



REGLAMENTO DEPORTIVO

E TC Torneo Nacional Aracing

1) Aracing eSports

Es una organización encargada del desarrollo, transmisión en vivo y difusión de eSports de Simracing.

Dentro de nuestra comunidad tenemos tres pilares fundamentales a los que hay que adecuarse y cumplirlos para ser parte de esta, ellos son **RESPECTO** (tanto en pista como fuera de ella), **SERIEDAD** a la hora de ser parte de las fechas y de los grupos de TNP, y **COMPROMISO** para cumplir con horarios y presencia en las fechas.

2) Reglas Básicas

- a) Todo aspecto o situación que no esté contemplada en el reglamento, quedará a criterio de la organización.
- b) Todo piloto que sea parte del Campeonato se compromete a cumplir y respetar todo lo especificado en el reglamento.
- c) Cada piloto dentro del Servidor deberá tener el formato de su nombre tal cual se especifica a continuación: “Nombre Apellido”, sin comillas, respetando Mayúsculas, minúsculas y espacios. Deberán poner solo primer nombre y un apellido, evitar todo tipo de caracteres (ej: tildes, letra “Ñ”, etc.). Ejemplo de nombre: Ernesto Ferrier.

Formatos de competencias

- a) El formato de la fecha estará compuesto por dos finales a 20 minutos
- b) El cronograma particular de cada competencia será informado a través de las vías de comunicación oficiales de la organización.
- c) Formato de clasificación: Clasificación a 5 minutos en privado y a boxes abiertos. d) La clasificación será a boxes abiertos, pudiendo ir al mismo entrando por la calle respectiva o tele transportándose, siempre y cuando se realice y respete los tiempos establecidos.
- e) **Vuelta de honor:** Se realizará a baja velocidad una vez finalizada la carrera y de manera obligatoria, llevando su unidad a la zona de boxes y sin ningún tipo de incidentes.
- f) **Formato de largada:** Partida detenida.

LOS PILOTOS PODRÁN SER SANCIONADOS POR MANEJO INDEBIDO Y/O IMPACTO HACIA OTRO PILOTO EN VUELTA DE HONOR.

3) Sistema de puntuación

- a) Pole position (5 puntos), solamente para la clasificación de la final. b) Record de vuelta (2 puntos)
- c) Carrera

1º 42	21º 17
2º 37	22º 16
3º 35	23º 15
4º 34	24º 14
5º 33	25º 13
6º 32	26º 12
7º 31	27º 11
8º 30	28º 10
9º 29	29º 9
10º 28	30º 8
11º 27	31º 7
12º 26	32º 6
13º 25	33º 5
14º 24	34º 4
15º 23	35º 3
16º 22	36º 2
17º 21	37º al 44º 1
18º 20	
19º 19	
20º 18	

carrera (tomando como unidad las vueltas y no el tiempo).

- d) Requisitos para la suma de puntos: completar como mínimo, 50% o más de la

4) Campeonato

- a) Constará de 8 fechas.
- b) Se considerará Campeón, al piloto que obtenga más puntos durante el campeonato.
- c) En caso de empate en puntos en el Campeonato, el puesto más alto será otorgado por el que tenga más número de primeros lugares, o de segundos, o de terceros, etc. (respecto a los resultados de la carrera final).
- d) No será requisito obligatorio ganar una carrera para obtener el título.
- e) El campeonato tendrá 3 fechas de playoffs, denominado “Copa de Oro”
- f) Al Playoffs se clasificarán 6 participantes, los mejores 6 del campeonato
- f) En este torneo existirán los 2 de último minuto, se clasificarán a los playoffs en la última fecha por tabla del campeonato

11) Pilotos habilitados

- Al no clasificar, habilitado para la final (largará en la última posición). - No se podrá debutar en la última fecha.
- Tener asignado un botón al pit limiter que regula la velocidad a 80km/h. - No se permitirá presencia de personas externas a la categoría u organización en el servidor, salvo habilitación de administradores.
- Ningún piloto podrá correr desde su hogar, piloto que se encuentre en esta situación podrá ser descalificado del campeonato

12) Sistema de lastre

A partir de la fecha 2 y por posición de campeonato.

1° 30kg

2° 25kg

3° 20kg

4° 15kg

5° 10kg

13) Setup: Semifijo.

14) Reglas de comportamiento en la comunidad

- A partir de las 20hs del día de la carrera, CHAT OFF en el Server.
- Respeto y cordialidad entre competidores y con los organizadores, en el ámbito de la comunidad (mensajes privados, Discord, YouTube, Instagram, servidores y chat de transmisiones en vivo), caso contrario, el piloto que infrinja esta norma, puede sufrir fuertes penalizaciones (expulsión del campeonato, expulsión de la Liga, etc.). - Seriedad a la hora de afrontar campeonatos:
 - Entrenamiento adecuado a la importancia y nivel con el que se afrontan los trabajos en la organización, pilotos y equipos en general.

- Compromiso de participar en todas las fechas en las que sea posible. - Seriedad en pista, siempre que se esté en el servidor, se debe llevar a cabo un manejo adecuado a lo que se haría en la vida real.
- No está permitido el envío de maniobras, dentro de las redes de comunicación de la comunidad.
-

15) Conectividad

- En el caso de una caída del Server u otros inconvenientes que no permitan el normal desarrollo de la fecha, habiendo transcurrido más del 50% de la carrera, la competencia será tomada como válida. En caso contrario se reprogramará la fecha o carrera, que no se haya podido disputar, iniciándose nuevamente. Queda a criterio de la organización cualquier decisión que se tome.
- Ante la desconexión de un piloto en una tanda, la organización no reiniciará la competencia (clasificación, sprint o final). Esto se debe a un apretado cronograma y todo el tiempo que conllevaría hacerlo.
- Piloto con más de 200 de ping, será expulsado de la sesión, si la organización determina que es peligroso para los demás competidores.
- Piloto que la organización detecte que presenta problemas que puedan ser perjudiciales para sus rivales, será expulsado de la sesión.
- Está permitido volver a incorporarse a una tanda ante una desconexión, siempre y cuando el servidor lo habilite.

16) Entrevistas

- Será obligatoria la presencia de los tres integrantes del podio y del campeón del torneo en las entrevistas para la televisación. En caso de ausencia se podrá sancionar hasta con la suspensión de una fecha.

17) Conexión desde hogar

- Piloto que ingrese al servidor en alguna instancia previa a la fecha o durante la misma, podrá ser descalificado del campeonato o suspendido una fecha dependiendo de la gravedad del acto..

18) Publicidad Obligatoria

- Será obligatorio tener en el parabrisas la marca de Aracing simuladores, la organización entregará los templates, que deberán ser respetadas las marcas publicitarias que vengan en el mismo.