



## **REGLAMENTO DE ESPORT TC2000 (ANEXO 1)**

### **REQUISITOS:**

Hardware: PC

Software: rFactor 2

Para poder participar del campeonato de TC2000eSport deberás tener una PC y el juego rFactor 2.

Ingresar a <http://esport.carburando.com> para conocer todos los detalles del campeonato.

Deberás suscribirte al Campeonato abonando el importe correspondiente mediante los medios de pagos disponibles. <https://tc2000esport.boleteria.online/>

Una vez inscripto en el campeonato nos contactaremos para entregar el contenido de la categoría TC2000 eSport para rFactor 2 y los circuitos que se irán utilizando cada fecha.

\*Aclaración: el importe abonado es por la participación en el campeonato, no es por el juego rFactor 2. En caso de no contar con el juego en tu PC podrás adquirirlo con costo mediante Steam. [https://store.steampowered.com/app/365960/rFactor\\_2/](https://store.steampowered.com/app/365960/rFactor_2/)

### **CÓMO PARTICIPAR?**

Todos los que estén suscriptos al campeonato de TC2000eSport podrán ingresar a los servidores de QuickRace del campeonato, que serán los que se utilizarán para realizar la pre-clasificación y todos los participantes que cumplan con el puntaje mínimo requerido por la organización del campeonato, por fecha, estarán habilitados para participar de la Fecha de Carrera del Campeonato.

(La cantidad de pilotos podrá ser mayor en caso que la organización lo informe al momento de cerrar la preclasificación)

### **SISTEMA QUICK RACE (Pre-Calsificación):**

El formato de entrenamiento y preclasificación para las competencias oficiales de TC2000 eSport organizadas por Autodromo Virtual, será de la siguiente manera:

Un formato de carreras cortas continuas, de relanzamiento automático, denominadas QuickRace, donde se realizan carreras de cuatro vueltas en forma constante, una tanda de clasificación previa de 6 minutos de duración, para ordenar la grilla de largada de estas mini competencias.

Este formato de preclasificación se correrá con una cantidad de cinco autos IA y sumando pilotos reales (Simracers) practicando dentro del servidor.



www.autodromovirtual.com.ar

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:**
  - Resultado final de competencias QR
  - 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
  - Porcentaje de incidentes por carrera (a menor número mejor puntuación, pudiendo restar puntos).
  - Distancia recorrida en Km.
  - Record de velocidad

## **TIEMPO DE SERVIDOR HABILITADO**

**Todos los días indicados en el cronograma durante las 24 hs.**

Al finalizar la carrera, se reinicia el servidor en la instancia de Clasificación nuevamente. En caso de tener más de 1 circuito, se irán alternando en forma automática.

## **CUÁNDO PUEDE INGRESAR UN PILOTO AL SERVER?**

Los pilotos pueden ingresar al Server en cualquier momento, independientemente en que instancia se encuentre, pero en el caso de encontrarse en "Carrera" no podrá salir a pista hasta que no finalice la misma y reinicie automáticamente el Server para colocarse en la instancia de Clasificación.

***Está prohibido para los participantes realizar votaciones para reiniciar carreras o saltar de tanda, en caso de registrar esta acción por parte de La Organización, serán penalizados, sancionados y/o excluidos de la competencia el o los pilotos involucrados.***

***Los servidores de QuickRace serán fiscalizados aleatoriamente en caso de visualizar por parte del ReceControl maniobras antirreglamentarias, antideportivas o incidentes, podrán impartirse sanciones para él o los pilotos involucrados, las sanciones pueden implicar la quita total de Puntos de Pre-Clasificación, impidiendo así la participación en la Fecha de Carrera de Campeonato.***



## **FECHA DE CARRERA DE CAMPEONATO:**

### **QUIENES PODRÁN PARTICIPAR DE LA FECHA DE CARRERA?**

Al momento de habilitar el servidor de pre-clasificación de una competencia, La Organización indicará el puntaje mínimo necesario para poder formar parte de la fecha oficial. Dicho puntaje se reflejara en la página web provista por la administración.

Podrán participar los pilotos que al momento de cierre de la pre-clasificación (ver calendario) se encuentren con el mínimo de puntaje requerido completado, sin tolerancia al mismo.

***(La cantidad de pilotos podrá ser mayor en caso que la organización lo informe al momento de cerrar la preclasificación)***

### **COMO SERÁ EL FORMATO EL DÍA DE CARRERA?**

Se les proporcionará por Discord a los pilotos preclasificados la información necesaria para poder formar parte de la fecha oficial.

El formato será el siguiente:

- Clasificación General, la cual disputaran todos los pilotos pre-clasificados en tantos servidores sean necesarios y la división de grupos será por orden de puntaje acumulado durante el periodo QuickRace
- Culminada la clasificación general, los mejores 65 participantes podrán formar parte de las tandas de competencia y se procederá a realizar la división en grupos por tiempos de Qualy en Grupo 1 (mejores tiempos) y Grupo 2 y 3 (resto de los tiempos).
- Carrera REPECHAJE (Grupo 3) \*se informará que cantidad de pilotos ascienden al grupo 2
- Carrera FINAL COMPLEMENTARIA (Grupo 2) \*se informará que cantidad de pilotos ascienden al grupo 1
- Carrera FINAL (Grupo 1) \*junto a los que obtuvieron pase del Grupo 2 al Grupo 1
- CLIMA DINAMICO: las condiciones climáticas del servidor serán aleatorias durante las practicas QUICKRACE y en fechas oficiales. En algunas se aumentara la posibilidad de lluvia para aprovechar las alternativas que brinda la plataforma. En caso de tocar CLASIFICACION con lluvia, será igual en todos los servidores presentados en la fecha, para garantizar igualdad de condiciones durante la tanda clasificatoria para todos los presentes. La cantidad de lluvia y en qué momentos se genera lo aplicara automáticamente el juego.

***\*Aclaración: Quienes no cumplan los requisitos de conectividad (ping) pueden ser separando de la competencia en cualquier instancia de la fecha de carrea.***



**STREAMING y/o RETRANSMISIONES:**

Está prohibido realizar streaming o retransmisiones del día de carrera y la actividad de esa fecha de carrera, ya que los contenidos son exclusivos de FLOW para ser transmitido por sus medios.

Sí está permitido realizar streaming / retransmisiones y/o reproducciones en RRSS con contenido obtenido en la etapa de Pre Clasificación (QuickRace). Siempre que este contenido tenga mención de las RRSS de la Categoría, Carburando y Autodromo Virtual.