

**2023 Campeonato Sudamericano de
Esports**
Reglamento Deportivo General

1. REGLAMENTO

- 1.1 Los títulos de este documento son para fácil referencia únicamente y no forman parte del Reglamento Deportivo General.
- 1.2 La Competición es regida y fiscalizada por este Reglamento Deportivo General.
- 1.3 Clarificaciones, interpretación y arbitrariedad de cualquier regla, requerimiento y regulaciones no cubiertas por el Reglamento Deportivo General o Anexos serán definidas por los Comisarios a cargo del evento.
- 1.4 Todos los competidores y oficiales que participen del evento serán responsables, por sí mismos, empleados y agentes, de observar todos los documentos provistos y enmiendas del Código Deportivo Internacional (el Código), boletines oficiales FIA y las actualizaciones del Reglamento Deportivo General.

2. GENERALES

- 2.1 Es responsabilidad del competidor asegurarse que todas las personas relacionadas con su acreditación lean todos los requerimientos del Código y este Reglamento Deportivo General, así como boletines, y notas que podrá emitir la FIA.
- 2.2 Cualquier competidor que no pueda estar presente en el evento deberá notificar por escrito a su respectiva ADN quien notificará de inmediato a la FIA.
- 2.3 Todas las personas relacionadas de cualquier manera con un competidor o que estén presentes en cualquier por cualquier otro motivo en el área de la competencia deberán utilizar apropiadamente su acreditación todo el tiempo.
- 2.4 Los competidores deberán declarar
 - a. El competidor posee el nivel de competencia necesaria para el evento del tipo al que se está presentando.
 - b. Si el competidor, antes o durante el evento, sufriera algún tipo de incapacidad, deberán declararla a los Comisarios previo a las sesiones en las que participará.

3. DEFINICIONES

- 3.1 **Competidor:** Persona que participa en la Competencia.
- 3.2 **La Competencia:** Todos los aspectos de Campeonato Sudamericano de Esports 2023.
- 3.3 **El Evento:** Todas las actividades relacionadas al Campeonato Sudamericano de Esports 2023.
- 3.4 **El Organizador:** Las partes que llevan adelante el evento.
- 3.5 **Ente Regulador y Fiscalizador:** Fédération Internationale de l'Automobile.
- 3.6 **Fuerza Mayor:** Cualquier ocurrencia que escape del control de las partes involucradas.
- 3.7 **Servidor:** Funcionalidad dentro del software donde se llevará a cabo las clasificaciones y carreras.
- 3.8 **Número de Carrera:** Número que se le asignará a cada competidor, visible en cada vehículo y asociado al competidor.
- 3.9 **Resultado Provisorio:** Cualquier resultado publicado antes de que los procedimientos de los Comisarios estén finalizados.

- 3.10 **Resultados Finales:** Cualquier resultado publicado luego de que los procedimientos de los Comisarios hayan finalizado y el límite de realizar protestas haya expirado.
- 3.11 **Cartelera de Anuncios Oficiales:** Ubicación donde toda la documentación, resultados, decisiones de Comisarios, grillas de salida, etc. Van a ser publicadas en el lugar del evento. La locación exacta de esta cartelera será comunicada a los competidores en el Evento.

4. OFICIALES

4.1 Oficiales Designados

4.1.1 La FIA nominará a los siguientes oficiales:

- Un Director de Carrera.
- Tres Comisarios. Uno de ellos será el jefe.

4.2 Tareas del Director de Carrera:

El Director de Carrera tendrá autoridad por sobre los demás en los siguientes temas:

- a. El control de la práctica, clasificación y carrera;
- b. Adherencia al cronograma;
- c. Organizar y realizar la Reunión de Pilotos;
- d. Organizar Reuniones de Pilotos extra si lo estima necesario;
- e. Realizar cualquier propuesta a los Comisarios para modificar el cronograma en concordancia con el Reglamento, si estima que fuera necesario;
- f. Detener cualquier Competidor en concordancia con el Reglamento.
- g. Si existe la necesidad de que las tareas y responsabilidades del Director de Carrera difieran de las arriba mencionadas, estas tareas deberán ser detalladas y publicadas en un Anexo al Reglamento.

4.3 Tareas de los Comisarios de Carrera:

Dentro del marco de sus tareas los Comisarios:

- a. Deberán decidir que penalidad aplicar en caso de existir una falta al Reglamento;
- b. Pueden enmendar el Reglamento mediante Anexos;
- c. Pueden realizar descalificaciones;
- d. Pueden enmendar clasificatorias;
- e. Pueden descalificar desde cualquier etapa de la Competencia, por la duración de la Competencia o el Evento, a cualquier competidor que consideren o quien sea reportado a ellos como inelegible para formar parte o que ellos consideren culpable de conducta inapropiada o práctica desleal;
- f. Pueden postponer la Competencia en caso de Fuerza Mayor;
- g. Pueden tomar la decisión de parar, temporal o permanentemente, cualquier parte de la Competencia;
- h. Pueden declarar las clasificatorias y resultados como finales;

- i. Pueden utilizar cualquier video o sistemas electrónicos para asistirlos a tomar una decisión.

4.4 Lista de Oficiales

4.4.1 Los siguientes Oficiales estarán en servicio durante la Competencia:

Rol	Nombre
Director de Carrera	Rafael Sanque
Comisario (Jefe)	Alexandre Lamego
Comisario	Juan Pablo Gago
Comisario	Nicholas Cremm
Comisario	Sebastian Gianni

5. DELEGADOS FIA

- 5.1 La FIA se reserva el derecho de nominar a los siguientes delegados:
- Coordinador Deportivo FIA
- 5.2 El rol de los delegados FIA es ayudar a los oficiales del Evento en sus tareas, para asegurarse, dentro de sus competencias, que todas las reglas de la Competencia son respetadas, para hacer cualquier comentario que crean necesario y para redactar los reportes requeridos por la FIA en relación con la Competencia.

6. ACREDITACIONES

- 6.1 X acreditaciones serán emitidas para cada Competidor, permitiendo acceso a todo el lugar del Evento durante el Campeonato Sudamericano de Esports 2023.
- 6.2 Las acreditaciones serán emitidas en el lugar del Evento y serán entregadas al competidor o a su representante autorizado por escrito.
- 6.3 Todas las acreditaciones deberán ser utilizadas adecuadamente.
- 6.4 El abuso de las acreditaciones resultará en que sean retiradas.

7. CAMPEONATO SUDAMERICANO DE ESPORTS 2023

- 7.1 El premio por el Campeonato Sudamericano de Esports será entregado al que acabe la Competencia en el primer lugar de la tabla.
- 7.2 El ganador será el que acumule la mayor cantidad de puntos durante la Competencia.
- 7.3 La Competencia tendrá lugar en el Arena Max de San Pablo el día 2 de Noviembre de 2023.
- 7.4 Existe un máximo de 11 participantes.

8. ELEGIBILIDAD DE COMPETIDORES

- 8.1 Cada competidor será seleccionado mediante una prueba de Time Attack a realizarse en la plataforma iRacing.
- 8.2 Los participantes representarán al país emisor de su Pasaporte o Documento de Identidad.
- 8.3 Podrán participar máximo tres pilotos por ADN.
- 8.4 La FIA se reserva el derecho de determinar si un piloto tiene la experiencia necesaria para participar en la Competencia.
- 8.5 La FIA se reserva el derecho de rechazar a un participante para la Competencia.

9. CLASIFICACIÓN

- 9.1 La prueba de Time Attack estará abierta desde el 29/9 hasta el 5/10 donde los participantes podrán marcar una única vez su mejor tiempo.
- 9.2 El auto a utilizarse es el FIA F4.
- 9.3 El setup del coche será fijo.

10. INSTRUCCIONES Y COMUNICACIONES A LOS COMPETIDORES

- 10.1 Cualquier comunicación dirigida a un Competidor previo al evento será realizada a través de la ASN correspondiente.
- 10.2 Los Comisarios o el Director de Carrera podrán dar instrucciones a los Competidores a través de comunicados. Estos comunicados serán distribuidos a todos los competidores quienes deberán confirmar su recibimiento.
- 10.3 Todas las clasificatorias, resultados, así como decisiones tomadas por oficiales serán publicadas en la Cartelera de Anuncios Oficiales.
- 10.4 Cualquier decisión o comunicación dirigida a un Competidor en particular deberá ser comunicada a ellos por escrito dentro de los siguientes 30 minutos desde que esa decisión haya sido tomada, el Competidor debe confirmar el recibimiento.

11. Diseño de los Autos.

- 11.1 Solo los diseños o "Liveries" compartidas por el organizador serán los autorizados para utilizar en la Competencia.
- 11.2 Ningún Competidor podrá, de ninguna forma, usar otro diseño que no sea el provisto por el Organizador.
- 11.3 Los diseños no serán cambiados por el Organizador a demanda de un Competidor.
- 11.4 Los diseños podrán ser alterados por el Organizador si lo considera necesario.

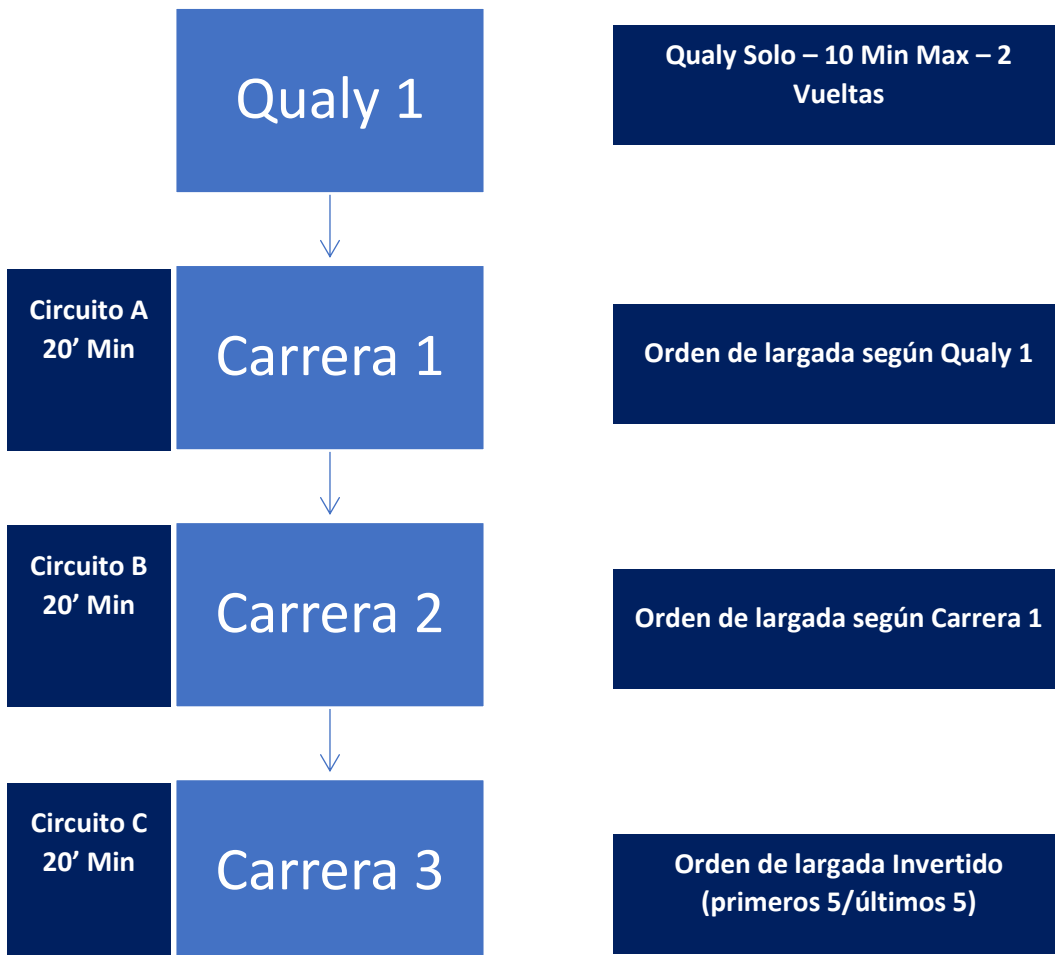
12. Número

- 12.1 Cada competidor tendrá un número asignado automáticamente por el Organizador.
- 12.2 Los números asignados serán comunicados en la Cartelera de Anuncios Oficiales.
- 12.3 No se puede garantizar el cambio de número de un Competidor bajo su solicitud.

13. COMPETENCIA

- 13.1 El Promotor, Arena Max se reserva el derecho de postponer, abandonar o cancelar el Evento o parte de este.
- 13.2 En el evento de que una cancelación o reprogramación por más de 48 horas, el Competidor no tendrá derecho a reclamo contra los promotores o el Arena Max con respecto a premios o compensación económica por los gastos en los que hubieran podido incurrir o podrían incurrir como resultado.
- 13.3 Los organizadores se reservan el derecho de alterar el formato de la Competencia vía Anexo al Reglamento Deportivo General antes de el comienzo de la Competencia.
- 13.4 El circuito a utilizarse en las tres series es Autódromo José Carlos Pace - Interlagos.
- 13.5 El auto a utilizarse en la Competencia será el FIA F4.
- 13.6 El setup será fijo.

13.7 Estructura de la Competencia



13.7.1 Sistema de Puntos

Sesión	Posiciones y Puntos										V. Rápida	
	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th	10th		
Clasificación	2											
Carrera	15	12	10	8	6	4	2	1				1

13.7.2 Los Competidores dentro de los primeros 8 en carrera recibirán puntos de acuerdo con la tabla expuesta arriba.

13.7.3 Se acreditarán 2 puntos extra a aquel que realice la Pole Position en la Clasificación 1.

13.7.4 Se acreditará un punto extra a aquel Competidor que realice la vuelta rápida en carrera. Esta vuelta debe ser válida.

13.8 Práctica

13.8.1 El tiempo disponible para práctica será estipulado en el cronograma del evento.

13.8.2 Todos los competidores tendrán disponible el mismo tiempo disponible para la práctica.

13.8.3 Los circuitos que serán utilizados para la práctica serán decididos y comunicados por el Organizador.

13.9 Clasificación

13.9.1 La clasificación tendrá una duración de 10 minutos o dos vueltas.

13.9.2 Durante la clasificación los competidores no compartirán pista entre sí.

13.9.3 Cada Competidor tendrá el mismo tiempo disponible para la clasificación según en el Cronograma del Evento.

13.9.4 Al finalizar la sesión, cada competidor será ordenado según su mejor tiempo, con el tiempo más rápido en el primer lugar de la clasificación.

13.10 Carreras

13.11.1 La posición de largada de la Carrera 1 será definido por la clasificación 1.

Resultado de Clasificación	Posición de Largada
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

11	11
----	----

13.11.2 La posición de largada de la Carrera 2 será definido por los resultados de la Carrera 1.

Resultado de Carrera 1	Posición de Largada Carrera 2
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

11	11
----	----

13.11.3 La posición de largada de la Carrera 3 será definido por los resultados de la Carrera 2 de manera invertida.

Resultado de Carrera 2	Posición de Largada Carrera 3
1	11
2	10
3	9
4	8
5	7

13.12.1 Todas las carreras tendrán una duración de 20 minutos.

13.12.2 La largada será de parado.

13.13.3 Más detalles de cada carrera serán compartidos en un Boletín oficial pre-carrera.

14. ESTÁNDARES DE CONDUCCIÓN

- 14.1 Al entrar a la Competencia, el Competidor acepta todas las reglas relacionadas a esta.
- 14.2 No está permitido empujar a un vehículo de otro competidor para asistirlos en caso de quedarse con combustible, falla mecánica, etc.
- 14.3 Los competidores deberán pilotar sin asistencias.
- 14.4 Los competidores siempre deberán seguir todos los aspectos de este Reglamento General Deportivo, dentro y fuera de la pista.
- 14.5 Los límites de pista serán aquellos que determine el software, por lo que será la base para definir si está dentro o fuera de pista.
- 14.6 Los Competidores no podrán utilizar paredes u otros objetos para ganar una ventaja al tomar una curva ("Wall Riding"). Los Competidores que incurran en esta práctica están sujetos a penalizaciones.
- 14.7 A discreción del Director de Carrera, un competidor podrá tener la oportunidad de devolver la ventaja ganada al exceder los límites.

- 14.8 Cualquier maniobra que perjudique deliberadamente a otro competidor y cambios anormales de dirección no están permitidas.
- 14.9 Para no generar dudas de interpretación, aplica a rectas, entradas, ápex y salida de curva.
- 14.10 Los competidores no podrán cruzar la línea de Salida y Entrada de Pits.
- 14.11 Un competidor no podrá abandonar la pista sin una razón justificable.
- 14.12 Cualquier penalidad sancionada por iRacing no será removida.
- 14.13 No se permite más de un cambio de dirección para defender una posición. Cualquier Competidor que regrese a la línea de carrera, después de haber defendido anteriormente su posición fuera de línea debe dejar al menos un ancho de automóvil entre él y el borde de la pista al acercarse a la curva.
- 14.14 El competidor al que está perdiendo una vuelta en carrera, debe dejar pasar al competidor más rápido en la primera oportunidad disponible sin bloquear su paso.
- 14.15 Cualquier acción, deliberada o no, para distraer otro Competidor mientras se compete estará estrictamente prohibido.
- 14.16 No está permitido hacer contacto con otros competidores y salirse de pista intencionalmente luego de finalizada la carrera.

15. INCIDENTES

15.1 Definición

- 15.1.1 Incidente significa, cualquier ocurrencia o serie de ocurrencias que envuelvan uno o más competidores, o cualquier acción realizada por cualquier competidor que sea reportada a los Comisarios por el Director de Carrera o notada por Comisarios y subsecuentemente investigada.
- 15.1.2 Estas incluyen, pero no se limitan a:
 - a. Cuando un auto gana una ventaja por colisionar contra otro.
 - b. Cuando un oponente pierde una posición en carrera debido a tu colisión con otro auto.
 - c. Cuando un oponente es sacado fuera de pista en consecuencia de tu colisión con otro auto.
 - d. Cuando otro piloto realiza un trompo en consecuencia de tu colisión con otro auto.
 - e. Cuando el oponente recibe daño mecánico debido a tu colisión con otro auto.
 - f. Bloquear mediante dos o más cambios de dirección.
 - g. Se considera que un auto tiene la posición ganada cuando el centro del eje delantero está alineado al centro del eje trasero del otro auto.
 - h. No dejar espacio suficiente en maniobra de sobrepaso defensiva, un auto de ancho.
 - i. Forzar una posición interna en una curva sobre un competidor cuando las condiciones no están dadas para una maniobra en paralelo (“Dive bomb”).
 - j. Frenar en un lugar que no requiere frenos (“Break testing”).
 - k. Luego de salirse de pista, retornar sin querer que el auto que viene detrás pase.
 - l. Ignorar la bandera azul.
 - m. Trabajar de tal manera que se le este dando ventaja a otro competidor.

- n. No seguir paradas en pits obligatorias.
- o. Distraer otros competidores.
- p. Ajustes de software y hardware no aprobados.
- q. Cualquier conducta antideportiva, a discreción de los Comisarios.

15.2 NOTAS GENERALES

- 15.2.1 Queda a discreción de los Comisarios el decidir, en base a una denuncia, o petición del Director de Carrera, si un competidor o competidores involucrados en un incidente deben ser penalizados.
- 15.2.2 Los Comisarios y el Director de Carrera tienen la autoridad de imponer una sanción en cualquier etapa de la competencia.
- 15.2.3 Si un incidente está siendo investigado por los Comisarios durante la carrera, si la infraestructura lo permite, se emitirá un mensaje informando a las partes involucradas.
- 15.2.4 Si al finalizar la carrera la investigación sigue en curso y no se ha tomado una resolución, los pilotos involucrados no podrán retirarse de la zona sin el consentimiento de los Comisarios.

15.3 PENALIDADES APLICABLES

- 15.3.1 Los Comisarios pueden aplicar las siguientes sanciones a cualquier Competidor involucrado en un incidente:
 - a. Penalización en carrera que será efectiva antes de finalizar esta, aplicada en el software.
 - b. Penalidad de tiempo postcarrera.
 - c. Advertencia, Repimienda.
- 15.3.2 Si alguna de las penalidades referidas en el punto 15.3.1 son impuestas, ni la penalidad ni la razón por la cual se ha penalizado pueden ser sujetas a apelación.
- 15.3.3 Cualquier penalidad impuesta automáticamente por el software no tendrá derecho a apelación y/o anulación por parte de los Comisarios o Director de Carrera.
- 15.3.4 Si los comisarios deciden aplicar una penalización bajo el artículo 15.3.1 a., el competidor afectado deberá seguir las instrucciones dadas por el software.

16. PROTESTAS Y APELACIONES

- 16.1 Las protestas deberán ser presentadas por escrito al Jefe de Comisarios dentro de los 10 minutos próximos a la finalización de la sesión en cuestión.
- 16.2 Las apelaciones deberán ser presentadas por escrito al Jefe de Comisarios dentro de los 15 minutos de realizado el anuncio de la penalización.
- 16.3 Las apelaciones no pueden ser realizadas contra decisiones de penalizaciones dentro del Art. 15.3.1 incluyendo las impuestas durante las últimas tres vueltas o luego del final de la carrera.

17. PROMOCIÓN

- 17.1 Los Competidores deberán participar en cualquier actividad promocional que el Organizador solicite, como, por ejemplo, pero no limitado a:

- Sesiones de firma de autógrafos.
- Ceremonia de entrega de premios.
- Conferencias de prensa.
- Sesión de fotos.
- Eventos sociales.

17.2 El uso del logo del Organizador por los Competidores está prohibido a menos que exista una autorización escrita obtenida por el Organizador y FIA.

18. HARDWARE Y PROBLEMAS TÉCNICOS.

18.1 General

- 18.1.1 Por cualquier problema que pueda ocurrir durante, práctica, clasificación o previo al comienzo de una carrera, el equipamiento que falle será reemplazado por los Comisarios.
- 18.1.2 Una sesión puede ser reiniciada si el Director de Carrera lo considera apropiado.
- 18.1.3 Si un problema con cualquier equipamiento ocurre luego de largar la carrera se considerará que el Competidor se retira de la carrera por motivos mecánicos y no se reiniciará la sesión.

19. BRIEFING DE PILOTOS

- 19.1 Los briefings de pilotos se llevarán a cabo en el lugar del evento y en el tiempo establecido en el Cronograma que será publicado en la Cartelera de Anuncios Oficiales.
- 19.2 Todos los Competidores deben participar.
- 19.3 Cualquier Competidor que no asista o no firme el acta de asistencia en la reunión será citado por los Comisarios par ser considerada una sanción.
- 19.4 Si surgiera la necesidad de realizar una reunión extra, el Director de Carrera lo decidirá y se notificará a los pilotos la hora de esta.
- 19.5 Si surgiera una reunión extra solicitada por el Director de Carrera, la asistencia es obligatoria para todos los Competidores.

20. CLASIFICACIÓN GENERAL

- 20.1 El ganador de cada carrera será el que la finalice en el menor tiempo.
- 20.2 El ganador general del Campeonato Sudamericano de Esports será el piloto que acumule la mayor cantidad de puntos luego de disputadas las tres carreras.
- 20.3 Los resultados finales serán publicados luego de la carrera y será el único resultado válido, sujeto a enmiendas bajo el Código y este Reglamento Deportivo General.