ValeMotors + Inscripción en un Interclubes

Por Twooner Trophy:

- 1º Puesto: Carrera real con vehículo Escuela Racing Twooner en categoría Interclubes\*
- 2º Puesto: Cambio de aceite gratuito en el taller ValeMotors + Inscripción en un Driving Experience
- 3º Puesto: Driftlap en vehículo Escuela Racing Twooner + Inscripción en un Interclubes

## PATROCINADORES

Será obligatorio el uso de los logos de los patrocinadores en el diseño del vehículo con el que se competirá.

\*condiciones serán enviadas al ganador y tendrán que ser aceptadas.

# 1. EL CAMPEONATO

1.1. Se utilizará como plataforma de la competencia Assetto Corsa.

1.2. Se utilizará el pack de items gratuitos de la plataforma y desde el Lunes de la semana de carrera se creará el servidor para poder practicar.

- Lista de categorías: Lamborghini ST, GT4, BTCC, GT3, TCR, DTM, LMP con fixed setup.
- Circuitos: Panamá / El Salvador / Guatemala / Costa Rica / Rep. Dominicana
- Circuitos para Twooner Trophy: uno en USA y otro en Europa por definir.

Las combinaciones de pistas y carros podrán ser cambiadas por la organización dependiendo de las condiciones.

1.3. Las físicas de la plataforma permanecerán intactas durante toda la competencia

1.4. Se utilizarán las configuraciones de autos predeterminadas por la plataforma. No podrán modificarse.

1.5. Las carreras oficiales serán realizadas como lo indica el calendario oficial. Calendario será publicado a la mayor brevedad.

1.6. Los pilotos deben usar sus nombres reales al inscribirse y al entrar a los servidores

1.7. Se podrá disponer del cupo de aquel piloto que no confirme su participación en fechas oficiales.

1.8. Es obligatorio el uso de pedalera y timón, está prohibido el uso de teclado o gamepad.



## 2. FORMATO DE CARRERA

2.1. El formato de los Grandes Premios será el siguiente:

Desde el Lunes de la semana de carrera, el servidor estará habilitado para practicar.

### - Reunión de Pilotos Obligatoria:

La reunión de pilotos será a través de discord en el canal general 30 minutos antes de la Clasificación.

### - Práctica:

El servidor tendrá 20 minutos de práctica abierta el día de la carrera.

#### - Clasificación:

10 minutos de Clasificación. Por favor ser cordiales en sus vueltas de salida de pits. Los pilotos que están saliendo de pits deben dar paso. La organización va a ser muy estricta con el comportamiento en clasificación.

#### - Primera Carrera:

La primera carrera será de 15 minutos ó N° de vueltas. El orden de salida lo determinará la clasificación.

#### - Segunda Carrera:

La segunda carrera será de 15 minutos ó N° de vueltas. El orden de salida será determinado en el briefing y podrán ser:

- Parrilla invertida de los 8 ó 10 primeros clasificados en la primera carrera
- Orden de llegada de la primera carrera
- Segundo mejor tiempo de la Clasificación
- Mejores tiempos por vuelta durante la primera carrera

En caso de alguna novedad adicional, será publicada la semana de carrera.

En el caso del Twooner Trophy:

- Una válida será de 15 minutos cada carrera.
- Otro válida serán un Endurance de 48 minutos + 1 vuelta con parada en pits.

**2.2.** Los pilotos que no hayan participado en la primera Carrera saldrán de último en la segunda carrera acorde a cómo hayan llegado al server.

**2.3.** El día de la carrera, los pilotos deben llegar al servidor antes de que se inicie la sesión de Clasificación. Durante esta sesión, el servidor estará cerrado. Queda terminantemente prohibido chatear. Se permitirá utilizar el Chat luego de que uno de los administradores informe a los pilotos que ya está permitido usarse.

**2.4.** Cada piloto podrá realizar la cantidad de vueltas que este desee durante los 10 minutos que dure la sesión de Clasificación.

**2.5.** No se realizará WARMUP el servidor pasará de la clasificación directamente a la Carrera.

**2.6.** El desgaste de neumáticos y consumo de combustible será configurado por la organización. Cada piloto tendrá la opción de reparar los daños en su carro al entrar a pits.

**2.7.** AC simula los daños muy semejantes a la realidad. Se debe ser muy cuidadoso ya que cualquier toque en pista genera el suficiente daño para perder 0.5 a 1 segundo por vuelta.

2.8. Se usarán las configuraciones de controles de AC

2.9. Se permitirá el cambio de neumáticos durante la carrera.

2.10. La única vista que se podrá utilizar será la del cockpit. Todas las demás vistas estarán prohibidas.

2.11. Las carreras oficiales no se reinician bajo ninguna circunstancia ni incidente. Se tomarán como excepciones la existencia de algún problema general, como por ejemplo, los semáforos no funcionen y la carrera no arranque, o algún problema con la conexión del servidor. Solo se permitirá el reinicio de la carrera (una sola vez) si en la primera vuelta abandonan, por un mismo incidente, la mitad más 1 de los pilotos (si la carrera tiene 10 pilotos tendrán que abandonar 6 o si tiene 9 pilotos tendrán que abandonar 5 para reiniciar). Si esto ocurre, alguien en el Chat podrá solicitar el reinicio de la carrera. La solicitud de reinicio de la carrera sin cumplirse lo anteriormente exigido, acarreará una sanción al infractor. Quedará a criterio de la organización dictaminar el criterio.

2.12. Las salidas serán desde parado.

2.13. En caso de que el Sistema para invertir la grilla falle, las 8 ó 10 primeras posiciones serán lastradas para la segunda Carrera en el siguiente Orden 50Kg, 45kg, 40kg, 35kg, 30kg, 25kg, 20kg, 15kg, 10kg, 5kg, de acuerdo al resultado de la primera Carrera

## 3. FORMATO DE PUNTUACIÓN

3.1. Solo existirá campeonato de pilotos de pilotos.

3.2. El formato de puntuación a utilizarse será el siguiente

- Ambas carreras: recibirán puntos los 29 primeros puestos. El Ganador recibirá 100 puntos y así sucesivamente 100, 95, 90,85,80,78,76,74,72,70,69,68,67,66 y así hasta el 29. El mínimo de puntos será de 50 puntos
- La pole dará un punto por gran premio, al igual que la vuelta rápida de cada manga.
- Los puntos obtenidos en ambas carreras se suman, y se agregan de forma directa al campeonato.

3.3. Para el Twooner Trophy se elegirían 3 resultados del Gran Premio de las Américas. No se podrán elegir resultados donde haya sido penalizado.

3.4. Los pilotos invitados no bloquearán ni sumarán puntos de cara al campeonato. Podrán obtener premios por evento si los hubiese. Se podrá repetir piloto invitado. Queda a criterio de la organización las invitaciones.

## 4. RESTRICCIONES GENERALES

4.1. Se considera una carrera válida si y solo si se ha completado el 60% de la misma. Si por algún motivo la carrera es finalizada antes de completar el 60% de la misma, esta carrera debe ser repetida.

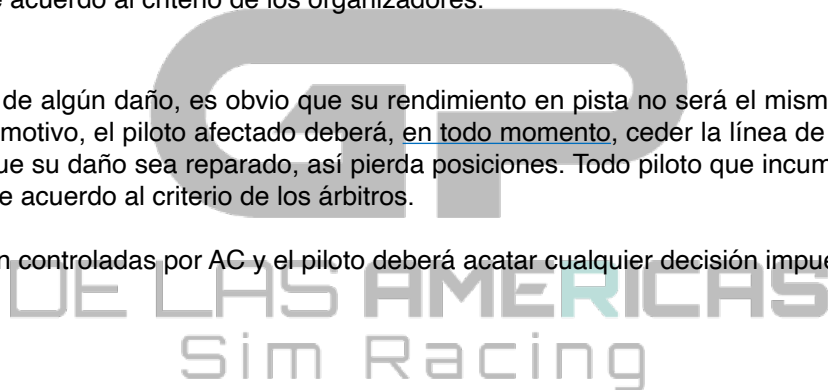
4.2. En el caso de que la carrera termine antes de completarse el 100% pero después del 60%, esta carrera se considera como válida y se tomarán las posiciones 1 vuelta antes de la finalización de la misma.

4.3. El Chat solo podrá ser utilizado en la sesión de practica. Está prohibido el uso del Chat durante la sesión de Clasificación y en la Carrera. Si por alguna razón un piloto choca, sufre algún incidente y este no desea seguir participando en la carrera ni ganar puntos, este piloto debe retirarse sin decir ningún comentario. Todo aquel piloto que chateé en carrera, así sea colocando una letra o cualquier carácter, será penalizado con la pérdida de 20 segundos agregados a su tiempo de finalización de la presente carrera. Incluso si el uso del Chat por parte de un piloto es inapropiado, se podría analizar, por parte de los administradores, el penalizar al piloto con la suspensión de carrera(s) o incluso del campeonato.

4.4. Los daños graves deben ser reparados en los pits. Todo aquel piloto que sufra de alguna de estas fallas deberá retirarse inmediatamente de la carrera. Piloto que continúe en pista, dentro o fuera de la línea de carrera, será penalizado de acuerdo al criterio de los organizadores.

4.5. Si el piloto sufre de algún daño, es obvio que su rendimiento en pista no será el mismo que bajo condiciones normales. Por tal motivo, el piloto afectado deberá, en todo momento, ceder la línea de carrera a los demás competidores hasta que su daño sea reparado, así pierda posiciones. Todo piloto que incumpla con esta normativa será penalizado de acuerdo al criterio de los árbitros.

4.6. Las banderas son controladas por AC y el piloto deberá acatar cualquier decisión impuesta por este.



## 5. NORMATIVA PARA CLASIFICACIÓN

5.1. Está totalmente prohibido cortar durante las sesiones de clasificación. Luego de cada carrera se podrán evaluar las repeticiones de las clasificaciones por cortes. Todo aquel piloto que haya cortado durante su vuelta más rápida será penalizado con **5 puestos** para atrás en la parrilla de salida de la próxima carrera principal.

5.2. Los Pilotos que se encuentren en su vuelta de calentamiento no deben interferir en la vuelta de clasificación de los Pilotos que se encuentren en su vuelta lanzada.

5.3. En el caso de una falla mecánica, accidente o falla técnica que se presente durante la vuelta de clasificación, se debe regresar inmediatamente a Pits para no dejar el carro abandonado en medio de la pista.

5.4. Al reincorporarse a la pista después de un despiste o accidente se debe garantizar que no se perjudicará a otros Pilotos que se encuentren en pista.

## 6. NORMATIVA PARA CARRERA

6.1. Si ocurre un incidente y se demuestra (por reclamación) que el mismo era evitable entonces se generará una penalización. Dicha penalización estará basada en las reglas expuestas en el punto 7. “Penalizaciones por Contacto”.

6.2. Derechos para ganar la curva: El piloto debe establecer una distancia de sobrepase suficiente con el piloto del frente antes del punto de entrada a la curva. Significa que el frente del carro que está atrás se encuentre al menos a la altura de la rueda delantera del carro que está adelante al momento de entrar a la curva. Si no hay suficiente distancia de sobrepase con el piloto de atrás, el piloto que está adelante tiene el derecho de seleccionar cualquier línea de la pista sin incurrir en un bloqueo. Esta distancia de sobrepase deberá ser conseguida de forma progresiva y no violentamente ó por manejo excesivamente agresivo. Cualquier incidente causado por no cumplir este concepto (bien sea del piloto adelantado ó del piloto que va a ser adelantado) será sancionado acorde a la gravedad del choque (de ocurrir un choque). La palabra final queda a criterio de la organización

6.3. Todo aquel piloto que incurra en maniobras tales como: empujar a otros pilotos para adelantarlos, hacer cambios constantes de línea para evitar el adelantamiento, cierres bruscos en curvas, o cualquier otra acción que sea considerada como manejo peligroso, será penalizado de acuerdo al criterio de los organizadores.

6.4. Fuera de pista: Cualquier vehículo que tenga las cuatro ruedas fuera de la pista está obligado a dar la línea de carrera a todo tráfico visible detrás de él. El carro al reingresar en la pista no debe forzar a otros pilotos a la alteración de la línea de carrera.

6.5. Si un piloto pierde control y queda posicionado a 90 grados o más en la pista (entiéndase 90 grados al ángulo que hace el eje central del carro con respecto a las líneas paralelas que limitan la pista), debe parar inmediatamente y dejar pasar a todo tráfico visible. Si el carro está completamente fuera de pista, el piloto puede corregir la dirección del carro, Asumiendo que no entra a la pista en el proceso de corrección y debe seguir las reglas del punto “6.4 Fuera de pista” antes de reingresar. Pilotos que violen esta regla serán penalizados acuerdo al criterio de los organizadores.

6.6. Prohibido hacer recortes de camino en las pistas y además sacar provecho de estos. Si un piloto gana posiciones al cortar la pista, el mismo está obligado a dejar pasar inmediatamente al piloto ó pilotos afectados por esta violación. De no dejar pasar al piloto rebasado ilegalmente, el infractor será penalizado con 20 Segundos adicionales a su tiempo final de la carrera. Es responsabilidad del piloto revisar las repeticiones de sus rivales más cercanas y de conseguir irregularidades, reportarlo de inmediato a los organizadores (ver sección “8. Reclamos”)

6.7. Definición de la pista: Se considera la pista a la parte asfaltada delimitada por líneas blancas o en algunos casos amarillas. Los pianos son partes de la pista generalmente de colores azul/blanco, verde/blanco o rojo/blanco. Las extensiones de los pianos, normalmente coloreadas en verde sin alternación entre un color y el blanco, no son consideradas como partes de la pista. Se considera “corte” a toda aquella movida malintencionada con el fin de ganar tiempo a los rivales en pista. Los organizadores dictaminarán si un piloto cortó o no. Los pilotos deben mantener una línea legal dentro de los límites de la pista en todo momento. El exceso de cortes está totalmente prohibido, igualmente lo es el irse excesivamente ancho en las salidas de las curvas. Se tolerará irse de ancho en algunas curvas, siempre y cuando se logre determinar que fue por error del piloto y no con intención. Durante los briefings se aclararán que secciones de la pista están propensas a corte.

6.8. Si un piloto llegase a cortar camino y sacar ventaja por éste hecho, será penalizado de acuerdo al criterio de los organizadores.

6.9. Si un piloto corta pista para evitar chocar contra un carro atravesado en pista, éste no será penalizado, siempre y cuando reduzca su velocidad lo suficientemente como para no considerarse que sacó provecho por ese corte de pista.

6.10. Si un piloto corta pista para evitar un accidente contra un piloto al que pensaba adelantar, el mismo no será considerado corte, siempre y cuando, el piloto infractor no gane posición por dicho corte ó acorte su tiempo de vuelta

6.11. Choques por lag: Este puede ser un problema común debido a lo deficiente de algunas conexiones. De observar lag en el juego ó en algún otro jugador, lo recomendable para evitar incidentes es tratar de utilizar zonas amplias y seguras para los adelantamientos. De esta forma minimizar la aparición de accidentes por lag. En caso tal de que ocurriera un incidente por lag, y los organizadores así lo dictaminan, entonces podría evitarse la aplicación de alguna sanción. Sin embargo, si se logra determinar que no fue lag producido por el juego, también se observa incumplimiento de las normas por las partes involucradas, entonces se aplicarán las sanciones correspondientes.

6.12. Bloqueo defensivo: Está prohibido bloquear. Se permite defender la posición y mantener una línea defensiva, pero esta tiene que ser definitiva en cuanto a qué lado de la pista que desea defender, pero este movimiento solo puede hacerse en dos ocasiones, solo puede haber dos cambios de trayectoria.

## 7. PENALIZACIONES POR CONTACTO

7.1. Si un piloto ocasiona un accidente “evitable” que ocasiona la salida de pista, trompo o cualquier otro inconveniente que afecte “considerablemente” el manejo normal de otro piloto, sin que el carro de este último haya sido afectado, el piloto infractor recibirá una sanción de **20 Segundos** adicionales a su tiempo final de carrera.

7.2. Si un piloto ocasiona un accidente “evitable” que acarrea la salida de pista, trompo o cualquier otro inconveniente que afecte “considerablemente” el manejo normal de otro piloto, y además haya generado daños recuperables en el carro de éste último, el piloto infractor recibirá una sanción de **10 puestos** para atrás en la parrilla de salida de la carrera principal de la siguiente Carrera.

7.3. Si un piloto ocasiona un accidente “evitable” que acarrea la salida de pista, trompo o cualquier otro inconveniente que afecte “considerablemente” el manejo normal de otro piloto, y además haya generado daños irrecuperables en el carro de éste último, el piloto infractor **partirá desde pits** en la siguiente carrera.

7.4. Si un piloto actúa de forma antideportiva durante la carrera, entiéndase ir en el sentido contrario de la pista, chocar deliberadamente a otros pilotos, atravesar intencionalmente el carro en la pista, tumbar las señalizaciones de la pista, o cualquier otro hecho que pueda afectar masivamente el normal transcurso de la carrera, el mismo será sometido a juicio por el grupo de administradores y jueces, y será sancionado con suspensión de las carreras.

7.5. Las sanciones quedarán a criterio de los organizadores y su interpretación.

Nota: Si la sanción de 7.1 y 7.2 no afecta en puntos al piloto, la suma de un 7.1 y 7.2 resultara como una sanción de no clasificar en la siguiente ronda.



## 8. RECLAMOS

- 8.1. De ocurrir un incidente entre dos ó más pilotos, el primer paso a seguir es comunicarse los pilotos involucrados, bien sea vía Discord, Whatsapp, u otro medio de comunicación instantánea, y ofrecer disculpas por el accidente causado. Es de alta importancia grabar la conversación entre los pilotos y hacerla llegar a los administradores con el fin de que estos puedan observar las actitudes de los pilotos en cuanto a los incidentes.
- 8.2. Los pilotos deberán ponerse en contacto dentro de la primera hora luego de transcurrido las carreras. Si no logra haber comunicación entre los pilotos involucrados en un incidente, entonces se desestimaré el incidente.
- 8.3. El concepto de “Incidente de Carrera” será tomado seriamente en cuenta a la hora de evaluar un incidente reportado.
- 8.4. Los reclamos se deberán hacer directamente con la administración de la competencia , dirigidos a Vicente da Silva.
- 8.5. Todo aquel piloto que desee introducir un reclamo, deberá llenar la información relevante, el piloto deberá indicar el tiempo del incidente y pilotos involucrados así como las imágenes, de lo contrario, su reclamo no será tomado en cuenta.
- 8.6. Se aceptarán reclamos de incidentes únicamente hasta una hora después de terminada la competencia.
- 8.7. Los pilotos involucrados tendrán, 24 horas después de la notificación, la posibilidad de enviar un mail a los organizadores exponiendo “brevemente” sus alegatos de defensa. Se agradece enviar material anexo (videos)
- 8.8. Si el piloto acusado no responde en el lapso de tiempo estipulado, este tendrá que aceptar la decisión de los organizadores.
- 8.9. Una vez recibido el reclamo y los alegatos de defensa, los jueces tendrán 48 horas para dar su veredicto.
- 8.10. El veredicto de los jueces es definitivo e inapelable y de aplicación inmediata. Una vez dado el veredicto, se dará por cerrado el caso y se agradece evitar comentarios sobre la decisión tomada.
- 8.11. Existe la posibilidad de que los pilotos involucrados en un incidente se comuniquen de manera grupal e instantáneamente con los organizadores y se pueda dialogar al respecto de lo ocurrido. Esto es con el fin de agotar todas las formas tranquilas y llegar a un acuerdo para no tener que aplicar sanciones a ningún piloto.
- 8.12. Los jueces utilizarán las repeticiones de los pilotos involucrados para poder determinar más precisamente si se tiene que aplicar o no una sanción.
- 8.13. Es de carácter obligatorio que todos los pilotos guarden su repetición de cada carrera para poder utilizarla en su defensa de ser necesaria.

## 9. NOTAS

9.1. Los términos del presente reglamento son términos que serán manejados por los organizadores y que dependerán de cada uno de los casos que se estén estudiando y su criterio.

9.2. Se han definido hasta ahora la gran mayoría de los incidentes que son más comunes y de mayor frecuencia dentro de éste tipo de competencia. Sin embargo, si llegase a existir algún incidente que no pueda entrar dentro de ésta normativa, dicho incidente será analizado por los jueces y se tomarán las medidas y sanciones que ellos consideren pertinentes (pueden ser advertencias, adición de tiempo, descuento de puntos, etc.). Adicionalmente, se hará una actualización de la normativa, con la finalidad de que dicho incidente pase a estar normalizado y estandarizado dentro de nuestro reglamento.

9.3. Luego de cada carrera, la administración publicará los resultados, no oficiales u oficiosos extraídos directamente del servidor. En el caso de que el servidor de no haya registrado los resultados de la carrera, se procederá a revisar los logs de los pilotos que puntuaron en las carreras, y si todos coinciden, se publicará como No Oficial uno de esos logs.

9.4. Los resultados oficiales serán publicados luego que haya transcurrido el plazo de evaluación de incidentes. Todo resultado previo a este plazo será no oficial. Una vez que los resultados sean oficiales, se procederá a actualizar la página web.

9.5. Si un piloto desea dar una crítica constructiva ó sugerencia, este deberá hacerlo mediante email. Este es el único medio para realizar sugerencias ó críticas constructivas del campeonato, ningún otro medio público está permitido.

9.6. La administración se reserva el derecho de editar cualquier respuesta ó tema en el foro que considere sea ofensivo para el campeonato o algún miembro de esta. Todos los temas ó respuestas editados llevarán la siguiente oración al final de estos "Esta respuesta ha sido editada por la administración debido al no cumplimiento de las normativas del foro del campeonato".

9.7. La organización se reserva el derecho de interpretación y cambios en el reglamento. El piloto con el simple hecho de participar en un carrera acepta las condiciones del reglamentos y sus anexos.

Copyrights by Twooner S.A.



DE LAS AMERICAS  
Sim Racing