

## **Bases y Reglamento del Torneo Logitech Speed Masters.**



El torneo Logitech Speed Masters, una competencia de eSports de SimRacing (carreras simuladas) inédita en Chile, llevará al plano Online toda la calidad y espectáculo que caracteriza a los pilotos del país, ya que los protagonistas de esta sorprendente competencia pertenecen a la Federación Chilena de Automovilismo Deportivo (FADECH).

### **1.- Inscripción y participación.**

La inscripción se realizará directamente por conducto interno de FADECH con sus pilotos federados solicitando la siguiente información:

- Nombre completo.
- Correo electrónico.
- Psn Id (Usuario de Playstation).
- Teléfono.
- Discord (tienen que crearse un usuario y bajar aplicación).
- Asociación que representa.
- Dirección
- Fecha Nacimiento
- RUT:

Los pilotos deberán utilizar discord como canal de comunicación con la organización tener en cuenta que su ID o Usuario de Discord y PSN deben ser los mismos.

Dentro de los datos requeridos es obligatorio el Discord del jugador, ya que este será el encargado de reportar problemas, reclamos, entre otros dentro del servidor de Discord de la competencia.

Todos los participantes tienen que pertenecer a la FEDERACIÓN CHILENA DE AUTOMOVILISMO DEPORTIVO (**FADECH**) para poder participar del campeonato llamado “LOGITECH SPEED MASTERS (FADECH ONLINE SERIES)”. Hay algunos cupos entregados a las **marcas** que apoyan el evento que son la única excepción del torneo.

Todos los participantes deben residir en territorio nacional (Chile) y cumplir con todo el proceso que se detalla a continuación en este manual para poder participar.

La participación del torneo es TOTALMENTE GRATUITA para todos los federados de FADECH e invitados de las marcas.

Todos los participantes deben ser residentes de Chile por lo menos 6 meses demostrables para poder participar.

## 2.- Cupos

La cantidad máxima de jugadores va ser 1032 inscritos para la fase de pre-clasificación. Solo 96 participantes pasan a la fase de grupos, la semifinal es de 48 pilotos y la final es con 12 pilotos.

## 3.- Fases

El torneo tendrá 3 fases totalmente online con el fin de coronar al mejor piloto y de que los mejores pilotos no se crucen entre sí en fases previas.

- **Preclasificación:** Los inscritos son divididos en grupos de 12 pilotos para que en una serie de 2 pistas (10 min en cada una) puedan registrar el tiempo más rápido. Luego a partir de la suma del mejor tiempo del piloto en cada pista se definirán los 96 que avanzan a la siguiente ronda.
- **Fase de Grupos:** Los 96 pilotos que avanzan de la ronda anterior son divididos en 8 grupos de 12 pilotos según la contrarreloj. En esta fase tendremos 10 min. de qualy para definir la posición de salida y luego darán 15 vueltas los pilotos.

Ejemplo:

Grupo A: Tiempos 1°-9°-17°-25°-33°-41°-49°-57°-65°-73°-81°-89°

Grupo B: Tiempos 2°-10°-18°-26°-34°-42°-50°-58°-66°-74°-82°-90°

Grupo C: Tiempos 3°-11°-19°-27°-35°-43°-51°-59°-67°-75°-83°-91°

Luego se corre un calendario de 12 carreras por sumatoria de puntos para que los 6 primeros pilotos de cada grupo (48) avancen a la siguiente ronda\*\*.

Una vez determinado el ranking cada piloto tendrá asignado el número para identificarse en pista de acuerdo a su posición en el ranking.

- **Semifinales:** Los 48 pilotos clasificados se dividen en 4 grupos de 12 pilotos, serie de 3 carreras por sumatoria de puntos. Luego los 3 primeros de cada grupo (12) avanzan a la siguiente ronda. En esta fase tendremos 5 min. de qualy para definir la posición de salida y luego darán 8 vueltas los pilotos.

Para la definición de los grupos se utiliza el mismo criterio de la fase de grupos a partir de los puntos obtenidos por los pilotos en dicha fase.

Ejemplo:

Grupo A: Puestos 1°-5°-9°-13°-17°-21°-25°-29°-33°-37°-41°-45°

Grupo B: Puestos 2°-6°-10°-14°-18°-22°-26°-30°-34°-38°-42°-46°

Grupo C: Puestos 3°-7°-11°-15°-19°-23°-27°-31°-35°-39°-43°-47°

- **Final:** 12 Pilotos, serie de 3 carreras por sumatoria de puntos. En esta fase tendremos 5 min. de qualy para definir la posición de salida y luego darán 12 vueltas los pilotos.

\*En caso de empate se realizará una sala adicional dónde se los pilotos en dichas situación realizarán una nueva qualy para llenar los cupos que hagan falta.

\*\*En caso de empate se tendrán en cuenta la suma de las mejores ubicaciones logradas durante el calendario, es decir, cantidad de victorias, 2dos Puestos, 3ros Puestos y así sucesivamente.

#### **4.- Distribución de Puntos**

En la Fase de Grupos, Semifinales y Final será el ganador el jugador que al finalizar la serie de carreras obtenga la mayor cantidad de puntos.

Los puntos se otorgan del 1ro al 10mo lugar de la siguiente manera:

1. 25 pts
2. 18 pts
3. 15 pts
4. 12 pts
5. 10 pts
6. 8 pts
7. 6 pts
8. 4 pts
9. 2 pts
10. 1 pts

## 5.- Coordinación general (discord).

La coordinación general del evento va ser siempre realizada por el canal oficial de Discord del evento que puedes acceder en este link:

<https://discord.gg/aAzMgwq>

La competencia tendrá un canal general para todos los participantes y luego un canal para cada sala según se conformen los grupos, es responsabilidad de cada piloto estar activo tanto en el canal general como en el de su sala correspondiente.

## 6.- Circuitos.

### Circuitos y condiciones de clima

- **Preclasificación**
  - **Austria** - 13:15 Soleado
  - **Interlagos** - 9:15 Soleado
- **Fase de grupos**
  - **Dragon Trail Costa** - 10:00 Buen Clima
  - **Spa** - 11:00 Nublado o Lluvia (por sorteo)
  - **Lagunas Seca** - 14:30 Soleado
  - **Monza** - 12:00 Buen Clima
  - **Austria** - 10:45 Nublado o Lluvia (por sorteo)
  - **Mount Panorama** - 12:00 Buen Clima
  - **Fuji** - 12:00 Buen Clima
  - **Suzuka** - 15:45 Buen Clima
  - **Tokio Expressway / Anillo Central Exterior** - 12:30 Lluvia
  - **Nurburing GP** - 17:00 Soleado
  - **Dragon Trail Jardin** - 10:00 Buen Clima
  - **Brands Hatch** - 11:30 Buen Clima
- **SemiFinales**
  - **Lago Maggiore GP** - 11:30 Buen Clima
  - **Austria** - 10:45 Nublado o Lluvia (por sorteo)
  - **Laguna Seca** - 14:30 Soleado
- **Final**
  - **Catalunya** - 16:30 Soleado
  - **Spa** - 11:00 Nublado o Lluvia (por sorteo)
  - **Interlagos** - 9:15 Soleado.

## 7. Autos.

Se utilizarán coches de la marca BMW de la siguiente manera:

- **Pre-clasificación:** Clase Gr4, Modelo M4.
- **Fase de grupos:** Clase Gr3, Modelo Z4.
- **Semifinales:** Clase Gr3, Modelo M3.
- **Final:** Clase Gr3, Modelo M6.

Los modelos de autos se definieron con el fin de exponer toda la gama de modelos de la marca y para que los pilotos experimenten un desafío al tener modelos con distinta potencia y condiciones de manejo en cada fase.

## 8.- Calendario

El torneo se distribuye en 9 semanas con 2 fechas cada semana. La semifinal y final tendrán una semana de distanciamiento. Todo es distribuido de la siguiente Manera:

### ● **Preclasificación:**

Cada día correrán 4 grupos en simultáneo (cada grupo de 12 pilotos) cada hora pensando en un máximo de 400 participantes por día (en caso de más participantes se requerirá disponer un día adicional).

Cada piloto será notificado de su sala y la hora a la que deberá presentarse.

- **Sábado 18 de julio** de 11 hrs a 18 hrs una sala cada hora

- **Domingo 19 de julio** desde las 11 hrs a 18 hrs una sala cada hora - una sala cada hora

### ● **Fase de grupos:**

Los 8 grupos serán divididos en 2 turnos de a 4 grupos, 4 grupos a las 20hrs y otros 4 grupos a las 22hrs estarían corriendo de manera simultánea.

Cada Fecha de esta fase contempla 10 minutos de clasificación y 15 vueltas de carrera.

- Fecha #1 / **sábado 25 de julio.**

- Fecha #2 / **domingo 26 de julio.**

- Fecha #3 / **sábado 01 de agosto.**

- Fecha #4 / **domingo 02 de agosto.**

- Fecha #5 / **sábado 08 de agosto.**

- Fecha #6 / **domingo 09 de agosto.**
- Fecha #7 / **sábado 15 de agosto.**
- Fecha #8 / **domingo 16 de agosto.**
- Fecha #9 / **sábado 22 de agosto**
- Fecha #10 / **domingo 23 de agosto.**
- Fecha #11 / **Sábado 29 de agosto**
- Fecha #12 / **Domingo 30 de agosto.**

### ● **Semifinales:**

Los 4 grupos correrían de manera simultánea.

Esta fase contempla 5 minutos de clasificación y 8 vueltas de carrera.

Horario: serán indicados por el organizador y con la anticipación correspondiente.

- **Sábado 05 de septiembre** (48 pilotos).

### ● **Final:**

- **Sábado 12 de septiembre** (12 pilotos)

Esta fase contempla 5 minutos de clasificación y 12 vueltas de carrera.

Horario: serán indicados por el organizador y con la anticipación correspondiente.

## **10.- Comisarios**

Los comisarios son designados por la organización y representan la autoridad durante el desarrollo de las sesiones, cada sala tendrá un comisario asignado.

Su responsabilidad consiste en armar la sala según las condiciones para cada fase, reportar los resultados y tomar decisiones antes, durante y post carrera conforme a lo estipulado en el reglamento.

Los Pilotos podrán enviar denuncias post carrera para que sean evaluadas por su respectivo comisario.

Las respuestas a los incidentes se podrán entregar hasta antes del inicio de la siguiente carrera.

Para más detalles sobre el proceso de reclamos ver punto 5 del reglamento.

## 11.- Configuración de Salas

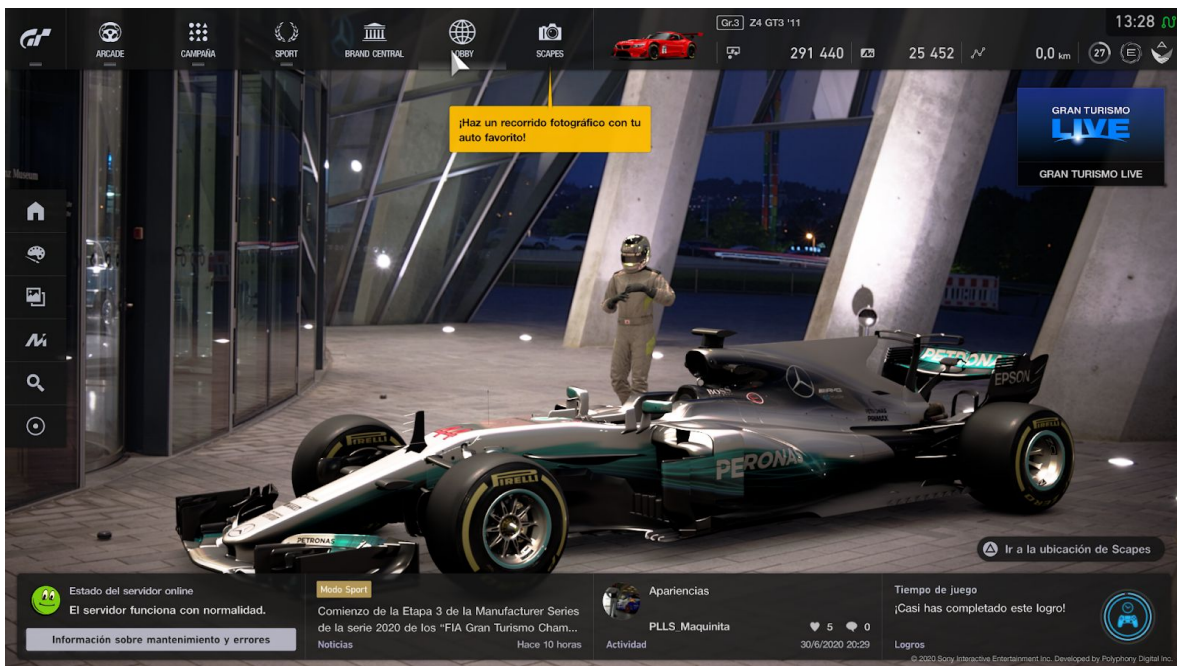
Cada Fase tendrá su propia configuración de sala la cual pueden consultar en el archivo de excel "Torneo Speed Masters Configuración de Salas y detalles técnicos para las fases"

### Pasos para entrar a una sala de competencia

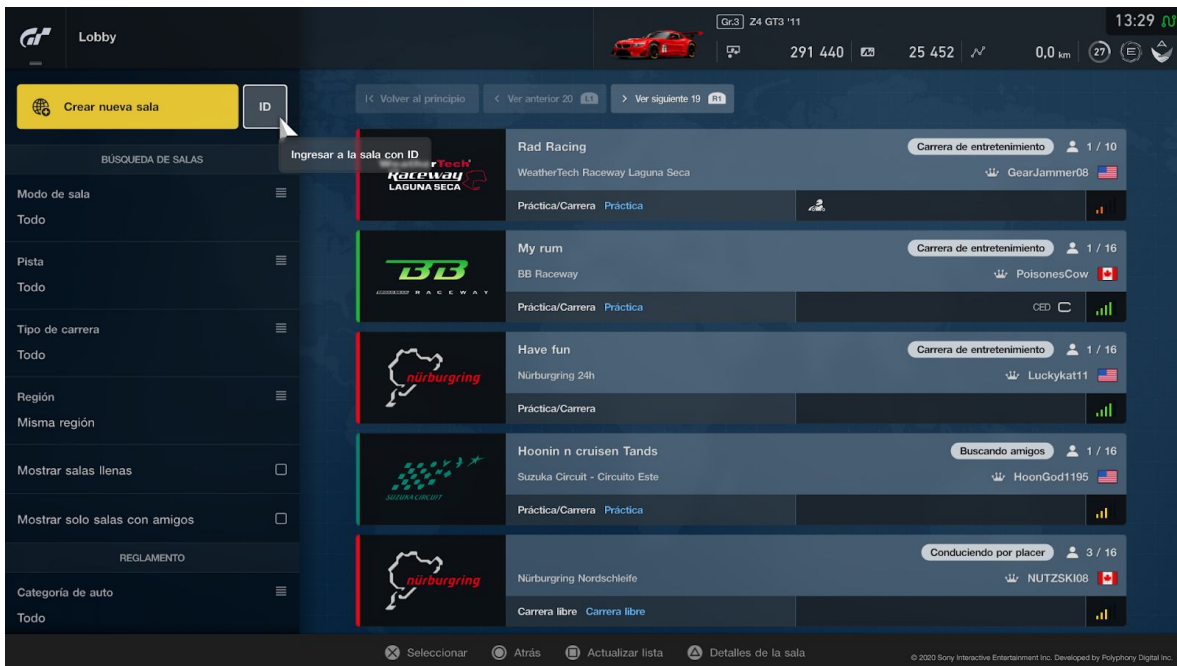
Una vez inscrito en la competencia los participantes serán informados de la hora y la sala a la que deberán ingresar para realizar su contrarreloj en la fase de preclasificación.

Para ingresar a la sala siga los siguientes pasos:

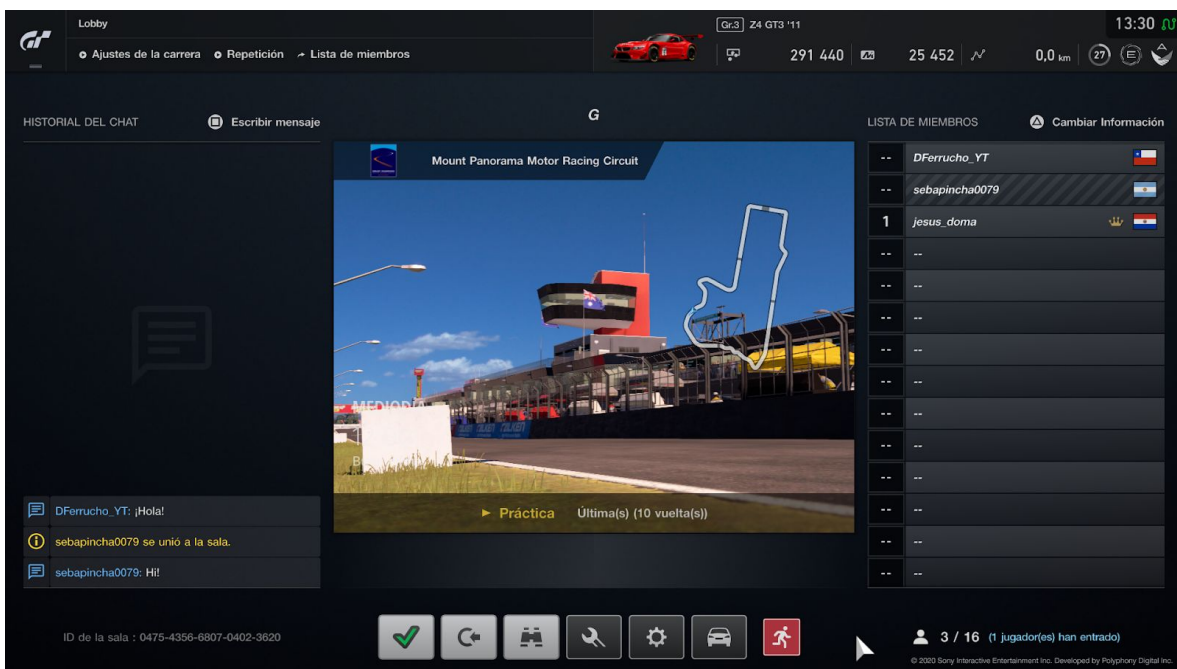
1. Infórmese sobre la hora y la sala a la que debe ingresar
2. A través de los canales de información de la competencia y de la respectivas salas la organización proveerá un código de 20 dígitos ej: 0475-4327-6878-7958-4836
3. Ingrese al juego Gran Turismo Sports a través de su consola PlayStation
4. En la página de inicio seleccione la opción LOBBY (Ver imagen)



5. En la pantalla de Lobby seleccione la opción ID (Ver imagen)



6. A continuación se abrirá un cuadro donde deberá ingresar los 20 números del código proporcionado “sin los guiones” y seleccione “OK”
7. Una vez que haya ingresado a la sala verá la siguiente pantalla



8. Posteriormente seleccione la opción del check verde (ver imagen anterior) para inscribirse en el evento.



9. A continuación seleccione el botón con la llave (ver imagen anterior) para configurar las opciones de su auto por ejemplo como los compuestos de neumáticos.
10. Luego seleccione el piñón para ajustar sus opciones de conducción.
11. Finalmente seleccione la opción de la flecha al lado del check verde para ir a la pista.

## **12.- Condiciones Generales**

**12.1** Al participar de la competencia todos los participantes confirman y están de acuerdo con el reglamento. Todas las decisiones de los organizadores, admins y comisarios son finales. Toda conversación sea escrita o verbal, entre la organización, admins o comisarios con los jugadores es confidencial.

Publicar las conversaciones está totalmente prohibido, al menos que se pida permiso a los organizadores.

**El reglamento puede ser modificado por la organización. Cualquier cambio será anunciado a los equipos inscritos**

**Lo que no esté claramente permitido o contemplado en este Reglamento es prohibido. La violación a cualquier norma estipulada en este Reglamento podría ser motivo de sanción o, inclusive, de exclusión.**

**12.2** Es responsabilidad de los participantes acatar las comunicaciones emitidas por la organización del campeonato. El canal principal de comunicación será Discord Link

<https://discord.gg/nDMM262>

**12.3** Es responsabilidad de los participantes el funcionamiento correcto de su respectiva conexión a Internet. La organización está en derecho de no admitir la participación de algún piloto inscrito en una ronda determinada si éste presenta problemas de conexión que comprometan su participación o la de los demás pilotos de su sala.

**12.4** Durante las carreras, para evitar problemas de conexión, es prohibido salir de sala y reingresar antes de la finalización completa de la carrera.

**12.5** Retiro anticipado. Está terminantemente prohibido abandonar y dejar el auto estacionado dentro de la pista. En este caso, es necesario abandonar la carrera (ir a sala) e informar a la organización, administrador de sala o director de carrera.

**12.6** Dejar el auto estacionado en la pista será motivo de sanción, a discreción de los comisarios deportivos.

**12.7** La única circunstancia por la cual un piloto deberá salir y reingresar a una sala es por orden del administrador de sala.

**12.8** Los administradores de cada sala serán anunciados por medio del grupo de Discord oficial del campeonato en un lapso aproximado de 24 horas antes del inicio de la carrera.

Solo son admisibles la participación de pilotos con cuentas PSN afiliadas a Chile.

Cada persona inscrita en el campeonato podrá participar únicamente con una cuenta PSN ID.

Eventualmente antes del inicio de cada sesión la organización solicitará a cada piloto estará obligado a activar su cámara para que transmita vía Discord de tal manera que se pueda apreciar su imagen y gameplay para evitar suplantación, **piloto que sea sorprendido siendo suplantado quedará descalificado SIN EXCEPCIÓN.**

Será obligatorio que todos los pilotos porten el número asignado en su diseño, en la preclasificación el número será libre mientras que para la fase de grupos los números serán asignados al momento de realizar el ranking de 96. El número tendrá forma y color definido.

Se recomienda usar el número predeterminado de Gran Turismo (imagen adjunta). Se prohíbe usar ambos tipos de números simultáneamente; el predeterminado y otro puesto adicionalmente.



En caso de optar por no usarse el panel de número predeterminado de Gran Turismo, la posición de los números debe ser la misma en la cual iría colocado el panel predeterminado.

En cuanto al diseño del auto a los pilotos se les exigirá incluir marcas en el capó y el techo con imágenes o logos relacionados con el torneo y sus auspiciadores.

#### 12.8 Autorización de imagen.

Tanto el ganador como los participantes del Torneo autorizan en forma irrevocable a los organizadores y sus auspiciadores a difundir sus nombres y lugares de origen, voces e imágenes, fotografía(s), reproducciones, grabación(es), en los medios de prensa, oral y gráfica y/o en cualquier otro medio de comunicación (televisión por aire, o por cable, Internet, u otras formas que se dispongan). Los organizadores y/o auspiciadores tendrán derecho a realizar cualquier tipo de edición, publicación y exhibición de tales imágenes y voces. Nada de ello generará a favor de los participantes y/o ganadores derechos a compensación y/o retribución alguna.

### **12.9 Tratamiento de datos personales.**

Los datos personales brindados a través de Internet para la participación en el torneo serán objeto de tratamiento automatizado e incorporados a la base de datos de titularidad de los organizadores. La provisión de los datos por parte de los participantes en el torneo es voluntaria, sin perjuicio de ser un requisito necesario para participar en ella. La información incompleta, incorrecta o inexacta de los datos de registración implica la eliminación del participante.

### **13.- Programación de Salas**

La lista de pilotos que compone cada grupo o sala en cada fase será compartida mediante el grupo de Discord oficial del campeonato

**Los participantes deberán estar presentes en el Discord canal de texto #General en todo momento mientras el torneo se desarrolle.**

Las salas se abrirán 30 a 60 minutos antes del inicio de la sesión de clasificación. Durante estos minutos, se realizarán las pruebas de conexión necesarias (se recomiendan al menos 2) con los participantes presentes.

Si existiese uno o más participantes que ingrese a sala luego de las pruebas de conexión e interfiere con las conexiones de los pilotos ya presentes, el administrador de sala está en capacidad de no permitir la participación de éste, tal y como se especifica en la norma 1.4.

Aquellos pilotos con problemas de conexión luego de hacer la prueba deberán asegurarse de salir inmediatamente de la sala, limpiar caché y reiniciar su módem antes de reingresar, En este caso, es necesario permanecer en comunicación con el administrador de sala.

La sesión de clasificación está programada a iniciarse a la hora en punto. La hora exacta dependerá de la hora local y de cuál sala se esté disputando. El horario de cada sala será comunicado por medio del grupo de Discord oficial del campeonato.

Los pilotos deberán agregar como amigo la cuenta de PSN del administrador de la sala o comisario la cual se informará por el canal de Discord de su respectiva sala.

Una vez iniciado el torneo, todos aquellos competidores que no hayan hecho check-in quedarán eliminados. SIN EXCEPCIÓN. A través de Discord se enviará el ROOM ID de la sala en la que se realizarán las carreras.

Al terminar la clasificación, la carrera será iniciada automáticamente. Es responsabilidad de cada piloto estar en pista a la hora de inicio de carrera. No se reiniciará la carrera en caso de que un piloto no esté dentro de la pista en este momento.

Al terminar la carrera, es prohibido salir de sala en caso de que haya una segunda carrera, solo si es indicado por el administrador de sala. El administrador de sala deberá tomar una foto de los resultados y enviarla a la organización del evento.

Es prohibido el uso del chat durante el tiempo de clasificación y durante el tiempo de carrera, únicamente podrá ser utilizado por el administrador de sala.

### **En Preclasificación**

Se realizarán distintas salas de preclasificación en horarios determinados; se abrirá una a una hora definida. **Cada piloto podrá ingresar a una sala únicamente.**

En caso de que hubiese un problema de conexión, es posible ingresar a otra sala, de acuerdo con las instrucciones dadas por la organización en el momento. Ingresar a otra sala solo será posible si un piloto no ha validado al menos un tiempo en la sesión de preclasificación

## **14. - Lineamientos deportivos e infracciones**

Los límites de pista son definidos por las líneas blancas del circuito y el sistema de penalizaciones predeterminadas; ambos al mismo tiempo. En caso de que exista un corte de pista que no sea sancionado por el sistema de penalizaciones predeterminada, será valorado por los comisarios deportivos, según el siguiente criterio:

- 14.1 Los pianos forman parte de la pista. Las zonas de escape de asfalto o concreto no forman parte de la pista.
- 14.2 Se aclara la distinción con respecto a los límites de pista definidos en el CDI debido a que Gran Turismo incorpora un sistema propio de penalizaciones.
- 14.3 El auto deberá mantener al menos 1 rueda dentro de los límites de la pista en todo momento.
- 14.4 Es prohibido apoyar el auto en los muros o guardarraíes para obtener cualquier tipo de ventaja.
- 14.5 Las penalizaciones por irrespeto a los límites de la pista serán impuestas luego de 3 faltas leves o de una significativa, de acuerdo con el criterio de los comisarios deportivos.
- 14.6 En el momento de ingresar o salir del pit-lane, es prohibido pisar la línea continua divisoria. Esto tendrá una sanción de 5 segundos, añadidos al tiempo final de carrera. Cada acción será valorada según el criterio de los comisarios deportivos.

En caso de que algún circuito presente alguna variación con respecto a los límites de pista establecidos en la norma 3.1 y sus apéndices, será comunicado por el comité organizador en la semana de la ronda respectiva.

Las penalizaciones impuestas por el sistema predeterminado de penalización (del juego) por corte de pista pueden permanecer activas durante la carrera sin ocasionar penalizaciones adicionales por los comisarios deportivos. Sin embargo, los comisarios deportivos podrán sancionar adicionalmente a un piloto que consiga eliminar dicha penalización al girar a ritmo de carrera o, igualmente, sin desacelerar debidamente en una zona segura, sin interferir la carrera de otros pilotos.

Los reingresos a pista deberán ser en todo momento seguros, sin interferir la carrera de los otros pilotos.

Es de carácter obligatorio para los pilotos que están perdiendo vuelta dejar paso libre a los autos que están por rebasar. Se recomienda no hacer cambios espontáneos de trayectoria. Se recomienda hacerse a un lado del circuito en una recta y levantar el acelerador.

Cualquier maniobra que fuerce a otro piloto fuera de la pista es prohibida y sancionable, de acuerdo con el criterio de los comisarios deportivos.

Los contactos que produzcan desventaja a otro piloto son prohibidos y sancionable, según el criterio de los comisarios deportivos.

14.6 El causante de los contactos especificados en las normas 14.6 y 14.7 será decidido por los comisarios deportivos. No en todos los incidentes quien obtiene ventaja será declarado el causante.

La defensa de posición es permitida, siempre y cuando sea un solo movimiento. Se prohíben 2 o más movimientos de defensa en la misma dirección o en direcciones contrarias (zig-zag).

14.7 Los movimientos de defensa se pueden dar únicamente cuando los autos van transitando una recta y en plena aceleración.

14.8 Los movimientos de defensa en la zona de frenado (y en cualquier otra zona no especificada en la norma 3.8.1) son prohibidos.

14.9 Mientras se dé una defensa de posición; en caso de que el auto atacante ya tenga la más mínima porción de su trompa al lado del auto defensor, el defensor estará obligado a dejarle el espacio del ancho de un auto, como mínimo. Esto aplica para ambos escenarios; si el atacante va por el interior o el exterior.

14.10 Es prohibido el movimiento de defensa tardío para ocasionar que el auto atacante se vea forzado a empujar al auto defensor.

En la sesión de clasificación, es prohibido obstaculizar la vuelta de otro piloto.

14.11 El único caso en el que un piloto no deberá dejarle paso libre a otro es si ambos están realizando vueltas rápidas. Cualquier posible obstaculización podría ser sancionada, según el criterio de los comisarios deportivos.

El uso del radar es recomendado tanto en clasificación como en carrera.

Son inapelables las sanciones o penalizaciones predeterminadas impuestas automáticamente por Gran Turismo (el juego)

Es terminantemente prohibido el uso de vocabulario vulgar o soez hacia la organización, colaboradores o participantes por medio del chat de sala, grupo oficial de Discord, Redes Sociales o cualquier medio alterno relacionado con el campeonato. El actuar irrespetuosamente o con conducta violenta de cualquier forma no será tolerado por los comisarios deportivos y miembros del comité organizador, es decir, **el piloto(s) que incurran en esta conducta quedarán descalificados SIN EXCEPCIÓN.**

Es responsabilidad de los jugadores detectar las violaciones al reglamento y reportarlas al organizador del torneo inmediatamente.

Los jugadores no deberán detener una sesión en progreso para reclamar por alguna violación no relacionada con el desarrollo del juego.

Los organizadores del torneo y referís podrán reportar violaciones a las reglas en nombre de los jugadores.

Durante el curso del torneo, tanto los referís como el director del torneo pueden determinar cualquier otra acción que resulte antideportiva.

Quién permita al equipo o piloto contrario tomar la victoria será descalificado.

No se permitirán gráficos (Livery) en los autos que puedan resultar ofensivos u obscenos.

#### **16.- Uso de neumáticos requeridos**

Durante la ronda de Fase de Grupos, Semifinales y Finales los pilotos deberán usar durante al menos una vuelta dos compuestos distintos. Es decir, al menos se debe cruzar una vez por meta con dos tipos de neumáticos diferentes. **El no cumplir esta norma ocasionará su descalificación automática de la carrera sin sumar puntos.**

#### **17. Reclamos**

Los reclamos que no cumplan con los requisitos mencionados en este reglamento no serán considerados o sometidos a revisión por los comisarios deportivos.

Solamente se aceptarán reclamos en un plazo de 4 horas luego del momento en que termina la carrera.

Los reclamos solo serán aceptados si cumplen con el siguiente formato:

17.1 Los reclamos deberán ser enviados por esta vía y cumplir con toda la información requerida:

[contacto@gameclub.cl](mailto:contacto@gameclub.cl)

- En este mail va ser enviado el formulario a quién lo necesite para informar.

17.2 Es necesario enviar un video del incidente que se quiere reclamar desde la cámara del piloto que denuncia y la organización solicitará el video de defensa del vehículo que cometió la falta. De ser necesario, se solicitará otro video del mismo incidente desde otro vehículo envuelto en la acción, en caso de que lo haya.

17.3 Toda grabación de las carreras deberá guardarse por 15 días. La grabación deberá tener los nombres de jugador en la interfaz de juego. Los clips en PS4 pueden grabarse oprimiendo el botón SHARE dos veces. Para finalizar la grabación, se deberá oprimir SHARE dos veces más. Para configurar la duración del clip a grabar, se debe oprimir el botón SHARE durante la grabación, y una vez dentro del menú el botón OPTIONS. Por favor chequear estas configuraciones antes de iniciar las carreras.

17.4 Tal y como descrito en el formulario adjunto, la prueba de video puede ser presentada al compartir el enlace de YouTube (el video debe estar como “no listado”).

17.5 En el caso del choque múltiple se reiniciará la carrera si así lo considera necesario el referí. Toda protesta debe ser respaldada por la grabación del incidente.

17.6 Todas las decisiones de comisarios o del equipo administrativo son finales e inapelables así como las sanciones o penalizaciones predeterminadas impuestas automáticamente por Gran Turismo (el juego).

## **18. Llegadas tarde y ausencias**

Se tendrá un máximo de 5 minutos de tolerancia para esperar a los jugadores que no estén presentes a la hora acordada en los medios de comunicación establecidos por la organización, ya sea Discord, PSN, etc. Es necesario instalar Discord en un smartphone para comunicarse.

Los pilotos ausentes obtendrán 0 puntos. Un piloto será considerado como ausente si no está presente en la sala durante la clasificación y si no toma la salida de carrera

## **19.- Falla de equipos**

Si un equipo de juego (dispositivo, volante, control u otro periférico) fallará en el transcurso de una sesión, el jugador podrá intentar reconectar o volver a la partida. Si no lo puede hacer quedará descalificado de la partida en curso.

## **20.- Desconexiones**



Si algún jugador se desconecta de la carrera en curso, la misma procederá sin ese jugador.

Si la desconexión se produce en el host, la carrera se reiniciará.

La organización se reserva la decisión de volver a realizar una carrera o darla por concluida si considera que no están dadas las condiciones para continuar con la competencia.

En caso de que 3 o más pilotos de la sesión pierdan conexión una vez iniciada la carrera se reiniciará la sesión.

Es necesario que el tipo de NAT de su entorno de red sea del TIPO 2

Para evitar problemas de conectividad, recomendamos leer la siguiente sección del manual online de Gran Turismo Sport: <https://www.gran-turismo.com/mx/gtsport/manual/#!/lobby/content07>

## **1. Quita de Puntos**

- **Roce** -5
- **Choque** -10
- **Choque violento** -25
- **Ocasionar choque múltiple:** Descalificación y reinicio de carrera
- **Girar en sentido contrario:** Descalificación
- **No usar compuestos requeridos:** Descalificación
- **No usar el número asignado:** -2
- Adicionalmente los pilotos podrán recibir penalizaciones adicionales por decisión de los comisarios por faltas al presente reglamento.
- Los reinicios de carrera se realizarán cuando los accidentes múltiples involucren a 4 o más pilotos antes de las 5 primeras vueltas de carrera

**21.-** El ORGANIZADOR no se hace responsable por fallas en las redes derivadas de casos fortuitos, fuerza mayor, desastres naturales o de sistemas, electricidad etc. que pudieran impedir o dificultar el acceso y/o navegación por Internet o la participación en la COMPETENCIA, incluyendo en este sentido deficiencias en los servidores. Asimismo, no se harán responsables bajo ningún aspecto por la participación de terceros que alteren el desarrollo y/o resultado de LA COMPETENCIA. Ante cualquier imprevisto de estas características o similares, LA ORGANIZACIÓN informará como se procedería con la normal continuidad de LA COMPETENCIA y sus ajustes reglamentarios.

## **22. Premios.**

Los 3 primeros lugares del torneo “Logitech Speed Masters” obtendrán los siguientes premios según el siguiente desglose:

### **22.1 Desglose de premios:**

#### **Para el 1er lugar:**

- Clasificación directa a la final Speed Masters 2021.
- PS5 + Gran Turismo 7 (entrega al llegar a Chile).
- Volante Logitech G29.
- Silla Gamer Nibio Destroyer.
- Mochila BMW.
- Caja Red Bull 24 Latas.
- Gorro edición especial “Red Bull Los Andes” ( Sólo se lanzaron 100 al mercado).
- Tricota exclusiva de competición Red Bull Los Andes (no se lanzaron al mercado, sólo la pueden adquirir competidores).
- Polerón exclusivo Red Bull Los Andes (Solo se lanzaron 100 al mercado).

#### **Para el 2ndo Lugar:**

- PS5 + Gran Turismo 7 (entrega al llegar a Chile).
- Logitech Headset G PRO.
- Silla Gamer Nibio Savage.
- Cooler BMW motorsport.
- Caja Red Bull 24 Latas.
- Gorro edición especial "Red Bull Los Andes" ( Sólo se lanzaron 100 al mercado).
- Tricota exclusiva de competición Red Bull Los Andes (no se lanzaron al mercado, sólo la pueden adquirir competidores).
- Polerón exclusivo Red Bull Los Andes (Solo se lanzaron 100 al mercado).

**Para el 3er Lugar:**

- Logitech Headset G PRO.
- Silla Gamer Nibio Nitro.
- Cooler BMW motorsport.
- Caja Red Bull 24 Latas.
- Gorro edición especial "Red Bull Los Andes" ( Sólo se lanzaron 100 al mercado).
- Tricota exclusiva de competición Red Bull Los Andes (no se lanzaron al mercado, sólo la pueden adquirir competidores).
- Polerón exclusivo Red Bull Los Andes (Solo se lanzaron 100 al mercado).
- Aleatoriamente redbull va destruir cajas en los 96 pilotos en fase de grupo.

22.2. En ningún supuesto el participante ganador de algún premio podrá solicitar el canje en especies o hacer traspaso del premio asignado.

22.3. Los premios no incluyen ninguna otra prestación, bien o servicio no enumerado en estas Bases.

22.4. Todos los gastos que los ganadores tuvieran que efectuar para la aceptación y/o retiro de los premios serán a su exclusivo cargo, como así también todo impuesto, tasa o contribución que por cualquier concepto deba tributar sobre o en relación con los premios.

22.5. Si el ganador del torneo desistiera del premio, los productos quedará en propiedad y a disposición de los organizadores.

22.6. La responsabilidad de los organizadores se limita exclusivamente a la entrega del premio correspondiente a los productos definido en el punto 22.1, por lo que los organizadores, no se responsabiliza por ningún daño o pérdida (directa, indirecta y/o consecuente), estafas o robos, material o personal, relación con el uso de los premios una vez que estos hayan sido entregados a los ganadores.

22.7. Las fechas de entrega serán acordadas entre las marcas asociadas y la organización.

### **23: Aceptación – Suspensión – Modificaciones Participantes.**

Los participantes en el o los torneos, por su sola participación, aceptan de pleno derecho todas y cada una de las cláusulas y condiciones establecidas en estas bases y reglamento, y de toda aclaración y/o modificación que los organizadores pudiera hacer al mismo a fin de asegurar su mejor cumplimiento. Los participantes serán responsables de toda la información publicada con motivo del presente torneo. Los organizadores podrán suspender o modificar total o parcialmente el o los torneos cuando se presenten situaciones no imputables a las mismas y no previstas en estas Bases y/o en el Reglamento, efectuando los cambios operativos que consideren necesarios y que no signifique alterar la esencia de los torneos, sin que ello genere derecho a compensación alguna a favor de los participantes. Cualquier modificación realizada a estas bases, será informada con anticipación en nuestras redes para su revisión.

23.1. Tanto los jugadores como la propia administración/organización se merecen un mínimo de respeto durante y después de la competición. Todos aquellos jugadores/organizaciones que incumplan esta normativa serán duramente castigados según la gravedad de los actos.

23.2 El comportamiento antideportivo de un equipo o un jugador individual (tiempo, fallas, trampas, etc.) conducirá a la descalificación del equipo del torneo, así como a la posible eliminación de este equipo de los siguientes torneos durante un período determinado.

### **24. Responsabilidad del Organizador.**

Los Torneos han sido desarrollados y planificados por los organizadores, quien será el único responsable del desarrollo de todo el proceso definido en las Bases y en el Reglamento.

### **25: Controversias – Jurisdicción.**

Cualquier controversia o conflicto derivada de la interpretación de estas Bases y del Reglamento será dirimida únicamente por los Organizadores, cuyas decisiones serán inapelables.

**Página web del evento:**

<http://www.speedmasters.cl>

**Contacto:**

- Mail: [contacto@gameclub.cl](mailto:contacto@gameclub.cl)
- Discord: <https://discord.gg/aAzMgwq>

**Santiago de Chile, 1 de Julio de 2020.**