

REGLAMENTO OFICIAL

PS – 6 Horas de Lemans 2022



IMPORTANTE

- Es responsabilidad de cada piloto y jefe de equipo, leer cada uno de los puntos descritos en este documento. La organización se guarda el derecho de NO responder consultas por parte de los pilotos o equipos, si la respuesta estuviese incluida en este documento.
- Se deja constancia que al momento de hacer la inscripción de un equipo, el jefe y los pilotos LEYERON y ACEPTARON cada punto del mismo y no tendrán derecho a reclamo si son penalizados por incumplir estas normas. Además, la organización se guarda el derecho de NO responder consultas por parte de los pilotos o equipos, si la respuesta estuviese incluida en este documento.
- Este reglamento intenta abarcar la mayoría de las acciones o problemáticas que se puedan presentar en este tipo de eventos o competencias, y así mismo entregar la respuesta o forma de actuar correcta para cada caso.
- Los organizadores del evento están en todo su derecho de cambiar o modificar ciertos aspectos previamente estipulados en este documento, con el propósito de buscar la mejora propia de la competencia o responder ante alguna situación no abarcada con anterioridad.
- Se deja constancia, que los organizadores del evento son las únicas personas con potestad para interpretar este reglamento. Prevalece su lógica y sentido común para hacer de esta competencia un buen espectáculo.
- Este reglamento estará a libre disposición de cada uno de los pilotos o equipos inscritos previo al inicio del evento, por lo que la información contenida en este documento se considerará “EN CONOCIMIENTO” por parte de los pilotos participantes, cerrando toda posibilidad de reclamo sobre algún punto de este documento al inicio, durante o posterior a la competencia.

PERU SERIES 2022

1. INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS, COSTOS Y CUPOS DISPONIBLES

- a. La inscripción a la carrera tendrá un costo de **S/. 25** (25 soles) u 8 dólares (extranjeros) por auto.
- b. Las inscripciones se abrirán el **03 de febrero de 2022** y se cerrará el día **17 de febrero de 2022 a las 23:59 (GMT-5)**. El formulario para la inscripción quedará escrito en este documento y adicionalmente será enviado por el Discord de la competencia. **Cualquier intento de inscripción fuera del plazo establecido, no será considerado por la organización. A continuación, link del formulario de inscripción:**

www.peru-series.com
- c. El evento considera la participación de **14 autos** como máximo.
- d. Solo se permitirá la inscripción de **3 autos** por equipo como máximo.
- e. El pago de inscripción dará derecho al equipo inscrito a la participación de todas las sesiones de entrenamientos Libre, de la clasificación y de la carrera.
- f. Los equipos que por “x” razón decidan no participar del evento en cualquiera de sus fases, no tendrán derecho al reembolso del monto de inscripción.
- g. Los **únicos medios de pago** para la inscripción de los equipos serán **la cuenta y PayPal**. A continuación, se detallan los datos de la cuenta:

Cuenta Ahorro SOLES BCP: 194-9400430-0-37

CCI: 00219400940043003795

Cuenta PayPal: martintafur@hotmail.com

Nombre: Martín Gustavo Tafur Santillan

NOTA : Los equipos que no abonen el pago de la inscripción antes de la clasificación no podrán ser parte de la misma.

2. PREMIOS

- a. PERU SERIES LEC 2022 contará con los siguientes premios por equipo:
 - **1er lugar: Curso virtual con Ricardo Dasso, 3 sesiones de entrenamiento en OSM Wellnes Center**
 - **2do lugar: Merchandising Gulf**
 - **3er lugar: % de descuento en citycoco**
 - **4to lugar: % de descuento en Trackday la chutana**

3. AUTOS

- a. Solo 7 autos se habilitarán para el Peru Series LEC 2022. Un mismo auto no se podrá repetir más de 2 veces.

- b. El turno para que cada equipo elija su auto será según sorteo y se hará una vez cerradas las inscripciones. Cada equipo tendrá 10 minutos para hacer su elección, en caso de no elegir el auto en el tiempo establecido se dará lugar al siguiente equipo y el equipo saltado perderá un lugar.
- c. Para LEC 2022 se utilizarán los siguientes modelos.

Categoría	Lista de carros	Peso	Potencia	Cantidad
Hypercar	Toyota TS050 - Hybrid '16	PC	PC	3
LMP1	Peugeot 908 HDi FAP	PC	PC	2
LMP1	Audi R18 TDI	PC	PC	2
GTE	Mercedes-AMG GT3 '16	PC	PC	2
GTE	Ferrari 458 Italia GT3 '13	PC	PC	1
GTE	Porsche 911 RSR '17	PC	PC	2
GTE	Aston Martin V12 Vantage GT3 '12	PC	PC	2
Total Carros		-	-	14

*PC: Por Confirmar

4. CONFORMACIÓN DE EQUIPOS Y OTROS

- a. Los equipos estarán conformados por un **mínimo de 2 pilotos** y un **máximo de 3 pilotos**, considerando a **1 piloto suplente**, los cuales deberán ser informados al momento de la inscripción.
- b. Cada equipo debe hacer uso de un **mínimo de 2 pilotos**, y un **máximo de 3 pilotos** durante toda la carrera.
- c. Cada piloto no podrá correr más de **2** stint en total, es decir, 4 horas.
- d. Para la inscripción se solicita de carácter obligatorio los siguientes datos de los participantes:
- ID de PSN (Bien escrito).
 - Nombre de Discord con su respectivo #. *Por ejemplo: Peru Series #2022.*
 - Nombre y apellido.
 - Edad
- e. Cada equipo podrá presentar solamente **3 autos** para todo el evento.
- f. Cada equipo inscrito **debe definir un jefe de equipo** e informar a la organización del evento, el cual recibirá toda la información relacionada a la competencia, y será el responsable principal de transmitirla a su respectivo equipo.

- g. Una vez presentada la nómina de pilotos por cada equipo y auto, esta **no podrá sufrir variaciones** salvo casos de fuerza mayor, los cuales deberán ser presentados a la organización del evento para su evaluación. El plazo máximo para presentar una modificación de nómina es de **72 horas** antes del comienzo de la carrera. Toda solicitud debe hacerse utilizando los medios oficiales definidos para aquello, cualquier solicitud realizada por un medio no oficial, no tiene validez alguna.
- h. Es de carácter **obligatorio** que todos los pilotos de una escudería **posean PSN-ID asociado a esta**. (Ej. PS-Piloto1, MNC_Piloto3, etc.). El no cumplimiento de este punto significa la penalización para el equipo o la directa prohibición de participación para el o los pilotos en cuestión. (Véase la sección penalizaciones de este reglamento). Para los casos en donde existan contratos de por medio, que incluyan cláusulas especiales relacionadas con el PSN-ID que debe utilizar un piloto, estos deberán ser presentados a la organización por parte de la escudería o equipo, para su respectiva evaluación.
- i. Todos los miembros del equipo deben correr con la **misma** apariencia en sus autos, así mismo, estas deberán **cumplir los estándares definidos por el organizador del evento**.
- j. El **canal de comunicación oficial** entre los pilotos y la organización será **Whatsapp y Discord**, donde se entregará toda la información correspondiente al desarrollo del evento. Será de carácter **obligatorio** que todos los pilotos inscritos como así sus jefes de equipo sean miembros del servidor de Discord y estén en los respectivos chats de Whatsapp.

5. DISCORD

- a. Dentro del Discord Oficial de Peru Series, se crearán los canales respectivos para la competencia.
- b. Todos los Jefes de Equipo deberán estar conectados en sus canales asignados por equipo para cualquier comunicación.
- c. Las penalizaciones y gaps de salidas se enviarán por ese medio.

6. INFORMACIÓN DE DISEÑOS O APARIENCIA DE LOS AUTOS

- a. Para las 24 horas de Nurburgring es obligación por parte de los equipos incluir las siguientes calcomanías dentro de sus diseños:
 - Porta-números oficial de PERU SERIES 6 Horas de Lemans.
 - Logo LEC.
 - Logo Peru Series.
 - Logo FIA PERU
 - Auspiciadores
 - Parasol.
- b. Se adjuntará un video explicativo por fuera de este reglamento para la colocación de estos elementos de manera correcta.

Así mismo deberán respetar la ubicación y tamaño para cada uno de ellos.

NOTA: Estos serán compartidos en el perfil de Gran Turismo Sport de [djaponce](#).

- b. Cada equipo es responsable y dueño de crear sus propios diseños o apariencias de sus vehículos, no obstante, dichos diseños **deberán cumplir de forma obligatoria los estándares definidos** por la organización del evento. El no cumplimiento de este punto significará sanción para el equipo en cuestión. (Véase la sección penalizaciones de este reglamento).
- c. Es **obligatorio** que todos los pilotos del equipo usen durante la duración del evento el **mismo livery o apariencia** en sus vehículos. Se supone que se está intentando simular el uso del mismo auto durante “X” cantidad de horas. El no cumplimiento de este punto significará sanción para el equipo en cuestión. (Véase la sección penalizaciones de este reglamento).
- d. En base a los resultados obtenidos en la fase de clasificación, la organización asignará un número de carrera determinado a cada equipo (**este número no podrá ser cambiado de ninguna forma**). Cada equipo deberá incluir de forma obligatoria dicho número en su livery, tanto a nivel de gráficas o calcomanías, como también número online del vehículo (entiéndase como el número que aparece sobre el auto al momento de seleccionar el vehículo durante la transmisión del evento). El no cumplimiento de este punto significará la sanción para el equipo en cuestión (Véase la sección penalizaciones de este reglamento).

7. CONDICIONES GENERALES DEL EVENTO

Las fechas en la cual se realizarán las distintas fases del evento serán las siguientes:

- 📌 **Fase clasificación: 20 de febrero 2022 - 21:00 horas (GMT-5):** La clasificación se realizará en diferentes salas de acuerdo con la disponibilidad logística del momento, y se debe considerar el siguiente formato o condiciones:
 - Cada piloto contará con solo **4 vueltas** rápidas para marcar tiempo.
 - La clasificación **no tendrá desgaste ni consumo**.
 - El compuesto de neumáticos a utilizar será **CARRERA BLANDOS**.
 - Los daños estarán configurados en **LEVES**.
 - El balance de rendimiento (BOP-BDR) estará **DESACTIVADO**.
 - Las asistencias de conducción a excepción del ABS estarán **DESACTIVADAS**.
 - Horario de pista: **15:00 NUBLADO**
 - 1 piloto de cada equipo inscrito deberá realizar la clasificación.
 - A modo de respaldo, los pilotos deberán sacar una foto de sus tiempos personales.
- **Super Pole: 20 de enero 2022 – Inmediatamente después de la Clasificación**
 - Los 5 mejores clasificados en Clasificación tendrán 1 vuelta para poder marcar su tiempo el cual definirá su orden de salida.
 - El orden de salida para su vuelta será invertido a como finalizo la Clasificación (Termino P1 en Clasificación, saldrá a hacer Super Pole P5)
 - Los resultados de la clasificación dictan el orden de largada de la carrera, número de auto para el equipo.
 - Los resultados se subirán instantáneamente se termine la clasificación, los mismos serán publicados en las redes sociales después de 1 o 2 horas de terminada la clasificación.
 - Si un equipo llegase a detectar algún error de los tiempos entregados por la organización, estos deberán dar aviso inmediato a través del canal de reclamos del servidor Discord correspondiente.

- La configuración final de sala así como el host respectivo de cada una de ellas, serán informados de forma anticipada a través de los canales de Discord del evento.
- **Carrera evento principal - 27 de febrero de 2022 - 12:00 horas (GMT-3):**
 - La carrera tendrá una duración real de **6 HORAS**.
 - La carrera principal está compuesta por **3 STINTS DE 2 HORAS. (sujetos a variación)**
 - El horario y condición de pista de cada stint será distinto uno con el otro.
 - El desgaste definido de todos los stints será de **X8 para combustible y X4 para neumáticos**.
 - El compuesto de neumáticos a utilizar será **CARRERA BLANDOS, MEDIOS**.
 - Los daños estarán configurados en **GRAVES**.
 - El balance de rendimiento (BOP - BDR) estará **DESACTIVADO** para toda la competencia.
 - Las asistencias de conducción a excepción del ABS estarán **DESACTIVADAS**.
 - Los pilotos deberán comprobar la potencia y peso de sus autos previo al inicio de cada stint, así mismo descontar el % correspondiente de potencia si la situación lo amerita.
 - Si por "x" problema un piloto llegase a ser reemplazado por otro piloto, dicho piloto reemplazado se le contará como que ya participó un stint.
 - La desconexión involuntaria o retiro anticipado por motivo extraordinario del piloto durante la carrera, tendrá como significado la penalización para el equipo.
 - La organización se toma el derecho de comprobar la identidad de los pilotos participantes.
 - La configuración final de sala como así la de los hosts respectivos, serán informados de forma anticipada a través del servidor de Discord y Whatsapp del evento.

NOTA: Debido a causas ajenas a la organización tales como, mantenimiento, intermitencia de servicios u otros, el día u hora planificada de cada una de las fases del evento, podría sufrir modificaciones.

- a. El neumático blando estará habilitado para usar en toda la carrera, el medio deberá usarse al menos 1 vez en cada stint. Sujeto a penalización.

8. HOST DE SALA

- a. La organización informará el ID del Host titular/suplente con un mínimo de **48 Horas** de anticipación a través del canal comunicados/general del Discord del evento, y a cada jefe de equipo por los otros medios oficiales previamente definidos.
- b. Es obligación de cada piloto **agregar todos los hosts respectivos con anticipación**, a fin de evitar retrasos en la planificación y/o problemas de conexión de último minuto.
- c. El plazo **máximo** que tienen los pilotos para agregar a los hosts correspondientes es de **12 horas** antes del comienzo del evento. El no cumplimiento de este punto significará la penalización al equipo.

9. APERTURA DE SALA

- a. El host realizará la apertura de sala **60 minutos** antes del comienzo de cada stint. Se solicita a todos los pilotos conectarse a la brevedad posible a fin de evitar retrasos.
- b. El tipo de sala será **PÚBLICA** a fin de garantizar la continuidad del evento ante una eventual caída por parte del host, de igual forma es fundamental que todos los pilotos hayan agregado a los hosts respectivos según lo señalado en el punto **8b**.

- c. El ID de la sala respectiva será publicado al instante por los medios de comunicación oficiales del evento.
- d. El título de la sala tendrá el siguiente formato:

PS – “X” HORAS DE “NOMBRE DE CIRCUITO” – [CARRERA: STINT “X”]

Ejemplo: PS – 6 horas de Lemans – [CARRERA: STINT 1]

10. INGRESO A SALA

- a. El horario de **ingreso máximo a la sala** por parte de los pilotos de cada stint está definido en **20 minutos** después de que esté oficialmente abierta la misma, a fin de garantizar el tiempo suficiente para realizar las pruebas de conexión y solucionar cualquier imprevisto. El no cumplimiento de este punto significará la penalización al equipo.
- b. **Es obligación** por parte de cada piloto que correrá dicho stint ingresar al canal de **audio de discord** correspondiente al momento de ingresar a la sala. una vez concluidas las pruebas de conexión y una vez esté todo listo para dar comienzo a el stint, los pilotos que corren dicho stint se podrán retirar de el canal de audio **SIEMPRE Y CUANDO** entre un delegado o representante de su equipo a el canal de discord quien será el encargado de transmitir comunicación entre organizador de carrera y su equipo.
- c. Es obligación por parte de los pilotos acatar las indicaciones entregadas por el host de turno (Ej. Entrar a boxes, salir de pista, volver a conectarse a sala, etc.), las cuales serán entregadas vía audio de Discord a fin de garantizar la fluidez y prolijidad del evento.
- d. Es obligación por parte de los pilotos **mantener un comportamiento de respeto hacia sus pares**. El uso de improperios y descalificaciones hacia cualquier persona sea cual sea el medio, será sancionado por la organización. (Véase la sección penalizaciones de este reglamento).
- e. Se recomienda que cada piloto realice el borrado de cache en el menú de opciones de GT Sport previo al ingreso a sala.

11. PRUEBAS DE CONEXIÓN - CONECTIVIDAD

- a. **Es indispensable que los pilotos posean una buena conexión a internet durante la realización del evento**, a fin de evitar problemas de lag o desconexión dentro de la sala. Aconsejamos que cada piloto limite el uso de dispositivos que usen internet dentro de sus dependencias, a fin de garantizar el ancho de banda requerido para la normal conexión de la consola.
- b. A modo de evitar problemas de conexión o incompatibilidad entre los pilotos que van a disputar cada stint, desde la organización se **obliga** a que todos los participantes se tengan como amigos previo a crear la sala oficial, para así mejorar la conexión y el flujo de datos entre todos.
- c. **Es responsabilidad de cada jefe de equipo**, velar por que cada uno de los pilotos que conformen su equipo posea una buena conexión a internet, la cual garantice el normal desarrollo de la prueba o evento. La organización se exime de cualquier responsabilidad, ante la eventual expulsión de sala de algún piloto por concepto de mala conexión o incompatibilidad.

- d. Es responsabilidad de cada jefe de equipo, estar atento y coordinar eficientemente el reemplazo de algún piloto con problemas de conexión, una vez recibido el aviso por parte de la organización o del piloto titular. El tiempo de respuesta debe ser acorde a las circunstancias propias del evento, y la organización se exime de cualquier responsabilidad ante la no consideración del piloto titular o reemplazante para el stint en cuestión.
- e. **Primera prueba** de conexión: **25 minutos** después de abierta la sala.
- f. **Segunda prueba** de conexión: **30 minutos** después de abierta la sala.
- g. Si durante la realización de la primera prueba de conexión, el host de turno detecta problemas de conexión o conectividad de algún piloto (problemas de lag, incompatibilidad, no logra arrancar, etc.), este informará inmediatamente al afectado, dándole la posibilidad que abandone la sala, realice el borrado de caché, cambio de conexión, reinicio de consola, entre otros y vuelva a entrar a la sala. Si lamentablemente la problemática se mantiene durante la segunda prueba de conexión, el host de turno está en su derecho de **expulsar** a dicho piloto de la sala e informar al jefe del equipo correspondiente a fin de que el piloto suplente lo reemplace. Ante una NO o respuesta tardía por parte del jefe de equipo, no se les considerará al momento de largar el stint. El piloto afectado o con problemas **solo tendrá 1 intento** de normalizar su situación.
- h. Está prohibida la reconexión a sala por parte de un piloto expulsado por el host de turno.
- i. Si un piloto titular llegase a ser reemplazado por un piloto suplente por concepto de mala conexión, el host de turno realizará una tercera y última prueba de conexión a fin de comprobar la correcta conectividad de todos los pilotos de la sala.
- j. **Si 3 o más pilotos** dentro de sala presentan problemas simultáneos de conexión o incompatibilidad, el host titular informará de forma inmediata al host suplente, para realizar la migración de host correspondiente. La información del nuevo host será informada por el chat de sala y de forma paralela por los medios de comunicación oficiales del evento. Una vez la totalidad de pilotos haga ingreso a la nueva sala, se realizarán **2 nuevas pruebas de conexión (rápidas)** a fin de garantizar el correcto desempeño de conectividad de los participantes. Es indispensable la colaboración de los pilotos en este punto, a fin de perder el menor tiempo posible.
- k. Finalizadas las pruebas de conexión **los pilotos tienen prohibido salir de la sala, sin el consentimiento explícito por parte del host de turno**. El no cumplimiento de este punto significará la penalización al equipo (Véase la sección penalizaciones de este reglamento).
- l. Si algún piloto llegase a perder la conexión durante la realización del evento (carrera en curso), producto de alguna falla de internet, corte de servicio u otros, **tiene estrictamente prohibido re-conectarse a la sala en cuestión**. Lo anterior tiene como principal objetivo evitar los golpes de lag que se producen cuando un piloto entra o sale de sala. El no cumplimiento de este punto significará la penalización al equipo (Véase la sección penalizaciones de este reglamento).

12. SESIÓN DE CLASIFICACIÓN

- a. La calificación se hará con la sala en modo “practica libre”. cada piloto saldrá con una separación de 30 segundos del otro. solo contarán con 4 vueltas rápidas para marcar tiempo.

- b. Una vez los pilotos salgan a pista para iniciar su calificación, este **no puede por ningún motivo ingresar a pits**. (ni presionando pausa, ni ingresar manejando. por esto no hay desgastes y los daños son leves)
- c. Si durante su vuelta de calificación un piloto se llegase a accidentar y el piloto que viene detrás lo llegase a alcanzar, este deberá de ceder el paso y asegurar hacer espacio para no ir muy cerca de él que lo acaba de adelantar.
- d. En caso de que uno o más equipos tengan problemas de conexión, se les permitirá clasificar en una sala bajo supervisión de la organización pero contarán con un único intento de vuelta rápida.

13. LOGÍSTICA DE LAS CARRERAS

- a. Se van a correr **6 horas reales** dentro de GT Sport, para ello se van a dividir en **3 carreras de 2 horas (3 stints)**.
- b. Todos los stints tendrán **condiciones de clima y horario distintas** a fin de simular lo más cercanamente posible una carrera real de este tipo.
- c. Es imprescindible que los jefes de equipo estén en comunicación de Discord con el host de sala y a su vez estos estén en comunicación con sus pilotos para las coordinaciones respectivas de largada y VSC.
- d. La largada de la carrera se va a realizar **en movimiento** (Ver procedimiento de largada en el punto 21a).
- e. Antes de finalizar la primera carrera o stint, ya se empezará a coordinar la siguiente sala con los pilotos que siguen para correr, para que de esa forma se pueda largar con una diferencia no mayor a los **15 minutos** una vez terminada la carrera anterior. Es indispensable la colaboración de los jefes de equipo y pilotos en este punto para no retrasar la planificación del evento.
- f. Desde el segundo stint hacia adelante, el tipo de largada será en grilla detenida. La organización informará de forma previa a cada piloto a través del grupo de Discord respectivo la diferencia de tiempo respecto al líder de la competencia, de acuerdo con los resultados del stint anterior. Cada piloto es responsable absoluto de tomar nota de dicha información, y hacer la largada de forma individual considerando la diferencia de tiempo correspondiente. Como referencia de tiempo deberán utilizar el reloj de carrera de GT Sport (ubicado en la esquina inferior izquierda de la pantalla), de igual forma el host de turno prestará apoyo durante este proceso. Si un piloto llegase a salir de forma anticipada respecto al tiempo entregado, su equipo será penalizado (Véase la sección penalizaciones de este reglamento), así mismo si un piloto llegase a partir de forma tardía en relación al tiempo entregado, será 100% responsabilidad de él.
- g. Los pilotos que vengan con hasta 2 segundos de diferencia van a largar juntos al siguiente stint.
- h. Los pilotos que tengan Mínimo 2 vuelta pérdida con el líder de carrera al inicio de su stint, deberán de orillarse al lado DERECHO de la grilla hasta que llegue su momento de largar. Esto para no estorbar el paso de los demás autos que eventualmente los pasaran por el lado.
- i. **Desde el segundo** stint hacia adelante, todos los **pilotos largaran con el mínimo de combustible** en sus autos (% suficiente para dar un giro al circuito e ingresar a boxes).

- j. Cada jefe de equipo es **responsable** de determinar qué piloto correrá cada uno de los stints del evento de acuerdo con la estrategia que posea el equipo.
- k. Los pilotos que sufran rotura de motor producto de algún error propio o accidente de carrera (sea o no responsable), **deberán disminuir en 2% la potencia del vehículo para el siguiente stint y resto de la competencia**. Lo anterior es de carácter acumulativo, por lo que, si el motor sufrió rotura en más de una ocasión, la fórmula sería 2% x cantidad de veces. **Es responsabilidad de cada piloto revisar y realizar la modificación de su vehículo previo al inicio de su stint** según corresponda. El no cumplimiento de este punto significará la penalización al equipo (Véase la sección penalizaciones de este reglamento).
- l. En el caso de que un piloto **no logre arrancar su carrera o que pierda la conexión durante el transcurso de esta**, se tomará la diferencia aproximada respecto del piloto que tenían delante al momento de haber ocurrido el evento, y a dicho tiempo se le sumará una penalización de acuerdo con la siguiente tabla:

N° de vuelta donde ocurrió evento de desconexión				
1 a 5	6 a 10	11 a 15	16 a 20	21 o más
10 minutos	8 minutos	6 minutos	4 minutos	3 segundos

NOTA: La suma de tiempos (diferencia respecto del piloto de delante + penalización) será considerado al momento de largar el siguiente stint, o la sumatoria del tiempo total en el caso que fuese el último stint de la competencia.

- n. En caso de que el piloto que pierda la conexión sea el primero de la carrera, se tomarán las diferencias con respecto del segundo clasificado en la carrera en ese momento.
- o. Si un piloto pierde la conexión durante la primera vuelta largará último en el segundo stint.

14. ADELANTAMIENTOS – CONDUCTA EN PISTA

- a. La conducción negligente **está prohibida** y siempre se debe tratar con respeto a los otros participantes, siendo cuidadoso y demostrando paciencia a la hora de efectuar un adelantamiento o defender una posición.
- b. Es responsabilidad **de todos** los pilotos participantes extremar las medidas para evitar incidentes y así no perjudicar a otro piloto ni el normal desarrollo de la competencia.
- c. Queda **prohibido tocar o chocar** al piloto que va delante con la intención de sacar provecho para efectuar un adelantamiento. Así mismo el piloto que va adelante no podrá realizar una acción malintencionada para cuidar la defensa de su posición. Se solicita total limpieza por parte de los pilotos al momento de atacar o defender posiciones de carrera. Cualquiera de estas situaciones puede derivar en sanción para los pilotos involucrados.
- d. Cuando 2 o más pilotos se encuentren en paralelo, deberán mantener en lo posible su línea de carrera y en ningún caso dejar sin espacio o sacar de pista al piloto rival. Se recomienda el uso del radar de GT Sport, a fin de tener una idea general de la posición de los demás pilotos.
- e. Para realizar un adelantamiento durante una frenada o al ingresar a una curva, el piloto que está realizando la maniobra de sobrepaso deberá tener una **ventaja significativa respecto del rival** (más de

medio auto por delante del piloto rival), así mismo deberá respetar en todo momento su línea de carrera y el espacio de pista del piloto rival. El propósito es evitar los llamados “piscinazos” al momento de querer efectuar un adelantamiento, los cuales pueden ocasionar un accidente de proporciones y perjudicar la carrera de los demás pilotos. **No hay que adelantar de cualquier forma, se debe ser paciente y esperar el momento más adecuado y seguro para hacerlo.**

- f. **Está prohibido realizar más de un cambio de dirección** para defender una posición. Se podrá defender la posición cambiando una vez de trayectoria cubriendo una parte de la pista en una frenada o curva para evitar que el piloto que viene detrás nos adelante, pero una vez iniciada esta maniobra no podrá volver a cambiar de posición y abrirse o cerrarse para evitar que nos adelanten. Ahora una excepción sería en aquel caso que el piloto que está detrás esté a una distancia considerable pudiendo cambiar dos veces de trayectoria para así evitar que el corredor entre en la succión en primera instancia y en la segunda para retomar la línea de carrera. Este segundo cambio solo se podrá hacer cuando el piloto que viene detrás no esté lo suficientemente cerca al retomar la trazada antes de llegar a una curva o frenada.
- g. **Fase de clasificación:**
- i. Los pilotos deberán tomar las medidas correspondientes, para no encontrarse con tráfico al momento de estar realizando su vuelta rápida.
 - ii. Está estrictamente prohibido que un piloto que haya quemado o perdido su vuelta interfiera de una u otra forma la vuelta rápida de otro piloto. Este deberá apartarse de la trazada ideal. El no cumplimiento de este punto significará sanción para el equipo (Véase la sección penalizaciones de este reglamento).
 - iii. Si por “x” razón un piloto decide no continuar girando en pista, este debe hacer retorno obligatorio a boxes. Está estrictamente prohibido dejar el auto estacionado dentro del circuito o salir de sala durante la realización de la prueba (a fin de evitar golpes de lag). En el caso de que el host de turno detecte dicha situación, el equipo será sancionado (Véase la sección penalizaciones de este reglamento).

15. COLISIONES

- a. Es **responsabilidad de cada piloto** en pista extremar todos los recursos a su alcance a fin de evitar cualquier tipo de accidente. En simuladores de carrera es muy difícil o imposible que no existan roces o toques entre los pilotos, no obstante, si es posible disminuir la ocurrencia de estos, teniendo las precauciones correspondientes al momento de realizar un sobrepaso, defender una posición o al momento de reingresar a pista.
- b. **El o los pilotos que en la primera curva de la primera vuelta o durante la primera vuelta provoquen un incidente** perjudicando a uno o más participantes, será sancionado con falta grave al término de la carrera o evento. (Véase la sección penalizaciones de este reglamento).
- c. **El exceso reiterado de toques o choques al parachoques trasero de otro piloto** a fin de ejercer presión, buscar el error involuntario del otro piloto o simplemente efectuar un adelantamiento puede derivar en sanción. (Véase la sección penalizaciones de este reglamento).

- d. Si en caso de haber contacto en alguna parte del circuito producto de una mala maniobra y el piloto culpable saca provecho de este incidente, **se aconseja esperar al piloto perjudicado para restablecer la posición obtenida y así evitar una sanción**. Si el piloto culpable considera que al devolver la posición al piloto afectado pierde demasiadas posiciones a la espera de establecer dicha posición, será sancionado con falta grave y según sea el caso, posible suspensión de una fecha.
- e. Es obligación por parte de los pilotos rezagados **facilitar en todo sentido el sobrepaso a los pilotos que le estén sacando vuelta (reglas de bandera), a fin de evitar cualquier tipo de accidente que pudiese perjudicar la carrera de ambos. El no facilitar el libre paso puede ser sancionado**. También es responsabilidad de los punteros que al alcanzar a un piloto rezagado no forzar o presionar al vehículo de adelante para que se aparte rápidamente, esto debido a que en muchos circuitos se puede sobrepasar solo en lugares claves. Este tipo de maniobras que inciten al error del otro piloto de igual forma puede ser sancionado. (Véase la sección penalizaciones de este reglamento).
- f. Si producto de un error propio o accidente, el piloto pierde el control del vehículo y este sale de pista, **es obligación del piloto extremar todas medidas para hacer un reingreso limpio y sin consecuencias al circuito**. Para lo anterior, **el piloto deberá esperar pacientemente el momento preciso para efectuar la maniobra de reingreso**. Si el piloto ingresa de forma irresponsable o poco prolija, impactando a otro piloto o haciendo que este pierda la trazada o control del vehículo producto de la maniobra de evasión, será sancionado con falta grave al término de la carrera o evento. (Véase la sección penalizaciones de este reglamento).
- g. **Cualquier toque o choque realizado con una clara intencionalidad** que busque perjudicar a otro piloto, en consecuencia, de una maniobra anterior o rencilla personal, será sancionado con falta grave y según sea el caso, posible suspensión de la fecha o campeonato. La venganza en pista es el recurso más bajo que un piloto puede realizar, es por lo anterior que existen jueces de competencia a cargo de analizar los reclamos recibidos por los equipos. (Véase la sección penalizaciones de este reglamento).

16. JUECES DE COMPETENCIA

- a. Se deja constancia que este evento **NO cuenta con comisarios deportivos autónomos para la fase de carrera**, los cuales penalizan de forma proactiva a los participantes debido a faltas o incidentes propios de la competencia. **Toda penalización de carrera** durante el evento será efectuada en base a reclamos de los equipos. Entiéndase lo anterior como, si no existe reclamo de ningún equipo, no habrá sanción para el supuesto equipo infractor.
- b. Para infracciones de tipo administrativas o incumplimiento de reglamento por parte de los equipos (problemas de diseños, acciones dentro de sala, conducta, entre otros), la organización del evento penalizará de oficio dichas faltas.
- c. La organización pondrá a disposición de los equipos, un grupo conformado por **3 comisarios**, quienes serán los únicos responsables de revisar las **denuncias de carrera** presentadas por los equipos, como también dictaminar ante **situaciones complejas que ocurren a nivel de sala**.
- d. Se deja constancia, que todo veredicto entregado por comisarios definidos por la organización es **indiscutible e inadmisibles**. Tanto el equipo reclamante, como el equipo acusado, **no tendrán derecho a objeción** y deberán acatar el veredicto estipulado por parte de los comisarios.

17. DENUNCIAS

- a. **Los jefes de equipo serán los únicos responsables** para realizar o presentar las denuncias de sus pilotos hacia los jueces de competencia, y así mismo entregar la resolución o veredicto de esta a cada uno de los miembros de su equipo. Si un piloto vela de forma individual, la organización hará caso omiso de cualquier tipo de requerimiento por parte de este, como así, se tomará el derecho de sancionar al equipo correspondiente producto del no cumplimiento de este punto.
- b. **Queda estrictamente prohibido hacer reclamos previos, durante o al término de una carrera o stint, ya sea a través del chat de la sala, grupo de audio, o por cualquier medio utilizado por el evento.** El no respetar este punto será sancionado con falta grave (Véase la sección penalizaciones de este reglamento).
- c. Toda denuncia realizada por parte de los equipos debe ser de carácter **SERIO**, entiéndase esto como que exista un perjuicio claro hacia el piloto afectado (daño de algún elemento, pérdida significativa de tiempo, pérdidas de varias posiciones, etc.) o así mismo que el piloto denunciado haya sacado una ventaja significativa producto de no respetar una regla. Denuncias por roces de carrera con **consecuencias insignificantes** para una de las partes involucradas NO serán consideradas por los jueces de competencia.
- d. Todo reclamo o denuncia deberá ser presentado dentro de las **24 horas** finalizada la carrera, y se hará mediante el **formulario de denuncias** ofrecido por la organización del evento. Dicho reclamo deberá ser acompañado por un video de respaldo en donde se vea el incidente para que este sea analizado por el grupo de jueces de competencia designados. Se recomienda enviar videos desde diferentes cámaras para una mejor focalización del incidente (Ej. cámara de TV y persecución). Recibida la denuncia, el grupo de jueces de competencia podrán citar eventualmente al jefe de equipo y/o los pilotos involucrados a fin de obtener mayores antecedentes que permitan la resolución del caso. **Cualquier denuncia fuera del plazo antes descrito será desestimada por parte de la organización sin derecho a alegato.**
- e. Es de carácter obligatorio que toda denuncia efectuada, tenga la claridad y detalle necesario para que los jueces de competencia efectúen un correcto análisis de esta, así mismo los videos de respaldo deben estar grabados en buena calidad (Botón SHARE de la PS). **El no respetar estos puntos, será causa suficiente para que la denuncia no se tome como válida.**

18. LÍMITES DE PISTA / LÍNEA DE BOXES

- a. Los límites de pista estarán demarcados **según el criterio propio del juego**, es decir, que mientras el juego no penalice, se podrá hacer uso de dicho sector o tramo de la pista.
- b. Las penalizaciones por sobrepaso del límite de pista estarán configuradas en **GRAVE/FUERTE** para todas las fases del evento.
- c. **Es obligación de cada piloto respetar la línea continua de entrada y salida de boxes** con el propósito principal de evitar accidentes. Si un piloto llegase a pisar o pasar por encima de está **utilizando las 1 o más ruedas del vehículo será penalizado.**
- d. Si la línea es discontinua, puede ser pisada sin ningún problema.
- e. **Detalle o tiempos de penalización por límite de pista/Línea de boxes:**

- i. El juego penaliza según su criterio cada vez que el piloto supere los límites de pista establecidos.
- ii. Se penalizará con **5 segundos** cada vez que el piloto pase por encima o pise la línea de entrada o salida de boxes, de acuerdo con lo explicado en el punto 17c.

NOTA:

- **Los tiempos detallados anteriormente serán de carácter acumulativo, por lo que, si un piloto llegase a incumplir en más de 1 ocasión los puntos previamente descritos, se le agregara la sumatoria del tiempo de penalización a su tiempo total de carrera.**

19. SLOW ZONES

- a. Las penalizaciones se deben quitar en la recta larga antes de finalizar la vuelta, al inicio de la misma
- b. **Es responsabilidad de cada jefe de equipo** informar a su escuadra de pilotos, la o las SLOW ZONE definidas por la organización y la forma correcta de realizar el quemado/eliminación de las penalizaciones en cada una de ellas.
- c. Si un piloto es penalizado, **este tiene la OBLIGACIÓN de quitarse/quemar dicha penalización en las SLOW ZONE previamente definidas por la organización.** Lo anterior debe ser realizado en la **SLOW ZONE más cercana y dentro de la misma vuelta una vez el piloto haya sido penalizado.**
- d. Si un piloto llegase a ser penalizado **metros antes de pasar por la línea de meta**, y el aviso de penalización haya aparecido al momento de ingresar o ya esté en curso la siguiente vuelta de carrera, **se considerará la vuelta activa o actual para efectuar el quemado de dicha penalización.**
- e. Está estrictamente prohibido que un piloto penalizado **disminuya intencional y notoriamente su ritmo de carrera a fin de quemar/eliminar la penalización** en cualquier sector del circuito que no esté definido como SLOW ZONE, no obstante, existe la posibilidad que el juego de igual forma quemara o elimine parte de la penalización de forma automática en ciertos sectores del circuito. Si esto último llegase a ocurrir será catalogado como una acción involuntaria sin perjuicio alguno para el piloto, **siempre y cuando** este haya mantenido su ritmo normal de carrera. En caso de que algún equipo detecte esta situación en carrera, deberá hacer llegar el reclamo respectivo.
- f. Si un piloto penalizado, llegase a sufrir un accidente (Ej. Trompo, salida de pista, etc.), y la penalización activa que este poseía llegase a disminuir de forma automática, **no será considerado como una falta por parte de la organización.**
- g. **Detalle o tiempos de penalización por no cumplimiento de SLOW ZONES:**
 - i. Se penalizará con **5 segundos** cada vez que el piloto **pase penalizado por una SLOW ZONE**, y no se deshaga de ella.
 - ii. Se penalizará con **10 segundos** si el piloto **pasa por la línea de meta con penalización activa** de vuelta anterior. Véase excepción explicada en punto 12.4 de este reglamento.
 - iii. Se penalizará con **6 segundos**, si el piloto quemara o descuenta **intencionalmente** la penalización en un sector del circuito que no esté definido como SLOW ZONE.
 - iv. Se penalizará con **2 segundos**, si el piloto quemara de forma incorrecta su penalización en la SLOW ZONE definida, entiéndase esto como **usar el carril o sector incorrecto para el quemado.**

NOTA:

- Los tiempos detallados anteriormente serán de carácter acumulativo, por lo que, si un piloto llegase a incumplir en más de 1 ocasión los puntos previamente descritos, se le agregara la sumatoria del tiempo de penalización a su tiempo total de carrera.
- Los jueces de competición no van a penalizar de oficio, por lo cual queda en manos de los equipos denunciar el incumplimiento de las SLOW ZONES.

20. SAFETY CAR, LARGADA DE LA CARRERA Y ROTURAS/ACCIDENTES.

- a. El Safety Car queda habilitado para toda la competencia una vez iniciada la misma.
- b. El Safety Car se utilizará para la largada, la misma se hará de la siguiente manera: los pilotos saldrán todos a pista junto con el SC, darán 1 vuelta y esperarán la orden del host, todos los pilotos deben seguirlo. Cuando el SC esté por llegar a boxes, este entrará y dejará la grilla ordenada, en ese momento todos deben mantener su posición y se dará inicio a la final, el poleman tiene hasta la meta para poder acelerar al 100%, una vez pasada la línea de meta están permitidos los adelantamientos.
- c. Cuando un piloto sufra daños de motor, este deberá encender las luces intermitentes, para que si un piloto viene detrás sepa que viene con daños, y quedarse por el lado derecho de la pista **SIN IMPORTAR EL RADIO DE GIRO DE LA CURVA**, siempre debe ir por el lado mencionado.
- d. El piloto que sufra roturas de motor se le descontará 2% de potencia para el resto de la carrera, esto es de carácter obligatorio.
- e. Si 2 o más pilotos vienen peleando posición y se acercan a un piloto con daños, estos no podrán efectuar adelantamientos hasta sobrepasar al piloto que viene más lento, a modo de evitar que haya más accidentes dado el poco espacio de la pista.

21. TABLA DE SANCIONES Y PENALIZACIONES

Maniobras o posibles incidentes	Penalización	Motivo
Adelantar a un rival accidentado por fuera de la pista.	MANIOBRA DE CARRERA	
Roces de carrera sin consecuencia para los pilotos involucrados.	MANIOBRA DE CARRERA	
Golpear a un rival que ya estaba desestabilizado.	MANIOBRA DE CARRERA	
Accidente en la primera curva de la primera vuelta.	60 segundos	Reclamo
Impactar a un rival, haciéndolo perder posición	10 segundos	Reclamo
Impactar a un rival, no causando despiste. Daño máximo de 1 elemento.	15 segundos	Reclamo
Impactar a un rival, causando despiste. Daño mayor a 1 elemento.	20 segundos	Reclamo
Impactar a otro piloto y provocarle daño de hasta 1 elemento y/o pérdidas de hasta 2 posiciones, sin sacarlo de los límites de pista.	30 segundos	Reclamo
Impactar a otro piloto y provocarle daño de hasta 2 elementos y/o pérdidas de hasta 2 posiciones, sin sacarlo de los límites de pista.	40 segundos	Reclamo
Impactar a otro piloto y provocarle daño de hasta 2 elementos y/o pérdidas de hasta 4 posiciones, sin sacarlo de los límites de pista.	50 segundos	Reclamo
Impactar a otro piloto y provocarle daño de hasta 2 elementos o más y/o pérdidas de hasta 4 posiciones, sin sacarlo de los límites de pista.	60 segundos	Reclamo
Un equipo puede ser descalificado en caso de tener:	Más de 4 sanciones comunes.	Organización
	Más de dos sanciones de índole graves	
	Mala fe y comportamiento desleal visible al correr.	

Maniobras o posibles incidentes	Penalización	Gatillante
Piloto no posea PSN ID asociado a escudería o equipo.	Exclusión del evento.	Organización
Utilización de livery diferente al presentado por el equipo.	30 segundos.	Organización
No respetar estándar de diseño solicitado por la organización (porta números, calcomanías, numero online).	30 segundos.	Organización
Quemar combustible en clasificación.	Exclusión de la clasificación + 30 segundos.	Organización
Abandonar la carrera sin motivo, dejar el auto estacionado en pista, entre otros.	Exclusión del evento.	Organización
No agregar al host dentro del plazo definido.	15 segundos.	Organización
Ingresar a la sala fuera de horario o plazo definido.	20 segundos.	Organización
Faltar el respeto a otros competidores y/o organización.	Exclusión del evento.	Organización

Abandonar sala sin permiso una vez realizadas las pruebas de conexión (salvo desconexión).	10 segundos.	Organización
Entrar a la sala después de haberse caído en carrera.	60 segundos.	Organización
No respetar peso y potencia definidos. De 1 a 10 HP de más/1 a 10Kg menos De 11 a 20 HP de más / 11 a 20Kg menos Más de 30 HP /Más de 30Kg menos	1 minuto. 2 minutos. 5 minutos.	Organización
Interrumpir la vuelta rápida de otro piloto durante la clasificación.	3 puestos de penalización para la grilla de la carrera.	Reclamo
No cumplimiento de slow zones definidas	2 a 10 segundos	Reclamo
Ignorar banderas azules.	10 a 30 segundos.	Reclamo
Comentarios inapropiados al término de un stint o carrera en chat o transmisión.	Exclusión del evento.	Organización
Largar de forma anticipada al tiempo entregado por la organización.	Pérdida de 1 posición	Organización
Pisar línea continua de boxes.	5 segundos	Reclamo
Usurpación de identidad/préstamo de cuentas.	Expulsión del evento al equipo	Organización
Utilizar más pilotos de lo permitido.	4 minutos	Organización

22. BANDERA ROJA

Ante una eventual caída de la sala se considerará **bandera roja**, por lo que el reinicio de la competencia una vez solucionado los inconvenientes técnicos se realizará contemplando los siguientes puntos:

- La posición de largada para cada piloto, será la misma que poseían previo a la caída de la sala.
- Las diferencias de tiempo que poseían los pilotos previo a la caída de sala volverán a cero, no obstante, la cantidad de vueltas perdidas que los pilotos poseen a ese momento se mantendrán para el cálculo de resultados finales o de lanzada para el siguiente stint.
- El medio de comprobación de las posiciones será el respaldo de la transmisión del evento.
- Se le permitirá a los equipos reparar hasta un 1% en caso de haber sufrido roturas anteriores a la bandera roja.
- El relanzamiento de la carrera se hará en movimiento en el punto de relanzamiento especificado en el punto 19I.

23. OTROS

- La información de potencia y peso de los vehículos definidos para el evento, serán entregados en **HP** y **KG**, además del porcentaje entregado en GT Sport. **Es responsabilidad de cada equipo y piloto fijarse cuál es el equivalente en otras mediciones que puede tener GT Sport.**

- b. Los fallos en los armados de sala por parte del host no son responsabilidad de la organización y cualquier decisión que la misma tome considerando que no se obtuvo ventaja de dicha acción **ES DEFINITIVA**. No está sujeta a apelación.
- c. La **usurpación de identidad o préstamo de cuentas** entre pilotos para competir durante cualquiera de las fases del evento, está rotundamente prohibida. Si la organización llegase a comprobar o tomar conocimiento que algún piloto o equipo está incurriendo en ese tipo de malas prácticas, se aplicará de forma inmediata la expulsión del piloto y/o del equipo completo del evento y del campeonato, así mismo no podrán participar en futuras competencias desarrolladas por la organización.
- d. El método de comprobación será mediante el canal de audio de Discord, una vez que se hayan realizado las pruebas de conexión, los pilotos deberán activar su cámara y mostrar que son ellos los que están en sala. Este punto es **OBLIGATORIO** para todos los pilotos.
- e. Los pilotos que cuenten con cámara onboard al momento de correr su stint no será necesario realizar comprobación de identidad.
- f. Confidencialidad de los resultados. Una vez finalizada cualquiera de las fases del evento, la organización entregará los resultados por la tabla de Excel respectiva a cada fecha del LEC, esto no significa que puedan publicar en sus redes sociales esta tabla. La primicia para la publicación de los resultados **SIEMPRE** va a ser de la organización.

24. PROCEDIMIENTO DEL TRANCURSO DE LA FECHA

- a. Las carreras no tendrán reinicios salvo orden explícita del host y previa aprobación por parte de la organización del evento.
- b. La prueba de conexión consta de una simulación de largada para detectar errores de conexión que posean los pilotos. Quienes presenten problemas, deberán tomar acciones de forma inmediata a fin de intentar solucionar el inconveniente, lo anterior contempla reinicio de su conexión local de internet, reinicio de la consola, borrado de cache, entre otros. Si al largar la siguiente prueba de conexión el problema del piloto persiste, el host estará en todo su derecho de expulsar de la sala al piloto afectado (Véase también el punto PRUEBAS DE CONEXIÓN - CONECTIVIDAD de este reglamento). El piloto afectado es el principal responsable de comunicar la situación a su jefe de equipo, para que el piloto suplente lo reemplace de forma inmediata.
- c. La carrera comenzará a la hora establecida en el evento, se prevé un tiempo máximo de 10-15 minutos entre cada carrera o stint, esto debido a que cada host de turno debe calcular, ordenar e informar las diferencias de tiempo entre los distintos pilotos de una sala a otra.
- d. No se pospondrá el inicio de la carrera por caída de pilotos y no se reiniciará ninguna carrera bajo ningún concepto. La competencia iniciará a la hora establecida en el cronograma del evento, y tendrá una tolerancia de 5/10 minutos en caso de que falte algún piloto en sala o tenga problema de conexión. Una vez pasados esos minutos el cronograma seguirá de acuerdo con lo pactado.
- e. Todos los horarios se respetan y los host de salas asignados no se hacen responsables de problemas de conexión ni de autos que se quedan pegados al momento de iniciarse la competencia.

- f. Si algún piloto llegase a quedar pegado al momento de iniciar su stint deberá retirar el auto de pista de forma inmediata a fin de no entorpecer la marcha de los demás. Se deja establecido que cualquier problema de esta índole se considerará como fortuito, eximiendo de cualquier responsabilidad al host de sala u a la organización del evento.