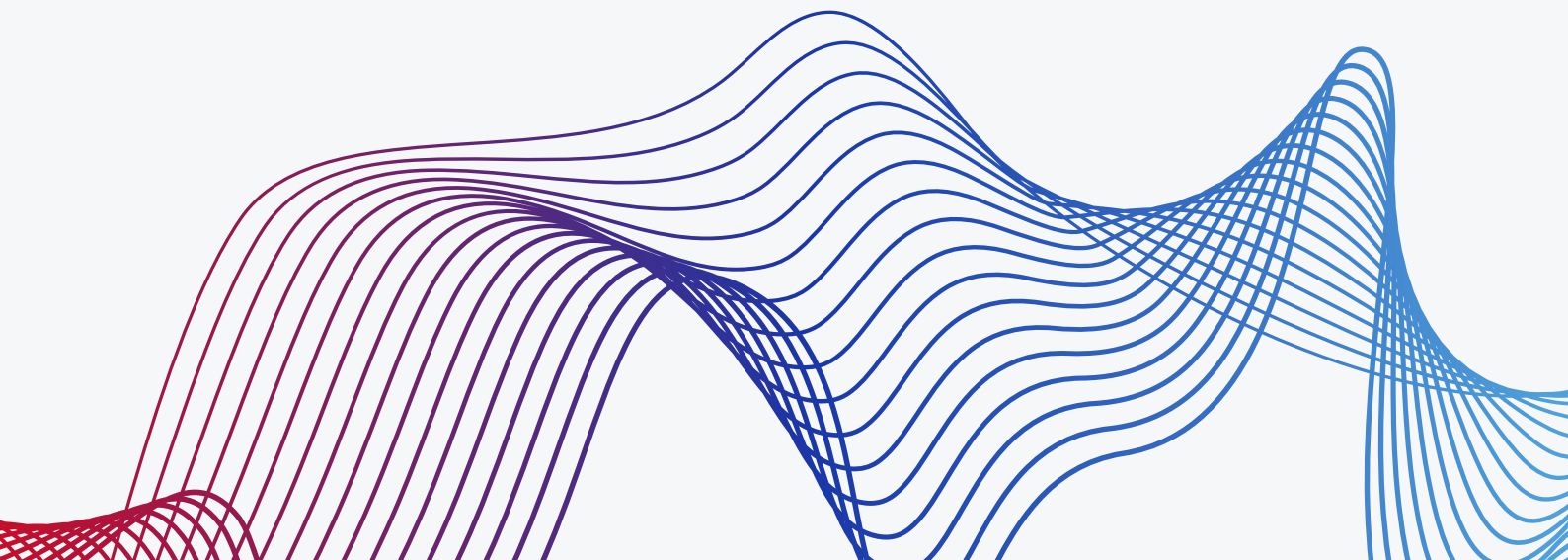




REGLAMENTO DEPORTIVO



ÍNDICE

General	3
Inscripciones	3
Formato de competición	4
Calendario	6
Coches elegibles	7
Configuración de la sala	8
Normativa de carrera	9
Sanciones	11
Diseños	12
Comunicaciones oficiales	13
Enlaces de interés	14
Anexo 1 - "Caídas de Sala"	15
Anexo 2 - "Ranking Mach 25"	16

GENERAL

La GT TIME TRIAL es una competición individual para Gran Turismo 7 que se celebrará entre los días **20 y 29 de enero** y que será retransmitida por el canal de Youtube de Mach 25 Gaming. Este campeonato está incluido dentro del **Ranking Mach 25** (Categoría 125). La clasificación del ranking y las categorías de puntuación están disponibles en:

<https://mach25gaming.com/ranking-mach25/>

INSCRIPCIONES

La inscripción se realizará desde la web de Mach25Gaming:

<https://mach25gaming.com>

Completar los campos con la información requerida.

FORMATO DE COMPETICIÓN

GT TIME TRIAL es una competición por tiempos en la que los participantes deberán completar 4 rondas, de las que se tendrá en cuenta la vuelta más rápida que cada uno marque en cada ronda, siendo el resultado final la suma de los mejores tiempos de cada ronda.

A efectos del ranking de Mach25, el resultado del equipo quedará determinado por **el tiempo del piloto mejor clasificado**, es decir, de todos los pilotos que representen al equipo en cada una de las rondas, solo se tendrá en cuenta a aquel piloto con el mejor tiempo total sumado.

Cada prueba se desarrollará con un coche diferente y los neumáticos de tipo obligatorio cambiarán según los mismos. **Se desarrollará sin desgastes y en modo clasificación con una duración de 15 minutos.** Las condiciones de carrera, incluyendo el coche y circuito se dirán aproximadamente 24 horas antes de la celebración de cada prueba. Las condiciones climáticas serán fijas e idénticas para cada una de las salas.

Para cada prueba, el máximo de pilotos del mismo equipo que podrán compartir sala será de dos. En caso de empate a tiempos, acabará por delante quien haya conseguido mejor posición en la última ronda. De persistir el empate se mirará las rondas anteriores. De no resolverse se hará por sorteo puro.

CALENDARIO

A continuación se indican las fechas de cada prueba. **El coche y circuitos definitivos de cada prueba se revelará 24 horas antes de la celebración de cada prueba en las redes sociales de SimGTChallenge.** (Discord y Twitter)

Ronda 1

Fecha: 20 de enero

Ronda 2

Fecha: 22 de enero

Ronda 3

Fecha: 27 de enero

Ronda 4

Fecha: 29 de enero

COCHES ELEGIBLES

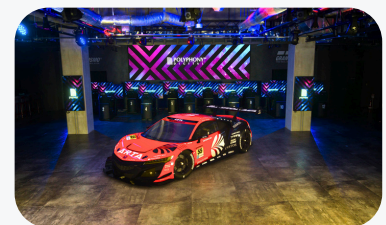
De entre esta selección de coches, saldrán 4 que serán aquellos que se usarán a lo largo de las pruebas. El resto **NO SE USARÁN**.



FERRARI F8 TRIBUTO '19



LAMBORGHINI HURACÁN
LP 610-4 '15



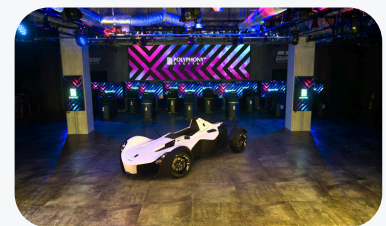
HONDA NSX GR.3



GT BY CITROËN GR.4



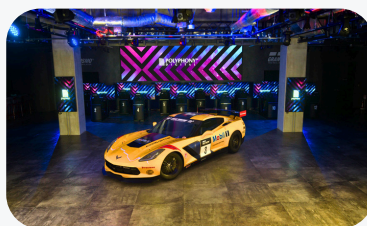
PORSCHE CAYMAN GT4 '16



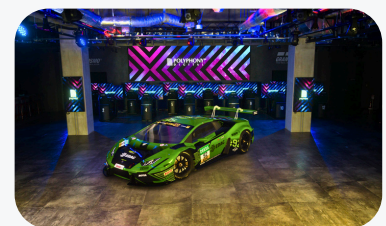
BAC MONO '16



RED BULL X2014 JUNIOR



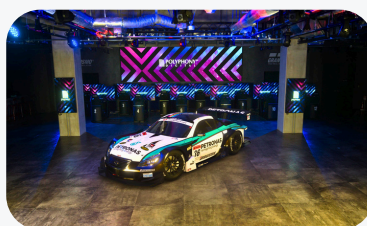
CHEVROLET CORVETTE
C7 GR.4



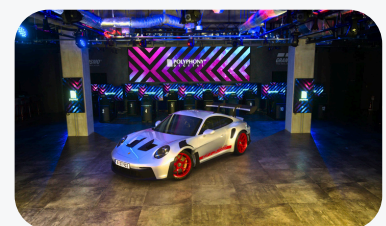
LAMBORGHINI HURACÁN GT3 '15



ASTON MARTIN VALKYRIE '21



LEXUS SC430 GT500 '08



PORSCHE 911 GT3 RS (992) '22

CONFIGURACIÓN DE SALA

Los host serán **GTS92_DaniRG**, **S2V_BlackOut** y **GTS92_Josema**. En caso de cambio de host se avisará con antelación por el correspondiente canal de Discord.

Ajustes de tiempo/clima

- Método de selección del clima: Tiempo predeterminado
- Tiempo predeterminado: Ver reglamento
- Modo mismas condiciones: Si
- Hora del día: Ver reglamento

Ajustes de carrera

- Tipo de salida: Salida en parrilla
- Parrilla de salida: Primero los mas rápidos
- BOP/Modificaciones prohibidas: Activado
- Ajustes del coche: Prohibido
- Impulso: Desactivar
- Fuerza del rebufo: Real
- Daños visibles: Si
- Daños mecánicos: Leves
- Índice de desgaste de neumáticos: No
- Índice de consumo de combustible: No
- Velocidad de repostase: No
- Combustible inicial: Por defecto
- Agarre reducido fuera de la pista: Real
- Tiempo de fin de carrera: 180 segundos
- Nitro/Multiplicador del tiempo de uso del sistema de adelantamiento: Por defecto

Ajustes de clasificación

- Límite de tiempo: 15 min
- Tiempo de clasificación para continuar: 180 segundos
- Desgaste de los neumáticos (clasificación): Igual que en la carrera
- Consumo de combustible (clasificación): Igual que en la carrera
- Combustible inicial: Igual que en la carrera

Configuración de normativas

- Filtrar por categoría: Sin límite
- Límite de PR: Sin límite
- Potencia máxima: Sin límite
- Peso mínimo: Sin límite
- Neumáticos disponibles: Ver reglamento
- Tipos de neumáticos disponibles: Ver reglamento
- Cambio obligatorio de neumáticos: Ninguno
- Nitro: No se puede instalar
- Kart: No

Ajustes de penalizaciones

- Penalización por atajo: Débil
- Penalización por choque contra el muro: Desactiva
- Corregir trayectoria por choque contra el muro: Desactivado
- Penalización por choque contra otro coche: No
- Penalización por cruzar la línea al entrar y salir de boxes: Si
- Fantasmas durante la carrera: Desactivada
- Reglas de banderas: Si

Limitaciones de las opciones de conducción

- Ayuda al contravolante: Prohibido
- Gestión de estabilidad (ASM): Prohibido
- Asistencia para ajuste de trazada: Prohibido
- Control de tracción (TCS): Sin límite
- Sistema antibloqueo de frenos (ABS): Sin límite
- Piloto automático: Prohibido

NORMATIVA DE CARRERA

- **Queda prohibido llevar a cabo en pista cualquier comportamiento que se pueda considerar antideportivo o temerario, siendo especialmente grave si se considera que molesta o perjudica a los demás participantes.**
- **Queda prohibido usar el botón START de forma voluntaria para entrar en boxes durante la clasificación o verse beneficiado en cualquier momento de la carrera.** En caso de problemas con los periféricos o cualquier dispositivo, los pilotos deberán de salirse de la pista de forma que no se moleste a los rivales. En caso de hacer uso del botón START, la sanción será de 1 segundo. Queda a responsabilidad de los participantes el aportar las pruebas pertinentes, la organización no entrará de oficio en este tipo de sanción.
- **Será responsabilidad de los participantes asegurarse de que disponen de una conexión que garantice el buen transcurso de la prueba.** La organización podrá vetar a aquellos pilotos que consideren que su conexión no se ajusta a este apartado. Los equipos podrán incluir a un piloto reserva de darse este caso.

- El rebufo **se encuentra permitido** (siempre y cuando no se entorpezca a otro piloto), sin embargo, el bump draft está **totalmente prohibido, siendo esto motivo de sanción directa**. En este caso la sanción será de 3 segundos para todos los pilotos que participen en la acción. Serán los pilotos los que deban de reclamar este tipo de acciones, la organización no entrará de oficio.

SANCIONES

Todos los pilotos deben ser conscientes de los vehículos a su alrededor y anticipar cualquier situación de peligro o riesgo que se pueda ocasionar para evitarla. Cualquier acción que perjudique a uno o más pilotos podrá ser reclamada en el apartado de **"Sanciones"**, donde se encontrará un formulario para rellenar con la información pertinente, siendo responsabilidad del reclamante aportar las pruebas necesarias.

Se ruega a los participantes que guarden la repetición (videoclip) de su onboard, dado que puede ser solicitada por la organización.

En el caso de sancionar una acción, esta se **penalizará con 0,5 segundos sobre el tiempo de la mejor vuelta.**

La no posesión de la repetición onboard de la prueba de un participante NO EXIME a este mismo del criterio sancionador de la organización. Queda a responsabilidad de los pilotos y equipos el guardado de esta onboard mediante el botón SHARE que existen en PlayStation 4 y PlayStation 5.

Todos los participantes aceptan las decisiones tomadas por la organización.

El plazo para reclamar será hasta **las 11:59 AM del día siguiente de la celebración de la prueba.**

| DISEÑOS

Los equipos tendrán libertad para diseñar el coche, sin la necesidad de incluir logos de ningún tipo.

Los diseños no podrán contener **lenguaje soez o provocativo, ni contener menciones, logos o publicidad de otros campeonatos. Está terminantemente prohibido los diseños que inciten al odio, política, consumo de drogas, contenido sexual, religión, identidad sexual...**

La organización se reserva el derecho a pedir a un equipo un cambio de diseño o descalificar a un participante en caso de considerarlo oportuno.



COMUNICACIONES OFICIALES

El servidor de Discord es la herramienta oficial para la comunicación del campeonato.

El reglamento es el referente normativo, no pudiendo tener discusión si la norma está expresada con claridad en él, no se deberá tener en cuenta ninguna información vertida que pueda ser desmentida por el reglamento.

Existe el derecho por parte de los participantes de preguntar las dudas pertinentes en el apartado correspondiente en Discord en el caso de que se exista una errata. Aquellas dudas que estén contestadas en el reglamento será responsabilidad de todos los participantes conocerlas.

ENLACES DE INTERÉS

- Discord: <https://discord.gg/UbpJ82KQh4> (SimGTChallenge)
- Twitter (SimGTChallenge): <https://x.com/SimGTChallenge>
- Twitter (Mach25Gaming): <https://x.com/Mach25Gaming>
- Enlace de transmisión:
<https://www.youtube.com/@MACH25GAMING>
- Web: <https://mach25gaming.com>

ANEXO 1: CAÍDAS DE SALA

El procedimiento de actuación dependerá del motivo que provoque la caída de sala. Se deberá de valorar si se debe reiniciar la sala o según el motivo de forma de la caída. Solo se reiniciará la sala en caso de **caída del host de la sala antes del cumplimiento de la mitad de la prueba**. En caso de reinicio de sala, no se tendrán en cuenta los tiempos marcados con anterioridad.

En el caso de caída de la sala después de la mitad de la prueba, será responsabilidad de los participantes guardar clip de sus tiempos, en caso de no ser así se usará el mejor tiempo demostrable por el directo. Si se sigue sin tener un tiempo demostrable se usará el peor tiempo de la sala.

En el caso de **caída de un piloto, se tendrá en cuenta en cuenta el peor tiempo de la sala**.

ANEXO 2: RANKING M25G

Este campeonato está adherido al Ranking Mach25Gaming (Categoría 125). El reparto de puntos se hará de la siguiente forma:

PUNTOS

1	125	13-14	45
2	115	15-16	40
3	110	17-18	35
4	90	19-20	30
5	75	21-22	25
6	65	23-24	20
7-8	60	25-26	15
9-10	55	27-28	10
11-12	50	29-100	5

*Los equipos solo recibirán los puntos si al menos uno de sus pilotos completa las cuatro rondas.

SIM  CHALLENGE

MACH



GAMING