

Reglamento Top Speed League Temporada 2



Aspectos Generales

- 1) El presente reglamento va a regir la competencia de la Top Speed League en su presente temporada y en las futuras. En caso de haber cambios en el reglamento o la derogación y reemplazo de este se avisara por medio del Discord oficial de la liga en el canal de #comunicados. El orden de prelación de las reglas de la liga será en primer lugar y como fuente principal el presente Reglamento, luego en 2do lugar las Notas de Carrera que se publicaran antes de cada Gran Premio y finalmente, se mirara el Reglamento de la F1 de la FIA en casos donde ni el Reglamento de la liga ni las Notas de Carrera regulen sobre algún tema.
- 2) Nadie podrá alegar desconocimiento del presente reglamento después que este haya entrado en vigencia. El reglamento entrará en vigencia en el momento en que sea subido al canal #reglamento en el Discord oficial de la liga
- 3) El presente reglamento contará de varios apartados para su mejor entendimiento y facilidad para buscar normas:

A) Inscripciones

B) Conducta en el servidor

C) Pilotos, equipos y reservas

D) Calendario, puntajes y configuración del lobby

E) Confirmaciones

F) Clasificación

G) Carrera

H) Procedimiento de Safety Car y relanzada

I) Red Flag, bugs y reinicio de lobby

J) Denuncias

K) Sanciones

L) Codigo de combate y Maniobras en pista

A) INSCRIPCIONES Y PREMIOS

- 1) Solo los pilotos titulares van a poder disputar y ganar los campeonatos de pilotos y de constructores. Los pilotos reservas pueden correr las carreras y sumar puntos pero estos no se reflejarán en tabla hasta que obtengan un puesto de piloto titular.
- 2) Las inscripciones para la presente temporada estarán abiertas hasta el inicio de la 7ma fecha de División 3. Los pilotos que deseen inscribirse deberán completar el formulario de inscripción y enviar su tiempo de Contrarreloj en España, Qatar y Canadá.
- 3) La inscripción de piloto titular tendrá un costo de \$6.000 CLP / 6 USD y por la de piloto reserva se deberán pagar \$3.000 CLP/ 3 USD. Estos montos deberán transferirse a la cuenta que disponga la Administración.
- 4) Los titulares y reservas tienen como fecha límite para pagar el dinero 24 horas antes de la 4ta fecha de su respectiva división de la liga. Cumplido este plazo, y al no haber pagado el piloto en cuestión, se entenderá que el piloto no correrá más en la liga y este será descalificado sin derecho a apelación. Teniendo en este caso la Administración la facultad de elegir un reserva para reemplazarlo con efecto inmediato. Pueden haber excepciones en este apartado pero siempre bajo el criterio de la Administración.
- 5) Los premios a entregarse serán los siguientes:
 - El campeón del campeonato de pilotos recibirá \$30 USD
 - El piloto que quede en 2do del lugar del campeonato de pilotos recibirá \$15 USD
 - El piloto que quede en 3er lugar del campeonato de pilotos recibirá \$10 USD
 - El equipo que resulte ganador del campeonato de constructores recibirá \$15 USD a repartir entre sus dos pilotos. (\$7.5 USD cada piloto)
- 6) Para que un piloto titular y los pilotos del equipo campeón de constructores puedan cobrar su premio respectivo deben haber competido en un **mínimo de 7 fechas**. Caso contrario el piloto en cuestión no podrá cobrar su premio y este se sorteará públicamente entre todos los pilotos de la división que no hayan sido objetos de premio al finalizar la temporada y que además tengan **ASISTENCIA COMPLETA** durante **TODA LA TEMPORADA**. Los pilotos que se hagan titulares con posterioridad a la 3ra fecha tienen que correr un mínimo de 5 fechas para cobrar su respectivo premio.
- 7) En caso de que un piloto reserva pase a ser piloto titular deberá pagar la diferencia del precio entre la inscripción de piloto titular y la de reserva. En este caso el plazo para pagar es hasta 48 horas después de que el piloto sea pasado a titular.

8) En el caso de los pilotos que hayan completado su inscripción y entrado a la liga una vez comenzada esta se les va a cobrar el precio de inscripción en razón a cuantas fechas se hayan corrido en la liga:

- Los pilotos que entren hasta antes del término de la 3ra fecha de División 1 se les va a cobrar el precio completo de inscripción (6 USD titulares / 3 USD reservas).
- Aquellos pilotos que entren a la liga en el periodo de tiempo entre el término de la 3ra fecha de División 1 y el inicio de la 5ta Fecha de Div 1 se les va a cobrar el 70% de los respectivos precios de inscripción (4 USD titular / 2 USD reserva).
- Terminada la 5ta fecha de División 1 se va a cobrar la mitad de los precios de inscripción a los nuevos pilotos (3 USD titular / 1.5 USD reserva). Estos precios se mantendrán hasta el inicio de la 7ma fecha de División 3. Este también va a ser el momento en el que cerrarán las inscripciones para la presente temporada.

9) **No hay devoluciones del dinero pagado por inscripciones bajo ningún caso.**

10) Los premios serán entregados vía transferencia electrónica a los participantes chilenos con plazo de hasta 2 semanas después de la publicación de las tablas finales. En el caso de los pilotos extranjeros este dinero será transferido vía PayPal o cualquier medio similar en el mismo plazo.

11) Tras la finalización de la temporada se hará un evento de fin de temporada que será el **Race of Stars** donde los mejores 6 pilotos de cada división más dos pilotos de la comunidad (cualquier división) que serán elegidos por votación popular disputaran una carrera con las siguientes reglas:

- Equipos aleatorios.
- Pista sorteada al azar.
- Clima dinámico.
- Qualy Corta (18 mins) y Parrilla invertida a la clasificación.
- Carrera al 50%.
- En la votación para los últimos dos cupos **ESTÁ PROHIBIDO** votar por uno mismo.

B) CONDUCTA EN EL SERVIDOR

1) Debe primar siempre el respeto y la sana convivencia en el servidor, cualquier persona que no cumpla con lo anterior dicho será sancionado con sanciones que van desde un timeout hasta el baneo del servidor. En los artículos siguientes se va a detallar este punto.

2) Cualquier comportamiento tóxico dentro y/o fuera de la carrera será penalizado gradualmente. Una **PRIMERA OCASIÓN** quedará en una **sanción de 3 puntos en superlicencia**. De reincidir por SEGUNDA VEZ, se sancionará al piloto con una **EXCLUSIÓN PARA LA SIGUIENTE RONDA**, y una **TERCERA VEZ**, provocará la **EXPULSIÓN DE TODOS LOS CAMPEONATOS TSL**.

- 3) No se permite contenido NSFW: En esto entra el contenido obsceno, textos, imágenes o enlaces que presenten desnudos, sexo, violencia u otro tipo de contenido gráfico que puede herir la sensibilidad del cualquier usuario. Cualquier infracción a este artículo será sancionado con un ban de manera inmediata.
- 4) Flood o Spam: Está estrictamente prohibido las cadenas masivas de mensajes innecesarios o menciones sin sentido. En el mismo marco entra el Spam, el cual esté permitido en su respectivo canal, pero sin usar algún tipo de mención masiva u hostigación a los usuarios para atraer gente. Se kickeara al usuario del servidor que no respete esta regla, de reincidir será baneado.
- 5) Se pueden discutir maniobras de carrera siempre y cuando sea con respeto. Esto puede hacerse en el #general o #chat-denuncias de la respectiva división
- 6) Están prohibidas las amenazas, insultos ya sean racistas, xenófobos o de cualquier índole en todos los canales del servidor (ya sea de voz o texto), en el juego por micrófono o por mensaje privado en cualquier red social. En el caso mencionado anteriormente la conducta será sancionada con mayor fuerza. Cualquier persona puede denunciar estos hechos ya sea en el canal de #denuncias de la respectiva división o por mensaje privado a cualquiera de los Admins o Staff de la liga. La única excepción a esta regla es entre usuarios que tengan una cierta confianza.
- 7) No se permiten amenazas virtuales, esto ya sea Scammear o amenazar con DDoS, Raid, Dox o pasar información privada. Se sancionará con BAN inmediato.
- 8) Las presentes reglas también se aplicarán en las Redes Sociales de la liga y sus Streams.

C) PILOTOS, EQUIPOS Y RESERVAS

- 1) La liga y sus respectivas divisiones tendrán 20 pilotos titulares repartidos en los 10 equipos disponibles del juego.
- 2) No habrá un número determinado de reservas pero al igual que los titulares solo van a poder ser elegibles para correr los que hayan entrado y competido antes del término de la 7ma fecha.
- 3) Los pilotos reservas pueden competir en cualquier división siempre y cuando cumplan con los respectivos criterios de Seguridad, Ritmo y Experiencia.
- 4) Habrán dos modos de elegir equipo: Por elección propia del piloto la cual deberá ser comunicada en el grupo de la división en Whatsapp cuando uno de los Admins haga el llamado a comunicar. El plazo para comunicar la elección de equipo será de 5 minutos tras ser notificado. Pasado este plazo la administración seleccionará de forma aleatoria el equipo para el o los pilotos que no hayan comunicado su elección.
- 5) Los únicos que pueden ayudarse o tener alguna estrategia conjunta son los compañeros de equipo en el juego. Esta estrategia o ayuda debe ser lícita y no

incurrir en alguna acción de las que son sancionables en el artículo 8 del apartado J.

- 6) Los pilotos titulares que se ausenten en 3 fechas seguidas o de manera discontinua van a perder su puesto de titulares y este será tomado por un piloto reserva el cual será elegido entre la Administración y Comisarios basándose en los criterios de Seguridad, Ritmo y Experiencia.
- 7) El campeón de cada división será el piloto que obtenga la mayor cantidad de puntos al terminar la temporada o quien, durante la temporada, obtenga una ventaja en puntaje que resulte inalcanzable para el resto de pilotos.
- 8) En caso de empate en puntaje entre 2 o más pilotos en cualquier punto de la temporada se va a observar como criterio de desempate la cantidad de victorias obtenidas por los pilotos empatados para así determinar quien iría por delante. En caso de empatar también en el número de victorias se van a observar la cantidad de 2dos, 3ros y demás puestos siguientes obtenidos por los pilotos empatados hasta encontrar el desempate.
- 9) Existe un sistema de ascensos y descensos entre las divisiones de la Top Speed League. Al final de la temporada ascenderán de división los cuatro primeros puestos de la división respectiva y van a descender de división los últimos cuatro pilotos de cada división.

EJ: Los primeros 4 puestos de la División 2 ascenderán de manera automática a División 1 y competirán en dicha división para la próxima temporada. Los últimos 4 puestos de División 1 descienden a División 2 y competirán en dicha división para la próxima temporada.

- 10) Los ascendidos de división tienen prohibido volver a competir en la división de la cual ascendieron por al menos una temporada completa.
- 11) También pueden haber descensos o ascensos de División según el criterio de la Administración de la liga.
- 12) Los pilotos están obligados a estar con su compañero de equipo en el respectivo canal de Discord de su equipo durante la sesión (Clasificación y Carrera). Está prohibido que personas externas al equipo entren al canal de voz del equipo con la sola excepción de otros pilotos tras el fin de la carrera y los Admins por algún caso concreto durante la sesión. Si la Administración ve un Voice Chat de equipo vacío o incompleto se dará un warning en la primera oportunidad, en caso de incurrir en esta falta por 2da y más veces se sancionará con 4 Puntos de Superlicencia.
- 13) Los pilotos están autorizados a traer terceros de su confianza (2 máximo) al Voice Chat para que hagan de ingenieros o estrategias del equipo, para esto se debe notificar previamente a la Administración. Los estrategias / ingenieros del equipo tienen PROHIBIDO estar presentes en el lobby y deben valerse por medios como la pantalla compartida del o los pilotos o la Transmisión Oficial de la liga.

- 14) Solo se esperará 5 minutos máximo a los pilotos que vengan con algún atraso para la carrera. Pasados estos 5 minutos el lobby dará la orden de "Ready" e iniciará de inmediato, pudiendo unirse los pilotos atrasados al lobby durante Clasificación.

D) CALENDARIO, PUNTAJES Y CONFIGURACIÓN DEL LOBBY

- 1) El calendario de la liga contará de 10 fechas, de las cuales 3 serán fechas sprint. El resto de fechas tendrá el formato convencional (Qualy corta de 18 minutos y Carrera al 50%). El calendario será el siguiente:

Fecha 1: Australia, Melbourne.

Fecha 2: Arabia Saudita, Jeddah Corniche Circuit

Fecha 3: Miami, Autódromo Internacional de Miami **(Sprint)**

Fecha 4: Imola, Autodromo Enzo e Dino Ferrari

Fecha 5: Reino Unido, Silverstone

Fecha 6: Italia, Monza **(Sprint)**

Fecha 7: Japón, Suzuka International Racing Course

Fecha 8: Abu Dhabi, Yas Marina

Fecha 9: Texas, Circuito de las Américas **(Sprint)**

Fecha 10: Brasil, Interlagos.

- 2) La administración puede cambiar cualquier fecha del calendario en el caso de algún bug o problema del juego que provoque que la pista no sea segura para la competencia. El cambio de pista deberá anunciarse en #comunicados como fecha límite dos días antes de la carrera.
- 3) Los primeros 10 lugares de cada carrera obtendrán puntaje para el campeonato de pilotos y constructores, los puntos a repartir serán los mismos que usa la FIA para el campeonato de Fórmula 1. Se dará el punto extra al piloto que consiga la vuelta rápida **SIEMPRE Y CUANDO** acabe entre los 10 primeros.

La tabla de puntajes queda así para las carreras:

1er lugar	25 Ptos
2do lugar	18 Ptos
3er lugar	15 Ptos
4to lugar	12 Ptos
5to lugar	10 Ptos

6to lugar	8 Ptos
7mo lugar	6 Ptos
8vo lugar	4 Ptos
9no lugar	2 Ptos
10mo lugar	1 Pto

Para las carreras sprint sumarán los 8 primeros lugares, el punto por vuelta rápida no existirá en este formato, los puntajes a repartir quedan así:

1er lugar	14 Ptos
2do lugar	10 Ptos
3er lugar	8 Ptos
4to lugar	6 Ptos
5to lugar	4 Ptos
6to lugar	3 Ptos
7mo lugar	2 Ptos
8vo lugar	1 Pto

4) El lobby será configurado de la siguiente forma:

OPCIONES DE LA SALA

Número máximo de pilotos	< > 22
Privacidad de sesión	< > Solo amistades
Etiqueta de sala de espera	< > Competición seria
Categoría del coche	< > F1® 2024
Reglajes del coche	< > Completo
Nivel de licencia mínimo	< > Desactivado

RESTRICCIONES DE AYUDAS



Asistencia en la conducción < > Activado

Asistencia de frenada < > Desactivado

Frenos antibloqueo < > Activado

Control de tracción < > Completo

Trazada ideal dinámica < > Completo

Caja de cambios < > Automático

Asistencia en boxes < > Desactivado

Asistencia de salida de boxes < > Desactivado

Asistencia ERS < > Desactivado

Asistencia DRS < > Desactivado

Forzar cámara del cockpit < > Desactivado

DIFICULTAD



Nivel de la IA < > 50

ESTRUCTURA DEL FIN DE SEMANA



Formato de Grand Prix < > Estándar

Formato de entrenamientos < > Desactivado

Formato de clasificación < > Corta

Duración de sesión < > Larga

Parrilla de salida < > Clasificación

Editor de parrilla

CLIMA Y MOMENTO DEL DÍA



Clima rápido < > Dinámico

Personalizar condiciones climáticas

Hora de inicio de sesión < > Realista

Personalizar hora de inicio de sesión

Precisión del pronóstico < > Aproximado

REGLAS Y BANDERAS

Reglas y banderas

< > Activado

Severidad al saltarse curvas

< > Estricto

Normativa del parc fermé

< > Activado

Experiencia de boxes

< > Inmersiva

Coche de seguridad

< > Estándar

Experiencia del coche de seguridad

< > Inmersiva

Vuelta de formación

< > Desactivado

Experiencia de vuelta de formación

< > Inmersiva

Banderas rojas

< > Estándar

Afecta al nivel de licencia

< > Activado

OPCIONES DE SIMULACIÓN

Rendimiento del coche equivalente

< > Activado

Modo de recuperación

< > No

Tipo de superficie

< > Realista

Combustible bajo

< > Difícil

Arranque de carrera

< > Manual

Temperatura goma

< > Superficie y carcasa

Simulación de neumáticos en el pit lane

< > Activado

Salida del pit sin peligro

< > Activado

AJUSTES DE DAÑO

Efecto de daños del monoplaza

< > Estándar

Daños monoplaza

< > Estándar

AJUSTES DE COLISIÓN

Colisiones

< > Activado

Desactivado solo en la primera vuelta

< > Desactivada

Fuera por sabotear la partida

< > Sí

- Las únicas excepciones serán en el apartado de “Estructura del fin de semana” en Formato de Grand Prix se cambiara de “Estándar” a “Esprint y carrera” para fechas con formato Sprint.
- Para los GP con Carrera Sprint el formato será el siguiente: Se crearán dos salas, una exclusivamente para la Sprint y la segunda para la carrera principal. La sala de la carrera Sprint será con Clasificación Corta (18 minutos) y la carrera Sprint.
- Finalizada la carrera Sprint **TODOS** los pilotos deberán hacer abandono de la sala y esperar a ser invitados para unirse a la segunda sala donde se realizará la carrera principal (distancia de carrera 50%). Los resultados de la carrera sprint serán la parrilla de salida para la carrera principal.
- En el caso del último sprint de la temporada (Austin), la parrilla de salida de la carrera principal será totalmente invertida.

Telemetría Obligatoria: Todos los pilotos deben tener la opción de 'Telemetría Pública' activada en el juego. La liga se reserva el derecho de utilizar herramientas como EA Racenet u otros programas afines de telemetría activa para verificar inputs de freno, acelerador y volante en caso de denuncias por Brake Testing o falta de tracción sospechosa.

E) CONFIRMACIONES

- 1) Las confirmaciones se abrirán durante el día antes de cada Gran Premio y se van a cerrar 1 hora antes de la apertura del lobby.
- 2) Solo podrán unirse al lobby todos aquellos pilotos que confirmaron su asistencia mientras las confirmaciones estaban abiertas.
- 3) Una vez cerradas las confirmaciones se anunciarán los reservas elegidos para correr la fecha que va a iniciar y se les comunicará con qué equipo participarán.
 - Los reservas se irán eligiendo bajo los criterios de Seguridad, Ritmo y Experiencia. El orden de confirmación no prima para elegir a los reservas.
 - La administración se reserva el derecho de no permitir a uno o más reservas correr en la presente fecha por los siguientes motivos:
 - a) Historial de conducción antideportiva / Mala calificación de seguridad
 - b) Historial de trampas o programas de terceros que otorgan ventaja con respecto al resto de la competencia / Sospecha de trampas o programas de terceros que otorgan ventaja con respecto al resto de la competencia.
 - c) Sobrecalificado / Subcalificado para competir.
- 4) Los pilotos titulares que van a competir van a confirmar asistencia con la opción ☒, quienes no puedan asistir a la carrera marcarán la opción ☐ mientras que los reservas que puedan asistir deben confirmar con la opción ☐ esta misma opción servirá para los titulares que no están seguros sobre si pueden correr con la condición que cambien su opción antes de que se cierren las confirmaciones, caso contrario se entenderá que NO correrán y se citará a un reserva a tomar su lugar. **La administración sabe quienes son pilotos titulares y quienes son reserva.**
- 5) Se requerirán por lo mínimo **12 pilotos TITULARES y 2 pilotos RESERVAS** confirmados para correr, si al momento de cerrar las confirmaciones hay menos de este número de pilotos confirmados para la carrera esta será suspendida y se reprograma para la semana siguiente, en caso de suspenderse otra vez la carrera esta se dará por cancelada y se continuará el calendario.
- 6) Los pilotos de División superior tienen prohibido correr como reservas en una carrera de una División inferior (EJ: Pilotos de División 1 tienen prohibido correr carreras de División 2)

y Division 3 como reservas). Pero los pilotos de División 2 o División 3 pueden competir en carreras de División 1 como reservas siempre y cuando cumplan con los requisitos de Seguridad, Experiencia y Ritmo. Dicho esto, los primeros 4 pilotos de División 2 tienen mayor chance de ser elegidos como reservas para la carrera de División 1, así mismo, los primeros 4 pilotos de División 3 tienen mayor chance de ser elegidos para la carrera de División 2.

7) Aclarado lo anterior, los únicos pilotos de División 1 habilitados para competir en División 2 como reservas van a ser aquellos que se encuentren en puestos de descenso de la división (Los últimos 4 pilotos en el campeonato). Esto será válido a partir de la 4ta fecha de la presente temporada. Aun así estos pilotos de División 1 pueden o no pueden ser elegidos por los ya mencionados requisitos de Seguridad, Experiencia y Ritmo.

8) Los pilotos reservas tienen un límite de dos carreras para disputar en la semana de carreras de TSL, es decir, si un piloto reserva ya corrió la carrera de Div 3 y Div 2 tiene prohibido correr Div 1, esto para que así haya mas diversidad en la parrilla y se le dé la oportunidad de correr a pilotos que no han corrido.

F) CLASIFICACIÓN

- 1) Se prohíbe chocar / sacar de pista / estorbar a todo piloto que esté en pista, ya sea en vuelta de salida, vuelta rápida o de entrada a boxes. Se sugiere a los pilotos usar el mapa de pista completo para poder visualizar dónde están los demás pilotos.
- 2) En las vueltas de salida (Outlap), está prohibido adelantarse entre pilotos en el último sector del circuito (Sector 3), salvo que el coche de delante tenga problemas mecánicos o esté en vuelta de entrada a boxes. Se debe respetar el orden de salida de boxes para evitar aglomeraciones al iniciarla vuelta rápida
- 3) Está permitido dar rebufo siempre y cuando sea entre compañeros de equipo.
- 4) Para haber reinicio de sala debe haber alguna caída en el servidor / bug en el servidor que afecte mínimo a 3 pilotos. En caso de caída de sala / reinicio de lobby el procedimiento será el siguiente:
 - Si quedaban entre 18 minutos y 12 minutos se volverá a armar la sala con Qualy Corta.
 - Si quedaban entre 11:59 minutos y 5 minutos se armara sala con Qualy One Shot.
 - Si quedaban menos de 5 minutos se realizará la carrera con las posiciones de Qualy antes de la caída.
- 5) Está permitido el entrar durante Clasificación al lobby si es que se viene con un atraso.

- 6) La administración puede esperar hasta por máximo 10 minutos a algún piloto que venga retrasado. Pasado este tiempo se dará luz verde para iniciar la sesión ya sea si el piloto atrasado entró o no al lobby.
- 7) No se ordenará parrilla ni se sacarán las posiciones que se otorguen por sanción de puestos al haber colisionado con otro piloto.
- 8) **ESTÁ PROHIBIDO CORTAR PISTA** en cualquier punto de la sesión, quien sea sorprendido va a ser sancionado.
- 9) Se permite el uso de compuesto **Intermedio** en clasificación cuando haya piso seco con la condición de que el piloto deberá ser consciente y dejar pasar a pilotos que vayan más rápido que el aunque se vaya en vuelta rápida.
- 10) **ESTÁ PROHIBIDO RETIRARSE EN PISTA DE LA SESIÓN.** Pero, si un piloto decide retirarse en pista, solo puede hacerlo en las zonas demarcadas del circuito que son las escapatorias con muros naranjas. Esos puntos se consideran escapatorias del circuito. Estos casos se consideran excepcionales y se considerarán seguros si no interfieren en las sesiones de Clasificación y Carrera.
- 11) Está prohibida toda ayuda, estrategia, acuerdo o colaboración entre 1 o más pilotos que no sean compañeros de equipo en el juego y traiga algún beneficio propio o para alguien más.
- 12) Queda prohibida también toda ayuda, estrategia, acuerdo o colaboración entre 1 o más pilotos de un mismo equipo de Simracing para beneficio propio o para alguien más. En ambos casos de comprobarse dicha acción se sancionará con la descalificación inmediata de los involucrados del presente campeonato y de todos los campeonatos de TSL.
- 13) Los pilotos que sean sancionados con Qualy Ban deben completarlo en la siguiente carrera que participen, para cumplir con la sanción deben cargar su setup para carrera, salir de boxes y detenerse en algún punto del circuito que esté alejado de la pista y de los autos que participen en la sesión de Clasificación. Una vez detenidos en este punto el juego les dará un contador el cual deben dejar que llegue a 0 para así ser descalificados de la Clasificación. Esta es la correcta manera de cumplir el Qualy Ban.
- 14) Los pilotos que tengan Qualy Ban pueden realizar vuelta cronometrada y / o de salida de boxes pero con la obligación de descalificarse de la sesión siguiendo los pasos del artículo anterior. Quien no cumpla con su Qualy Ban será sancionado con una falta mediana y tendrá que cumplir el Qualy Ban en la siguiente ronda que participe. En caso de incumplir por 2da vez con el Qualy Ban el piloto será **DESCALIFICADO** de la carrera.
- 15) Un piloto en vuelta de salida o entrada no puede rodar por la trazada ideal si hay un coche en vuelta rápida detrás. No se aceptará la excusa de "no lo vi en el mapa". El ingeniero de pista (audio del juego) y los retrovisores son responsabilidad del piloto. El impeding se sancionará con Falta levísima a Mediana, incluso si no hubo contacto físico.

- 16) Poner el coche en pausa (IA) durante la vuelta de salida para que el bot gestione el tráfico se penaliza, ya que la IA suele estorbar a los pilotos envuelta rápida de forma impredecible.

G) CARRERA

- 1) Está prohibido expulsar fuera de pista a los pilotos rivales, se debe dejar siempre espacio para un auto en maniobras de ataque y defensa. El piloto que defiende tiene derecho a 1 cambio de dirección para defender su posición mientras que el piloto que ataca tiene derecho a 2 cambios de dirección. Queda estrictamente prohibido realizar cualquier cambio de dirección en la zona de frenada (Moving Under Braking). Una vez que el piloto toca el freno, debe mantener su trayectoria. Moverse en frenada se considerará 'Conducción Errática y Peligrosa' y será sancionado como Falta Grave.
- 2) Se prohíbe zigzaguear constantemente en las rectas para romper el rebufo. Esto se considera conducción errática y puede agravar la falta si se genera algún contacto entre los pilotos si el atacante logra alcanzarlo.
- 3) Está prohibido chocar a propósito a un rival o chocarse uno mismo con tal de generar un Safety Car.
- 4) No se revisarán sanciones por no respetar límites de pista / cortar curva salvo las siguientes excepciones:
 - Que la acción haya sido para evitar una colisión
 - En el caso de sanciones por Track Limits mal asignadas por el juego.

En ambos casos el piloto debe presentar su director de carrera demostrando que no tuvo más amonestaciones en su denuncia.

- 5) Así mismo, todas las sanciones que se quiten en Safety Car SERÁN INAPELABLES, la única excepción a esta regla será cuando el piloto perjudicado pierda como mínimo 8 posiciones al momento de parar en pits para cumplir la sanción.
- 6) Está prohibido el bajar el ritmo de manera deliberada en carrera con tal de retrasar rivales, generar ventana para que el compañero de equipo pare en pits o por cualquier otro motivo

- 7) Está prohibido retirar el auto en pista salvo en casos donde el auto sea inmanejable o esté presentando problemas que hagan que llegar a boxes conlleve un riesgo para el desarrollo normal de la carrera, solo en estos casos se permitirá al piloto retirar el auto en pista siempre y cuando esté fuera de la pista de carreras y en los muros naranjas. Si esto se hace mal y el auto vuelve a pista y genera una colisión se sancionará a quien retiró el auto. Aun así, la regla general para retirar el auto de la carrera será siempre en boxes.
- 8) El piloto doblado debe apartarse y dar paso a los autos líderes en la primera recta disponible dejando de acelerar ligeramente (levantar el pie) para facilitar el paso. Si un piloto doblado pelea la posición con el líder o interfiere en una batalla por posición se le sancionará con falta Mediana a Grave.
- 9) **ESTÁ PROHIBIDO CORTAR LAS LÍNEAS DE ENTRADA Y DE SALIDA DE BOXES AL MOMENTO DE ENTRAR O SALIR DE BOXES.** Los pilotos que vayan saliendo de boxes deben ser conscientes de que mientras vayan saliendo pueden toparse con otros pilotos que si vayan en la pista de carreras. Para resolver esto se entenderá que el carril de salida de boxes es una delimitación que indica hasta donde el piloto que vaya saliendo de boxes debe ceder posición frente a un piloto que vaya por la pista de carrera.
- 10) Se permite el uso de la opción “volver a pista” **SIEMPRE Y CUANDO** el piloto esté atascado en algún punto del circuito ya sea por algún piano, por grava o por cualquier otro medio y no pueda salir por sus medios o si el piloto pierde el control del monoplaza y se encuentra bloqueando la entrada o salida de boxes. En caso de usarse fuera de estos casos se procederá a la descalificación del piloto en cuestión.
- 11) Se prohíbe realizar acciones dolosas que conlleven en el otorgamiento de sanciones de cualquier tipo a un piloto rival.
- 12) Está prohibida toda ayuda, estrategia, acuerdo o colaboración entre 1 o más pilotos que no sean compañeros de equipo en el juego y traiga algún beneficio propio o para alguien más.
- 13) Queda prohibida también toda ayuda, estrategia, acuerdo o colaboración entre 1 o más pilotos de un mismo equipo de Simracing para beneficio propio o para alguien más. En ambos casos de comprobarse dicha acción se sancionará con la descalificación inmediata de los involucrados del presente campeonato y de todos los campeonatos de TSL

14) **APARTADO FINAL DE CARRERA:** La carrera finalizará al momento de ondear la bandera a cuadros y completando el líder la distancia total de carrera (es decir, cruzando completamente la línea de meta en pista). Se prohíbe que el líder cruce la línea de meta en el pitlane para buscar cualquier beneficio propio o a otro.

15) **POLÍTICA DE COMPENSACIÓN:** En el caso de que algún piloto sea descalificado, retirado o sea imposibilitado de continuar su participación en la sesión por algún bug o glitch del juego (EJ: El clásico bug que deja DNF a algún piloto que por temas de conexión / glitch es desconectado de la sala) puede recurrir a la política de compensación de la liga en el caso que el piloto en cuestión haya estado en los puntos al momento del bug. Se otorgarán parte de los puntos al afectado dependiendo su posición al momento del bug, los cuales se detallan en la siguiente tabla:

<u>Rango de Posición</u>	<u>Puntos Asignados</u>
1ero - 2do	8
3ero - 4to	6
5to - 6to	4
7mo - 8vo	2
9no - 10mo	1

En el caso de existir algún incidente similar a lo descrito en una Carrera Sprint los puntos que se pueden asignar a algún piloto afectado se otorgaran de la siguiente forma:

<u>Rango de Posición</u>	<u>Puntos Asignados</u>
1ero - 2do	5
3ero - 4to	3
5to - 6to	2
7mo - 8vo	1

- 16) Si un piloto corta una curva y no gana tiempo, pero sí gana una posición y no la devuelve, será sancionado con una Falta Leve a Falta Mediana dependiendo del movimiento.
- 17) Derribar deliberadamente los carteles de distancia para perjudicar la referencia de los rivales es motivo de Falta Leve a Grave. Se excluye de sanción la posibilidad de que haya sido por un incidente fuera de su control (accidente, esquivar rivales, etc...)
- 18) En caso de salida de pista o trompo, el piloto debe esperar a que haya un hueco seguro para reincorporarse. No se permite reincorporarse perpendicularmente a la trazada. Si la reincorporación obliga a otro piloto a frenar o cambiar de dirección bruscamente, el infractor será sancionado con una penalización de tiempo dependiendo de la gravedad del incidente, si causa una colisión múltiple, independientemente de si fue algo accidental.

Reincorporación indebida sin daños = Amonestación.

Reincorporación indebida sin daños, pero causando pérdida de control de monoplace o pérdida temporal de posiciones a otros pilotos = Agravante a la normativa de colisión sin daños. Falta Levísima a Mediana.

Reincorporación indebida a pista con daños = Agravante a la normativa de colisión entre pilotos.

H) PROCEDIMIENTO DE SAFETY CAR Y RELANZADA

- 1) Cuando el Safety Car salga a pista todos los pilotos deberán respetar la delta anunciada y formarse detrás del auto de seguridad.
- 2) Todos los autos deberán ir en fila permaneciendo uno detrás del otro mientras dure el periodo de Safety Car.
- 3) **SE PROHÍBE CONDUCIR DE MANERA LENTA DELIBERADAMENTE Y ASÍ ABRIR VENTANA Y POSIBILIDAD DE PARADA PARA CUALQUIER PILOTO, SEA COMPAÑERO DE ESCUDERÍA O NO**
- 4) Se permite el uso de IA durante el periodo de Safety Car pero el piloto que la usa asume la responsabilidad de cualquier choque, retraso, bug o cualquier otro evento

que perjudique el normal desarrollo del periodo de Safety Car y será sancionado por ello.

- 5) Se deja a criterio del líder del pelotón el dejar pasar a los pilotos que están rezagados con una vuelta menos, en caso de decidir dejar pasar al rezagado debe hacerlo saliéndose de pista y permitiendo el paso del doblado. Los pilotos que vayan detrás del líder sin ir doblados deben respetar las posiciones y no adelantar al líder o a algún piloto que decida dejar ir al o a los pilotos doblados.
- 6) **SE PROHÍBEN TODOS LOS ADELANTAMIENTOS EN PERIODO DE SAFETY CAR.** Siendo las únicas excepciones a este artículo los siguientes casos:
 - Trompo, choque o error humano que provoque una salida de pista INVOLUNTARIA de algún piloto.
 - Adelantamientos a pilotos entrando a boxes, que están en boxes o que vayan saliendo de boxes.

Quien sea sorprendido adelantando monoplazas en periodo de Safety Car / Virtual Safety Car podrá recibir sanciones desde la falta leve hasta la falta gravísima.

- 7) Se prohíben los adelantamientos entre pilotos que estén en el carril de entrada a boxes durante el periodo de Safety Car.
- 8) La línea de salida de pits va a demarcar también hasta donde el piloto el piloto que va saliendo de pits debe ceder posición frente a un piloto que va en la pista de carrera. El piloto que vaya saliendo de pits debe ceder posición frente a un piloto que vaya a velocidad de carrera / en pista de carrera cuando este dentro de la línea de salida de pits.
- 9) El líder del pelotón deberá mantener una velocidad constante permaneciendo detrás del auto de seguridad, no dar acelerones ni frenadas bruscas. En caso de observarse esto se sancionará al piloto.
- 10) Los pilotos que tengan a otro piloto por delante deberán mantener una distancia prudente para evitar accidentes. Se prohíbe permanecer pegado a algún piloto.
- 11) Una vez el Safety Car anuncie su entrada a pits (**Safety Car en esta vuelta**) el líder debe abrir espacio con el auto de seguridad para evitar frenadas automáticas

innecesarias provocadas por el juego. El líder del pelotón debe mantener una velocidad constante y no bajar de 80 KM/H de lo contrario puede ser sancionado. Una vez el auto de seguridad haya entrado al pitlane el líder del pelotón puede relanzar cuando desee siempre y cuando sea antes de la línea de SC1. Antes de cada carrera se dejarán en las #notas-de-carrera cuál es la línea de SC1, la que será el límite para relanzar la carrera. El líder que traspase la línea de SC1 y no relance será amonestado, en caso de producirse algún incidente a causa del retraso en relanzar, la baja velocidad antes de relanzar o el agrupamiento innecesario del pelotón se tomará al líder como responsable del incidente y se le sancionará.

- 12) El líder dicta el ritmo. Sin embargo, una vez que el líder acelera a fondo (ritmo de carrera), NO puede volver a frenar. El relanzamiento debe producirse en la zona designada (antes de línea de SC1 o en esta como límite). Si el líder genera un efecto acordeón frenando tras haber acelerado, será responsable de todas las colisiones traseras resultantes de forma acumulativa.
- 13) El líder tiene prohibido realizar frenazos bruscos (brake testing) o acelerones falsos antes de la zona de relanzada. Cualquier violación será tratada como Falta Mediana como mínimo.
- 14) Está prohibido estar en paralelo con el piloto de delante antes de retomar la bandera verde.
- 15) Prohibición de "Overlapping" bajo SC: No se permite que el ala delantera de un piloto esté en paralelo con el neumático trasero del coche de adelante antes del relanzamiento. Esto evita maniobras de intimidación que provocan accidentes al acelerar.

I) REINICIO DE LOBBY, RED FLAGS Y BUGS

- 1) Las fechas podrán reiniciarse en caso de bugs o errores siempre y cuando se cumplan los requisitos estipulados, los cuales son los siguientes:
 - Que estos bugs afecten a mínimo 3 pilotos simultáneamente
 - Que sea en alguna etapa de clasificación o de carrera donde pueda reiniciarse la sesión. Este punto se explicará en los artículos 3 y 5 del presente apartado.
- 2) En carrera la Administración y/o Comisarios tienen la facultad de ondear la bandera roja y reiniciar la sala en caso de algún accidente que deje fuera de carrera a 5 o

más pilotos de manera simultánea. Estos pilotos podrán volver a la carrera pero desde las últimas posiciones de la parrilla. Se tomará como válida la clasificación del último sector completado por el líder antes del incidente o salida del SC/VSC (Bandera Roja Retroactiva). Se creará una nueva sala con parrilla personalizada (Manual Grid) respetando esas posiciones, al % de carrera restante.

- 3) Para haber reinicio de sala durante la Clasificación debe haber alguna caída en el servidor / bug en el servidor que afecte mínimo a 3 pilotos. En caso de caída de sala / reinicio de lobby el procedimiento será el siguiente:
 - Si quedaban entre 18 minutos y 12 minutos se volverá a armar la sala con Qualy Corta.
 - Si quedaban entre 11:59 minutos y 5 minutos se armara sala con Qualy One Shot.
 - Si quedaban menos de 5 minutos se realizará la carrera con las posiciones de Qualy antes de la caída.
- 4) En caso de haber bug o error en Qualy One Shot en formato sprint se realizará nuevamente la QOS. De presentarse bugs nuevamente se cancelara la fecha sprint y se realizará la carrera normal (50%) usando la tabla de posiciones del campeonato como clasificación.
- 5) En caso de haber algún bug en carrera normal (50%), algún incidente que deje fuera de carrera de manera inmediata a mínimo 5 pilotos o cualquier situación que haga ondear la bandera roja en la carrera se va a seguir el siguiente protocolo:
 - Si la carrera no pasa del 15% se reiniciará con la duración normal.
 - Si la carrera pasa del 15% se reiniciará con el 35% de duración.
 - Si la carrera pasa del 50% de la duración normal se reiniciará con el 25% de duración.
 - Pasando el 90% de la carrera se dará por terminada la fecha y se dará puntaje completo a los 10 primeros al momento del bug.
 - Adicionalmente, si la carrera no ha sobrepasado el 90% pero sí sobre el 75% y se ha decidido suspender, se dará solo el 75% de los puntos. En caso de no sobrepasar el 75% de la carrera, pero sí sobre el 50%, entonces se entrega la mitad de los puntos. En caso de ser menor al 50%, puede considerarse nula la fecha o reprogramable.
 - La Administración y Staff de la liga se reserva el derecho de cancelar la carrera en cualquier momento y no reiniciarla en casos de bugs severos o que afecten el normal desarrollo de la carrera.

- 6) La administración tiene la facultad de modificar alguna fecha del calendario en caso de que se sepa o estos sean notificados de algún glitch o error que afecte a algún circuito del calendario. El plazo máximo para modificar la fecha en cuestión es 3 días anteriores a la carrera.

J) DENUNCIAS

- 1) El periodo de denuncias se abrirá a las 21.30 horas del día de la carrera y durará 24 horas. Se dará un aviso en el canal #denuncias de cada división al término de cada carrera para dar aviso del inicio de este periodo como también se anunciará en el mismo canal el cierre del periodo. **LOS AVISOS DE APERTURA Y CIERRE SON SOLO GUIA PARA LOS PILOTOS, NO SIGNIFICAN QUE DESDE AHÍ ABREN O CIERRAN. EL PERIODO DE DENUNCIAS ES EL MISMO HAYA AVISO O NO.** Es obligatorio que cada piloto grabe su onboard de la carrera.

- 2) El formulario de denuncias es el siguiente:

DENUNCIANTE: @(usuario de discord del denunciante)

DENUNCIADO: @(usuario de discord del denunciado) **ambos deben estar etiquetados correctamente, caso contrario la denuncia se tomará por no presentada**

Vuelta del incidente: (número de la vuelta del incidente denunciado)

Descripción: (Breve y precisa, máximo 4 líneas)

Link de Youtube / Clip de Twitch del incidente: (importante este punto, se necesita clip del incidente subido a youtube o twitch para la correcta y meticulosa revisión de la denuncia por parte de comisarios. Para denuncias de contacto entre vehículos, es **obligatorio** presentar la vista desde la cabina/cámara del piloto (POV) del denunciante. Las repeticiones de cámara de TV o modo espectador no serán prueba definitiva para calcular distancias debido al lag visual o al menos la evidencia no será concluyente.)

- 3) Las denuncias que sean publicadas pasado el plazo de 24 horas siguientes a la carrera serán tomadas por NO PRESENTADAS.
- 4) Los pilotos que sean denunciados pueden allanarse a la denuncia (aceptar responsabilidad y no defenderse) o defenderse de la denuncia contra denunciando, para estos casos los denunciados tienen 1 hora adicional al periodo de denuncias para defenderse, el protocolo de contra denuncia es el mismo que el de denuncia

con la sola diferencia que arriba deben poner “contra denuncia” para el mejor entendimiento del caso.

- 5) Se prohíben los insultos o descalificaciones en el canal de #denuncias de las respectivas divisiones.
- 6) **Cláusula de Netcode:** Si el denunciado presenta su POV demostrando que en su pantalla no hubo contacto o había separación suficiente, la acción se considerará 'Incidente de Netcode' y no habrá sanción, salvo conducción temeraria evidente.
- 7) Una vez el staff de comisarios resuelva las denunciadas emitirá sus resoluciones en el canal #resoluciones de la respectiva división, una vez emitidas las resoluciones ambos pilotos (denunciante y denunciado) tienen 24 horas para apelar el veredicto de comisarios si así lo desean, el protocolo de apelación de resolución será el siguiente:

APELACIÓN

Apelante: @(usuario de discord de quien apela)

Apelado: @(usuario de discord de contra quien apelan) **deben estar ambos usuarios correctamente etiquetados, de lo contrario se tendrá la apelación por no presentada**

Se debe etiquetar al staff de comisarios en el apartado de “apelado” para la correcta revisión de la apelación, caso contrario se tendrá la apelación por no presentada

Descripción del hecho: Breve y precisa (máximo 5 líneas)

Clip de Youtube / Twitch:

- 8) Las apelaciones serán revisadas en la próxima reunión del staff de comisarios y se emitirá su resolución al término de la reunión. Dicha resolución es INAPELABLE.
- 9) **Denuncia Excepcional:** Para casos de accidentes provocados a propósito contra uno mismo o contra otro piloto, acuerdos ilegítimos entre pilotos, Safety Car provocado a propósito, insultos, descalificaciones, cualquier tipo de acoso por mensaje privado, cualquier trampa o sabotaje de sesión de Gran Premio se permite a cualquier usuario ejercer una **Denuncia Excepcional**. La Denuncia Excepcional es un medio que todo piloto puede usar para denunciar los eventos mencionados anteriormente siempre y cuando tenga pruebas suficientes para demostrar su denuncia. La Denuncia Excepcional tiene un plazo mayor de tiempo y puede ejercerse aun cuando ya venció el periodo de denuncia común. Una vez recibida una

denuncia excepcional el staff de comisarios debe darle prioridad revisandola y fallandola en el menor tiempo posible. El staff de comisarios tiene la facultad de dictar distintas medidas que encuentre pertinentes al caso y solicitar información a las partes para el mejor esclarecimiento de los hechos. Las resoluciones emitidas por el ingreso de una Denuncia Excepcional son APELABLES, la resolución de la apelación de Denuncia Excepcional es INAPELABLE. **EI PLAZO MÁXIMO PARA REALIZAR UNA DENUNCIA EXCEPCIONAL SERÁ DE HASTA 4 SEMANAS POSTERIORES AL HECHO QUE ORIGINÓ LA DENUNCIA.**

K) SANCIONES

- 1) Los pilotos titulares y reservas comenzarán la temporada con 18 puntos de superlicencia los cuales se irán descontando a medida de que el piloto sea responsable de incidentes según el Staff de Comisarios. Las sanciones de Puntos de Superlicencia no caducan y no se reintegran tras el paso de las fechas.
- 2) Cuando un piloto quede con 6 puntos o menos de superlicencia se le sancionará con un Qualy Ban, una vez los puntos de superlicencia de un piloto lleguen a 0 se le dará un Race Ban del cual una vez cumplido el piloto volverá de manera normal a la competencia pero con solo 9 puntos de superlicencia. Si el piloto en cuestión vuelve a quedar con 0 puntos de superlicencia será automáticamente descalificado de la liga y de sus divisiones. El ser descalificado de la liga de cualquier forma que sea también importa la prohibición perpetua al piloto de competir en cualquier torneo, liga, competencia o similar realizado y administrado por Top Speed League.
- 3) Los pilotos son sancionados con 5 grados de sanción:
 - a) **Amonestación:** La forma de sanción más leve, pero si un piloto junta 3 amonestaciones a lo largo de la temporada se le sancionará con una falta leve en la carrera.
 - b) **Falta levísima:** +3 segundos al tiempo de carrera y -1 puntos de superlicencia
 - c) **Falta leve:** +5 segundos al tiempo de carrera y -2 puntos de superlicencia.
 - d) **Falta mediana:** +10 segundos al tiempo de carrera y -3 puntos de superlicencia.
 - e) **Falta grave:** +15 segundos al tiempo de carrera y -5 puntos de superlicencia
 - f) **Falta gravísima:** +20 segundos al tiempo de carrera y -8 puntos de superlicencia.
- 4) A continuación se detalla las acciones constitutivas de infracción y sus respectivas sanciones:

Número	Acción	Sanción	¿Puede ser objeto de Denuncia Excepcional?
1	Colisionar a un piloto sin resultado de daños	Amonestacion a Falta mediana	NO
2	Colisionar a un piloto con daños leves (color verde/ verde amarillo)	Falta levísima a Falta mediana	SI
3	Colision con un piloto con resultado de daños moderados (amarillos / naranjos)	Falta levísima a Falta grave	SI
4	Colisión con un piloto con resultado de daños rojos	Falta mediana a Falta gravísima	SI
5	Colisión con un piloto con resultado de daño terminal	Falta mediana a Falta gravísima	SI
6	Faltar al protocolo de SC y relanzada (sin accidentes ni daños)	Amonestación	NO
7	Faltar al protocolo de SC y relanzada (con accidentes no terminales)	Falta leve a Falta mediana	NO
8	Faltar al protocolo de SC y relanzada (con accidentes terminales)	Falta mediana a Falta gravísima	NO
9	Retirarse de la sesión en pista (Qualy o Carrera)	Falta leve	NO
10	Retirarse / Abandono de la sesión en pista (Qualy o carrera y que el bot cause alguna colisión)	Falta mediana a Falta grave	NO
11	Retiro / Abandono de la sesión en pista (Qualy o carrera y que	Falta grave a Falta gravísima	NO

	el bot cause alguna colisión con resultado de DNF)		
12	Cortar pista en sesión de clasificación / cortar la línea de entrada y salida de boxes ya sea en Qualy o Carrera	Falta leve	NO
13	Provocar la salida de SC o Red Flag a propósito / Intentar provocar la salida del SC o Red Flag	Falta gravísima, suspensión de 3 fechas o la expulsión de todos los campeonatos TSL	SI
14	Amañar el resultado de una sesión (Qualy o carrera) en beneficio de otro o propio	Falta gravísima, suspensión de 3 fechas o la expulsión de todos los campeonatos TSL	SI
15	Acuerdo de cualquier tipo para perjudicar a algún piloto / beneficiar a un piloto o a uno mismo	Falta gravísima, suspensión de 3 fechas o la expulsión de todos los campeonatos TSL	SI
16	Expulsar de pista a un piloto rival	Amonestación a falta mediana	SI
17	Bajar el ritmo a propósito para perjudicar a algún piloto rival / beneficiar a algún piloto o a beneficio propio	Falta mediana a falta gravísima, suspensión de 1 fecha o expulsión de todos los campeonatos TSL	SI
18	Insultos / descalificaciones ya sea por chat general, en el juego o al interno ya sea por cualquier medio	Falta grave, suspensión de 1 fecha o expulsión de todos los campeonatos TSL	SI
19	Brake Test	Falta leve a falta gravísima	SI

20	Uso de volver a pista sin estar en alguna de las situaciones mencionadas en el artículo 12 del apartado	DESCALIFICACIÓN DE LA SESIÓN Y -8 PL	NO
----	---	--------------------------------------	----

	F o Art. 9 del apartado G		
--	---------------------------	--	--

21	Adelantar bajo SC y no devolver posición	Falta leve a falta grave	NO
----	--	--------------------------	----

22	Incumplimiento del Qualy Ban	Falta mediana y Qualy Ban para la siguiente sesión en la que el piloto participe	NO
23	2do Incumplimiento de Qualy Ban	DESCALIFICACIÓN DE LA SESIÓN Y -8 PL	NO

- 5) Se permiten los divebombs siempre que el atacante logre detener el coche y mantenerse dentro de los límites de pista en el vértice (apex) y la salida, sin apoyarse en el rival. Si el atacante necesita usar el coche del rival como 'freno' o se va largo a la salida obligando al rival a salir de pista, será sancionado, aunque haya ganado la posición.
- 6) Si se produce un accidente contra alguno de los pilotos en podio quedando menos de 3 vueltas para el final de carrera los comisarios tienen la facultad de aumentar la sanción en un grado.
- 7) Los Comisarios y la Administración tienen la facultad para expulsar y / o banear de la competencia al o a los pilotos que cometan uno o varios incidentes de manera intencional, dolosa o que busquen ensuciar / arruinar la competencia aunque no se hayan agotado sus puntos de Superlicencia.
- 8) Es obligatorio el uso del dorsal o número que la Administración le otorga al piloto para así llevar a cabo de correcta manera la transmisión de las carreras. Quien no cumpla con este punto será sancionado con -2 PL en la primera vez que incurra en esta falta.
En la segunda ocasión y futuras en las que el piloto sea sorprendido sin su número correspondiente se le sancionará con -4 PL.
- 9) Es obligatorio que todos los pilotos tengan activada tanto su telemetría como el que esta misma sea pública. Quien no cumpla con este punto será sancionado con -2 PL en la primera vez que incurra en esta falta, en la segunda ocasión y futuras en las

que el piloto sea sorprendido sin su número correspondiente se le sancionará con -4 PL.

L) CÓDIGO DE COMBATE Y MANIOBRAS EN PISTA

1) El Derecho a la Trazada (La Regla del "Solapamiento")

Para determinar quién tiene prioridad en una curva, se aplicará el criterio de solapamiento visual:

- Adelantamiento por el interior: El piloto que adelanta debe tener su eje delantero al menos a la altura del pontón (mitad del coche) del defensor antes del punto de giro (apex). Si lo logra, el defensor debe dejar espacio suficiente (un ancho de coche). Si no hay solapamiento suficiente y hay contacto, la culpa es del atacante por "divebomb" (lanzarse de lejos).
- Adelantamiento por el exterior: El atacante debe tener su eje delantero por delante del eje delantero del defensor al llegar al apex. Si lo consigue, el defensor debe dejar espacio en la salida de la curva. Si el atacante no está por delante, el defensor tiene derecho a usar toda la pista en la salida (siempre que sea un movimiento fluido).

2) Defensa de Posición (El Único Movimiento)

- Movimiento Único: El piloto defensor solo puede realizar un movimiento para defender su posición antes de la zona de frenado.
- Regreso a la Trazada: Si el defensor se ha movido al interior para defender, puede volver hacia la trazada ideal para encarar la curva, pero debe dejar siempre el ancho de un coche entre su monoplaza y el límite de la pista si el atacante ya está allí.

3) "Squeeze" en la salida de la curva

- Al salir de una curva, si dos coches ruedan en paralelo, el piloto del interior no puede abrir su trayectoria de forma que obligue al piloto del exterior a salirse de los límites de pista (pasto o piano exterior). Se debe respetar el "espacio vital" del competidor hasta que uno de los dos gane la posición claramente.

4) Maniobras de "Block-Passing"

- Se permite el adelantamiento donde se "bloquea" la salida del rival, siempre y cuando el coche atacante mantenga el control total y no use el coche del rival como

apoyo (choque lateral) para girar. El contacto "puerta con puerta" leve puede permitirse, pero sí desplaza al rival de su trayectoria, se considera falta leve.

- 5) Se permiten los divebombs siempre que el atacante logre detener el coche y mantenerse dentro de los límites de pista en el vértice (apex) y la salida, sin apoyarse en el rival. Si el atacante necesita usar el coche del rival como 'freno' o se va largo a la salida obligando al rival a salir de pista, será sancionado, aunque haya ganado la posición.
- 6) Si un piloto gana una posición cortando una curva (saltándose los límites de pista) o tras un contacto donde el rival perdió el control, tiene un máximo de 3 sectores para devolver la posición de forma segura. Si el piloto devuelve la posición, pero inmediatamente aprovecha el rebufo para adelantar en la siguiente recta usando el DRS se considerará que la devolución fue "táctica" y no válida. Debe esperar a completar una curva antes de volver a atacar.
- 7) Si un piloto comete un error y choca a otro, se recomienda esperar al piloto afectado y dejarle retomar la posición (siempre que sea seguro). Los comisarios verán este gesto como un atenuante que puede reducir la sanción en un 50% o incluso dejarla en un simple aviso si la posición fue devuelta inmediatamente.