



REGLAMENTO DEPORTIVO – TOP RACE Junior

Artículo 1: PLATAFORMA DE SIMULACIÓN:

La plataforma de simulación designada es el SIMU TCv3 de BundleGames (Oficial) a la que se le anexará un MOD (desarrollado por Autodromo Virtual) para su exclusivo uso en este certamen.

REQUISITOS:

Hardware: PC / Sistema Operativo: WINDOWS 10.

Software: Simulador de Turismo Carretera V3 (Oficial).

*Aclaración: el importe abonado es por la participación en el campeonato, no es por el juego SimuTCv3. En caso de no contar con el juego en tu PC podrás adquirirlo con costo en: <http://www.bundlegames.com.ar/simutc.html>

Artículo 2: CANTIDAD DE COMPETENCIAS

La cantidad de competencias están informadas en el calendario comunicado en las RR.SS. particulares e informadas al momento de la inscripción. Los circuitos a utilizar son comunicados y publicados por la organización.

La organización podrá modificar la cantidad de fechas y/o circuitos a disputar con un mínimo de 3 días de anticipación por razones de fuerza mayor, (al momento de habilitar el server de práctica correspondiente).

PREMIOS DE CAMPEONATO:

Los premios por campeonato serán comunicados por la Organización del mismo.

Artículo 3: FORMATO DE USUARIO

Los pilotos que participen en las carreras (Entrenamientos, Pre-Clasificación, QuickRace y/o Fecha de Carrera campeonato) tendrán un usuario que será “su única identificación válida” durante su participación y no podrá ser modificado en ninguna instancia (salvo que lo solicite la organización para el día de carrera).

FORMATO DE USUARIO (Obligatorio)

Nombre (espacio) **Apellido** (espacio) **DNI** (últimos tres números)

Ejemplo: Martin Gonzalez 999

Todos los participantes deben ingresar con Nombre de Usuario correcto



Los usuarios no deben llevar tilde, ni espacios de más o signos de puntuación para separar palabras y en caso de apellidos o nombre compuestos ej: Juan Manuel Di Gregorio deberá escribirse únicamente con el primer nombre y el apellido compuesto sin espacio. (Juan DiGregorio 999).

Artículo 4: PRECLASIFICACION

Todos los que estén suscriptos al campeonato de TopRace Junior podrán ingresar a los servidores de **QuickRace** del campeonato, que serán los que se utilizarán para realizar la pre-clasificación y mediante estos resultados se seleccionarán los **50 mejores pilotos** para participar de la Fecha de Carrera del Campeonato.
(La cantidad de pilotos podrá ser mayor en caso que la organización lo informe al momento de cerrar la preclasificación)

(El formato de PreClasificación puede ser cambiado de QuickRace a registro de HotLap y/o Cantidad de vueltas mínimas, siempre informándolo antes del comienzo de cada fecha de Preclasificación)

El formato de **entrenamiento y preclasificación** será de la siguiente manera:

Un formato de carreras cortas continuas, de relanzamiento automático, denominadas **QuickRace**, donde se realizan carreras de cuatro vueltas en forma constante, una tanda de clasificación previa de 5 minutos de duración, para ordenar la grilla de largada de estas mini competencias.

Este formato de preclasificación se correrá con un mínimo de diez (5) autos IA y sumando pilotos de distintas sucursales que se encuentren practicando dentro del servidor.

Estas carreras empiezan cada vez que exista un piloto real en el server y se repetirán continuamente mientras permanezcan pilotos dentro del mismo, las cuales darán puntaje en los siguientes ítems evaluados en cada carrera de QuickRace:

- **Acciones que sumarán puntos para el Rating (Puntaje de cada piloto x categoría)**
 - Resultado final de competencias QR
 - Cantidad de Vueltas rápidas en carrera (Record de vuelta)
 - Cantidad de vueltas liderando
 - Cantidad de Carreras
 - Porcentaje de posiciones ganadas en carrera (Promedio)
 - Porcentaje de consistencia en carrera
 - Porcentaje de incidentes por carrera (a menor número mejor puntuación, pudiendo restar puntos).

- Distancia recorrida en Km.
- Record de velocidad

TIEMPO DE SERVIDOR HABILITADO

Todos los días 24 hs.

Al finalizar la carrera, se reinicia el servidor a tanda libre nuevamente. En caso de tener más de 1 circuito, se irán alternando en forma automática.

Cuándo puede Ingresar un piloto al Server?

Sólo se puede ingresar pilotos al Server siempre que no esté en Carrera, el mismo tiene que estar en "Qualyfin" / "Clasificacion". En caso de que el server al que se desea ingresar se encuentre en "Carrera", se debe esperar a que finalice la misma para poder ingresar. (Esto no debería demorar más de 10 a 15 minutos en las prácticas Quick Race)

Artículo 5: VEHICULOS ADMITIDOS

Todos los vehículos que se hallen encuadrados dentro del mod provisto por la organización quedan habilitados a ser utilizados por los competidores durante el certamen (salvo aviso de la organización para el día de la carrera)

- **PILOTOS HABILITADOS:** Estarán habilitados todos los participantes que estén inscriptos y confirmados en campeonato, que hayan abonado la suscripción del mismo y aquellos participantes y/o Pilotos Profesionales o Simracers invitados por la organización.

Artículo 6: PUNTAJE DE CAMPEONATO

Se otorgarán 1 (UN) punto para el Campeonato al piloto que realice el mejor tiempo de la CLASIFICACION,

Para cada competencia SPRINT, se aplicara el siguiente sistema de puntaje:

PUESTO	PUNTAJE	PUESTO	PUNTAJE
1	6	6	3
2	5	7	2,5
3	4,5	8	2
4	4	9	1,5
5	3,5	10	1

La competencia Final aplicara puntaje para el Campeonato de acuerdo a la siguiente escala:

PUESTO	PUNTAJE	PUESTO	PUNTAJE
1	30	26	8
2	27	27	7,5
3	24	28	7
4	22	29	6,5
5	21	30	6
6	20	31	5,5
7	19	32	5
8	18	33	4,5
9	17	34	4
10	16	35	3,5
11	15,5	36	3
12	15	37	2,5
13	14,5	38	2
14	14	39	1,5
15	13,5	40	1
16	13	41	1
17	12,5	42	1
18	12	43	1
19	11,5	44	1
20	11	45	1
21	10,5	46	1
22	10	47	1
23	9,5	48	1
24	9	49	1
25	8,5	50	1

Otorgando puntaje a la tabla de clasificación FINAL general. Donde los pilotos que formen parte de la PREFINAL, serán ubicados por detrás del último clasificado de la FINAL del grupo 1.

Artículo 7: DEFINICION DE CAMPEONATO

- El campeón del certamen de eSport será aquel piloto que reúna más puntos durante el campeonato actual.
- No es requisito obligatorio ganar ninguna competencia para consagrarse CAMPEON.
- En caso que haya empate en puntos y victorias, se definirá por cantidad de victorias en sprint, segundos puestos, podios y/o Poles obtenidas.

Artículo 8: FORMATO DE CARRERA (Evento de Fecha de Carrera):

LIMITES DE PISTA EN CLASIFICACION Y CARRERA:

Los límites de pista a respetar son los siguientes.

Se considera pista los siguientes elementos del circuito:

- Asfalto, Plano, Sobre-plano.

Durante todas las vueltas se tiene que mantener, como mínimo, dos ruedas dentro de estos elementos mencionados anteriormente. Caso contrario, durante las competencias se aplicaran apercibimientos, recargos y/o sanciones.

EN CLASIFICACION:

se utilizaran las variantes HOTLAP de cada circuito, las cuales se encuentran con neumáticos delimitando los sectores de la pista.

EN CARRERA:

Se permitirá utilizar el ancho o extensiones de los pianos, pero no se permitirá el uso excesivo de la sobre pista. Piloto que se observe utilizando excesivamente la sobre pista se le aplicaran las siguientes advertencias:

1er. Uso excesivo: ADVERTENCIA – TRANSITO INDEBIDO EN PISTA

2do. Uso excesivo: APERCIBIMIENTO – TRANSITO INDEBIDO EN PISTA

3er. Uso excesivo: RECARGO DE TIEMPO (varia el tiempo de recargo según la influencia del uso de la sobre pista)

CRONOGRAMA:

Inicio HORARIO Informado por Organización –

CLASIFICACION: 5 minutos de duración, tanda PRIVADA.

Para todos los pilotos en forma simultánea y privada (cada piloto se ve sólo en la pista), de esa forma se evitan incidentes entre los pilotos que estén clasificando.

A CONTINUACIÓN: Grupo 1 - SPRINT =

Lo disputan los pilotos que en CLASIFICACION GENERAL quedaron ubicados del puesto 1 al 25 (inclusive).

Para el ordenamiento de partida del SPRINT, del grupo1, se invertirán los 10 primeros pilotos correspondientes a esta grilla.

A CONTINUACIÓN: Grupo 2 - SPRINT =

Lo disputan los pilotos que en CLASIFICACION GENERAL quedaron ubicados del puesto 26 (inclusive) al 50.

Para el ordenamiento de partida del SPRINT, del grupo 2, se invertirán los 10 primeros pilotos correspondientes a esta grilla.

A CONTINUACIÓN: PREFINAL GRUPO 2

Lo disputan los pilotos que en CLASIFICACION GENERAL quedaron ubicados del puesto 26 (inclusive) al 50.

Para el ordenamiento de partida de la PREFINAL, del grupo 2, se tomara directamente la clasificación general del puesto 26 al 50.

Los 5 pilotos mejor posicionados al finalizar esta competencia, pasarán a largar ULTIMOS en la **FINAL – G1**

A CONTINUACION: FINAL – G1

La integrarán los mejores pilotos ubicados en la clasificación general, sumándose los ascendidos provenientes de la PREFINAL (Grupo 2).

La cantidad de pilotos seleccionados obtenidos de la Clasificación para confirmar el Grupo que esperará directamente la largada de la FINAL (Grupo 1) podrá ser variada por la organización en función a las necesidades de cada fecha de carrera, pudiendo alterar la cantidad de pilotos participantes de los otros grupos en mayor o menor cantidad.

FORMATO DE LARGADA:

Largada de Parado

- 1- Deberán realizar una vuelta previa manteniendo distancia prudencial entre vehículos y respetando en todo momento la fila india obligatoriamente. En caso de necesidad de la organización puede no realizarse la vuelta previa y realizar una partida detenida directamente.
- 2- Durante la vuelta previa se indicara al vehículo puntero de la fila india a qué velocidad debe transitar.
- 3- Al ingresar a la recta principal deberán mantener distancia y ubicarse en cada CAJON ROJO correspondiente deteniendo el vehículo completamente.
- 4- Al completarse en su totalidad la grilla con todos los vehículos bien acomodados, el semáforo encenderá todas las luces rojas y luego pasara a verde dando inicio a la competencia o apagando las luces rojas (las dos opciones son válidas).
- 5- Piloto que se adelante en la largada será automáticamente penalizado con un PASE Y SIGA, el cual será aplicado automáticamente por el sistema.

LOS PILOTOS PODRAN SER SANCIONADOS POR LA ORGANIZACIÓN DEBIDO AL ADELANTAMIENTO DE LARGADA, ERROR DE ENGRILLAMIENTO Y/O NO RESPETAR ORDEN DE LARGADA. TAMBIEN PODRAN SER SANCIONADOS POR MANEJO INDEBIDO Y/O IMPACTO HACIA OTROS VEHICULOS EN LA VUELTA PREVIA

REINICIO DE COMPETENCIAS:

Las competencias pueden ser reiniciadas, únicamente por indicación de la organización a raíz de tener algún inconveniente de conectividad. Una vez iniciada la vuelta previa de la competencia, mediante el mensaje “**INICIAR VUELTA PREVIA**”, por parte de la organización, no se tomara en cuenta ninguna desconexión de ningún participante.

NEUTRALIZACION DE COMPETENCIA:

En el presente campeonato no se utilizara el pace car, tampoco se realizarán neutralizaciones de la competencia.

En caso de tener algún inconveniente de conectividad superado el 50% de la competencia en curso, se tomara el ordenamiento de la grilla a la vuelta que la organización lo indique, y se procederá a realizar un relanzamiento en fila india.

En caso de no haber superado el 50% de carrera, se reiniciara la misma desde 0.

RETIRO DE VEHICULOS:

En caso de que un piloto se encuentre imposibilitado de continuar con la competencia a raíz de un accidente o rotura, deberá retirar el vehículo a boxes (presionando ESC), bebiendo permanecer dentro del servidor hasta finalizar la competencia en curso.

Artículo 9: FISCALIZACIÓN, SANCIONES Y DENUNCIAS

Los comisarios deportivos estarán observado y actuando de oficio en todo el desarrollo de la competencia de Fecha de Carrera.

Denuncias: en caso de que algún participante desee realizar una denuncia sobre alguna maniobra que no fue tomada en cuenta por los Comisarios Deportivos deberán realizarla a través del Formulario de Denuncias

<http://www.autodromovirtual.com.ar/denuncias> completando todos los datos solicitados.

Los Formularios de Denuncias sólo serán aceptados desde el momento de la finalización de la carrera hasta un plazo de 30 minutos.

Cada piloto tiene la posibilidad de realizar 2 denuncias “No válidas” durante la todo el campeonato, una vez superada las denuncias “No válidas” quedará imposibilitado para continuar realizando Formularios de Denuncias.

Ej: El piloto realiza 2 denuncias en el plazo correcto sobre la fecha 1, en caso de que una de las dos denuncias se consideren al momento de revisarlas que no prospera el reclamo del piloto, se tomará como una (1) “Denuncia NO valida” por lo que le restarán 1 chances en lo que reste del campeonato de reclamar algo que no prospere al momento de ser revisado por el Comisariato Deportivo.

SANCIONES

Se sancionara de acuerdo a la siguiente escala de penalizaciones, su uso quedara a consideración del Comisario Deportivo:

DETALLE DE SANCIONES:

- 1. APERCIBIMIENTO

(Dos (2) apercibimientos el mismo día de competencia equivalen a un pase y siga)

La sumatoria de tres (3) apercibimientos en una misma temporada, será penalizada con la obligación de largar desde la última colocación de la grilla de sprint, prefinal o final, o incluso, no clasificar. Según la Organización lo indique.

- 2. DEVOLUCION DE POSICIÓN

(Habrá un máximo de tres avisos para devolver posición, caso contrario se penalizara con recargo de tiempo)

- 3. PENALIZACIÓN CON RECARGA DE TIEMPO

- 4. PASE Y SIGA

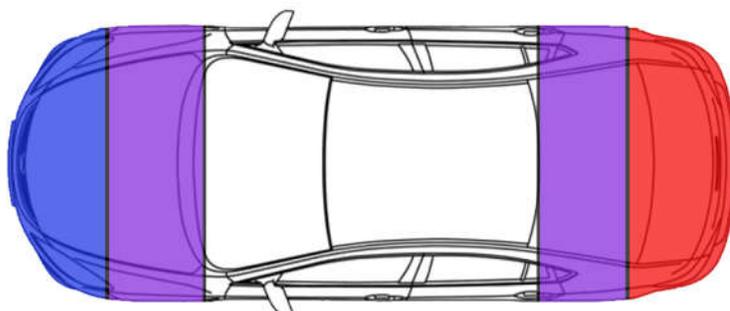
- 5. STOP AND GO

- 6. EXCLUSION

SANCIONES POST FECHA

Las SANCIONES POST CARRERA serán evaluadas por el Comisariato Deportivo General de la Competencia, pudiendo el CD Gral. Anular, aumentar, aplicar o modificar sanciones aplicadas o no en el desarrollo de la competencia.

Se tomara en cuenta el siguiente grafico para la toma de decisiones en cuanto a las penalizaciones.



La ZONA AZUL será considerada "TROMPA" o SECTOR DELANTERO

La ZONA BLANCA será considerada LATERAL



La ZONA ROJA será considerada “COLA” o SECTOR TRASERO

Las ZONAS VIOLETAS serán consideradas ZONAS COMPARTIDAS y quedará a criterio del comisario deportivo la interpretación como ZONA LATERAL o SECTOR DELANTERO y TRASERO.

TODO TRANSITO FUERA DE LOS LIMITES DE PISTA SERA ADVERTIDO O SANCIONADO (+ DE 2 RUEDAS FUERA DEL CIRCUITO).

IMPORTANTE

EL COMISARIO DEPORTIVO REVISARÁ Y SANCIONARA DE OFICIO LAS SIGUIENTES ACCIONES:

***1º VUELTA:** La primera vuelta será revisada y las sanciones podrán ser más severas que las aplicadas en el resto de la competencia.

En caso que existan incidentes de gravedad que involucren a varios vehículos, el CD estará facultado a detener la competencia, revisar el accionar de los participantes involucrados y reordenar la grilla para un relanzamiento o inclusive generar exclusiones parciales o totales de la competencia.

***FINALIZACION DE LA COMPETENCIA:** Los pilotos al finalizar la competencia deberán completar la vuelta de honor e ingresen a boxes obligatoriamente.

Cualquier piloto que realice maniobras peligrosas, maniobras en perjuicio de otro vehículo, o no cumpla la vuelta de honor al finalizar la competencia, podrá ser sancionado por el CD. La reincidencia podrá ser sancionada con exclusión y/o suspensión de las competencias.

EL COMISARIATO DEPORTIVO GENERAL DE LA COMPETENCIA Y LA ORGANIZACIÓN PODRÁ REPROGRAMAR LAS FECHAS DE CAMPEONATO POR CALENDARIO, INCONVENIENTES DE CONECTIVIDAD, CANTIDAD DE PILOTOS PARTICIPANTES O CUALQUIER OTRA RAZÓN QUE CONSIDERE PERTINENTE.

TODO LO QUE NO ESTÁ EXPRESADO ESCRITO O GRAFICAMENTE, EN ESTE Y LOS REGLAMENTOS ADJUNTOS (Anexos), QUEDARÁ SUJETO A LA INTERPRETACION, RESOLUCION O DECISIÓN DE LA ORGANIZACIÓN.