



Bases y Detalles

---

*Organizadores:*  
Sebastián Díaz  
Ignacio Rodríguez

*Revisión:*  
Luis Cáceres  
Gerson Fratta  
Diego Puga

Versión 1.5  
5 de marzo de 2019

# Índice

<b>1</b>	<b>Resumen.</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Difusión.</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Campeonato.</b>	<b>4</b>
3.1	Ginetta GT4. . . . .	4
3.2	Modo de Operación. . . . .	5
3.3	Horarios. . . . .	5
3.4	Sistema de puntajes. . . . .	6
3.5	Premiación. . . . .	7
<b>4</b>	<b>Reglamento.</b>	<b>8</b>
4.1	Comportamiento general en pista. . . . .	8
4.2	Luchas en pista. . . . .	8
4.3	Licencia de pilotos. . . . .	8
4.4	Clasificación. . . . .	9
4.5	Bonificaciones y penalizaciones en clasificación . . . . .	9
4.6	Carrera. . . . .	9
4.7	Bonificaciones y penalizaciones en carrera . . . . .	10
4.8	Reclamos y/o denuncias. . . . .	11
4.9	Calendario. . . . .	12
<b>5</b>	<b>Contenido Necesario.</b>	<b>15</b>
<b>6</b>	<b>Requerimientos de Inscripción.</b>	<b>15</b>

## 1. Resumen.

El siguiente campeonato se presenta con formato “monomarca”, es decir, todos los pilotos utilizarán el mismo vehículo para competir. Este será el Ginetta GT4. La competencia se realizará conjuntamente a la comunidad mexicana “Proyecto Simracing” y será auspiciada por Kultec, una compañía tecnológica de dicho país, quién entregará premios a los ganadores del campeonato, lo que será detallado más adelante en el presente documento.

Se dispondrá de 6 fechas válidas para premiación. El sistema de competición será el siguiente: para cada fecha se realizarán 2 carreras, donde la primera carrera será con grilla determinada según clasificación previa por vuelta rápida, mientras que la segunda carrera será por grilla invertida, determinada por la posición de llegada de la primera carrera. Las clasificaciones durarán 10 minutos, en tanto, las carreras tendrán una duración de 20 minutos.

El total de cupos disponibles para el campeonato será de 24 pilotos, cuya inscripción será mediante formulario digital entregado por ambos organizadores.

Los pilotos seleccionados para poder correr deberán marcar tiempo, cuya vuelta rápida deberá estar dentro de los 24 mejores de la tabla.

El cupo máximo para ambas nacionalidades es de 12 pilotos, es decir, se fija como máximo 12 pilotos mexicanos y 12 pilotos chilenos. Esto puede variar dependiendo de la cantidad de pilotos inscritos.

## 2. Difusión.

El campeonato “Ginetta GT4 KulteC Trophy” será anunciado por las redes sociales de ambas comunidades y a través de correos informativos.

- **Assetto Corsa Chile**

- [Facebook](#)
- [Discord](#)
- [Instagram](#)
- [Twitter](#)
- [Youtube](#)

- **Proyecto SimRacing**

- [Facebook](#)
- [Discord](#)
- [Twitter](#)

### 3. Campeonato.

El presente campeonato tiene como fin consolidar pilotos de ambas comunidades, como también generar una mayor actividad en estas. Por este motivo, nace la organización de esta categoría monomarca, en la cual todos competirán con el mismo auto con ajustes restringidos, lo que es determinado como “fixed setup”.

#### 3.1. Ginetta GT4.

El Ginetta G55 es un automóvil deportivo especializado, que ha sido fabricado por Ginetta Cars desde 2011. Está construido de acuerdo con las regulaciones de la FIA GT3, compitiendo en categoría monomarca: la Ginetta GT Supercup. Además de esto, también se utilizan en la clase de competiciones GT3, como el Campeonato Británico de GT. Fue una actualización evolutiva del Ginetta G50, un automóvil de clase GT4.



### 3.2. Modo de Operación.

El campeonato se efectuará en 6 fechas, donde cada fecha será realizada un día Domingo desde las 21:00 horas en Chile y desde las 18:00 horas en Mexico. Se abrirá un servidor con el circuito correspondiente a la fecha siguiente al menos una semana previa al día de la carrera, a modo de prácticas.

El mismo día de la carrera se realizará una sesión de clasificación, la que tendrá una duración de 15 minutos, donde los pilotos deben marcar su mejor vuelta antes de la carrera.

De acuerdo a los tiempos marcados en clasificación, es como se formará la grilla para la primera carrera de la fecha correspondiente. Esta carrera tendrá una duración de 20 minutos.

A continuación, a partir de las posiciones en las que finalizaron los pilotos en la primera carrera, se formará una grilla invertida para la segunda carrera de la fecha correspondiente. Esta segunda carrera también tendrá una duración de 20 minutos.

La selección de pilotos que participarán en cada fecha se realizará en base a los 24 mejores tiempos marcados durante la semana de practicas. Esta selección se hará el día Sábado anterior al día de la carrera, a las 21:00 horas en Chile, 18:00 horas en Mexico. Estos 24 puestos se llenarán con los 12 pilotos mexicanos más rápidos y los 12 pilotos chilenos más rápidos registrados en el servidor, siempre que se encuentren inscritos en el campeonato. Una lista con los pilotos seleccionados de cada país será publicada a través de las redes sociales de ambas comunidades. Únicamente estos pilotos seleccionados son los que tendrán permitido participar en la fecha correspondiente.

### 3.3. Horarios.

Los horarios estipulados quedan sujetos a modificación sin aviso por parte del Staff en caso de estimarlo conveniente.

#### ■ Chile

- Prácticas oficiales: 20:00h a 21:14h
- Clasificación: 21:15h a 21:30h
- Carrera 1: 21:31h a 21:51h
- Carrera 2: 21:52h a 22:12h

#### ■ Mexico

- Prácticas oficiales: 17:00h a 18:14h
- Clasificación: 18:15h a 18:30h
- Carrera 1: 18:31h a 18:51h
- Carrera 2: 18:52h a 19:12h

### 3.4. Sistema de puntajes.

Cuadro 1: Puntajes.

Posición	Puntos
1°	22
2°	19
3°	17
4°	15
5°	14
6°	13
7°	12
8°	11
9°	10
10°	9
11°	8
12°	7
13°	6
14°	5
15°	4
16°	3
17°	2
18°	1

### 3.5. Premiación.

Al finalizar el campeonato, el podio se llevará premios, auspiciados por Kultec. Como el campeonato se compite de modo virtual en 2 países, Kultec proveerá premios físicos para Mexico, que es donde se encuentra físicamente. Mientras que para Chile serán premios monetarios entregados a través de una transferencia electronica. Cabe destacar que el premio será únicamente para el podio (los 3 primeros lugares).

Los premios para el podio, dependiendo de su localidad serán acorde a lo siguiente:

#### ■ Mexico

- Primer lugar: MousePad S Pro.
- Segundo lugar: MousePad S3.
- Tercer lugar: MousePad S2.

#### ■ Chile

- Primer lugar: \$35 usd.
- Segundo lugar: \$20 usd.
- Tercer lugar: \$15 usd.



## 4. Reglamento.

Este reglamento es válido a partir de la primera fecha del campeonato, incluyendo la semana de prácticas previas a la competencia misma, fijándose como fecha oficial el 10 de marzo de 2019, hasta la finalización del campeonato.

### 4.1. Comportamiento general en pista.

Se pide a los pilotos participantes no interrumpir el sano desarrollo de las competencias con conductas antideportivas de cualquier tipo hacia los demás pilotos. Cualquier conducta que se considerase antideportiva y/o no corresponda a los principios y valores que rigen a Assetto Corsa Chile y Proyecto SimRacing, será duramente sancionada. El staff organizador del servidor se reserva el derecho de admisión y participación.

### 4.2. Luchas en pista.

En el automovilismo profesional existe un Código Deportivo Internacional que se aplica en cada competencia oficial. Al ser una competencia virtual, se busca seguir y respetar estos lineamientos de la manera más real posible. Para ello, además, existe un código entre pilotos de manera no verbal.

Por regla general, siempre se debe dejar espacio lateral para situaciones de líneas paralelas, a menos que uno de los participantes tenga completamente el auto adelante del otro.

Solo se permitirá un cambio de trazada al aproximarse una curva. Realizar más de un cambio de trazada se penalizará luego de la carrera, dependiendo del tipo de maniobra, se podrá aplicar una amonestación verbal y, según la gravedad del caso, puede llegar incluso a una expulsión del servidor (kick).

Para mayores detalles, se adjunta un anexo sobre “Técnicas de Carrera”, desarrollado y cedido a Assetto Corsa Chile por cortesía de Giancarlo Raggio.

- [Técnicas de carrera.](#)

### 4.3. Licencia de pilotos.

La Licencia Virtual de Piloto es un sistema que penaliza a los pilotos en caso de realizar actos anti-deportivos y que atenten contra los valores de las comunidades, restando puntos en caso de existir sanciones, explicadas a continuación. Para efectos de puntajes, cada piloto contará con un total de 30 puntos de licencia al inicio del campeonato. Si, luego de haber sido sancionado en una o más ocasiones, un piloto llega a tener 0 puntos de licencia en determinado momento, este será descalificado del campeonato, sin posibilidad de poder continuar en competencia.

#### 4.4. Clasificación.

Durante la sesión de clasificación, no se debe interrumpir las vueltas rápidas de otros participantes. No cumplir esta regla puede implicar una sanción, o incluso, una expulsión (kick) inmediato del servidor. Si se presentan reiteradas actitudes antideportivas, se restarán puntos a la Licencia Virtual de Piloto.

#### 4.5. Bonificaciones y penalizaciones en clasificación

4.5.a. Se otorgará 1 punto bonus al piloto que realice la vuelta más rápida en clasificación.

4.5.b. Penalizaciones dependiendo del incidente:

- Chocar a otro piloto: -3 puntos de licencia.
- Sacar a otro piloto de pista: -4 puntos de licencia.
- Adelantamiento con bandera amarilla: -2 puntos de licencia.
- Estorbar a un piloto en clasificación (vuelta rápida): -5 puntos de licencia.
- Contacto que cause múltiples colisiones (3 o más vehículos involucrados): -5 puntos de licencia.

4.5.c. La entrada a boxes debe realizarse de manera realista, conduciendo el vehículo hacia el pitlane y su box correspondiente. No realizar esto será sancionado con -3 puntos de licencia.

4.5.d. Si un piloto sufre daños irreparables en clasificación y no puede volver a boxes por su propios medios, deberá abandonar la clasificación volviendo a pits a través de la tecla “escape” y no podrá reingresar a pista. No obedecer esta regla descontará 10 puntos de licencia.

4.5.e. Para los usuarios de Discord, deberán realizar la sesión de clasificación con activación manual de voz, esto es, configurar un botón con la función *push to talk*. Micrófonos abiertos serán expulsados de la sala.

#### 4.6. Carrera.

Se pide especial cuidado a todos los pilotos durante la largada, primera curva y primera vuelta en todos los circuitos y con todo el material rodante. Esto para prevenir futuros incidentes y/o abandonos debido a autos dañados.

Cualquier conducta antideportiva y/o agresiva en exceso será penalizada con la expulsión automática del servidor.

Si el piloto mantiene esta conducta antideportiva, se restarán puntos de su Licencia Virtual de Piloto.

## 4.7. Bonificaciones y penalizaciones en carrera

- 4.7.a. Se otorgará 1 punto bonus al piloto que realice la vuelta más rápida en carrera.
- 4.7.b. Penalizaciones dependiendo del incidente:
- Chocar a otro piloto: -3 puntos de licencia.
  - Sacar a otro piloto de pista: -4 puntos de licencia.
  - Adelantamiento con bandera amarilla: -2 puntos de licencia.
  - No respetar banderas azules y estorbar a el o los pilotos que lo preceden: -5 puntos de licencia.
  - Contacto que cause múltiples colisiones (3 o más vehículos involucrados): -5 puntos de licencia.
  - Detenerse y/o retirarse (del servidor) durante la carrera en curso: -6 puntos de licencia.
- 4.7.c. No se puede detener el vehículo en ningún momento de la carrera, independiente de sus condiciones, con excepción de daños totales o quedar sin combustible, por lo cual se dirigirá a pits directamente y quedará como DNF.
- 4.7.d. Si el piloto no pudiere participar en la fecha, es deber del mismo avisar con anticipación. De no hacerlo, podría quedar descalificado del resto del campeonato, sin derecho a apelación, quedando su puesto a libre disposición de otro piloto.
- 4.7.e. El plazo máximo para realizar reclamos es de 2 días hábiles, es decir 48 horas, a contar del término de la fecha. Las sanciones se publicarán al término del plazo, no habiendo derecho a apelación.
- 4.7.f. El equipo de comisarios podrá, sin necesidad de un reclamo en específico, aplicar sanciones de manera automática y sin previo aviso.
- 4.7.g. Cualquier reclamo que no figure en estas directrices se considerará analizable y pasará a debate entre los comisarios.
- 4.7.h. Al cumplirse el plazo de reclamos, se detallará un documento con las sanciones aplicadas y su resultado final en el campeonato.

#### **4.8. Reclamos y/o denuncias.**

Mediante el siguiente enlace se podrá ingresar cualquier reclamo que un piloto pueda tener al término de una carrera. Este formulario se encontrará disponible para realizar denuncias hasta 24 horas desde el término de la carrera que corresponda.

El Staff tiene como plazo máximo cuatro días para determinar las sanciones, las cuales se aplicaran directamente a la fecha siguiente. Las personas involucradas serán avisadas a través de su correo registrado en el formulario de inscripción.

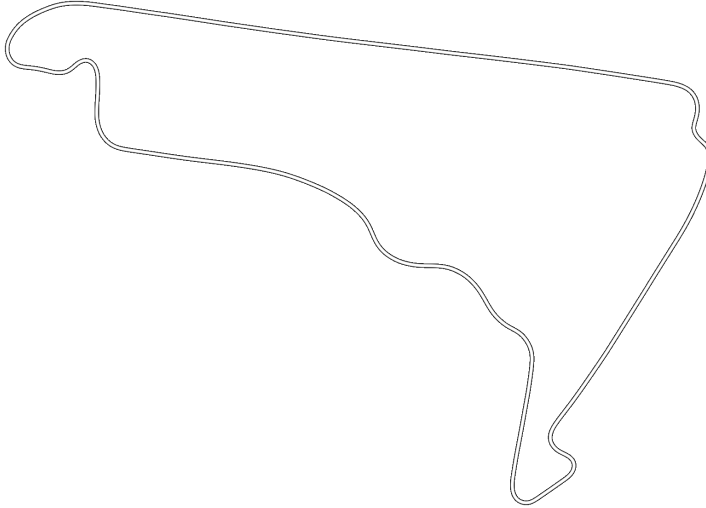
Cabe resaltar que el denunciante debe tener claro y detallar en qué momento de la carrera fue el incidente y tener identificado a todos los involucrados.

- [Reclamos.](#)

## 4.9. Calendario.

El orden y fechas de este calendario pueden ser modificados por el Staff.

- Primera fecha: 10 de Marzo del 2019
  - Circuito: Autodromo Hermanos Rodríguez

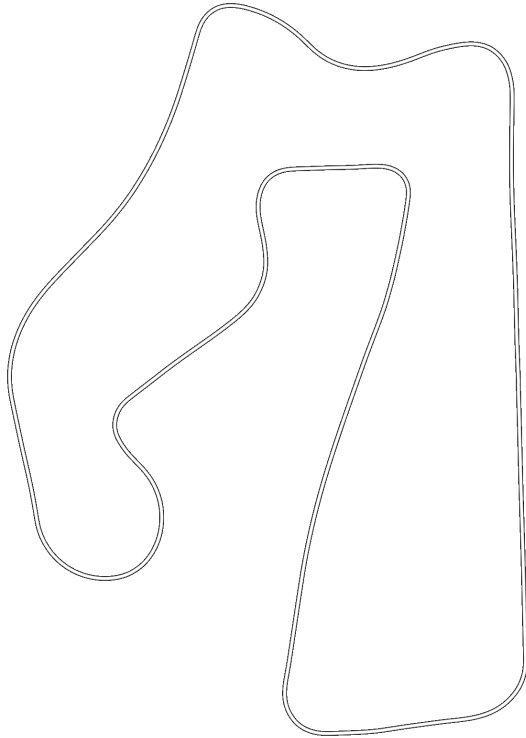


- Segunda fecha: 17 de Marzo del 2019
  - Circuito: Oulton Park



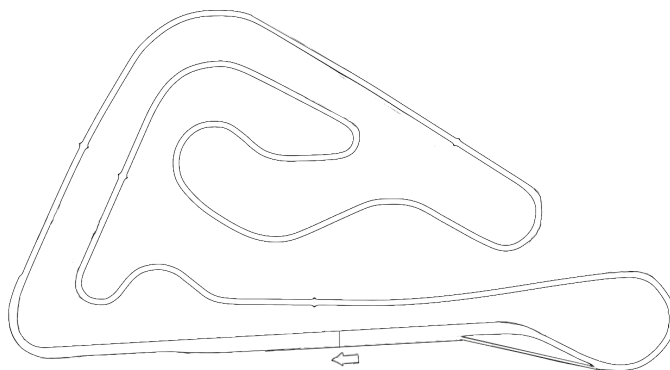
■ Tercera fecha: 24 de Marzo del 2019

● Circuito: Road America



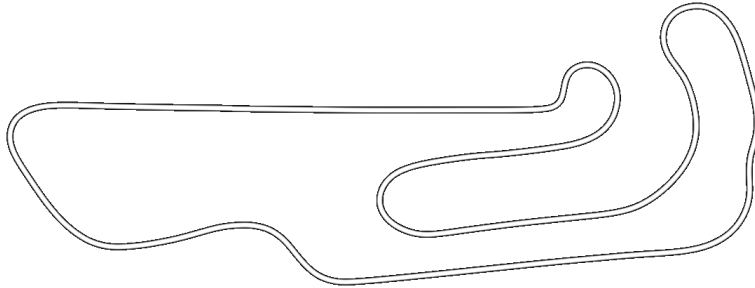
■ Cuarta fecha: 7 de Abril del 2019

● Circuito: Slovakiaring



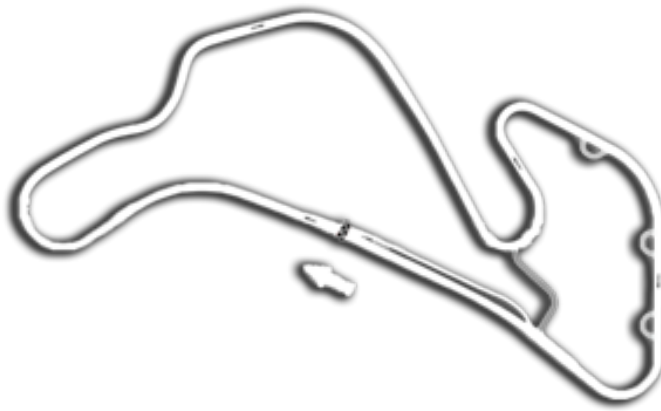
■ Quinta fecha: 14 de Abril del 2019

● Circuito: Oschersleben



■ Sexta fecha: 28 de Abril del 2019

● Circuito: Interlomas



## 5. Contenido Necesario.

Para poder participar es obligatorio descargar el contenido adicional que se encuentra a continuación:

- [Contenido.](#)

## 6. Requerimientos de Inscripción.

Tener el juego Assetto Corsa original, contar con una conexión de internet estable y un máximo de ping de 200 ms, evaluables por el staff para evitar incidentes en carrera, tener acceso a Discord, al menos con opción de oír las instrucciones del staff durante la carrera y llenar el siguiente formulario.

- [Formulario de Inscripción.](#)