

Torneo Simracing Tenerife en Zona Racing Canarias, Trofeo Casinos de Tenerife 2026

Reglamento Deportivo y Técnico

Reglamento Deportivo

Esta sección se centra en la conducta, el formato de la competición, las inscripciones y las sanciones.

1. Puntos Generales

Aceptación del reglamento: La inscripción al campeonato implica la aceptación total e incondicional de las normas aquí descritas.

Autoridad organizativa: La organización y la dirección de carrera se reservan el derecho de modificar el reglamento en casos excepcionales (ej. fallos técnicos masivos del hardware) y de interpretar las normas de manera inapelable para asegurar el buen desarrollo del evento.

Espíritu deportivo: Se exige un comportamiento respetuoso, ético y profesional entre todos los participantes, el personal de organización y el público asistente.

2. Participantes e Inscripciones

Requisitos de Edad: La participación está estrictamente limitada a personas que hayan cumplido dieciocho (18) años o más en la fecha del evento. Será obligatorio presentar un documento de identidad válido (DNI, pasaporte, etc.) para verificar la edad e identidad antes de acceder a los simuladores.

Proceso y Costes: La apertura de inscripciones se llevará a cabo el miércoles de la semana anterior a la prueba a las 20:00 horas y se cerrará el miércoles de la semana de la prueba, también a las 20:00 horas. La inscripción se llevará a cabo en la plataforma de Gestión Integral de Inscripciones FIASCT, accesible desde el siguiente enlace:

<https://www.simracingtenerife.com>

Solo se tendrán en cuenta las inscripciones realizadas en la plataforma oficial, y el cupo máximo establecido por prueba es de 25 participantes. Serán admitidas por orden de realización de la inscripción (registro y pago en el mismo proceso). La FIASCT se reserva el derecho de establecer un cupo de reserva.

Tarifas de inscripción: El precio de la inscripción está becado por la FIASCT y el importe a abonar por carrera es de 15 euros.

3. Formato de la Competición

Las clasificatorias y final se desarrollarán en el Casino de Santa Cruz, sito en la Rambla de Santa Cruz, 105. Los simuladores serán dispuestos por el organizador del Campeonato.



Calendario:

CLASIFICATORIAS:

18 de abril (1ª Clasificatoria)

25 de abril (2ª Clasificatoria)

2 de mayo (3ª Clasificatoria)

9 de mayo (4ª Clasificatoria)

16 de mayo (5ª Clasificatoria)

FINAL:

23 de mayo

Estructura del Campeonato: El campeonato será individual y constará de un total de cinco (5) eventos tipo tramos clasificatorios y un sexto evento final tipo Rally. Cada evento (Tramo) se compone de un tramo cronometrado (TC).

Formato de Pasadas: Cada tramo cronometrado tendrá una (1) pasada de entrenamientos libres y una (1) pasada oficial cronometrada.

Puntuación y Clasificación:

Clasificación de un evento: La clasificación final de cada evento se determinará por los tiempos obtenidos en las pasadas oficiales del tramo cronometrado. El piloto con el menor tiempo obtenido ocupará la primera posición del evento y así sucesivamente de menor a mayor tiempo.

Clasificación para la Final:

El ganador de cada uno de los cinco eventos clasificatorios obtendrá una plaza directa para la Gran Final.

Los ganadores de cada carrera y por tanto ya clasificados para la Gran Final, no podrán inscribirse en las siguientes competiciones y en caso de que ya lo estuvieran por las fechas de apertura de inscripciones, automáticamente serán eliminados de dicha inscripción. Su plaza quedará liberada y/o pasará al primer reserva.

La Gran Final: La final será un nuevo rally independiente entre los cinco ganadores clasificados, y el ganador del campeonato absoluto se determinará por la clasificación de este último rally.

4. Normas de Conducta en Pista y Límites

Conducción: Se prohíbe pilotar de forma errática, peligrosa o que impida intencionadamente el rendimiento de otros pilotos (si coincidieran en pista en sesiones no cronometradas).

Límites de Pista (Fuera de Pista):

Se considera que un vehículo está "fuera de pista" cuando las cuatro (4) ruedas superan los límites definidos por el asfalto.

Esta acción será sancionada si la dirección de carrera determina que el piloto obtiene una ventaja de tiempo significativa al no frenar o al acortar distancia.



Incidentes y Sanciones:

Procedimiento: Los incidentes graves podrán ser gestionados en tiempo real por la dirección de carrera.

Revisión: Un panel de comisarios revisará las infracciones.

Escala de sanciones: Advertencias, penalizaciones de tiempo añadidas al cómputo global, descalificación del tramo, o expulsión del evento.

Comunicación: Se prohíbe estrictamente el lenguaje inapropiado, insultos, o cualquier conducta antideportiva.

5. Problemas Técnicos (Hardware Presencial)

Responsabilidad del Hardware: Todo el hardware (simuladores, PCs, periféricos) es proporcionado y mantenido por la organización.

Fallo Técnico: En caso de fallo técnico de un simulador durante una sesión, el piloto debe comunicarlo inmediatamente a la organización levantando la mano.

Si el problema es subsanable rápidamente, la sesión podrá pausarse o reiniciarse a discreción de la dirección de carrera.

Si el problema persiste, la dirección de carrera determinará la mejor solución, que puede incluir la repetición del tramo para el piloto afectado si es posible.

Reglamento Técnico

Esta sección define las herramientas de simulación y las configuraciones permitidas.

1. Simulador y Contenido

Simulador utilizado: Assetto Corsa (Kunos Simulazioni).

Contenido (Coche Único): Todos los participantes competirán con el mismo y único modelo de coche, seleccionado y proporcionado por la organización para todo el evento.

2. Configuración del Servidor y Equipos

Simuladores Proporcionados: Los participantes deben usar exclusivamente los equipos proporcionados por la organización en la sede del evento. No se permite la instalación de hardware o software personal.

Condiciones de Pista: a elección de la organización.

Ayudas de Conducción: Las asistencias permitidas y prohibidas se configurarán en el servidor:

Permitido: ABS (Factory), Control de Tracción (Factory).

Prohibido: Cambio automático, Línea de trazada, Control de estabilidad (ESC), etc.



Daños y Consumo:

Daños: 100% (Realistas/Visuales y Mecánicos).

Consumo de combustible: Activado (1x).

Desgaste de neumáticos: Activado (1x).

3. Vehículos y Setups

Setups Fijos/Bloqueados: Los setups (reglajes/configuraciones del coche) estarán fijos y bloqueados por la organización para garantizar la igualdad de rendimiento.

Configuración por Defecto: Todos los pilotos utilizarán la configuración básica ("baseline setup") del coche suministrado.

Ajustes Permitidos: No existen ajustes.

Skins y Dorsales: Los diseños (skins) y dorsales de los vehículos serán los proporcionados por la organización.

Condiciones de inscripción

Solo se permitirá una inscripción por participante en cada prueba.

Desarrollo de cada prueba

Todos los participantes estarán a la hora acordada en las instalaciones designadas para el evento, y estar disponibles para una vez que los llamen a su turno hagan uso de este. Si al momento de llamarlos en un minuto no comparecen serán eliminados de la prueba.

Sorteos previos

Antes de cada prueba se realizará:

Sorteo del tramo, el cual no se repetirá en ninguna de las cinco pruebas clasificatorias.

Sorteo del orden de salida de los participantes.

Formato de participación

Cada participante tendrá derecho a una pasada de reconocimiento/entrenamiento y una pasada clasificatoria oficial.

Reglas de la Pasada de Entrenamiento

Finalización: Se considera completada en cuanto el vehículo cruza la línea de salida. no se puede empezar por segunda vez.

Incidencias: No se repetirá el entreno por roturas de motor, salidas de pista o quedar atrapado antes de llegar a la meta.



Durante la manga de reconocimiento si el participante sufre:

Salida de pista, Rotura de motor o cualquier otra incidencia provocada por el piloto que le impida finalizar, la pasada se considerará realizada, sin derecho a repetición.

Manga clasificatoria u oficial: La manga clasificatoria será cronometrada y anotada por el personal del evento. Los tiempos obtenidos determinarán la clasificación final de la prueba.

Clasificación para la Gran Final: El ganador de cada prueba obtendrá clasificación directa para la Gran Final.

FINAL

Todos los participantes estarán a la hora acordada en las instalaciones designadas para el evento, y estar disponibles para una vez que los llamen a su turno hagan uso de este. Si al momento de llamarlos en un minuto no comparecen serán eliminados de la prueba.

La final será en la modalidad de Rally y constará de una serie de tramos a disputar y elegidos por la organización del evento

Logística y Formato

Orden de salida: Se determinará mediante un sorteo previo de los pilotos.

Estructura del tramo: Cada tramo consta de una pasada de entrenamiento y una manga oficial.

Cómputo de tiempo: Solo el cronómetro de la manga oficial será válido para la clasificación.

Reglas de la Pasada de Entrenamiento

Finalización: Se considera completada en cuanto el vehículo cruza la línea de salida.

Incidencias: No se repetirá el entreno por roturas, salidas de pista o quedar atrapado antes de la meta.

En caso de cualquier situación o incidencia no contemplada en el presente reglamento, los comisarios designados por la organización para la prueba en vigor tendrán potestad plena para tomar la decisión más oportuna.

