



REGLAMENTO DEL CAMPEONATO 2007 DE GRAN TURISMO 4 GRUPO PS PERÚ

Se elegirá un Moderador que seleccionará al azar el tipo de circuito y tipo de auto a utilizar con sus determinadas características y según la relación que figura más abajo. Los participantes tendrán un tiempo de dos (02) semanas para participar, completar la carrera y enviar sus tiempos registrados al correo del Moderador:

<ps2peru-owner@gruposyahoo.com>

Estos serán: Mejor vuelta o vuelta más rápida (BEST LAP) y tiempo total en completar todas las vueltas del circuito (TOTAL TIME), entre otros. El Moderador se encargará de administrar los tiempos y armar las tablas de clasificaciones y/o posiciones con los datos suministrados por cada participante y se repartirán los puntos según la norma anterior que contemplaban los campeonatos FIA:

Primer puesto	→	10 puntos
Segundo puesto	→	6 puntos
Tercer puesto	→	4 puntos
Cuarto puesto	→	3 puntos
Quinto puesto	→	2 puntos
Sexto puesto	→	1 punto

Además, se premiará con UN (1) punto extra a quién durante la carrera registre la vuelta más rápida. Este punto será añadido al puntaje obtenido en la fecha para la clasificación general.

Para las fechas extra-oficiales no obligatorias, es decir, los Eventos Especiales la puntuación será de la siguiente manera:

Primer puesto	→	3 puntos
Segundo puesto	→	2 puntos
Tercer puesto	→	1 punto

Los que queden después del sexto puesto en las fechas normales y después del tercero en los Eventos Especiales no sumarán puntos. En caso de empate se considerará al que haya enviado sus tiempos primero. El ganador será aquel que sume más puntos al final del Campeonato. La duración del Campeonato estará determinada al cumplimiento de 10 fechas oficiales y 4 eventos especiales luego de cada 2 fechas oficiales.

Sobre cómo jugar:

El Moderador arriba mencionado enviará un mensaje al Grupo especificando la carrera o competencia que se deberá completar, indicando todos los datos concernientes a ésta. Ejemplo de mensaje:

Modo: ARCADE
Tipo: SINGLE RACE
Circuito: ORIGINAL COURSES → **APRICOT HILL** (3,86km - 25,5m)
Sentido de giro: NORMAL
Número de vueltas: **11 LAPS** (ajustar esto en OPTIONS)
Auto: **BMW MCLAREN F1 GTR RACE CAR '97** (603HP/7000-7500rpm - 72,55kgf.m/5000rpm - 950kg)

Especificaciones y puesta a punto (DRIVING OPTIONS):
TRANSMISSION: MT/AT → A libre elección del piloto
DRIVING AIDS: TCS/ASM → A libre elección del piloto
TIRES → **RACING**, cualquiera de los **5 compuestos** disponibles (SUPER HARD, HARD, MEDIUM, SOFT, SUPER SOFT). A libre elección del piloto
DIFICULTY → -10, 0, +10 (A libre elección del piloto)

Entrar a OPTIONS y ajustar:
Nº OF LAPS → **11**
TIRE WEAR → **MILD**
DRIVING AIDS → NONE-TCS/ASM (A libre elección del piloto)
PENALTY → **SPEED LIMITER**
TIME LIMIT → NONE (0)



Entrar a QUICK TUNE-UP y ajustar:

POWER → 0%

WEIGHT → 0%

TOP SPEED → A libre elección del piloto

DRIVING AIDS → A libre elección del piloto

TRANSMISSION → A libre elección del piloto

TIRE TYPE → RACING-FRONT/REAR (RSH, RH, RM, RS, RSS) A libre elección del piloto.

Fecha válida desde **1u190207** hasta **do040307**

Para hacer los ajustes:

En el menú que aparece antes de la carrera seleccionar opciones (OPTIONS), y modificar los parámetros de acuerdo a lo especificado por el Moderador cuando éste así lo estipule, pero normalmente se mantendrán sin alteración. Es decir, deberán ingresar a: OPTIONS/ARCADE MODE-ARCADE/ARCADE MODE SETTINGS y ajustar los parámetros de la siguiente manera:

Nº OF LAPS → "11" (dato que se deberá tener muy en cuenta ya que siempre cambiará con cada circuito)

TIRE WEAR → MILD

DRIVING AIDS → NONE-TCS/ASM (a libre elección del piloto)

PENALTY → SPEED LIMITER

TIME LIMIT → NONE (0)

Como se dijo con anterioridad, en el menú QUICK TUNE-UP que aparece en el menú previo a la carrera no se deberá mover ningún parámetro, como son potencia (POWER: 0%), peso del vehículo (WEIGHT: 0%) y velocidad máxima final (TOP SPEED - relación de caja de cambios), a no ser que así lo especifique el Moderador del Campeonato al enviar la información de la carrera. En esta misma sección se podrán realizar algunos últimos ajustes permitidos al auto como son, ayudas a la conducción (DRIVING AIDS), tipo de caja de cambios (TRANSMISSION) y el compuesto de las llantas a usar entre los ejes delantero y posterior (TIRE TYPE-FRONT/REAR).

Una vez recibido el mensaje deberán ajustar sus consolas y sus autos para cumplir con las indicaciones y lograr una igualdad de condiciones para competir y jugar correctamente, además de enviar sus tiempos y datos antes de la fecha límite para participar.

SOBRE LOS AUTOS PERMITIDOS PARA PARTICIPAR

Los autos estarán agrupados todos en una sola categoría:

- Categoría JGTC

Marca, Modelo	Motor	Tipo	cc.	HP	RPM	Kg.m	RPM	Kg	Kg/HP	Tipo	TURBO
Honda ARTA NSX (JGTC) ('00)	V6	DOHC	3500	486	N/A	N/A	N/A	1 150	2,37	MR	NO
Honda Castrol Mugen NSX (JGTC) ('00)	V6	DOHC	3500	486	N/A	N/A	N/A	1 150	2,37	MR	NO
Honda Loctite Mugen NSX (JGTC) ('01)	V6	DOHC	3500	486	N/A	N/A	N/A	1 180	2,43	MR	NO
Honda Mobil 1 NSX (JGTC) ('01)	V6	DOHC	3500	486	N/A	N/A	N/A	1 150	2,37	MR	NO
Honda Raybrig NSX (JGTC) ('00)	V6	DOHC	N/A	486	N/A	N/A	N/A	1 150	2,37	MR	NO
Honda Takata Dome NSX (JGTC) ('03)	V6	DOHC	3499	486	N/A	N/A	N/A	1 170	2,41	MR	NO
Nissan Calsonic Skyline GT-R (JGTC) ('00)	L6	DOHC	2708	453	6000	70	4400	1 100	2,43	FR	NO
Nissan Loctite Zexel GT-R (JGTC) ('00)	L6	DOHC	2708	453	6000	70	4400	1 100	2,43	FR	TURBO
Nissan Motul Pitwork Z (JGTC) ('04)	V6	DOHC	2987	458	5600	72	4000	1 080	2,36	FR	TURBO
Nissan Pennzoil Nismo GT-R (JGTC) ('99)	L6	DOHC	2708	493	6000	72	4400	1 200	2,43	FR	TURBO
Nissan Pennzoil Zexel GT-R (JGTC) ('01)	L6	DOHC	2708	453	6000	70	4400	1 100	2,43	FR	TURBO
Nissan Xanavi Hiroto GT-R (JGTC) ('01)	L6	DOHC	2708	453	6000	70	4400	1 100	2,43	FR	TURBO
Nissan Xanavi Nismo GT-R (JGTC) ('03)	V6	DOHC	2987	478	5600	75	4000	1 080	2,26	FR	TURBO
Toyota au Cerumo Supra (JGTC) ('01)	L4	DOHC	1998	463	6000	65	4500	1 100	2,38	FR	TURBO
Toyota Castrol Toms Supra (JGTC) ('00)	L4	DOHC	1998	463	6000	65	4500	1 100	2,38	FR	TURBO
Toyota Castrol Toms Supra (JGTC) ('01)	L4	DOHC	1998	463	6000	65	4500	1 100	2,38	FR	TURBO
Toyota Denso Sard Supra GT (JGTC) ('00)	L4	DOHC	1998	463	6000	65	4500	1 100	2,38	FR	TURBO
Toyota WoodOne Toms Supra (JGTC) ('03)	V8	DOHC	5163	493	7200	60	5200	1 100	2,23	FR	NO



Los autos permitidos para los Eventos Especiales serán los Deportivos Ligeros de la siguiente relación:

- Categoría deportivos medianos (solo Eventos Especiales)

Marca, Modelo	HP nominal	HP real	RPM	Kg.m	RPM	Kg	Kg/HP nom.	Kg/HP real	Tipo
Honda NSX Type S '97	276	276	7300	31,0	5300	1320	4,78	4,78	MR
Mazda RX-7 Type R Bathurst R (FD) '01	276	290	6500	32,0	5000	1260	4,57	4,34	FR
Mazda RX-8 Concept (Type I) '01	246	280	8500	21,1	7500	1200	4,88	4,29	FR
Mitsubishi Lancer Evolution VIII MR GSR '04	276	321	6500	40,8	3500	1400	5,07	4,36	4WD
Nissan 350Z (Z33) '03	283	282	6200	37,9	4800	1330	4,70	4,72	FR
Nissan Skyline GT-R M-spec Nür (R34) '02	276	335	6800	40,0	4400	1580	5,72	4,72	4WD
Subaru Impreza Sedan WRX STi spec C (GD, type-I) '04	276	321	6400	42,0	4400	1370	4,96	4,27	4WD
Toyota Supra RZ '97	276	325	5600	46,0	3600	1510	5,47	4,65	FR

Dentro de cada categoría hay disponibles muchos autos previamente seleccionados por el Moderador que será el encargado de homologar la participación de todos. Los participantes podrán escoger el auto que mejor se adapte a su manera de conducir y podrán cambiarlo por otro en la siguiente fecha si así lo desean. Pero sólo podrán utilizar un auto para cada fecha. Los pilotos que quieran utilizar un solo auto para todo el campeonato serán libres de hacerlo así.

SOBRE LOS EVENTOS ESPECIALES

Se denominan Eventos Especiales (EE) a los eventos realizados luego de cada dos (2) fechas oficiales del campeonato y que carecen de valor oficial, es decir, no son considerados como fechas obligatorias del Campeonato en sí. La finalidad de los EE es regalar puntos a los pilotos que quieran necesitarlos. Es decir, luego de cada dos fechas oficiales hay un EE, los pilotos que deseen descansar del campeonato lo pueden hacer, sobre todo si se encuentran en una buena posición de clasificación (entre los primeros puestos), por otro lado, aquellos pilotos que deseen recuperar puntos, es decir, los que no estén contentos con su posición de clasificación o simplemente quieran sumar más puntos, pueden participar e intentar llevarse los puntos en juego que se sumarán a su clasificación general. Como les digo, no es obligatorio participar, pero se recomienda a los pilotos que estén bajos en la tabla hacerlo para que logren alcanzar a los punteros. Así también, los punteros del campeonato pueden aprovechar para descansar un poco entre carreras mientras se realizan los EE.

Estos EE serán en circuitos callejeros o especiales y deberán correrse con los autos especificados en la tabla concerniente indicada arriba como Deportivos Medianos.

SOBRE PENALIDADES Y RESTRICCIONES

Se establecerán penalidades en forma de lastres de incremento de peso para los autos de los ganadores del podio de cada fecha, es decir, los pilotos que terminen dentro de los 3 primeros puestos correrán la siguiente carrera con un incremento en el peso nominal de su auto, que será proporcional en porcentaje a la ubicación que haya obtenido. Es decir, el primero llevará más peso que el segundo y el segundo más peso que el tercero. El que clasifique en cuarto puesto mantendrá su peso sin alteraciones y a los que queden quinto, sexto y séptimo se les quitará peso en el mismo orden y así hasta el último.

Los lastres serán distribuidos de la siguiente manera.

Primer puesto	→	6%
Segundo puesto	→	4%
Tercer puesto	→	2%
Cuarto puesto	→	0%
Quinto puesto	→	-2%
Sexto puesto	→	-4%
Séptimo y demás	→	-6%

Con esta medida se busca permitir que todos los pilotos tengan oportunidad de poder ganar por lo menos una fecha y evitar que un solo piloto se escape lejos y solo en la punta. Si el piloto que ganó la carrera anterior vuelve a ganar la siguiente, el lastre se incrementará en 1% mas para la próxima fecha. Si aún así sigue ganando ya no se le podrá penalizar con más incrementos de peso así quede en primer lugar nuevamente. Es decir, el máximo porcentaje de lastre será de 7% para el ganador sucesivo.

La manera de que un piloto modifica su lastre es de acuerdo a la posición en la que termina la carrera y será aplicado en la siguiente fecha inmediata. Los EE no serán penalizados con lastres.



¿CÓMO AGREGAR LASTRE AL AUTO?

El Moderador indicará la manera de hacerlo y quién debe ser el piloto penalizado con lastres de peso. Pero la manera en que se aplicará será la siguiente:

Se ingresa al menú QUICK TUNE-UP que aparece antes de la carrera y se aumenta el porcentaje indicado por el Moderador en la barra de la opción WEIGHT (peso) que normalmente está marcada en 0%. Por ejemplo, en caso un piloto sea penalizado con 4%, esta opción deberá indicar 4%. Si debe reducir su peso en -2%, esta opción deberá indicar -2%. Así de simple.

SOBRE LOS CIRCUITOS PERMITIDOS PARA PARTICIPAR

Serán 10 los circuitos a utilizar, escogidos teniendo en cuenta varias características representativas en relación a su trazado (curvas), perímetro (COURSE LENGTH -Km-), cambios de altitud (ELEVATION CHANGE -m-) y número de vueltas (laps) por dar en cada carrera, así como también la importancia que tienen en el verdadero JGTC. El promedio es de 4,21Km de perímetro y de 10 vueltas por circuito, con lo que se ha buscado completar un mínimo de 40 kilómetros de recorrido en total por carrera:

RELACIÓN DE CIRCUITOS OFICIALES

• **CIRCUITOS DEL GRAN TURISMO (ORIGINAL COURSES):**

- Grand Valley Speedway (el completo) → 4Km - 8,5m - 9 laps
- High-Speed Ring → 3,6Km - 45,2m - 12 laps
- Midfield Raceway → 3,56Km - 55,6m - 12 laps
- Autumn Ring (no el "MINI") → 2,95Km - 30m - 14 laps
- Apricot Hill Raceway → 3,86Km - 25,5m - 11 laps

• **CIRCUITOS VERDADEROS (WORLD CIRCUITS):**

- Mazda Raceway Laguna Seca → 3,60Km - 55m - 12 laps
- Infineon Raceway – Sport Cars Course (no el Stock Car) → 4,06Km - 49,8m - 10 laps
- Twin Ring Motegi – Road Course (el completo) → 4,8Km - 30,4m - 9 laps
- Suzuka Circuit (el completo) → 5,81Km - 40m - 7 laps
- Fuji Speedway 2005 (el normal, no el GT) → 4,56Km - 37m - 9 laps

RELACIÓN DE CIRCUITOS PARA EVENTOS ESPECIALES (EE)

• **CIRCUITOS CALLEJEROS (CITY COURSES):**

- Hong Kong → 2,91 Km - 6,9 m - 14 laps
- Côte d'Azur → 3,35 Km - 44,2 m - 12 laps
- Opéra Paris → 2,88 Km - 0 m - 14 laps
- Tsukuba Circuit - WET (mojado) → 2,04 Km - 5,3 m - 20 laps

GENERALIDADES

Como se dijo anteriormente, las carreras se llevarán a cabo con la opción de desgaste de llantas encendida (TIRE WEAR → MILD). Para lo cual está permitido ingresar a boxes (PIT STOP) para cambiar las llantas (tipos de compuestos) y/o abastecer de combustible las veces que se desee en cada carrera, obviamente a más paradas en pits, mayor será el tiempo para completar la carrera y esto afectará directamente sus tiempos finales. Así que con esto se verá el estilo de conducción de cada uno, es decir, qué tan cuidadosos son al llevar el auto para preservar llantas.

También se correrán todas las fechas y eventos especiales con la opción de penalidad por choques activada. Esta se habilita ingresando a opciones (OPTIONS) en el menú antes de la carrera y en la opción que dice PENALTY, se activa la casilla que dice SPEED LIMITER. Esta opción hace que cuando un piloto conduce de manera maliciosa, es decir, chocando a los rivales fuertemente, el auto queda con una velocidad limitada de 50 Km/h por 10", durante ese tiempo, por más que uno lo intente, el auto no acelera hasta luego de cumplirse la penalización de 10". Este castigo no se aplica si uno sale de la pista o choca levemente a los demás autos, como los toquitos que suelen suceder en las carreras de verdad. Tampoco penaliza si el piloto es chocado por un rival.



Los competidores deberán enviar al correo del Moderador (arriba indicado) los datos que hayan registrado: Vuelta más rápida o mejor vuelta (BEST LAP) y tiempo total en completar la carrera (TOTAL TIME). Además, podrán enviar de manera adicional los datos que crean convenientes, como el tipo de compuesto de las llantas utilizadas y/o la variación de compuestos entre el eje delantero y posterior, cuántas veces se ingresó a boxes, las opciones de conducción: (DRIVING AIDS: TSC/ASM), el tipo de caja de cambios (TRANSMISSION: AT/MA) y nivel de dificultad (DIFFICULTY: SLOW-FAST). Así como también cualquier información o incidencia que crean conveniente informar, como si tuvieron problemas para adelantar algún contrincante o choques penalizados, alguna salida de pista o trompo y en qué vuelta, etc. Esta información servirá para ilustrar la reseña de cada fecha y hacer una lectura entretenida para todos.

Como se dijo también, se contará con un plazo de dos (02) semanas como máximo para jugar (salvo indicaciones del moderador), las veces que quieran, para lograr sus mejores tiempos, pero sólo serán válidos aquellos tiempos que se realicen en una sola competencia, es decir, los datos enviados al moderador como BEST LAP y TOTAL TIME deben haberse registrado en el mismo intento, en la misma carrera.

Lo más importante: Se necesita su total compromiso y honestidad para jugar y enviar sus tiempos, es decir, confiaremos en cada uno de nosotros que la preparación del auto está dentro de las opciones contempladas para cada carrera según los datos proporcionados por el MODERADOR, al igual de que los tiempos enviados sean y son verdaderos y consecuentes con la verdad y nuestras capacidades. Esto es un JURAMENTO DE HONORABILIDAD o PACTO E CABALLEROS que todos debemos cumplir para participar. Aún así, deberán guardar una copia de la carrera que realizaron a modo de repetición en su *Memory Card* en caso el Moderador solicite revisar la autenticidad de sus tiempos y datos.

Ahora sí, la mejor de las suertes a todos y que gane el mejor. Empezamos el **12 de marzo de 2006**.

Atte:

Junta Organizadora de Eventos y Competencias del Grupo Play Station Perú.
Aprobado por todos los miembros y/o participantes.