

# **REGLAMENTO DEPORTIVO SUPER TC2000**

## **ART. 1: CANTIDAD DE COMPETENCIAS**

Estará compuesto por diez (10) fechas, los circuitos a utilizar son comunicados y publicados por la organización.

La organización podrá modificar la cantidad y/o circuitos a disputar cada una de las fechas con un mes de anticipación, (al momento de habilitar el server correspondiente).

## **ART. 2: PRECLASIFICACION**

El entrenamiento será parte del campeonato y de las carreras.

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 tres a cinco vueltas (dependiendo longitud de trazado) en forma constante con una pequeña tanda libre, para reconocimiento del circuito, de tres a cinco minutos (dependiendo longitud de trazado).

Este formato de preclasificación se correrá con un mínimo de diez (10) autos IA y sumando pilotos de distintas sucursales que se encuentren practicando dentro del servidor, donde el engrillamiento de las carreras será aleatorio.

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)**
  - Victorias (Puestos, 1, 2 y 3)
  - 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

# **REGLAMENTO DEPORTIVO SUPER TC2000**

- Porcentaje de incidentes por carrera (a menor número mejor puntuación, pudiendo restar puntos).
- Distancia recorrida en Km.
- Record de velocidad
- Tiempo de carrera (Total histórico)

## **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 "WarmUp" / "Tanda Libre". 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 5 a 7 minutos en las prácticas Quick Race)

## **Rating**

- Toda la actividad quedará registrada en el LiveRacer correspondiente a cada categoría de QuickRace.
- Las competencias de QuickRace otorgarán determinada cantidad de puntos de Rating y cuanto más carreras haga cada piloto, más puntos acumulará.
- Para cada fecha de campeonato se estipulará una cantidad mínima de puntos de Rating necesarios para participar.
- Al momento de la participación de la fecha de campeonato, cada sucursal podrá ingresar al server un máximo de pilotos igual a la cantidad de simuladores disponibles, siempre y cuando cuenten con la cantidad de puntos habilitantes para participar de la competencia.

# **REGLAMENTO DEPORTIVO SUPER TC2000**

- En caso que la cantidad de pilotos habilitados para disputar la fecha supere la capacidad del Servidor de AV (30 participantes), el día de la competencia se realizará una tanda de CLASIFICACION dividida en dos grupos. Al finalizar los dos grupos, se unifican los tiempos y los mejores 30 pilotos de la CLASIFICACION GENERAL son los que podran participar de la competencia.

## **ART. 3: DEFINICION DE CAMPEOANTO**

- El campeón de SUPER TC2000 - AUTODROMO VIRTUAL será aquel piloto que reúna más puntos durante campeonato actual.
- El piloto campeón de SUPER TC2000 - AUTODROMO VIRTUAL tiene que haber ganado, al menos, una carrera durante las 10 competencias disputadas en el certamen.
- En caso que haya empate en puntos y victorias, se definirá por cantidad de segundos puestos, podios y/o poles obtenidas.

## **ART. 4:VEHICULOS ADMITIDOS**

Todos los vehiculos que se hallen encuadrados dentro del mod SUPER TC2000, quedan habilitados a ser utilizados por los competidores durante el certamen.

### **CAMBIO DE MARCA:**

- Queda prohibido que un piloto cambie de marca sin previo aviso y habilitación de la organización del campeonato. Todo piloto que desee cambiar la marca, deberá elevar una petición al encargado de sucursal perteneciente y este comunicarlo via mail a: [comisariodeportivo@autodromovirtual.com.ar](mailto:comisariodeportivo@autodromovirtual.com.ar) explicando las circunstancias del pedido. En caso que la organización decida habilitar al piloto el cambio de vehículo, este debera respetarlo hasta el fin del torneo.
- De no respetar este item, el piloto que cambie de vehículo sin autorización será penalizado con cincuenta (50) puntos en tabla de

# **REGLAMENTO DEPORTIVO SUPER TC2000**

campeonato al momento de finalizar la fecha en la que realice el cambio.

## **ARTI. 5: SUCURSALES HABILITADAS**

En lo que respecta a las competencias OFICIALES DE AUTODROMO VIRTUAL todas las sucursales están habilitadas para participar de las carreras y campeonatos salvo que AV CENTRAL disponga lo contrario.

La habilitación de una sucursal nueva para poder participar en carreras y torneos oficiales, queda bajo la aprobación de AV CENTRAL.

La sucursal nueva debe presentar a sus pilotos en primera instancia en las **Prácticas de QuickRace**, y en base al comportamiento y la convivencia en pista con los demás pilotos, será habilitado o no, para correr sin importar la posición del Ranking en que se encuentre.

### **Motivos de inhabilitación de una sucursal:**

- 1) FALTA DE CONOCIMIENTO EN EL FORMATO DE CARRERAS.
- 2) RECIENTE APERTURA DE LA SUCURSAL.
- 3) REPETIDAS INFRACCIONES EN LAS COMPETENCIAS (Quick Race y Fecha de campeonato).
- 4) FALTA DE LIDERAZGO DE LOS RESPONSABLES DE LA SUCURSAL EN EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE LAS COMPETENCIAS.

## **ART. 6: PUNTAJE DE CAMPEONATO**

Se otorgarán 1 (UN) punto para el Campeonato al piloto que realice el mejor tiempo de las pruebas de clasificación. Para cada una de las Series se asignará la siguiente escala de puntos:

<b>PUESTO</b>	<b>PUNTOS</b>
<b>1</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>5</b>

## **REGLAMENTO DEPORTIVO SUPER TC2000**

3	4.5
4	4
5	3.5
6	3
7	2,5
8	2
9	1,5
10	2

Para cada competencia Final se asignará puntaje para el Campeonato de acuerdo a la siguiente escala: (sumará puntos todo aquel piloto que forme parte de la grilla de largada de la competencia)

<b>PUESTO</b>	<b>PUNTOS</b>
1	40
2	30
3	25
4	22
5	21
6	20
7	19
8	18
9	17
10	16
11	15
12	14
13	13
14	12
15	11
16	10
17	9
18	8
19	7
20	6
21	5
22	4
23	3
24	2
25	1
26	1

## **REGLAMENTO DEPORTIVO SUPER TC2000**

27	1
28	1
29	1
30	1

**\*NOTA 1: NO SUMARA PUNTOS AQUEL PILOTO QUE SEA EXCLUIDO DE LA COMPETENCIA**

### **ART. 7:FORMATO DE CARRERA**

#### **CRONOGRAMA:**

**20:00 hs. – CLASIFICACION (10 min // Privado)** = se habilitará la pista durante 10 (diez) minutos para todos los pilotos en forma simultánea y privada (cada piloto se ve solo en pista), de esa forma se evitan incidentes entre los pilotos que estén clasificando.

**20:30 hs. a 21:15 hs. – SERIES** = Por fecha se realizarán dos series clasificatorias a 5/8 vueltas dependiendo longitud del trazado. El ordenamiento de la grilla será dado por la CLASIFICACION.

**21:30 hs. – FINAL** = Por fecha se realiará una carrera final de 20/30 vtas dependiendo longitud del trazado. El orden de largada se regirá por el resultado de las series, tomando como “poleman” (piloto que larga en 1º posición) al ganador de la serie mas rápida.

**La Categoría SUPER TC2000 contará con un sistema de RECARGO DE PUESTOS EN CLASIFICACION según posición en CAMPEONATO.**

<b>POSICION EN CAMPEONATO</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>RECARGO DE PUESTOS</b>	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

# **REGLAMENTO DEPORTIVO SUPER TC2000**

**CARRERAS ESPECIALES:** La organización podrá realizar carreras con formato distinto al habitual de competencia, en los casos que se considere apropiado. (Ejemplo: Larga duración, parada en boxes obligatoria, vuelta jocker, etc) y será comunicada un con un minimo de 7 dias por la comisión directiva de Autodromo Virtual.

## **FORMATO DE LARGADA:**

**Largada en movimiento,** Los pilotos deberán realizar una vuelta detrás del vehículo de seguridad manteniendo distancia mayor a 2 (DOS) vehículos de distancia entre los competidores. La velocidad de transito en esa vuelta tiene que respetar los limites entre 70 y 80 Km/h. Cuando los pilotos ingresen a la recta principal, los integrantes de cada fila deberán ponerse a la par siempre respetando la línea del puntero.

**LOS PILOTOS PODRAN SER SANCIONADOS POR LA ORGANIZACIÓN POR 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 O CUALQUIER VUELTA CON TRANSITO DE PACE-CAR**

## **INGRESO AUTO DE SEGURIDAD:**

En el momento de que el auto de seguridad (Pace Car) ingrese en el circuito, todos los vehículos deberán mantener posición desde el mismo instante en el cual se comunica su ingreso. Piloto que avance alguna posición y haya sido observado por los CD de la competencia se le pedirá que devuelva la posición. En el caso que no cumpla con la orden se le aplicara una penalizacion. Terminada la competencia se revisara el replay para corroborar posiciones al momento de ingreso y egreso del Pace Car.

## **RELANZAMIENTO DE COMPETENCIA:**

En el instante de que el auto de seguridad apaga las luces se avisara por chat a los pilotos que se relanza la competencia. Una vez que el pace car abandona el circuito queda habilitada la competencia, siendo el vehiculo puntero de la carrera quien decide en que momento acelerar antes de pasar por la linea de sentencia.

**TODOS LOS PILOTOS DEBEN RESPETAR POSICIONES HASTA PASAR POR LA LINEA DE SENTENCIA DEL CIRCUITO.**

# **REGLAMENTO DEPORTIVO SUPER TC2000**

Finalizada la competencia todos los participantes deberán dirigirse a parque cerrado (boxes) sin impactar ningún vehículo en el tránsito por la pista.

## **ART. 8:FORMATO E INSCRIPCIÓN DE USUARIOS**

Los pilotos que participen en las carreras (Quick Race y/o Fecha de campeonato) tendrán un usuario que será como su DNI en Autódromo Virtual cada piloto que se de alta deberá completar un formulario con los siguientes datos:(se adjunta formulario)

- Nombre y Apellido completo
- Nombre de Usuario otorgado por AV (según Formato)
- Teléfono de contacto
- E-mail
- Fecha nacimiento
- DNI
- Domicilio
- Sucursal
- Fecha de alta del Usuario

**FORMATO DE USUARIO (Obligatorio)**

**INICIAL de Nombre (espacio) Apellido (espacio) INICIAL de SUCURSAL**

**G Zuccoli VC**

**F Chareun CP**

**Todos los participantes deben ingresar con Nombre de Usuario.**

**En caso que deban ingresar un Nombre de Usuario existiendo uno idéntico anterior, al segundo luego de su apellido se le agregan los últimos 3 números de su DNI. Ej.**

**GZuccoli485 VC / J Lopez995 CP** y como en todos los casos este nombre de usuario debe figurar en el formulario del piloto.



# **REGLAMENTO DEPORTIVO SUPER TC2000**

## **Formularios de Pilotos:**

Cada sucursal debe completar el formulario de piloto en formato digital y debe ser enviado por mail a [comisariodeportivo@autodromovirtual.com.ar](mailto:comisariodeportivo@autodromovirtual.com.ar) cada semana (sólo los nuevos). El título del e-mail debe ser: **Incorporación de pilotos Sucursal xxxxxxxx**

**Los pilotos que se incorporen y no esté presentado su correspondiente formulario no estarán habilitados para participar de los eventos de campeonato sin importar que tenga puntos obtenidos en formato Prácticas de Quick Race.**

## **ART. 9: DENUNCIAS**

Cada sucursal habilitada debe contar con veedores para poder tomar las denuncias de los pilotos.

Las denuncias se ANALIZARAN UNA VEZ FINALIZADA LA FECHA, esto no significa que durante la carrera el COMISARIATO DEPORTIVO aplique sanciones.

Cada piloto tiene la responsabilidad de informar a los VEEDORES de la sucursal en donde participen las incidencias que lo perjudiquen con el siguiente formato:

-NOMBRE DEL DENUNCIANTE Y VUELTA DEL INCIDENTE.

**Ejemplo:** J Caracciolo vuelta 7

Los veedores y/o ComisarioDeportivo NO TIENEN LA OBLIGACION de sancionar o actuar de oficio.

Los veedores de cada local son los encargados de enviar las denuncias al mail [comisariodeportivo@autodromovirtual.com.ar](mailto:comisariodeportivo@autodromovirtual.com.ar)

**NO SE ACEPTAN RECLAMOS O DENUNCIAS SI NO SON ENVIADAS AL CORREO REGLAMENTARIO O SI EL FORMATO DE DENUNCIA NO ES EL CORRECTO**

## **FINALIZACIÓN Y OFICIALIZACIÓN DE LA PRUEBA**

Los resultados quedaran en suspenso hasta 48 hs de finalizada la prueba y estarán sujetos a modificaciones por parte del Comisariato Deportivo.

## **SANCIONES**

# **REGLAMENTO DEPORTIVO SUPER TC2000**

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

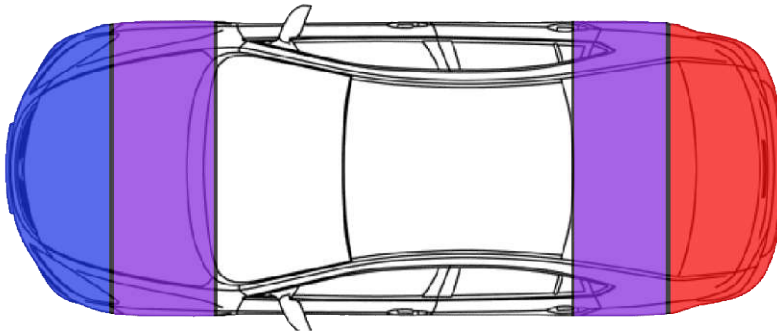
## **DETALLE DE SANCIONES:**

- 1. APERCIBIMIENTO
- 2. DEVOLUCION DE POSICIÓN
- 3. PENALLIZACIÓN CON RECARGA DE TIEMPO
- 4. PASE Y SIGA
- 5. STOP AND GO
- 6. EXCLUSION

## **SANCIONES POST FECHA DE CAMPEONATO**

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.

## **REGLAMENTO DEPORTIVO SUPER TC2000**

TODOS LOS TRANSITOS FUERA DE LOS LIMITES DE PISTA SERAN ADVERTIDOS O SANCIONADOS (+ DE 2 RUEDAS FUERA DEL CIRCUITO).

**IMPORTANTE= EL COMISARIO DEPORTIVO REVISARÁ Y SANCIONARÁ DE OFICIO LAS SIGUIENTES ACCIONES:**

**-LARGADA:** Se revisarán las largadas con partida detenida o en movimiento y se sancionarán con RECARGA DE TIEMPO los adelantamientos.

Las partidas en movimiento tendrán un límite de velocidad de 80 km/h. debiendo la totalidad de los pilotos respetar el engrillamiento y la velocidad propuesta por el Poleman (#1 de la grilla).

**-1º VUELTA:** La primera vuelta será revisada de oficio 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 a Pilotos y/o Sucursales.

**-FINALIZACION DE LA COMPETENCIA:** Los pilotos al finalizar la competencia deberán completarla vuelta e ingresar a boxes.

Cualquier piloto que realice maniobras en perjuicio de otro vehículo luego de superar la línea de meta al finalizar la competencia podrá ser sancionado por el CD. La reincidencia podrá ser sancionada con exclusión y/o suspensión de la competencia.

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

**TODOS LOS QUE NO ESTÁN EXPRESADOS EN ESTE REGLAMENTO, ESTÁN PROHIBIDOS.**