*BASES Y REGLAMENTO*

# COPA SIMRACING FESTIGAME 2021

---

## ÍNDICE


**INTRODUCCIÓN** **2**

**ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES** **2**

**ARTÍCULO 2: ACERCA DEL JUEGO** **2**

**ARTÍCULO 3: CAMPEONATO SIMRACING** **3**

**ARTÍCULO 4: DISPOSICIONES GENERALES** **5**

**ARTÍCULO 5: ORGANIZACIÓN DE LAS SALAS** **6**

**ARTÍCULO 6: LINEAMIENTOS DEPORTIVOS** **7**

**ARTÍCULO 7: RECLAMOS Y DENUNCIAS DEPORTIVAS** **9**

**ARTÍCULO 8: LINEAMIENTOS DE DISEÑO** **9**

**ARTÍCULO 9: PREMIOS** **10**

**ARTÍCULO 10: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN** **11**

**ARTÍCULO 11: ACEPTACIÓN DE LAS BASES** **11**

**ARTÍCULO 12: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR** **11**

## INTRODUCCIÓN

El presente reglamento busca propiciar un ambiente adecuado para el desarrollo de la actividad a continuación. FestiGame, en adelante el "ORGANIZADOR", hace entrega del siguiente reglamento el cual ha sido diseñado con el fin de informar a sus participantes sobre las bases, reglamentos y restricciones de la "Copa SimRacing 2021", en adelante "COMPETENCIA" a realizarse durante "JULIO 2021". Esta competencia estará siendo "COORDINADA" por la comunidad de GTChile. Este reglamento y cualquiera de sus actualizaciones podrán ser descargadas a través del sitio www.festigame.com

## ARTÍCULO 1: CONSIDERACIONES

1.1. La COMPETENCIA lleva por nombre "COPA SIMRACING FESTIGAME 2021*"*.

1.2. COMPETENCIA se realizará en 3 fases: "Fase Pre Clasificación", "Semi Final", "Gran Final".

1.3. Todas las etapas de COMPETENCIA se desarrollarán bajo el marco de EVENTO, el cual es un evento de videojuegos que se desarrollará en el mes de JULIO 2021, Todo vía online y en vivo.

1.4. Todos los pilotos inscritos deben tener agregados como "amigos" en Playstation Network a las siguientes cuentas: DieGodlikeR y Nicodelacalle. Coordinadores del EVENTO.

1.5 Todos los pilotos inscritos deben tener una cuenta **PSN CHILENA**.

## ARTÍCULO 2: ACERCA DEL JUEGO

2.1. **Versión del juego:** Gran Turismo Sport.
2.2. **Plataforma:** PlayStation 4
2.3. **Modo:** Carreras de simulación.
2.4. **Vehículo a utilizar:** Toyota GR Yaris RZ "High Performance" '20
2.5. **Prestaciones del vehículo:** BoP Desactivado, 337HP – 1212 KG.
2.6. **Configuración del vehículo:** PROHIBIDO.
2.7. **Tipo de neumáticos:** Carrera Medios.
2.8. **Ayudas permitidas:** Solo ABS y Control de tracción.
2.9. **Factor de desgastes:** Neumáticos x3, Combustible x1

## ARTÍCULO 3: CAMPEONATO SIMRACING

3.1. El período de inscripciones comienza el Lunes 22 de Noviembre y finaliza el viernes 1 de diciembre a las 11:59PM.

3.2. La fase preclasificación será de 56 pilotos y se desarrollará el día lunes 6 de Diciembre de 2021.

3.3. Una vez finalizado el período de inscripciones, se realizará un sorteo entre todos los jugadores registrados agrupándolos en salas de máximo 14 pilotos.

3.4. Cada una de las salas equivale a una sala de preclasificación, esta fase consta de 15 minutos de vueltas cronometradas y los mejores 28 tiempos del total de inscritos tendrán acceso a la fase semifinal.

3.5. La fase semifinal será de carreras únicas que darán 7 cupos para seguir avanzando a la Gran Final.

3.6. La configuración de sala para todas las carreras será la siguiente:

**Tipo de carrera:** Carrera Real
**Anfitrión fijo de sala:** Sí
**Número máximo de participantes:** 16
**Clasificación por pilotos mínima:** -
**Clasificación de espíritu deportivo mínima:** -
**Pista:** Definido para cada sala de cada fase.
**Condiciones climáticas:** Definido para cada sala de cada fase.
**Número de vueltas:** Definido para cada sala de cada fase.
**Tipo de salida:** En grilla con verificación de salida en falso.
**Orden de grilla:** El más rápido primero.
**Turbo:** Desactivado.
**Fuerza del rebufo:** Real.
**Daños visibles:** Activado.
**Daño mecánico:** Leve.
**Desgaste de neumáticos:** 3x
**Consumo de combustible:** 1x
**Combustible inicial:** Predeterminado.
**Reducción de agarre en pista mojada y bordes:** Real.
**Retardo del final de la carrera:** 120 seg.
**Multiplicador de tiempo de uso de sistema de rebase:** Predeterminado.
**Clasificación, tiempo límite:** 7 minuto(s)
**Tiempo de prórroga para la clasificación:** 180 seg.
**Desgaste de los neumáticos durante la clasificación:** Igual que durante la carrera.
**Consumo de combustible durante la clasificación:** Desactivado.

**Filtrar por categoría:** N300
**Balance de rendimiento:** Desactivado.
**Límite de potencia máx.:** 337 HP
**Peso mínimo:** 1212 KG
**Clasificación de neumáticos máxima:** Carrera Medios.
**Clasificación de neumáticos mínima:** Carrera Medios.
**Restricciones de apariencia:** Sin límite.
**Tipo de número de auto:** Sin límite.
**Asignar número de autos automáticamente:** Ninguno.
**Modificación:** Prohibido.
**Uso de karts:** Desactivado.
**Fantasmas durante la carrera:** Ninguna.
**Penalización por tomar atajos:** Debil.
**Penalización por choque contra muros:** Ninguna.
**Penalización por contacto lateral:** Desactivada.
**Corregir el trayecto tras chocar contra el muro:** Desactivada.
**Reemplazar autos cuando abandonen la pista:** Desactivada.
**Reglas de banderas:** Activado.
**Convertir autos rezagados en fantasmas:** Desactivado.
**Asistencia para contraviraje:** Prohibido.
**Control de estabilidad activo (ASM):** Prohibido.
**Asistencia para línea de conducción:** Prohibido.
**Control de tracción:** Sin límite.
**ABS:** Sin límite.
**Conducción automática:** Prohibido.

3.7. El sistema para el desarrollo de cada carrera, dependiendo de la ronda en disputa, será la siguiente:

- **Ronda Preclasificación:** 15 minutos de vueltas libres en donde cada piloto inscrito tendrá la posibilidad de marcar su mejor vuelta, los tiempos serán ubicados en una tabla y los mejores 28 tiempos acceden a la semifinal.
- **Semi final:** 2 carreras únicas de 14 pilotos, cada carrera otorga a los mejores 7 pilotos cupos para la siguiente ronda.
- **Gran final:** 1 carrera única de 14 pilotos. Esta carrera define al campeón.

3.8. Será responsabilidad de cada jugador, individualmente, estar informado de sus rivales, sus id en las respectivas consolas para añadirse como amigos, la entrega de resultados y cualquier otro tipo de comunicación donde ORGANIZADOR no pueda interceder.

## ARTÍCULO 4: DISPOSICIONES GENERALES

4.1. Todos los pilotos o participantes están comprometidos a observar y cumplir con las disposiciones mencionadas en el presente documento.

4.2. Es responsabilidad de los participantes acatar las comunicaciones emitidas por la organización del campeonato. El canal principal de comunicación serán los grupos de Whatsapp.

4.3. **Es responsabilidad de los participantes el correcto funcionamiento de su respectiva conexión a internet**. La organización está en derecho de no admitir la participación de algún piloto inscrito en alguna ronda determinada si este presenta problemas de conexión que comprometan su participación o la de los demas pilotos de su sala.

4.4. Durante las carreras, para evitar problemas de conexión, está prohibido salir de la sala y reingresar antes de la finalización completa de la carrera.

> 4.4.1. Cualquier problema de conexión durante la carrera será considerado como "fallas mecánicas", **incluidos los problemas de incompatibilidad**.
> 4.4.2. Está terminantemente prohibido abandonar y dejar el auto estacionado en pista, en este caso, es necesario salir de la sala.
> 4.4.3. La única circunstancia en la cual un piloto podrá salir y reingresar de una sala, es por orden directa de los administradores de la misma.

## ARTÍCULO 5: ORGANIZACIÓN DE LAS SALAS

5.1. El comité coordinador de las salas lo conforman Diego Rubilar "DieGodlikeR" y Nicolás de la Calle "Nicodelacalle".

5.2. Los comisarios deportivos serán designados por el comité coordinador mencionado en la norma 5.1.

5.3. Los cronogramas de las salas serán los siguientes.

> 5.3.1. Cada sala se abrirá de 30 a 60 minutos antes del inicio de la clasificación. Durante este tiempo se realizarán las pruebas de conexión necesarias (al menos una) con los participantes presentes. En caso de que uno o más participantes ingrese a la sala después de haber realizado las pruebas, el administrador está en capacidad de no permitir la participación de los involucrados como se especifica en la norma 4.3.

5.3.2. Al terminar la Qualy la carrera será iniciada. Es responsabilidad de cada piloto estar en pista a la hora del inicio de la carrera. NO se reiniciará la carrera en caso de que un piloto no esté dentro de pista en el momento del inicio de la misma.

5.3.3. Está terminantemente prohibido el uso del chat escrito del juego durante el tiempo que dure el evento, este chat podrá ser utilizado solo por el administrador de la sala.

## ARTÍCULO 6: LINEAMIENTOS DEPORTIVOS

6.1. Los siguientes puntos son aplicables a la “para todas las carreras del EVENTO”.

6.2. Los límites de pista son definidos por el mismo Juego y el sistema de penalizaciones por atajos estará ajustado en “débil”. En caso de que exista un corte de pista que no sea sancionado por el mismo juego será valorado por el comisariado deportivo según el siguiente criterio:

6.2.1. Los pianos forman parte de la pista. Las zonas de escape de asfalto o concreto NO forman parte de la pista.

6.2.2. El vehículo deberá mantener al menos 2 ruedas dentro de los límites de la pista en todo momento.

6.2.3. Está prohibido apoyar el vehículo en los muros o guardarrieles para obtener cualquier tipo de ventaja.

6.2.4. Se sancionará con tiempo post carrera a quien no respete los límites de pista en 3 ocasiones dentro de una carrera. El juego penaliza con 0,5 segundos por falta leve, vale decir que, si el piloto es sancionado 3 veces por el juego será sancionado con tiempo post carrera a criterio de los comisarios deportivos.

6.3. En caso de que algún circuito presente alguna variación con respecto a los límites de pista establecidos en la norma 6.2, será comunicado por el comité organizador en la semana de la ronda respectiva.

6.4. En el momento de ingresar o salir del Pit-lane, está prohibido pisar la línea continua divisoria. Faltar a esta norma significará una sanción de 5 segundos añadidos al tiempo total de la carrera. Cada acción será valorada por los comisarios deportivos.

6.5. Está permitido el uso de joystick personales, siempre y cuando estos sean desconectados y desvinculados de la consola una vez terminado cada encuentro.

6.6. Las penalizaciones impuestas por el sistema de juego deberán ser cumplidas por completo en alguna zona segura de la pista y en un plazo máximo de 2 vueltas, incluyendo la vuelta en que el piloto fue sancionado.

6.7. Los reingresos a pista, luego de un despiste, deberán ser en todo momento seguros, sin interferir en la carrera de los demas pilotos.

6.8. Es de carácter obligatorio para los pilotos que están perdiendo una vuelta, dejar paso libre a los autos que están por rebasarlo. Se recomienda no hacer cambios bruscos de trayectoria y levantar el acelerador en una zona segura.

6.9. Cualquier maniobra que saque a otro piloto fuera de la pista es PROHIBIDA y sancionable de acuerdo al criterio de los comisarios deportivos.

6.10. Los contactos que produzcan desventaja a otro piloto son PROHIBIDOS y sancionables de acuerdo al criterio de los comisarios deportivos.

> 6.10.1. el causante de los contactos especificados en las normas 6.9. y 6.10. será evaluado por el comité de comisarios. No en todos los incidentes quien obtiene ventaja será declarado el causante.

6.11. La defensa de posición es permitida siempre y cuando sea en un solo movimiento. Se prohíben los movimientos en zigzag para evitar darle rebufo al piloto que va atrás.

> 6.11.1. Mientras se dé una defensa de posición, en caso de que el auto atacante tenga la mitad de su vehículo en paralelo al auto defensor, el defensor estará obligado a dar espacio para que se complete la maniobra. Asimismo, el atacante debe dejar igualmente espacio para no sacar del circuito al defensor.

> 6.11.2. Es prohibido el movimiento de defensa tardío para ocasionar que el auto atacante colisione al auto defensor.

6.12. En la sesión de Qualy, está prohibido obstaculizar la vuelta de algún otro piloto de cualquier forma.

> 6.12.1. El único caso en que un piloto no deberá dejarle paso libre a otro es si ambos están realizando sus vueltas rápidas.

6.13. El uso del “RADAR” es obligatorio tanto en clasificación y carrera

6.14. Queda estrictamente prohibido iniciar riñas o atacar con descalificaciones personales a cualquier miembro presente en el EVENTO utilizando los canales de comunicación oficiales o algún otro medio. incurrir en estas acciones significará la descalificación inmediata del piloto en cuestión.

## ARTÍCULO 7: RECLAMOS Y DENUNCIAS DEPORTIVAS

7.1. Los reclamos que no cumplan con los requisitos mencionados en este reglamento NO serán considerados o sometidos a revisión por parte de los comisarios deportivos.

7.2. La resolución de un reclamo, realizada por los comisarios deportivos o administración, NO son apelables.

7.3. Solamente se aceptarán reclamos en un plazo de 24 horas luego del término de la carrera en cuestión.

7.4. Los reclamos solo serán aceptados si cumplen con el formato mencionado a continuación:

7.4.1. Los reclamos deberán ser enviados por el medio de comunicación oficial al responsable del campeonato según la norma 5.1.

7.4.2. Es de carácter obligatorio aportar uno o más videos como prueba del incidente, esto para tener todos los ángulos posibles para emitir una sanción.

7.4.3. El reclamo debe contener la ID del piloto que está denunciando, la ID del piloto denunciado y una breve descripción del incidente, mas el aporte de videos como prueba.

## ARTÍCULO 8: LINEAMIENTOS DE DISEÑO

8.1. Los diseños de los vehículos son personales, sin embargo, deben cumplir con ciertas normas impuestas a continuación:

8.1.1. Los vehículos no deben ser en ningún caso diseñados con calcomanías ofensivas u obscenas.

8.1.2. La inclusión de algún tipo de diseño que tenga cualquier tipo de calcomanía que no corresponda, podría y va a significar sanciones severas para el piloto en cuestión.

8.2. Es de carácter obligatorio que todos los pilotos utilicen el portanúmeros oficial del campeonato en la ubicación estrictamente indicada por el comité coordinador mencionado en el punto 5.1.

8.3. Es de carácter obligatorio ubicar las calcomanías oficiales del campeonato en la ubicación y disposición que determine la organización. Estas calcomanías estarán públicas en los perfiles de Gran Turismo Sport del comité coordinador mencionado en el punto 5.1.

8.4. La correcta instalación de las calcomanías y portanúmero, en conjunto con más detalles como el tipo de parasol, etc. estará disponible vía video tutorial en los canales de comunicación oficial del campeonato.

8.5. La incorrecta ubicación o aplicación de los lineamientos de diseño antes expuestos significará una sanción de **40 segundos post carrera**.

8.6. Las calcomanías oficiales pueden variar a lo largo del EVENTO, la inclusión de estas será avisada por el comité coordinador en conjunto con la correcta ubicación de las mismas.

## ARTÍCULO 9: PREMIOS

9.1. Los premios a otorgar son los siguientes:

**1º Lugar:**

- $250.000 CLP

**2º Lugar:**

- $170.000 CLP

**3º Lugar:**

- $80.000 CLP

## ARTÍCULO 10: AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

10.1. Tanto el campeón como cada uno de los participantes a esta competencia, autorizan en forma irrevocable a FestiGame, Ibero Americana Radio Chile y/o a Monky Producciones, junto a cualquier entidad que auspicia el evento y tenga la autorización directa de Monky producciones a difundir sus nombres, voces, imágenes, fotografías, reproducciones, grabaciones en los medios de prensa, oral y gráfica y/o en cualquier otro medio de comunicación (televisión, internet u otras formas que se dispongan). FestiGame tendrá derecho a realizar cualquier tipo de edición, publicación y exhibición de tales imágenes y voces. Nada de ello generará a favor de los participantes y/o ganadores derecho a compensación y/o retribución alguna.

## ARTÍCULO 11: ACEPTACIÓN DE LAS BASES

11.1. El espíritu de este reglamento es el de facilitar el normal desarrollo de COMPETENCIA, tratando de evitar todo tipo de anomalías que afecten su desarrollo. Es por ello que, la participación en esta actividad implica total aceptación de las presentes reglas, las cuales estarán disponibles para ser descargadas a través del sitio web www.festigame.com. Por esta razón, el reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento del mismo en ninguna circunstancia.

11.2. ORGANIZADOR se reserva el derecho de modificar en todo o partes el reglamento y el desarrollo de COMPETENCIA siempre que lo entienda necesario para el desarrollo de este mismo. Del mismo modo, se establece que las comunicaciones recibidas por la organización formarán parte de este reglamento.

Todos los cambios generados a las bases y la comunicación oficial de la competencia se realizará mediante el canal de Discord oficial de las competencias del evento, el que será entregado una vez que se confirme la inscripción a cada participante.

11.3. Los Participantes serán responsables de toda la información enviada con motivo de la presente actividad. ORGANIZADOR podrá suspender o modificar total o parcialmente la COMPETENCIA cuando se presenten situaciones no imputables a las mismas y no previstas en estas bases y/o en el reglamento, efectuando los cambios operativos que consideren necesario y que no signifique alterar la esencia de la competencia, sin que ello genere derecho a compensación alguna a favor de los participantes.

11.4. La misma aceptación a las presentes reglas implica la obligación de los participantes de colaborar con los elementos de marketing y publicidad requeridos por la organización.

## ARTÍCULO 12: RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR

12.1. El campeonato ha sido desarrollado y planificado por FestiGame, único responsable del desarrollo de todo el proceso definido en las bases y en el reglamento.