

ASSETTO CORSA CHILE

Bases y Detalles



SENNNA'S CHALLENGE

Organizador:
Luis Cáceres

Revisión:
Gerson Carrasco

Versión 1.7
2 de mayo de 2019

Índice

1	Resumen	2
2	Campeonato.	3
3	Reglamento.	8
3.1	Sistema de puntajes.	8
3.2	Bonificaciones y penalizaciones en clasificación.	9
3.3	Bonificaciones y penalizaciones en carrera.	9
3.4	Reclamos y/o denuncias:	10
4	Modo de Operación.	11
5	Inscripciones.	12
5.1	Contenido Necesario.	12
6	Difusión.	13

1. Resumen

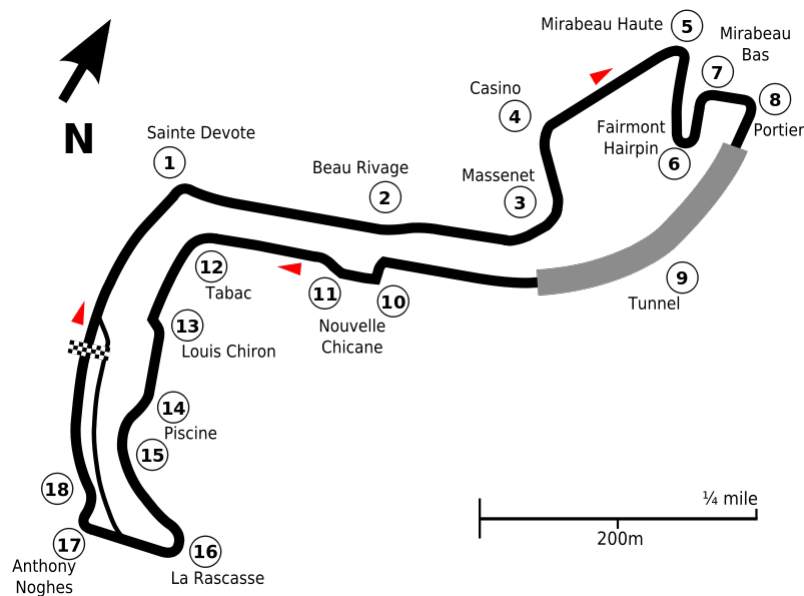
Este año 2019, en el mes de Mayo, se cumplen 25 años de la partida de uno de los mejores pilotos en la historia de la Fórmula Uno, Ayrton Senna, en el Gran Premio de San Marino el 1 de Mayo de 1994. Este campeonato se presenta en conmemoración al vigésimo quinto aniversario de su muerte, replicando algunas de las carreras que él mismo consideró dentro del ranking top 10 de sus mejores presentaciones en pista, y que además convirtieron al piloto brasileño en una leyenda de la Fórmula Uno.



2. Campeonato.

1. Grand Prix de Mónaco 1984.

- Esta fue solo la sexta carrera de Senna en la Fórmula Uno, después de ganar el campeonato británico de Fórmula Tres el año anterior. Pero sacó a su auto muy promedio Toleman TG184 desde la décimo tercera posición hasta la segunda posición y se estaba acercando velozmente para adelantar al líder Alain Prost cuando se marcó la bandera roja en la carrera.
- Pista a usar: Mónaco 1988.



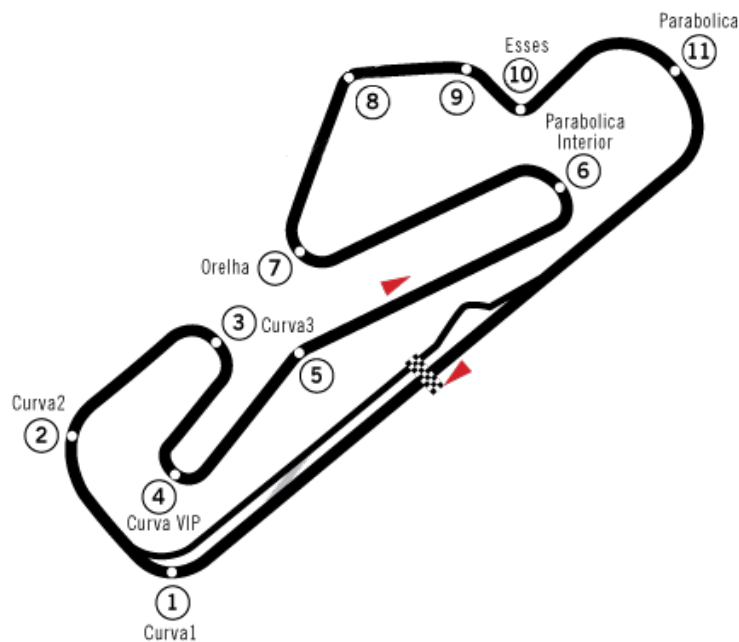
- Auto a usar: Lotus 98T con skin.



- Fecha: 08 de Mayo del 2019

2. Grand Prix de Portugal 1985.

- Senna logró su primera pole position, seguida de su primera victoria en la Fórmula Uno en lo que fue solo su segunda carrera para el equipo Lotus arriba del 97T en un Estoril muy húmedo. Los rebasó y dobló a todos, excepto al segundo lugar, Michele Alboreto, quien quedó atrás con una diferencia de más de un minuto.
- Pista a usar: Estoril 1988.



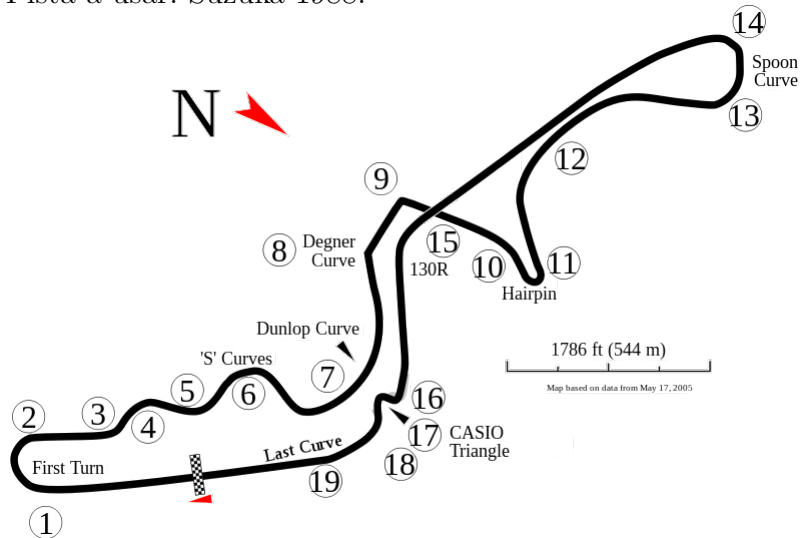
- Auto a usar: Lotus 98T.



- Fecha: 15 de Mayo del 2019

3. Grand Prix de Japón 1988.

- Comenzó desde la pole, pero se deslizó al décimo cuarto lugar después de haberse parado en la parrilla de salida, sin embargo luchó a través del campo para asegurar la victoria que le valió su primer campeonato mundial en la penúltima carrera de la temporada.
- Pista a usar: Suzuka 1988.



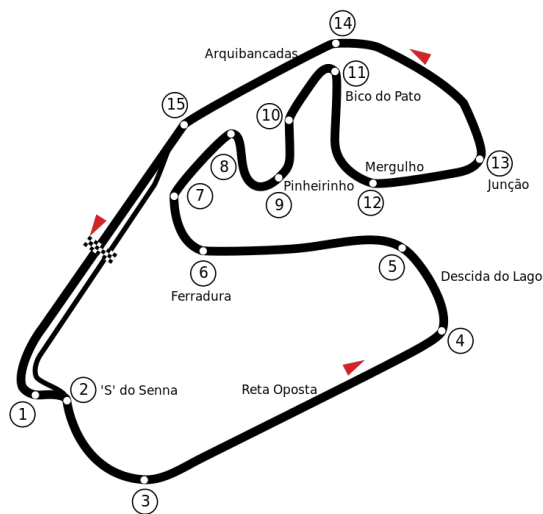
- Auto a usar: McLaren MP4/4.



- Fecha: 22 de Mayo del 2019

4. Grand Prix de Brasil 1991.

- Otra victoria húmeda para deleitar a la multitud local. Senna vio los desafíos de un veloz Nigel Mansell y un obstinado Riccardo Patrese. Sorprendentemente, el McLaren MP4/6 había perdido su cuarta marcha, luego la tercera y la quinta, antes de quedar atrapada en la sexta. Tras una gran hazaña de correr solo con la sexta marcha, terminó agotado al final de la carrera y tuvo que ser sacado del coche.
- Pista a usar: Interlagos 1975.



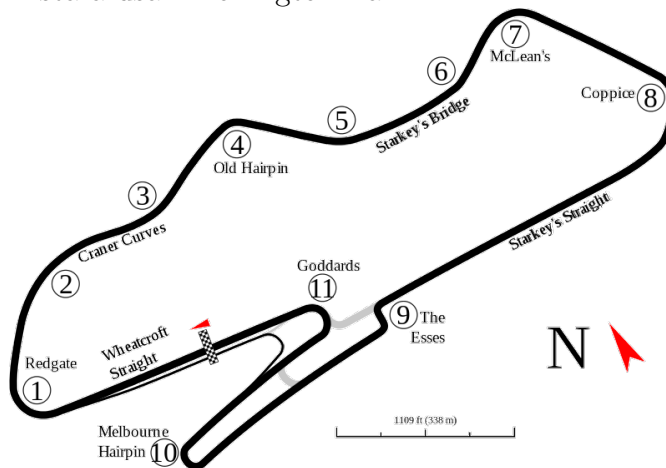
- Auto a usar: McLaren MP4/6.



- Fecha: 29 de Mayo del 2019

5. Grand Prix de Europa 1993.

- La carrera de Senna favorita de muchas personas, pero él mismo la ubicó como su segunda mejor carrera, luego de Estoril en 1985. Donington estaba muy mojado, pero Senna demostró su dominio completo de las condiciones climáticas en la pista con una de sus conducciones más enfáticas, ganando por más de un minuto, arriba de un veloz McLaren MP4/8.
- Pista a usar: Donington Park.



- Auto a usar: Williams FW14 con skin.



- Fecha: 05 de Junio del 2019

3. Reglamento.

Este reglamento es válido a partir de la primera fecha del campeonato, el 08 de Mayo del 2019.

3.1. Sistema de puntajes.

Cuadro 1: Puntajes.

Posición	Puntos
1°	25
2°	18
3°	15
4°	12
5°	10
6°	8
7°	6
8°	4
9°	2
10°	1

3.2. Bonificaciones y penalizaciones en clasificación.

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

3.2.b. Penalizaciones dependiendo del incidente:

- Chocar a otro piloto: +4 segundos al tiempo final en carrera.
- Sacar a otro piloto de pista: +7 segundos al tiempo final en carrera.
- Adelantamiento con bandera amarilla: +7 segundos al tiempo final en carrera.
- Cortar trazada de un piloto que va en vuelta rápida: +10 segundos al tiempo final en carrera.
- Contacto que cause múltiples colisiones (3 o más vehículos involucrados): +14 segundos al tiempo final en carrera.

3.2.c. 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 5 puestos en la tabla al piloto que la infrinja.

3.2.d. 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*.

3.2.e. El equipo de comisarios podrá, sin necesidad de un reclamo en específico, aplicar sanciones de manera automática y sin previo aviso.

3.3. Bonificaciones y penalizaciones en carrera.

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

3.3.b. Penalizaciones dependiendo del incidente:

- Chocar a otro piloto: +4 segundos al tiempo final en carrera.
- Sacar a otro piloto de pista: +7 segundos al tiempo final en carrera.
- Adelantamiento con bandera amarilla: +7 segundos al tiempo final en carrera.
- Bloquear el paso con bandera azul: +10 segundos al tiempo final en carrera.
- Contacto que cause múltiples colisiones (3 o más vehículos involucrados): +14 segundos al tiempo final en carrera.
- Detenerse y/o retirarse durante la carrera en curso: +18 segundos al tiempo final en carrera.

- 3.3.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).
- 3.3.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.
- 3.3.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.
- 3.3.f. El equipo de comisarios podrá, sin necesidad de un reclamo en específico, aplicar sanciones de manera automática y sin previo aviso.
- 3.3.g. Cualquier reclamo que no figure en estas directrices se considerará analizable y pasará a debate entre los comisarios.
- 3.3.h. Al final de cumplirse el plazo de reclamos se detallará un documento con las sanciones aplicadas y su resultado final en el campeonato.

3.4. 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 48 horas desde el término de la carrera que corresponda. 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. Modo de Operación.

Cada fecha se realizará un día Miércoles 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.

Para el día de carrera, el servidor quedará programado de acuerdo a la fecha correspondiente, en base a lo siguiente:

- En la Fórmula 1 toda carrera debe completar las vueltas necesarias al circuito o recorrido para alcanzar la distancia de 305 km y ni una vuelta más, a excepción de Mónaco que son 260 km. Para este campeonato se tomará el 45 % de dichas distancias, por lo que corresponde a 135 km en todas las pistas y la excepción de Mónaco con 117 km. Dejando así las siguientes vueltas a realizar en cada circuito:
 - Mónaco: 36 vueltas.
 - Estoril: 33 vueltas.
 - Suzuka: 24 vueltas.
 - Interlagos: 18 vueltas.
 - Donington: 35 vueltas.
- Habrá una sola sesión de clasificación con una duración de 15 minutos.
- A partir de las posiciones obtenidas en clasificación, la carrera será con salida en grilla.
- El servidor tendrá para cada carrera una configuración con desgaste de neumáticos y consumo de combustible acelerados.
- En carrera, es obligación detenerse al menos 1 vez en boxes para repostar y/o cambiar neumáticos.

5. Inscripciones.

El total de cupos disponibles para el campeonato será de 24 pilotos. Los pilotos seleccionados serán sólo por orden de inscripción.

5.1. Contenido Necesario.

Para competir en este campeonato es necesario tener el juego Assetto Corsa original, contar con una conexión de internet estable con un máximo de ping de 200 ms evaluables por el staff para evitar incidentes en carrera y tener acceso a Discord, al menos con opción de oír las instrucciones del staff durante la carrera. Además se debe contar con el contenido extra que se encuentra disponible para descarga en los siguientes enlaces.

- [Auto McLaren MP4/4.](#)
- [Auto McLaren MP4/6.](#)
- [Auto Williams FW14.](#)
- [Skin Toleman TG184.](#) Instalar en Lotus 98T.
- [Circuito de Mónaco.](#)
- [Circuito de Estoril.](#)
- [Circuito de Suzuka.](#)
- [Circuito de Interlagos.](#)
- [Circuito de Donington.](#)
- Contenido Adicional (no obligatorio):
[Mod de lluvia.](#) Instrucciones de instalación incluidas.

Todo piloto que desee participar debe inscribirse antes de la primera carrera, es decir, tiene plazo hasta el 08 de Mayo del 2019 antes de las 20:59 horas para inscribirse, llenando el formulario del siguiente enlace.

- [Inscripciones.](#)

6. Difusión.

Toda información relevante al campeonato será anunciada por nuestras redes sociales y/o a través de correos informativos:

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

