

# Reglamento

## MaD eSports F1 Championship.

### 1. Requisitos

Cuenta de Steam activa, el videojuego oficial de F1 desarrollado por Codemasters sin ningún tipo de modificación (únicamente las actualizaciones oficiales), la versión del videojuego queda a discreción del organizador del torneo (esto en el caso de una nueva entrega del videojuego).

No existen normas con respecto al Nickname del juego, este se deja a libre elección del piloto, siempre y cuando sea permitido por Steam.

### 2. Modalidad de competencia

Será un campeonato anual compuesta por 23 fechas, utilizando los trazados oficiales proporcionados por el videojuego, esto para emular la longitud de la temporada oficial de F1 2021. Cada uno de los eventos está compuesto por una prueba de clasificación para definir el orden de salida y una carrera o evento principal el cuál define la mayoría de los puntos en disputa.

La organización invitará a la sala aquellos pilotos que confirmaron por los medios oficiales proporcionados y definidos por la organización.

### 3. Pilotos

Quienes deseen participar en el campeonato deberán llenar el formulario de inscripción incluido en esta misma página, se les confirmará por medio de correo electrónico la recepción de los datos. Los pilotos deberán mantener el respeto por sus rivales dentro y fuera de la pista, no cumplir con esta disposición podrá la organización en todo su derecho de expulsar al piloto si lo considera necesario.

Por las limitaciones del juego, las partidas cuentan con 20 cupos para pilotos y 2 espectadores, los primeros 20 registros serán los pilotos oficiales, aquellas inscripciones recibidas luego de las 20 primeras, quedarán en la lista de suplentes, los cuales estarán habilitados para correr cuando en alguna de las fechas un piloto oficial no pueda participar. Así mismo, se aclara que un piloto oficial puede ser reemplazado por uno de los suplentes en caso de ausencias consecutivas (a discreción del organizador y con previo aviso).

#### a. Criterios de desempate

- El título de Campeón del torneo será otorgado al piloto que haya acumulado la mayor cantidad de Puntos a largo del Torneo.
- Si dos o más pilotos finalizan el torneo con el mismo número de puntos, la posición final quedará establecida teniendo en cuenta los siguientes puntos:
  - Mayor número de victorias
  - Mayor número de segundos puestos, terceros, cuartos, etc.
  - Mayor número de competencias disputadas.

#### 4. Día y horarios

Todos los miércoles desde las 22:20h de Argentina, Uruguay y Chile 20:20 de Colombia y 19:20 de Costa Rica y México.

22:20 Reunión en Sala/Chat Steam

Se arma Sala

22:40 Clasificación Corta 18 Minutos

23:00 Carrera al 50%

A tener en cuenta:

Un Piloto que no esté en la sala al momento de comenzar la Clasificación estará de Espectador.

Piloto que se vaya de la Clasificación volverá como Espectador (a menos que el videojuego le permita obtener el control del monoplaza nuevamente).

#### 5. Configuración del evento y ayudas

- **Rendimiento de los coches:** Al mismo nivel
- **Tipo de Clasificación:** Corta de 18 minutos de duración
- **Distancia de Carreras:** Al 50% con condición cambiante de pista.
- **Parc Ferme:** Activado
- **Colisiones:** Activado
- **Daños:** Reducido/Completo\*
- **Fantasma:** Desactivado
- **Configuración del Coche:** Completa
- **Coche de Seguridad:** Activada
- **Reglas de Bandera:** Activado
- **Severidad al saltarse curvas:** Estricto/Normal según circuito\*
- **Vuelta Previa:** Activado
- **Arranque de Carrera:** Manual
- **Temperatura goma:** Superficie y carcasa

- **Asistencia de Frenado:** Desactivado
- **Frenos antibloqueo:** Activado
- **Control de Tracción:** Hasta Medio
- **Caja de Cambios:** Hasta automático
- **Asistencia en boxes:** Desactivada
- **Asistencia de salida de boxes:** Desactivada
- **Trazada dinámica:** Solo curvas
- **Asistencia ERS:** Desactivado
- **Asistencia DRS:** Desactivado
- **Asistencia combustible:** Desactivado

\*La Organización puede hacer cambios si cree conveniente para el bien del Torneo.

## 6. Puntuación

Pos.	Puntos	Pos.	Puntos
1º	25	6º	8
2º	18	7º	6
3º	15	8º	4
4º	12	9º	2
5º	10	10º	1
Record de vuelta 1 Punto			
Pole 1 Punto			
Por ser de la Partida 1 Punto			

Para obtener el punto por la Vuelta Rápida el piloto deberá haber terminado la Carrera dentro de los 10 primeros, de lo contrario quedará vacante.

Para sumar deberá haber quedado clasificado en la carrera.

Además, se le otorgara 1 punto a quien haya hecho la Pole y 1 Punto Bonus a quien sea de la partida.

## **7. Desconexiones, fallas técnicas, maniobras y comportamiento en pista**

Sea en clasificación o en carrera, si existe una desconexión exclusiva de uno de los pilotos por fallas propias de su equipo de cómputo, proveedor de Internet o cualquier otro tipo de evento fuera de su control o no, podrá retornar a la partida ya sea por invitación o por unión a la misma, sin ningún tipo de sanción, volverá como espectador y podrá tomar el control del monoplaza si así el juego se lo permite.

Se recomienda a todos los pilotos tomar las medidas necesarias para tratar de evitar lag antes de entrar a la partida. En caso que los problemas atenten contra la partida de los demás pilotos, la organización podrá solicitar al piloto abandonar la prueba.

Una vez iniciado el evento se podrá reiniciar la partida por la duración original (50%) si se ha transcurrido el 49% o menos de la prueba, o reinicio a la mitad de la duración original (25%) si ha transcurrido 50% o más del evento original y se reiniciará bajo las siguientes condiciones:

- Confirmación de una falla técnica general ya sea de Steam o del juego
- Si durante la salida el 50% o más de los pilotos tienen accidentes (colisión en cadena)
- Si tras el reinicio los problemas continúan, la organización puede tomar la decisión de suspender la fecha y trasladarla para la semana siguiente.

En el caso de sobrepasar límites de pista por la mínima, o la salida completa de la trazada, el piloto deberá reincorporarse al circuito de la forma más segura posible, respetando los pilotos que vienen por la trazada, en caso necesario deberá ceder el paso y de ser posible reincorporarse fuera de la línea ideal de carrera, así mismo, si por medio de una salida de pista se gana una posición ilegalmente, deberá ceder la posición, la cual será avisada por el mismo juego. Omitir esta directriz de seguridad y en el caso de causar accidentes, se procederá con las acciones disciplinarias aplicables al caso (requiere de presentarse la denuncia formal por formulario incluida esta misma página).

Con respecto a rodar seguro en pista, en relación a autos con desperfectos graves y pilotos doblados (banderas azules) deberán apartarse de la línea ideal de carrera para no perjudicar al piloto que venga por detrás y más rápido, así evitar provocar otros accidentes.

Se permite un cambio de dirección al vehículo que va adelante para defender posición mientras no produzca un accidente durante la maniobra. Tiene prohibido frenar exageradamente pronto o hacer zig-zag para defenderse. Siempre hay que dejar suficiente espacio para el trazado de ambos vehículos durante una disputa por posición, respetando las líneas internas y externas, como cuando están en paralelo, por ejemplo

Si durante un ataque el piloto perseguidor no logra llegar paralelo al piloto de delante, este deberá respetar a dicho piloto al llegar a un punto de frenado, sin tocarle y tratar su ataque más adelante.

En caso de accidentes en los cuales el piloto infractor espera y cede posición, cabe destacar que NO es obligatorio hacerlo, sin embargo, será un atenuante en la sanción que se le puede aplicar al piloto en el caso de ser recibida la denuncia.

## **8. Denuncias**

Las reclamaciones serán recibidas como tiempo máximo 24 horas luego de finalizado el evento, la misma será enviada por medio del formulario disponible al final de esta página, los comisarios recibirán los datos y procederán a deliberar, una vez se definan las respectivas sanciones se informará a los pilotos infractores para que presenten apelaciones como máximo 24 horas después de la notificación.

Para las denuncias se recomienda grabar la carrera y también tener los resúmenes de las carreras, sin embargo, NO ES OBLIGATORIO, sólo se revisan las maniobras que sean recibidas por medio del formulario de denuncias.

## **9. Sanciones**

Las sanciones se clasifican en 4 categorías:

### **a. Advertencias:**

Cuando una maniobra no es para sanción, cuando se incumple comportamiento en pista sin provocar colisiones.

En este apartado las advertencias quedan a discreción de los comisarios.

A la suma de tres advertencias se sancionará al piloto con la imposibilidad de clasificar en la fecha siguiente, saliendo último.

Las banderas blancas/negras no generan advertencias, las sanciones respecto a ellas serán las que el mismo juego determine, incluso DSQ si el mismo juego lo ve necesario.

Las acciones que se declaren como incidente de carrera no conllevan advertencia ni sanción, ya que son eventos donde las circunstancias llevan a un accidente donde no existe culpa por parte de los involucrados.

**b. Sanciones Leves:**

Las sanciones leves corresponden a aquellas maniobras en las cuales se irrespeta el apartado de maniobras y comportamiento en pista provocando roces o incidentes los cuales no supongan un problema mayor para el piloto perjudicado y se contemplan de la siguiente manera:

<b>Situación</b>	<b>Sanción</b>
1. Adelantar a un rival provocando un roce/golpe sin causar daños ni pérdida de tiempo significativa	2 segundo sobre el tiempo final de carrera.
2. Defender una posición haciendo más de un cambio de trayectoria	1 segundo sobre el tiempo final de carrera.
3. Defender una posición realizando zig-zag sin provocar accidentes	3 segundos sobre el tiempo final de carrera.
4. Adelantar bajo condiciones de bandera amarilla	2 segundos sobre el tiempo final de carrera en caso no ser sancionado por el juego.
5. Provocar roces/golpes a la entrada o salida de boxes	5 segundos sobre el tiempo final de carrera.
6. Cualquier otra eventualidad sin accidente que requiera sanción leve a discreción de los comisarios	De 1 a 5 segundos sobre el tiempo final de carrera / imposibilidad de clasificar en la fecha siguiente

### c. Sanciones Graves:

Las sanciones graves corresponden a aquellas maniobras en las cuales se irrespeta el apartado de maniobras y comportamiento en pista provocando accidentes que perjudiquen a los demás pilotos y se contemplan de la siguiente manera:

Situación	Sanción
1. Adelantar a un rival provocando daños.	3 segundos sobre el tiempo final de carrera
2. Adelantar a un rival provocando accidente de ambos	5 segundos sobre el tiempo final de carrera
3. Defender una posición haciendo más de un cambio de trayectoria provocando daños.	3 segundos sobre el tiempo final de carrera.
4. Defender una posición haciendo más de un cambio de trayectoria provocando accidente de ambos	5 segundos sobre el tiempo final de carrera
5. Defender una posición realizando zig-zag provocando accidente	10 segundos sobre el tiempo final de carrera.
6. Maniobras con fuerza desmedida provocando roces/accidentes dejando al oponente fuera de pista, perdiendo tiempo y/o posiciones	10 segundos sobre el tiempo final de carrera.
7. No ceder espacio a los punteros durante las banderas azules	3 segundos sobre el tiempo final de carrera
8. Reincorporarse a pista molestando a los pilotos que vienen en la trazada	3 segundos sobre el tiempo final de carrera.
9. Golpear a un rival dejándolo fuera de pista/ con daños y/o trompo	10 segundos sobre el tiempo final de carrera.
10. Golpear a un rival dejándolo DNF.	Drive Through (24 segundos sobre el tiempo final de carrera).
11. Ocasionar un accidente en cadena durante la largada afectando a menos del 50% de la parrilla	10 segundos sobre el tiempo final de carrera.
12. Cualquier accidente grave, donde no exista intención pero que provoque situaciones complicadas a los rivales	Entre 3 a 10 segundos sobre el tiempo de final de carrera, a discreción de los comisarios.

#### **d. Sanciones Muy Graves**

Las sanciones muy graves corresponden a aquellas maniobras en las cuales se irrespeta el apartado de maniobras y comportamiento en pista de manera intencional para perjudicar a los demás pilotos y/o reincidencia de faltas graves y muy graves y se contemplan de la siguiente manera:

<b>Situación</b>	<b>Sanción</b>
1. Golpear a uno o más rivales de forma deliberada con la intención de provocarle daños o dejarlo DNF.	Descalificación
2. Realizar cambios de trayectoria al defender posición y/o zig-zag con la intención de provocar daños al piloto(s) perseguidor(es)	Descalificación
3. Cualquier tipo de insulto o irrespeto a los miembros del torneo sin importar la forma en que estén involucrados.	Expulsión del torneo
4. La reincidencia de faltas graves y muy graves	Expulsión del torneo a discreción del organizador.
5. La sospecha o confirmación de cualquier tipo de uso de elementos ilegales o "cheats"	Expulsión del torneo