

ARACING ESPORTS

REGLAMENTO DEPORTIVO

TN CLASE 3 | TORNEO NACIONAL

ARACING

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 RESPETO (tanto en pista como fuera de ella), SERIEDAD a la hora de ser parte de las fechas y COMPROMISO para cumplir con horarios y presencia en las fechas.

REGLÁS BÁSICAS

- 1- Todo aspecto o situación que no esté contemplada en el reglamento, quedará a criterio de la organización.
- 2- Todo piloto que sea parte del Campeonato se compromete a cumplir y respetar todo lo especificado en el reglamento.
- 3- 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: Tobias Blanco.

FORMATOS DE COMPETENCIAS

- 1- El formato de la fecha estará compuesto por dos carreras de 15 minutos + 1 vuelta c/u (Final 1 y Final 2).
- 2- El cronograma particular de cada competencia será informado a través de las vías de comunicación oficiales de la organización.
- 3- Formato de clasificación: Clasificación a 6 minutos y a boxes Abiertos.
- 4- 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.
- 5- 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.
- 6- Formato de largada: Partida de parado
- 7- Para la fecha 3 se modificara el cronograma para realizar una fecha especial, la carrera final sera solo 1 a diferencia de las otras fechas, con una duracion de 40 minutos.
- 8- la ultima fecha se otorgara puntaje y medio.

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

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

- 1- Carrera

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

CAMPEONATO

1- Constará de 4 fechas + una fecha Test/Presentacion

(La primer fecha corresponde a la copa de oro y la segunda a la copa de plata y bronce)

- Fecha Test: Mar de Ajo 10/8 11/8
- Fecha1: Mar de Ajo 17/8 18/8
- Fecha 2: San Nicolas 24/8 25/8
- Fecha 3: Rosario 31/8 1/9
- Fecha 4: Buenos Aires 9 7/9 8/9

2- Se considerará Campeón, al piloto que obtenga más puntos durante el campeonato.

3- 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).

4- No será requisito obligatorio ganar una carrera para obtener el título

DENUNCIAS Y COMISARIO DEPORTIVO

- 1- El comisario del campeonato va a ser Kevin Fellipo.
- 2- Despues de cada fecha se les va a enviar un formulario, las repeticiones de cada carrera y van a tener 24hs para realizar la denuncia correspondiente.
- 3- Sera revisada en cada fecha SOLO la vuelta 1 de cada carrera. terminada la vuelta 1, sera obligatorio denunciar para que el comisario vea la maniobra.

4- Tipo de SANCIONES

- RECARGO DE POSICIONES
- EXCLUSION DE LA CARRERA
 - RECARGO DE TIEMPO
- NO CLASIFACA LA PROXIMA FECHA
 - APERCIBIMIENTO

(El piloto que sume 3 apercibimientos no podra clasificar para la siguiente carrera)

- 5- Una vez enviadas las sanciones y cameponato tendran 24hs para hacer una apelacion en caso de disconformidad, la maniobra sera revisada por un 2do comisario y se le dara una respuesta al piloto

REGLAS DE COMPORTAMIENTO EN PISTA

- 1- Será tomado como auto puesto, cuando el auto de atrás tenga su llanta delantera a la par de la llanta trasera del auto de adelante. Este criterio es para maniobras en frenajes o en curvas.
- 2- Si un piloto en una recta tiene un rival detrás, en zona de succión o muy cercano a él, solo podrá hacer un movimiento de línea. Si al realizar este movimiento se genera o puede generar un contacto (el piloto de atrás debe levantar la velocidad), ya no es válido, reconociéndose como BARRIDO DE PISTA. La sanción será apercibimiento, o una más fuerte si es reiterativo.
- 3- Estará habilitado empujar al auto de adelante en rectas y lejos del frenaje, siempre y cuando no se perjudique al mismo, caso contrario puede ser motivo de sanción y denunciabile.
- 4- Si un piloto llega a zona de frenaje con un rival atrás a un auto de diferencia o menos, no puede cambiar de línea a último momento o frenar en diagonal.
- 5- Maniobras habilitadas como válidas en frenaje, son las que se hacen o intentan estando a un auto de diferencia o menos con el de adelante.
- 6- No está permitido entorpecer el paso de los punteros siendo rezagado, esta situación es

motivo de sanción GRAVE.

- 7-** Los reingresos a pista deben ser de manera progresiva y no brusca o perpendicular, el piloto que reingresa debe hacerlo de manera paralela a la trayectoria de ese sector. Los reingresos a pista que se realicen de manera inadecuada, serán motivo de fuertes sanciones.
- 8-** El piloto que tiene su auto fuera de pista, deberá reingresar de forma segura, esperando un claro suficiente que no obligue a realizar maniobras de frenado excesivo o disuasorias a los pilotos de los autos que vienen circulando por la trazada.
- 9-** Luego del reingreso el piloto deberá llevar su vehículo por fuera de la trazada hasta tomar la velocidad habitual del sector que transita.
- 10-** Los pilotos que transiten sobre la pista cuando otro está reingresando (de manera adecuada), deben dejarle el espacio para que puedan realizarlo de manera normal.
- 11-** Los pilotos que por cualquier motivo transitan a baja velocidad, no deben hacerlo sobre la trayectoria ideal. En ningún momento se podrá conducir un automóvil de manera innecesariamente lenta, errática o de una manera que pueda considerarse peligrosa para otros conductores.
- 12-** Si un piloto se encuentra cruzado en pista, debe permanecer con su unidad sin desplazarse, hasta que pase el pelotón y haya mínimo peligro de accidente, una vez que la situación sea poco peligrosa puede moverse siempre y cuando, no sea para un sector donde pueda entorpecer el paso de otros pilotos, intentando salir de la pista en la parte más cercana al pasto o tierra, y luego hacer un reingreso adecuado.

13- Respetar las banderas en pista

BANDERA AZUL:

Cuando un piloto está por ser rezagado y perder una vuelta, al ver la bandera azul deberá planificar ceder la posición para que los pilotos en vuelta rápida pierdan el menor tiempo posible en la maniobra de sobrepaso.

BANDERA AMARILLA

La bandera amarilla informa sobre un incidente en la pista. Los pilotos deben ser respetuosos de las banderas amarillas. Provocar un accidente con bandera amarilla por no tomar la precaución adecuada, puede resultar en penalizaciones más severas que la habitual.

BANDERA ROJA

La bandera roja indica la detención de la carrera por una emergencia que el Comisario Deportivo considere de tal magnitud, y obliga a los pilotos a ingresar a su box, a la espera de las indicaciones del Comisario.

14- Piloto que decida abandonar la competencia, debe dejar su auto en la zona de boxes, y no en otro sector del circuito.

15- Las luces deberán permanecer apagadas durante toda la actividad oficial (tener asignados

botón para encender y apagar las mismas).

16- Será tomado como corte de pista los límites establecidos por el servidor en cada circuito.

reglamento sujeto a modificaciones*