



REGLAMENTO DE ESPORT SUPER TC2000 (ANEXO 1)

REQUISITOS:

Hardware: PC

Software: rFactor 2

Para poder participar del campeonato de STC2000eSport 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://stc2000esports.boleteria.online/>

Una vez inscripto en el campeonato nos contactaremos para entregar el contenido de la categoría STC2000 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/

CÓMO PARTICIPAR?

Todos los que estén suscriptos al campeonato de STC2000eSport podrán ingresar a los servidores de QuickRace del campeonato, que serán los que se utilizarán para realizar la preclasificación y mediante estos resultados se seleccionarán los 50 mejores pilotos 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 STC2000 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 5 minutos de duración, para ordenar la grilla de largada de estas mini competencias.

Este formato de preclasificación se correrá con una cantidad de cinco a diez (5/10) autos IA y sumando pilotos reales (Simracers) practicando dentro del servidor.

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 podrá ser sancionado y excluido de la competencia.

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?

Podrán participar los pilotos que al momento de cierre de la pre-clasificación (2 días antes de la fecha de carrera) se encuentren ubicados entre los 50 primeros lugares del listado de QuickRace en orden por mayor puntaje.

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



**Autodromo
Virtual**
racing simulation experience



www.autodromovirtual.com.ar

COMO SERÁ EL FORMATO EL DÍA DE CARRERA?

Se les proporcionará por mail / Whatsapp / Discord a los pilotos seleccionados el Nombre y Contraseña de los servidores para ingresar el día de carrera.

La información de horarios y cronograma serán enviadas por mail / Whatsapp / Discord, junto con los datos para ingresar a los servidores.

El formato será el siguiente:

- Clasificación General
- División 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

PREMIOS DE CARRERA:

Cada carrera otorgará premios que serán comunicados por la organización en <https://esport.carburando.com>

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

CAMPEONATO:

El campeonato constará de las fechas informadas por la organización y comunicadas en el microsítio <https://esport.carburando.com>

Podrá consagrarse campeón el participante que más puntos sume por sus participaciones en las fechas de Carrera. No es requisito ganar una carrera para obtener el campeonato.

PREMIOS DE CAMPEONATO:

Cada carrera otorgará premios que serán comunicados por la organización en <https://esport.carburando.com>

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.