
DTM 90's



AssettoCorsa Chile



Bases y Detalles

Organizadores:
Sebastián Díaz
Ignacio Rodríguez

Revisión:
Luis Cáceres

Versión 1.0
29 de diciembre de 2018

Índice

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

1. Resumen.

Este campeonato constará con 4 autos de una misma categoría llamada DTM 90s, estos autos se encuentran balanceados. Este campeonato dispondrá de 5 fechas, la carrera de la fecha será con grilla determinada según clasificación previa por vuelta rápida. Las clasificaciones durarán 10 minutos, en tanto las carreras durarán 20 minutos El total de cupos disponibles para el campeonato será de 24 pilotos, el cual tendrá como modo de inscripción un formulario. Los pilotos seleccionados serán solo por orden de inscripción.



2. Difusión.

Campeonato DTM 90s será anunciado por nuestras redes sociales y a través de correos informativos:

- **Facebook:** <https://www.facebook.com/Assetto.Corsa.Chile>
- **Instagram:** <http://www.instagram.com/assettocorsachile>
- **Twitter:** <https://twitter.com/AssettoCorsaCL>
- **Youtube:** <https://www.youtube.com/channel/UC79I2In2qA13qeeUMIDT-sA>



3. Campeonato.

El presente campeonato tiene como fin consolidar pilotos a la comunidad como también generar una actividad mayor en esta. Por lo cual se decidió esta categoría “DTM”.

3.1. Categoría DTM.

El Deutsche Tourenwagen Masters es una competición de automovilismo de velocidad que se disputa en Alemania desde el año 2000. Los automóviles que participan en la competencias de DTM son automóviles de turismo con carrocería silueta, cuya apariencia simula la de automóviles de calle, aunque su mecánica es totalmente distinta para alcanzar velocidades de casi 300 km/h.

Esta competición es organizada anualmente por la Internationales Tourenwagen-Rennen e.V. en cooperación con la Federación Alemana de Automovilismo y Motociclismo.

El DTM es una de las categorías de turismos más importantes del mundo y una de las series de automovilismo internacional más populares, junto a la Fórmula 1 y la NASCAR Cup Series. La categoría ha contado con estrellas propias, como los multicampeones Bernd Schneider, Mattias Ekström y Timo Scheider, así como ex pilotos de Fórmula 1: Mika Häkkinen, Jean Alesi, Ralf Schumacher, Heinz-Harald Frentzen, David Coulthard, Timo Glock, Paul di Resta, Pascal Wehrlein, y el piloto del Safety Car en Fórmula 1, Bernd Maylander.

Los autos que se utilizarán para esta categoría se muestran a continuación:

- Ford Sierra RS500 DTM.



- Alfa Romeo 155 TI V6 DTM.



- BMW M3 E30 Gr.A 92 DTM.



- Mercedes-Benz 190 EVO II DTM.



3.2. Modo de Operación.

Cada fecha se realizará un día Martes a las 21:00 horas. Se abrirá un servidor con el circuito correspondiente a la fecha siguiente al menos 1 semana previa al día de la carrera, a modo de prácticas. El mismo día de la carrera habrá una sesión de clasificación de 15 minutos, antes de la carrera. De acuerdo a la fecha correspondiente, la primera carrera será de 20 minutos y la segunda carrera será de 20 minutos

La clasificación determinara las ubicaciones para la primera carrera, la segunda carrera usara grilla invertida en base al resultado de la primera carrera.

3.3. Horarios.

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

- Prácticas: 20:00h a 21:14h
- Clasificación: 21:15h a 21:30h
- Carrera 1: 21:31h a 21:51h
- Carrera 2: 21:55h a 22:15h

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

4. Reglamento.

Este reglamento es válido a partir de la primera fecha del campeonato, el 8 de Enero del 2019.

4.1. Comportamiento general en pista.

En general se pedirá a los participantes no interrumpir el sano desarrollo con conductas anti-deportivas a los otros participantes. Cualquier conducta que no se alinee con los valores que Assetto Corsa Chile propone será duramente sancionada. En general, el Staff del servidor se reserva el derecho de admisión y participación.

4.2. Luchas en pista.

En automovilismo no existe un código escrito para disputar posiciones. Sin embargo, 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 penalizara luego de la carrera, con una reprimenda verbal y en casos más extremos, con un baneo del servidor. Para mayores detalles, consultar el anexo sobre peleas en pista, cortesía de Giancarlo Raggio.

- [Técnicas de carrera.](#)

4.3. Clasificación.

Durante la sesión de clasificación se pide no interrumpir las vueltas rápidas de otros participantes. No cumplir esta regla puede implicar un kick automático del servidor. Si se prosigue con actitudes antideportivas, se restaran puntos a la licencia virtual de piloto.

4.4. Bonificaciones y penalizaciones en clasificación

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

4.4.b. Penalizaciones dependiendo del incidente:

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

- 4.4.c. Para entrar a boxes, se debe manejar hacia el pitlane y realizar una entrada a pits de manera realista. No realizar esto será sancionado con -3 puntos licencia de pilotos.
- 4.4.d. Si un piloto sufre daños irreparables en la clasificación y no puede volver a boxes por su propio medio, deberá abandonar la clasificación volviendo a pits a través de la tecla escape y no podrá reingresar a la pista. No obedecer esta regla descontará 10 puntos licencia de pilotos.
- 4.4.e. Para los usuarios de Discord, deberán realizar la sesión de clasificación al menos con activación manual de voz, esto es, configurar un botón con la función *push to talk*. Micrófonos abiertos serán expulsados de la sala.

4.5. Carrera.

En carrera se pide tranquilidad durante la largada, primera curva y primera vuelta en todos los circuitos y con todo el material rodante. Esto para prevenir futuros accidentes debido a autos dañados. Cualquier conducta en exceso agresiva será penalizada con un kick automático del servidor. Si se prosigue con actitudes antideportivas, se restaran puntos a la licencia virtual de piloto.

4.6. Bonificaciones y penalizaciones en carrera

- 4.6.a. Se otorgará 1 punto bonus al piloto que realice la vuelta más rápida en carrera.
- 4.6.b. Penalizaciones dependiendo del incidente:
 - Chocar a otro piloto: -3 puntos licencia de pilotos.
 - Sacar a otro piloto de pista: -4 puntos licencia de pilotos.
 - Adelantamiento con bandera amarilla: -2 puntos licencia de pilotos.
 - Cortar trazada de un piloto que va en vuelta rápida: -5 puntos licencia de pilotos.
 - Contacto que cause múltiples colisiones (3 o más vehículos involucrados): -5 puntos licencia de pilotos.
 - Bloquear el paso con bandera azul: -5 puntos licencia de pilotos.
 - Detenerse y/o retirarse durante la carrera en curso: -6 puntos licencia de pilotos.

- 4.6.c. No se puede detener el vehículo en ningún momento de la carrera, independiente de sus condiciones (con excepción de daños totales o estanque vacío, por lo que se dirigirá a pits directamente y quedará como DNF).
- 4.6.d. Si el piloto no pudiere participar en la fecha, es deber del mismo avisar con anticipación, o podría quedar descalificado del resto de las competencias, sin derecho a apelación y su puesto podría ser ocupado por otro piloto.
- 4.6.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.
- 4.6.f. El equipo de comisarios podrá, sin necesidad de un reclamo en específico, aplicar sanciones de manera automática y sin previo aviso.
- 4.6.g. Cualquier reclamo que no figure en estas directrices se considerará analizable y pasará a debate entre los comisarios.
- 4.6.h. Al final de cumplirse el plazo de reclamos se detallará un documento con las sanciones aplicadas y su resultado final en el campeonato.

4.7. Reclamos y/o denuncias.

El enlace siguiente es para 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 se da un plazo máximo de 4 días para tomar las sanciones, las cuales se aplicaran directamente a la fecha siguiente. Las personas involucradas serán avisadas a través de su correo ingresado en el formulario de inscripción

Cabe destacar que quien realice la denuncia debe tener claro en qué momento de la carrera fue el incidente y tener identificados a todos los involucrados.

- [Reclamos.](#)

4.8. Licencia de pilotos.

La licencia virtual de piloto es un sistema que penaliza a los pilotos en caso de realizar actos que atenten contra los valores de la comunidad, restando puntos en caso de existir sanciones graves. Se sumaran puntos en caso de acabarse la duración de los mismos y exhibir buen comportamiento durante el tiempo. Se contará con 30 puntos de licencia al inicio del campeonato.

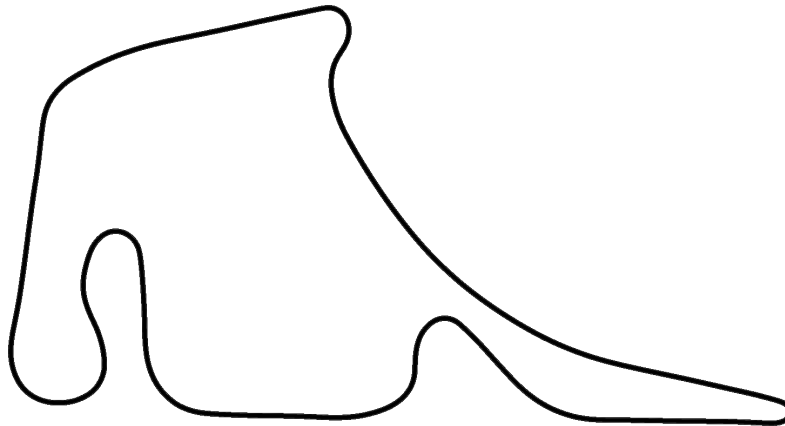
4.9. Calendario.

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

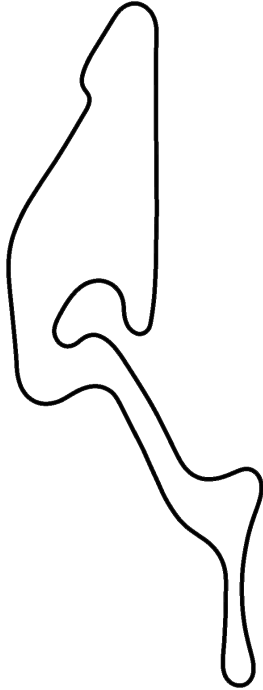
- Primera fecha: 8 de Enero del 2019
 - Circuito: Zolder



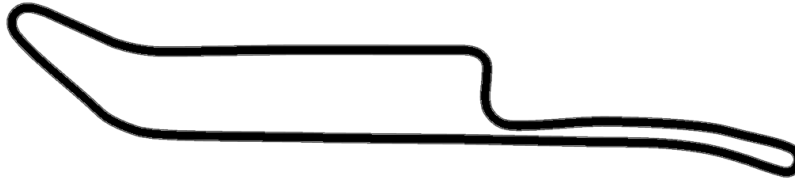
- Segunda fecha: 15 de Enero del 2019
 - Circuito: Hockenheimring



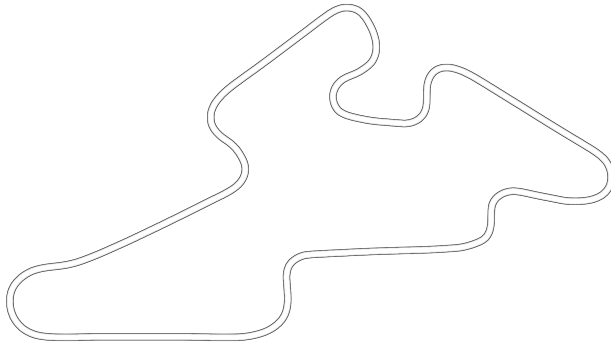
- Tercera fecha: 22 de Enero del 2019
 - Circuito: Nurburgring



- Cuarta fecha: 29 de Enero del 2019
 - Circuito: Norisring



- Quinta fecha: 1 de Febrero del 2019
 - Circuito: Brno



5. Contenido Necesario.

Necesario contar con el DLC "Dream Pack 1", además descargar el contenido extra que se encuentra a continuación:

- [Ford Sierra.](#)
- [Circuitos.](#)

6. Requerimientos de Inscripción.

Tener 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.](#)