

## eSporting Classic Series 2020 by eRallyClassics

### REGLAMENTO TECNICO V1 (18.06.2020)

#### Artículo 1

Requisitos técnicos – Hardware necesario

##### 1.1.- Requisitos mínimos:

SO: Windows 7 Sp1 - 8 - 8.1 - 10

Procesador: AMD Athlon X2 2.8 GHZ, Intel Core 2 Duo 2.4 GHZ

Memoria: 2 GB de RAM

Gráficos: DirectX 10.1 (e.g. AMD Radeon HD 6450, Nvidia GeForce GT 460)

DirectX: Versión 11

Red: Conexión de banda ancha a Internet

Almacenamiento: 15 GB de espacio disponible

##### 1.2.- Requisitos recomendados:

SO: Windows 7 Sp1 - 8 - 8.1 - 10

Procesador: AMD Six-Core CPU, Intel Quad-Core CPU

Memoria: 6 GB de RAM

Gráficos: DirectX 11 (e.g. AMD Radeon 290x, Nvidia GeForce GTX 970)

DirectX: Versión 11

Red: Conexión de banda ancha a Internet

Almacenamiento: más de 30 GB de espacio disponible

1.3.- La Organización podrá excluir aquel participante que tenga un número de FPS muy bajo de forma constante.

1.4.- La Organización podrá excluir aquel participante cuyo intervalo de PING sea excesivo de forma regular.

#### Artículo 2

Requisitos técnicos – Programa Assetto Corsa.

Será necesario tener instalado:

2.1.- Assetto Corsa para plataforma PC. Se aconseja tener la Ultimate Edition.

2.2.- Contenido adicional (DLC's):

- Dream Pack 2.
- Dream Pack 3.
- Porsche Pack I.
- Porsche Pack III.
- Ready to Race Pack
- Ferrari 70th Anniversary.

#### Artículo 3

Requisitos técnicos – Programa Discord

3.1.- Es necesario tener instalado el programa de comunicación por texto, voz y vídeo Discord. Puede ser descargado en la dirección <https://discordapp.com/app>

3.2.- Una vez descargado y correctamente instalado se deberá conectar con el servidor eRallyClassics.Org a través del enlace <https://discord.gg/7YJ8pBE>

3.3.- En cada una de las pruebas-competiciones se deberá solicitar acceso a los canales de dicha prueba mediante el canal dispuesto a tal fin #solicitud-de-canales

3.4.- Durante las pruebas es obligatorio tener cascos y micrófono totalmente funcionales. En caso contrario la Organización podrá excluir al participante.

3.5.- Está prohibido generar ruido o ensordecer en los canales de Discord de voz.

#### Artículo 4

#### Requisitos técnicos – Programa eRallyClassics.Org Manager

La Organización podrá publicar una aplicación específica cuyas funcionalidades estarán orientadas a facilitar la instalación de mods de vehículos y pistas, así como la gestión de skins.

De igual forma esta aplicación podrá contener funcionalidades para mejorar la experiencia de usuario durante las competiciones así como la posterior gestión de las clasificaciones.

4.1.- La Organización publicará mediante anexo la disponibilidad de esta aplicación.

4.2.- A partir de la fecha de publicación la aplicación será de obligada instalación y deberá encontrarse activa durante toda la duración de las pruebas.

4.3.- La licencia de usuario de dicha aplicación será incluida en la instalación de esta. El usuario deberá aceptarla para poder finalizar su instalación.

#### Artículo 5

#### Mods y programas recomendados

5.1.- Content Manager. Programa loader alternativo al original de Assetto Corsa con una interfaz muy mejorada y con diversos plugins incluidos.

Más información en <https://assettocorsa.club/content-manager.html>

5.2.- Helicorsa. Para evitar incidentes en los puntos ciegos, recomendamos descargar e instalar la aplicación Helicorsa. Es un pequeño radar de una perspectiva aérea que permite ver lo que sucede alrededor del participante.

Más información en <https://www.racedepartment.com/downloads/helicorsa.5199/>

5.3.- Fuel Usage. En las carreras de larga duración es recomendable usar esta pequeña aplicación que nos permite controlar fácilmente el consumo de combustible.

Más información en <https://www.racedepartment.com/downloads/fuel-usage-esotic-mod.12006/>

5.4.- Top/Center Flags for VR. Para los usuarios de gafas de VR es muy recomendable esta aplicación.

Más información en <https://www.racedepartment.com/downloads/top-center-flags-for-vr.17416/>

#### Artículo 6

#### Diseños y skins

6.1.- La organización podrá facilitar servicios de apoyo en la confección de skins para los vehículos, indumentaria de piloto, etc.,... (Servicio de pago).

6.2.- Los participantes podrán aportar sus propios diseños, siempre que cumplan los siguientes artículos.

6.2.1.- La fecha máxima de entrega de los skins será la fecha de cierre de las inscripciones de la prueba.

6.2.3.- La entrega se realizará a través del correo electrónico [skins@errallyclassics.org](mailto:skins@errallyclassics.org) o a través de la aplicación eRallyClassics Manager.

6.2.4.- Los skins pasarán un proceso de revisión para comprobar que cumplan con la normativa.

6.2.5.- Los skins deberán contener un diseño asimilable, aunque totalmente libre, que se corresponda con la época del vehículo elegido.

6.2.6.- Durante la semana de la prueba se publicará un fichero conteniendo los skins de los participantes para su descarga.

6.2.7.- Los skins deberán tener el siguiente formato:

Archivo en formato .dds conteniendo la decoración de la carrocería y el dorsal del equipo.  
(Resolución 2048x2048).

Comprimidos en un único archivo comprimido (.zip).

Tamaño máximo de los archivos sin comprimir: 24MB.

Nombre del archivo .zip: "nombre de la prueba" + "dorsal del equipo" + ".zip"

6.2.8.- Todo skin que no se adapte a la normativa será invalidado.

6.2.9.- Aquellos equipos que no faciliten un skin personalizado válido tendrán asignado un skin por defecto.

## Artículo 7 Vehículos

7.1.- Los vehículos elegibles para el campeonato son los siguientes:

- Categoría 1.- Turismos. Ver Anexo A.
- Categoría 2.- Porsche Clásic Cup Usar el Porsche 911 Carrera RSR original de Kunos.
- Categoría 3.- Gran Turismo. Ver Anexo B.
- Categoría 4.- Sport Prototipos Ver Anexo C.
- Categoría 8.- Fórmulas 67's. Ver Anexo D.
- Categoría 9.- Fórmulas 75's. Ver Anexo E.

7.2.- Para poder competir en una categoría será obligatorio instalar todos los vehículos correspondientes a la categoría y seguir las instrucciones indicadas en su respectivo anexo.

7.3.- Está totalmente prohibido realizar cualquier modificación sobre los vehículos bajo pena de exclusión del campeonato.

7.4.- Opciones de configuración:

- Asistencias a la conducción: Todas desactivadas.
- Daños. 100%.
- Consumo: x1.
- Desgaste Neumáticos: x1.
- Slipstream effect: x1.
- Setup: Se permite modificar todos los parámetros que el vehículo permita.
- Calentadores: Desactivados.

## Artículo 8 Trazados

8.1.- Los diversos trazados correspondientes a cada una de las pruebas serán anunciados con antelación a los entrenamientos libres.

8.2.- La Organización publicará, para aquellos trazados no originales Kunos, el enlace descarga del trazado.

8.3.- Está totalmente prohibido realizar cualquier modificación sobre los trazados bajo pena de exclusión del campeonato.

8.4.- Durante los días previos a la prueba, estarán disponibles los trazados en los servidores de eRallyClassics, tanto para poder realizar entrenamientos libres, como pruebas de conexión, de cara a que el día de la prueba no se presenten demoras en las sesiones oficiales.

# eClassicSeries

Formula 1  
'75

Sport  
Prototypes

Porsche  
Classic Cup

Formula 1  
'67

Gran  
Turismo

Touring cars  
60's 70's

## 8.5.- Condiciones:

Grip inicial Mojado: 85% + superficie mojada.

Grip inicial Seco: 90%.

Parte meteorológico: Se publicará antes del inicio de la(s) sesión(es) cronometrada(s) y manga(s) de carrera. Si no se publica el parte meteorológico antes de la primera sesión de entrenamientos por defecto se disputará con: día claro, piso seco, viento 0km/h, temperatura 26°C y hora 12:00.

Si no se publica antes de las siguientes sesiones o mangas por defecto será el mismo parte de la sesión anterior.

# eClassicSeries

Formula 1  
'75

Sport  
Prototypes

Porsche  
Classic Cup

Formula 1  
'67

Gran  
Turismo

Touring cars  
60's 70's

## Anexo A

Turismos.

Usar los Mods Legends 60's y Mod Legends 70's publicado por Bazza.

Vehículos Incluidos en el pack: Austin Healey 3000, Lotus Cortina, Ford Fairlane, Ford Mustang, Hillman Imp, Jaguar mkII, MG-A, MG-B GT, Mini Cooper, Toyota 2000GT, Porsche 911RS 2.7, Alfa GTA, Alpine A110, AMG 300SEL, BMW2002, Datsun 510, Ford Escort, Mazda RX3.

Vehículos admitidos a participar:

- **Mini Cooper**
- **Porsche 911RS 2.7**
- **Alfa GTA**
- **BMW2002**
- **Ford Escort**

Descarga del Mod 1 (obligatorio) [TC Legends v1.0 60s](#)

Descarga del Mod 2 (obligatorio) [TC Legends v1.0 70s](#)

Descomprimir en la carpeta: ...\\Steam\\SteamApps\\common\\assetto corsa\\content\\cars

Como se indica en "Requisitos técnicos – Programa Assetto Corsa". Es necesario tener el DLC Assetto Corsa DreamPack 3, ya que algunos coches de estos DLC se usan como base del Mod.

## Anexo B

### Gran Turismo.

Usar el Mod AC Legends Classics (v2.0) publicado por Bazza.

Vehículos Incluidos en el pack: 1975 BMW CSL 3.5 IMSA, 1967 Chevrolet Corvette DX Sunray, 1969 Chevrolet Corvette, 1972 De Tomaso Pantera, 1973 Ferrari 365GTB Daytona, 1974 Ford Capri RS3100, 1970 Nissan Skyline GTR, 1966 Porsche 906, **1974 Porsche 911 RSR**, 1965 Shelby Daytona Coupe.

Vehículos admitidos a participar:

- **1975 BMW CSL 3.5 IMSA**
- **1969 Chevrolet Corvette**
- **1973 Ferrari 365GTB Daytona**
- **1974 Ford Capri RS3100**
- **1974 Porsche 911 RSR**

Descarga del Mod [AC Legends GT Classics 2.0](#)

Descarga del parche (obligatorio) para el Mod [Parche Porsche 911 RSR 1973](#)

Descomprimir en la carpeta: ...\\Steam\\SteamApps\\common\\assetto corsa\\content\\cars

Como se indica en "Requisitos técnicos – Programa Assetto Corsa". Es necesario tener el DLC Assetto Corsa Porsche Pack I, ya que algunos coches de estos DLC se usan como base del Mod.

Porsche 911 2.8 RSR:

Es necesario el vehiculo original de Kunos, pues el coche está basado en modelo original.

Instrucciones de instalación:

1.- Descomprimir en la carpeta

...\\Steam\\SteamApps\\common\\assetto corsa\\content\\cars

Todos los ficheros del pack

2.- Situarse en el directorio

...\\Steam\\SteamApps\\common\\assetto corsa\\content\\cars\\ks\_porsche\_911\_carrera\_rsr

3.- Copiar los archivos siguientes:

- porsche\_911\_carrera\_rsr.kn5
- porsche\_911\_carrera\_rsr\_b.kn5
- porsche\_911\_carrera\_rsr\_c.kn5
- porsche\_911\_carrera\_rsr\_d.kn5

4.- Situarse en el directorio

...\\Steam\\SteamApps\\common\\assetto corsa\\content\\cars\\ac\_legends\_911rsr\_74

5.- Pegar los archivos.



# eClassicSeries

Formula 1  
'75

Sport  
Prototypes

Porsche  
Classic Cup

Formula 1  
'67

Gran  
Turismo

Touring cars  
60's 70's

## Anexo C

### Sport Prototipos.

Usar el Mod AC Legends Prototypes (v1.0) publicado por Bazza.

Vehículos Incluidos: Chaparral 2e, Ferrari 312pb, **Ferrari 330P4**, Ford GT40 MK4, Lola T70 MK3 y **Lola T70 MK3b**, Lola T290, McLaren 1b, McLaren M8e, **Porsche 917k**, Ferrari 512, Lola T280.

Vehículos admitidos a participar (incluidos en el pack):

- **Ferrari 330P4**
- **Ford GT40 MK4**
- **Lola T70 MK3b**
- **Porsche 917k**

Vehículos admitidos a participar (originales Kunos):

- **Porsche 908LH.**

Descarga del Mod [AC Legends Prototypes](#)

Descarga (obligatoria) del parche Lola T280 y Ferrari 512 [Ferrari 512 y Lola T280](#)

Descarga (obligatoria) del parche Lola T280 b [Update Lola T70 Mk3-b](#)

Descomprimir en la carpeta: ...\\Steam\\SteamApps\\common\\assetto corsa\\content\\cars

Como se indica en "Requisitos técnicos – Programa Assetto Corsa". Es necesario tener el DLC Assetto Corsa Porsche Pack I y el DLC Assetto Corsa Porsche Pack III, ya que algunos coches de estos DLC se usan como base del Mod.

## Anexo D

## Fórmulas 67's.

Usar el Mod GPL (v2.20) publicado por Bazza.

Vehículos Incluidos: Brabham Repco BT-24, BRM P-83, Cooper Maserati T-81, AAR Eagle-Westlake T1G, **Scuderia Ferrari 312**, Honda RA300, **Lotus-Ford 49**, McLaren BRM M5A, Matra Ford MS7, Lotus 33 R14, McLaren M2B.

Vehículos Admitidos:

- BRM P-83
- Scuderia Ferrari 312
- Honda RA300
- Lotus-Ford 49
- Matra Ford MS7.

Descarga del Mod [AC 1967 Grand Prix Legends Mod v2.20](#)

Descomprimir en la carpeta: ...\\Steam\\SteamApps\\common\\assetto corsa\\content\\cars

Como se indica en "Requisitos técnicos – Programa Assetto Corsa". Es necesario tener el DLC Assetto Corsa DreamPack 3 y el Ferrari 70th Anniversary Pack, ya que algunos coches de estos DLC se usan como base del Mod.

Lotus 49:

Es necesario el vehiculo original de Kunos, pues el coche está basado en modelo original.

Instrucciones de instalación:

- 1.- Descomprimir en la carpeta  
...\\Steam\\SteamApps\\common\\assetto corsa\\content\\cars  
Todos los ficheros del pack
- 2.- Situarse en el directorio  
...\\Steam\\SteamApps\\common\\assetto corsa\\content\\cars\\lotus\_49
- 3.- Copiar el archivo lotus\_49.kn5
- 4.- Situarse en el directorio  
...\\Steam\\SteamApps\\common\\assetto corsa\\content\\cars\\gpl67\_lotus\_49
- 5.- Pegar el archivo.



# eClassicSeries

Formula 1  
'75

Sport  
Prototypes

Porsche  
Classic Cup

Formula 1  
'67

Gran  
Turismo

Touring cars  
60's 70's

## Ferrari 312:

Es necesario el vehiculo original de Kunos, pues el coche está basado en modelo original.

Instrucciones de instalación:

- 1.- Descomprimir en la carpeta  
...\\Steam\\SteamApps\\common\\assetto corsa\\content\\cars  
Todos los ficheros del pack
- 2.- Situarse en el directorio  
...\\Steam\\SteamApps\\common\\assetto corsa\\content\\cars\\ks\_ferrari\_312\_67
- 3.- Copiar el archivo ferrari\_312\_67.kn5
- 4.- Situarse en el directorio  
...\\Steam\\SteamApps\\common\\assetto corsa\\content\\cars\\gpl67\_ferrari\_312
- 5.- Pegar el archivo.

## Anexo E

### Fórmulas 75's.

Usar el Mod F1C75 Historic F1 publicado por Bazza.

Vehículos Incluidos: Brabham BT44-B, BRM P201, Embassy Hill GH1, Ferrari 312T, Fittipaldi FD03, Hesketh 308, Lotus 72E, March 751, McLaren M23, Parnelli VPJ4, Penske PC1, Shadow DN5, Surtees TS16, Tyrrell 007, Tyrrell P34, Williams FW03.

Vehículos admitidos a participar:

- Brabham BT44-B
- Ferrari 312T,
- Lotus 72E
- McLaren M23
- Tyrrell 007

Descarga del Mod [F1C75 Historic F1](#)

Descarga del Parche (obligatorio) [F1C75 Tyrrell P34 Physics update](#)  
(no se puede usar Content Manager para realizar esta operación).

Descomprimir en la carpeta: ...\\Steam\\SteamApps\\common\\assetto corsa\\content\\cars

Como se indica en "Requisitos técnicos – Programa Assetto Corsa". Es necesario tener el DLC Assetto Corsa DreamPack 3 y el Ferrari 70th Anniversary Pack, ya que algunos coches de estos DLC se usan como base del Mod.

Lotus 72E:

Es necesario el vehiculo original de Kunos, pues el coche está basado en modelo original.

Instrucciones de instalación:

1.- Descomprimir en la carpeta

...\\Steam\\SteamApps\\common\\assetto corsa\\content\\cars

Todos los ficheros del pack

2.- Situarse en el directorio

...\\Steam\\SteamApps\\common\\assetto corsa\\content\\cars\\ks\_lotus\_72d

3.- Copiar los archivos siguientes:

- lotus\_72d.kn5
- lotus\_72d\_lod\_b.kn5
- lotus\_72d\_lod\_c.kn5
- lotus\_72d\_lod\_d.kn5

4.- Situarse en el directorio

...\\Steam\\SteamApps\\common\\assetto corsa\\content\\cars\\f1c75\_lotus\_72e

5.- Pegar los archivos.

# eClassicSeries

Formula 1  
'75

Sport  
Prototypes

Porsche  
Classic Cup

Formula 1  
'67

Gran  
Turismo

Touring cars  
60's 70's

## Ferrari 312T:

Es necesario el vehiculo original de Kunos, pues el coche está basado en modelo original.

### Instrucciones de instalación:

- 1.- Descomprimir en la carpeta  
    ...\Steam\SteamApps\common\assetto corsa\content\cars  
    Todos los ficheros del pack
- 2.- Situarse en el directorio  
    ...\Steam\SteamApps\common\assetto corsa\content\cars\ferrari\_312t
- 3.- Copiar los archivos siguientes:
  - ferrari\_312t.kn5
  - ferrari\_312t\_lod\_b.kn5
  - ferrari\_312t\_lod\_c.kn5
  - ferrari\_312t\_lod\_d.kn5
- 4.- Situarse en el directorio  
    ...\Steam\SteamApps\common\assetto corsa\content\cars\f1c75\_ferrari\_312t
- 5.- Pegar los archivos.