

GT Challenge 2019 by Cyberspeed

DETALLES DEL CAMPEONATO

NOTA INICIAL: ESTE DOCUMENTO DEBERÁ SER DISTRIBUIDO Y LEÍDO POR TODOS LOS PILOTOS PARTICIPANTES. ES RESPONSABILIDAD DE ELLOS ASEGURARSE DE QUE ÉSTO SE CUMPLA A LA PERFECCIÓN. EL DESCONOCIMIENTO DE ESTOS DATOS PUEDE CONLLEVAR SANCIONES GRAVES.

El Cyberspeed GT Challenge es un campeonato individual basado en el European Endurance Championship GT3 de Automobilista. Circuitos míticos, otros menos conocidos con encanto y los GT3 más espectaculares hasta la fecha, este campeonato promete diversión y espectacularidad hasta el último segundo. En las siguientes líneas os detallamos las características del campeonato:

Simulador / Juego:	Automobilista														
MOD / Serie de carreras:	GT Challenge 2019 by Cyberspeed (modificación de European Endurance Championship GT3).														
Número de carreras:	10														
Vehículos disponibles:	<table><tr><td>Aston Martin Vantage GT3 2012</td><td>Audi R8 LMS 2015</td></tr><tr><td>Bentley Continental GT3 2013</td><td>BMW Z4 E89 2011</td></tr><tr><td>Cadillac ATS-VR 2015</td><td>Ferrari 488 GT3 2016</td></tr><tr><td>Ginetta G55 GT3 2012</td><td>Lamborghini Huracan GT3 2015</td></tr><tr><td>BMW M6 GT3 2016</td><td>Mercedes AMG GT3 2016</td></tr><tr><td>Nissan GTR GT3 2014</td><td>Porsche 991 GT3-R 2016</td></tr><tr><td>Renault RS01 2015</td><td>SRT Viper GT3-R 2013</td></tr></table>	Aston Martin Vantage GT3 2012	Audi R8 LMS 2015	Bentley Continental GT3 2013	BMW Z4 E89 2011	Cadillac ATS-VR 2015	Ferrari 488 GT3 2016	Ginetta G55 GT3 2012	Lamborghini Huracan GT3 2015	BMW M6 GT3 2016	Mercedes AMG GT3 2016	Nissan GTR GT3 2014	Porsche 991 GT3-R 2016	Renault RS01 2015	SRT Viper GT3-R 2013
Aston Martin Vantage GT3 2012	Audi R8 LMS 2015														
Bentley Continental GT3 2013	BMW Z4 E89 2011														
Cadillac ATS-VR 2015	Ferrari 488 GT3 2016														
Ginetta G55 GT3 2012	Lamborghini Huracan GT3 2015														
BMW M6 GT3 2016	Mercedes AMG GT3 2016														
Nissan GTR GT3 2014	Porsche 991 GT3-R 2016														
Renault RS01 2015	SRT Viper GT3-R 2013														

Cada piloto dispone de 1 "Token" para cambios de modelo y pintura a lo largo de la temporada, desde el momento de la inscripción. Una vez un piloto se quede sin Tokens, cada cambio de pintura o modelo (ambos a la vez cuentan como un único cambio) le supondrá un coste de 2€ al participante, que podrá pagar mediante diversos métodos.

Para asegurar la igualdad de modelos, a partir del Equilibrio de Rendimiento (BoP en sus siglas inglesas o Balance of Performance) propio del mod original, se han realizado ajustes desde Cyberspeed, de manera que, aunque cada coche tiene puntos fuertes o débiles, la paridad entre marcas es máxima.

Cada piloto tendrá que realizar su pintura propia y enviarla a la administración en archivo .psd (cyberspeed.es@gmail.com). De no ser así, o en caso de no poder o no saber, o enviar la pintura fuera de plazo, se le asignará una por defecto. Si el piloto quiere enviar una pintura fuera de plazo, supondrá la pérdida de un Token.

Formato de carrera:

Clasificación:	15 minutos
Warmup:	3 minutos
Posicionamiento en parrilla:	7 minutos
Carrera:	45 minutos (parada obligatoria)

El **posicionamiento en parrilla** es un elemento que hemos añadido para aumentar el realismo de nuestras carreras. Una vez se acabe la cuenta atrás para carrera, los pilotos disponen de 4 minutos para salir del Pit Lane (ojo, del Pit Lane completo, no solo de su garaje) y colocarse en su respectivo lugar en la parrilla. Una vez que estos 4 minutos terminen, ningún piloto podrá salir del Pit Lane. Si lo hace, el piloto será automáticamente descalificado de la carrera por el juego, aunque, si no cruza en rojo, podrá salir desde pit lane una vez éste ponga su semáforo en verde. Además, terminado este tiempo, se dispondrá de 3 minutos adicionales para dar la vuelta de reconocimiento en caso de que se salga del Pit al final de este ciclo. Estará prohibido bajo penalización de 10 segundos al final de carrera hacer vueltas adicionales pasando por línea de meta. Estas vueltas, opcionales, se tendrán que hacer obligatoriamente por el Pit Lane. El tipo de salida se determinará en el briefing de la primera carrera, aunque será siempre previa vuelta de formación.

Calendario:

02/03/2019	Zolder, Bélgica.
16/03/2019	Leipzig, Alemania. Carrera nocturna.
30/03/2019	Laguna Seca, EE.UU.
13/04/2019	Virginia, EE.UU.
27/04/2019	Interlagos, Brasil.
11/05/2019	Suzuka, Japón.
25/05/2019	Autopolis, Japón.
08/06/2019	Mount Panorama, Australia. Carrera nocturna.
06/07/2019	Monza, Italia.
03/08/2019	Cheste, España.

Horario:

16:30	Briefing en Discord (obligatorio)
16:45	Clasificación
17:00	Warmup y posicionamiento en parrilla
17:10	Carrera

Condiciones generales del servidor:

Reglajes abiertos
Reglas de bandera: Completas
Consumo de neumáticos: *Por decidir*
Consumo de combustible: 2x
Fallos mecánicos: Normal
Tipo de salida: Vuelta de formación + *por decidir*
Control de tracción: Permitido
ABS: Permitido
Control de estabilidad: Permitido
Cambio automático: Prohibido
Ayuda de dirección: Prohibido
Ayuda de frenado: Prohibido
Embrague automático: Permitido
Invulnerabilidad: Prohibido
Auto Pit Stop: Prohibido
Bloqueo Opuesto: Prohibido
Recuperación de trompo: Prohibido
Toggle AI: Prohibido
Multiplicador de daños: 85%

- Existe obligatoriedad de realizar al menos una parada para, como mínimo, realizar un cambio de gomas por carrera.
- La normativa *Parc Fermé* limita todas las configuraciones del coche entre clasificación y carrera con las únicas excepciones del combustible, el bloqueo de dirección y el reparto de frenada.
- La no realización de la parada obligatoria se sancionará con la descalificación de la prueba.

Puntuación:

POSICIÓN	PUNTOS OTORGADOS CARRERAS REGULARES
1ª	35
2ª	30
3ª	25
4ª	20
5ª	18
6ª	16
7ª	14
8ª	12
9ª	11
10ª	10
11ª	8
12ª	6
13ª	4
14ª	3
15ª en adelante	1

Se otorgarán 3, 2 y 1 puntos a los pilotos que logren acabar la clasificación en primer, segundo y tercer lugar respectivamente, así como un punto a la vuelta rápida de carrera.