Un Le Mans virtual con desafíos reales

Este artículo refleja la situación en el momento de su publicación. El contenido puede haber quedado desactualizado desde entonces.

10/06/2020 El 13 de junio, un inquietante silencio se cernirá sobre el “Circuito de las 24 Horas”. La carrera debería comenzar el sábado a las 15.00 horas, pero en su lugar habrá un enorme vacío. A cambio, 50 competidores se enfrentarán en las 24 Horas de Le Mans virtuales.

Sin multitudes, sin motores rugiendo, sin emoción en las gradas. Este año, 50 aniversario de la victoria de Hans Herrmann y Richard Attwood con su 917K rojo y blanco, (más información), la carrera se ha pospuesto hasta septiembre debido a la crisis del coronavirus.

A pesar de todo, el 13 de junio, 50 competidores se enfrentarán en las 24 Horas de Le Mans virtuales. Con el recién creado equipo Esports, Porsche cuenta con cuatro 911 RSR digitales con especificaciones 2017, compartidos entre 16 pilotos.

El fabricante de coches deportivos se toma en serio sus compromisos y se prepara para este desafío tan intensamente como lo haría en la vida real. "Estamos prestando la misma atención a las 24 Horas de Le Mans virtuales que a cualquier otra carrera y, por supuesto, queremos ganar", enfatiza Pascal Zurlinden, Director de Competición de Porsche. "El evento digital nos plantea retos completamente nuevos, que queremos resolver lo mejor posible y de los que aprenderemos también para el mundo real".

El equipo oficial, que luchará por la victoria en la clase GTE, está compuesto por más de 30 personas, incluyendo los 16 pilotos elegidos por Porsche. Dos pilotos oficiales compartirán el volante en cada coche con dos pilotos profesionales de simulador. "Cada uno de nuestros vehículos estará supervisado por un ingeniero de competición. Los pilotos oficiales y los de simulador a veces tienen preferencias diferentes, así que uno de los retos especiales será encontrar un equilibrio. Además, solo conseguiremos una configuración rápida y manejable si incorporamos las experiencias que recogimos con el 911 RSR digital en la plataforma de carreras rFactor2", comenta Marco Ujhasi sobre los objetivos. El Director de Esports en Porsche Motorsport supervisa el proyecto para las 24 Horas de Le Mans virtuales.

De hecho, existe un modelo de cálculo muy detallado que se aproxima a la realidad en muchos aspectos, pero con sus características específicas. Por esta razón, el "trabajo de puesta a punto digital" tiene una gran importancia. "Las caídas y los diferentes ajustes para la pista, el equilibrio de los frenos y la aerodinámica son parte de los parámetros más simples con los que podemos trabajar en la puesta a punto", dice Ujhasi. "Desde el tipo de muelles y amortiguadores, las estabilizadoras y el control de tracción, hasta la respuesta del volante y los pedales del simulador, cada conductor tiene sus preferencias, que trataremos de adecuar. Al mismo tiempo, tenemos que vigilar de cerca lo que

funciona en el mundo virtual y lo que no".

Para los protagonistas al volante, esto también significa que, como en las carreras reales, tras bajar del coche tienen que analizar los datos con los ingenieros: los puntos de frenada y de entrada en las curvas, la presión de frenada, la posición del acelerador y la cadencia de cambio óptima. Las plataformas de carreras simuladas como rFactor2 tienen una gran ventaja sobre las de la vida real: literalmente con solo pulsar un botón se pueden hacer ajustes para una amplia variedad de condiciones de la pista, desde superficies mojadas a húmedas o completamente secas, asfalto caliente y frío, o calor abrasador del mediodía a temperaturas nocturnas muy frías. "De esta manera, podemos simular casi cualquier situación y prepararnos para ella", explica Marco Ujhasi. "Estamos trabajando en esto muy intensamente porque esperamos enfrentarnos a condiciones climáticas cambiantes".

Este evento virtual ya ha ofrecido suficiente tiempo para entrenamientos: una tanda de tres horas y otra de seis en la pista de 13,626 kilómetros, que combina un circuito permanente y carreteras secundarias alrededor de Le Mans, cerradas al tráfico temporalmente. Cada piloto debe participar en al menos una de estas sesiones y dar un mínimo de diez vueltas para que se le permita tomar la salida. "Con ello, el organizador quiere asegurarse de que cada uno de los pilotos conozca los procedimientos de la pista y que su capacidad esté a la altura de las circunstancias", ríe Ujhasi. "En realidad, esta es la contrapartida digital de la prueba de simulador que cada piloto, incluso los ases de la Fórmula 1, debe realizar antes de competir en su primera carrera de Le Mans en la vida real".

El equipo de Porsche Esports ha hecho un uso intensivo de estos entrenamientos para ganar experiencia y recopilar datos. Se han programado otras tandas de doce horas para hoy (miércoles 10 de junio) y mañana, con una sesión adicional de siete horas el viernes, seguida de la calificación de 15 minutos esa noche. "Al igual que en el evento real, vehículos de diferentes prestaciones compiten en las 24 horas: los prototipos LMP2 están mezclados con los deportivos GTE, como el Porsche 911 RSR", afirma Marco Ujhasi. "Así que, al igual que en las carreras reales, el comportamiento tácticamente inteligente al dar una vuelta y adelantar a otros coches juega un papel importante aquí. Le damos un gran valor a todas estas cosas durante nuestra preparación. Al mismo tiempo, también intentamos mejorar las prestaciones. No queremos dejar nada al azar".

Esto también es válido para la estrategia de carrera. Para apoyar a los cuatro jefes de equipo responsables de cada coche, Porsche también ha previsto un un “cuartel general”, un centro de mando en el que se reúne toda la información. Desde ahí se vigila de cerca a los competidores y, en caso de incidentes repentinos como fases ralentizadas, se toman todas las decisiones relevantes para asegurar el éxito. Sin embargo, la única diferencia es que este "cuartel general" no está en algún rincón escondido de Le Mans, sino en diferentes lugares. "Nuestros pilotos no están sentados en un lugar central, sino que corren juntos desde diferentes continentes", explica Ujhasi. "La ventaja de esto es que también podemos correr durante la noche con personal que está en sus propias zonas horarias y puede trabajar en un entorno familiar".

Además del consumo de combustible y el desgaste de los neumáticos, los estrategas del equipo deben vigilar de cerca las estrictas regulaciones. Estas se aplican tanto a la carrera digital de 24 horas como a

la real. Por ejemplo, los períodos de conducción: durante las 24 horas, cada uno de los cuatro conductores de cada coche debe pilotar al menos cuatro horas, pero no más de siete ni más de tres veces en un período de cinco horas. Se penalizará no respetar los límites de la pista, así como las colisiones causadas por acciones impulsivas. Incluso pequeños roces entre los coches pueden tener un gran impacto en sus prestaciones. Los daños se pueden reparar en los *boxes* , pero eso cuesta un tiempo precioso. También están en el reglamento, y se pueden aplicar, las fases de *safety car,* de Código 60 o la bandera roja. En la carrera de 24 horas, los cambios de piloto solo se permiten durante una parada en *boxes* .

Pilotos del equipo Porsche Esports (todos con Porsche 911 RSR)

Nº 91
André Lotterer (Alemania) / Neel Jani (Suiza) / Mitchell Dejong (Estados Unidos) / Martti Pietilä (Finlandia)

Nº 92
Jaxon Evans (Nueva Zelanda) / Matt Campbell (Australia) / Mack Bakkum (Países Bajos) / Jeremy Bouteloup (Francia)

Nº 93
Nick Tandy (Gran Bretaña) / Ayhancan Güven (Turquía) / Josh Rogers (Australia) / Tommy Ostgaard (Noruega)

Nº 94
Patrick Pilet (Francia) / Simona DeSilvestro (Suiza) / Martin Krönke (Alemania) / David Williams (Gran Bretaña)

Programa (horario CEST)

Las 24 Horas de Le Mans virtuales empiezan el sábado 13 de junio de 2020, a las 3.00 pm hora local. Antes, habrá sesiones de entrenamientos libres, que tendrán lugar el miércoles 10, entre las 10.00 am y las 10.00 pm, y el jueves 11, entre las 10.00 am y las 5.00 pm. A continuación de esta última, se celebrará un *test* de carrera de tres horas que empezará a las 6.00 pm. El viernes 12 de junio se disputará una nueva sesión de entrenamientos libres de 10.00 am a 5.00 pm. Los 20 minutos de calificación para la categoría GTE empiezan el viernes a las 6.10 pm.

Link Collection

Link to this article
https://newsroom.porsche.com/es_ES/competicion/2020/es-porsche-esports-equipo-virtual-24-horas-de-le-mans-21186.html

Media Package
https://pmdb.porsche.de/newsroomzips/02d96a04-a76e-49a0-9c3b-e5578fa12548.zip

Dr. Ing. h.c. F. Porsche Aktiengesellschaft
Porscheplatz 1
70435 Stuttgart