



Reglamento General de Competición MundoGT

Condiciones Generales

*-**RGC/1.1.** Este reglamento es de obligada lectura para cualquier piloto participante en las competiciones que MundoGT organiza. Existen Reglamentos específicos para cada simulador que complementan a este y deben ser consultados.

- **RGC/1.1.1.** Todo piloto debe estar registrado inscrito en la Competición a disputar, además de todos los requisitos exigidos para la misma.
- **RGC/1.1.2.** Todo piloto debe conocer el Reglamento de Usuarios, Reglamento de Pilotos y el Reglamento de Escuderías.

*-**RGC/1.2.** Las fechas para la competición quedarán fijadas en el Calendario MundoGT, siendo anunciadas las mismas a través de la RRSS.

- **RGC/1.2.1.** Debido a causas ajenas a MundoGT tales como mantenimientos de servicios u otros, los días de las competiciones pueden sufrir variaciones, en cuyo caso se anunciará a los pilotos/escuderías participantes mediante email.

*-**RGC/1.3.** La inscripción a un campeonato (individual o por equipos), otorgará inicialmente **10 puntos de carnet** a cada participante. Si un piloto acumula sanciones y pierde los 10 o más puntos, le será retirado el carnet y no podrá seguir compitiendo hasta que ése campeonato o temporada finalice, pero conservará los resultados obtenidos con anterioridad para él o para su equipo.

- **RGC/1.3.1.** Al iniciarse una nueva competición, todos los pilotos recuperan sus 10 puntos de carnet, independientemente de cuantos hayan perdido en competiciones anteriores.

- **RGC/1.3.2.** Si un piloto participa en dos o más competiciones simultáneamente, de inicio recibirá 10 puntos de carnet para cada una de ellas, pero dichos puntos no se pueden transferir entre campeonatos diferentes.

***-RGC/1.4.** Durante las carreras y para no crear conflictos de conexión, está totalmente prohibido abandonar la partida o salir de la sala voluntariamente, incumplir este artículo es motivo de sanción con puntos de carnet y constará como último clasificado sin sumar ningún punto.

- **RGC/1.4.1.** Retirada voluntaria: El piloto que se retire de una carrera, no puntuará. Está prohibido abandonar el vehículo en otro lugar que no sea boxes, a excepción de los circuitos que carezcan de él en cuyo caso, se detendrá el vehículo lo más alejado de la pista posible.

Consideraciones y aclaraciones previas

***-RGC/2.1.** Se entiende como **PISTA ó CIRCUITO**, la zona delimitada entre las líneas blancas ó amarillas pintadas en el asfalto, incluidas dichas líneas.

- **RGC/2.1.1.** En circuitos o en zonas de circuitos considerados como urbanos, se tomarán como límites los **MUROS** del circuito, se prohíbe expresamente el uso reiterado de los muros o vallas para trazar mejor las curvas, para favorecer el frenado del vehículo y para cualquier otra acción considerada mal intencionada a este respecto.
- **RGC/2.1.2.** Los **PIANOS ó ESCAPATORIAS** y las zonas cebradas o de cemento, **NO** se consideran parte de la pista. Solo se podrán utilizar si previamente la Organización lo comunica expresamente para algún circuito en concreto.

***-RGC/2.2.** Se denomina **SENTIDO** de la **MARCHA**, la trazada por la que cualquier simulador no interprete “dirección contraria”.

- **RGC/2.2.1.** Queda terminantemente prohibido rodar en sentido contrario y si por cualquier circunstancia el vehículo se quedase en esa posición, es obligación del piloto modificar su dirección y sentido, de forma segura y sin perjudicar a ningún piloto.

***-RGC/2.3.** Se entiende por **TRAZADA**, el carril imaginario que sigue un coche en línea recta en el momento que pone la dirección estable. O en curva, desde que suelta el freno y mantiene el ángulo de giro hasta la salida del viraje.

- **RGC/2.3.1.** Las trazadas no tienen por qué seguir los carriles naturales de la pista.
- **RGC/2.3.2.** Las trazadas pueden atravesar los carriles de la pista, así como en las curvas pueden ir por el interior o exterior de las mismas.

***-RGC/2.4.** Se entiende por **ATAJO REITERADO**, cuando durante la carrera un vehículo abandona los límites de la pista (con las cuatro ruedas fuera de las líneas), en tres o más ocasiones en un mismo punto/curva del circuito

obteniendo ganancia de tiempo. O demostrándose mediante videos que en una misma vuelta saca el vehículo fuera de los límites en 3 o más ocasiones.

*-**RGC/2.5.** Se denomina DISPUTA DE POSICIÓN, al momento en que tras la maniobra de aproximación dos o más vehículos, utilizan trayectorias en paralelo para ganar o defender la posición.

*-**RGC/2.6.** Se considera que un vehículo está en PARALELO con otro, cuando en el momento de la frenada o anteriormente a ella, su paragolpes delantero queda a la altura de los retrovisores exteriores del vehículo que le precede.

*-**RGC/2.7.** Se entiende como PUNTO de FRENADA, el momento seguro donde comenzar la acción de desaceleración ó frenado del vehículo, que permita realizar la trazada sin salirse de los límites de la pista.

Sesión de Entrenamientos libres

*-**RGC/3.1.** Se entiende como Entrenamientos libres, el tiempo comprendido entre la creación de la sala y el inicio de clasificación a la hora programada.

- **RGC/3.1.1.** La creación de la sala se realizará quince minutos antes del inicio fijado para la clasificación. Los pilotos deben acudir a la sala en este intervalo de tiempo.
- **RGC/3.1.2.** Durante esta sesión, es responsabilidad única de los pilotos, comprobar el correcto funcionamiento de la sala y que se ve a todos los pilotos sin “lag”, ni saltos en los “frames”. Muy importante tener la IP fija y tener esa IP abierta en DMZ.
- **RGC/3.1.3.** En la sesión de entrenamientos libres, la circulación es abierta rodando con el vehículo designado para la carrera.

*-**RGC/3.2.** En este periodo se podría solicitar el cambio de sala, si los motivos son justificados y sin penalización alguna. La última decisión la tendrá siempre el Host/Comisario de sala.

- **RGC/3.2.1.** En caso de carreras retransmitidas, esta regla tendrá especial consideración, teniendo más importancia que en las carreras no retransmitidas, debido a las peculiaridades del evento en cuestión.

*-**RGC/3.3.** En el caso de que un piloto se “caiga” de la sala durante este periodo, es obligatorio volver a entrar en la sala lo antes posible y volver a entrar a pista para el normal desarrollo de la carrera.

- **RGC/3.3.1.** Si un comisario considera que la conexión no es la adecuada, podrá solicitar a ése piloto que abandone la sala, lo cual deberá de hacerlo inmediatamente o solicitar que entre un piloto suplente/reserva en el caso de competiciones de escuderías.

Sesión de Clasificación

***-RGC/4.1.** La clasificación comenzará a la hora señalada. No se pospondrá el inicio de la clasificación por ausencia o caída de pilotos en más de 5 minutos.

***-RGC/4.2.** En la sesión de clasificación, se han de tomar precauciones al salir de boxes y no entorpecer a los pilotos en pista, levantando el pie si viene un piloto en vuelta lanzada.

***-RGC/4.3.** En el caso de rodar en pista y no estar marcando tiempo de vuelta, cuando otro piloto viene por detrás en su vuelta rápida, se le debe dejar pasar como si de una bandera azul se tratase, sin estorbar su trazada ni hacerle perder tiempo. El piloto que no cumpla esta regla será penalizado.

- **RGC/4.3.1.** Cada piloto podrá realizar las vueltas que quiera, dentro del límite de tiempo establecido.

***-RGC/4.4.** Si un piloto acude tarde a la sesión de clasificación o se cae de la misma, tendrá el tiempo restante de clasificación para marcar su tiempo de vuelta. En ningún momento se reiniciará la clasificación.

- **RGC/4.4.1.** Si algún piloto durante la sesión de clasificación, solicita la creación de una sala nueva ya sea, por haber llegado demasiado tarde y quedarse sin tiempo para marcar vuelta rápida, o por tener problemas de compatibilidad/conexión, saldrá último en la parrilla sin posibilidad de clasificar.

***-RGC/4.5.** Durante la clasificación, en GT Sport estarán activas las penalizaciones del juego, por lo que los tiempos validos son aquellos que GT Sport publique. Ante algún error siempre intervendrá el Host/Comisario de sala.

Procedimiento para “Salida lanzada”

***-RGC/5.1.** En algunos casos, las competiciones que requieren la utilización de la llamada “Salida lanzada” o en otros, porque haya sido imposible realizar la salida desde parado, se utilizará el siguiente procedimiento:

- **RGC/5.1.1.** El host de la sala deberá añadir una vuelta más a las especificadas en la carrera.
- **RGC/5.1.2.** El tipo de salida deberá cambiarse a: Salida lanzada (si el simulador lo permite).
- **RGC/5.1.3.** Al inicio de la carrera los pilotos que aparezcan en la salida más adelantados en el circuito deberán salir lentamente, reduciendo su velocidad, llegando incluso a pararse si hiciera falta, no realizando frenadas bruscas, de manera que el primer clasificado no sobrepase nunca más de la mitad de la distancia de la recta opuesta a la de meta.
- **RGC/5.1.4.** Al mismo tiempo, aquellos pilotos que aparezcan mucho más retrasados en el circuito deberán aproximarse lo antes posible y con el máximo cuidado al grupo que les espera. Realizando siempre con

especial atención los "pilotos retrasados" el acercamiento y el reagrupamiento, evitando siempre cualquier colisión con el coche que le preceda.

- **RGC/5.1.5.** Una vez todos reagrupados, y a una velocidad media de 20-40 km/h, se procederá a seguir la marcha, realizando el primer clasificado el "tirón" del grupo, al sobrepasar la línea de meta que da inicio a la vuelta número 2 de la carrera.
- **RGC/5.1.6.** El incumplimiento de estas pautas puede comportar una sanción e incluso la descalificación de la carrera.

Carrera y Maniobras

***-RGC/6.1.** Se entiende como INICIO DE CARRERA, el espacio de tiempo comprendido entre la cuenta atrás de inicio de carrera y el fin de las 2 primeras vueltas.

- **RGC/6.1.1.** Una carrera una vez iniciada, no se podrá reiniciar bajo ningún concepto, a menos que se haya producido algún problema que los comisarios estimen altamente grave para la competición, o el 100% de los pilotos estén de acuerdo, con el visto bueno de los comisarios.
- **RGC/6.1.1.1.** La solicitud de reinicio de la carrera sin cumplirse lo anteriormente exigido, acarreará una sanción al infractor que será dictaminada por los respectivos comisarios.
- **RGC/6.1.2.** En ausencia de claras condiciones de seguridad, no deben intentarse maniobras peligrosas en las primeras frenadas.
- **RGC/6.1.3.** Toda acción ilegal durante la primera vuelta, recibirá un agravante en caso de ser reclamada.
- **RGC/6.1.4.** En todo momento se ha de ser consciente de la posición del resto de pilotos respecto de la nuestra, pero durante el inicio de carrera aún más si cabe.

***-RGC/6.2.** Durante la carrera, en todo momento los coches deben permanecer dentro de la pista, quedando prohibido circular por el exterior de la misma con intención de ganar tiempo.

- **RGC/6.2.1.** Se considerará que un coche ha abandonado la pista, cuando las 4 ruedas atraviesen los límites de la misma. Las líneas que delimitan la pista, se consideran como parte de ella.

RGC/6.2.2. En el caso de "Atajo Reiterado", cuando se demuestre en 3 ocasiones (vídeos), que se ha obtenido algún tipo de ventaja circulando por fuera de los límites, se sancionará con 3 segundos añadidos al tiempo final. Por cada prueba extra por encima de 3 ocasiones, se sumarán 2 segundos más de penalización, hasta un máximo de 10 segundos. En caso de 10 o más atajos, supondría la descalificación del piloto.

- GR SPORT**
- **RGC/6.2.2.1.** Se considerará excepción a la norma 6.2.1, salir de la pista para evitar una colisión o para esquivar a un rival accidentado previamente, pero es obligatorio bajar el ritmo para circular en situación de seguridad y está prohibido adelantar.
 - **RGC/6.2.3.** Las salidas de pista no intencionadas no serán penalizadas, tales como pasadas de frenada o pérdidas de control.
 - **RGC/6.2.4.** En el caso de haber perdido el control y atajado por un lugar donde se gana tiempo, se ha de soltar el gas o realizar una pérdida proporcional a la ganancia, en caso contrario contará como atajo con intención de ganar tiempo.

***-RGC/6.3.** En el caso de haber traspasado los límites de la pista, su reincorporación ha de ser de la manera lo más segura y rápida posible y en todo caso, cuando no suponga un peligro para los demás pilotos.

- **RGC/6.3.1.** Las reincorporaciones se realizarán rodando paralelamente a la pista (siempre que las circunstancias lo permitan), para ganar suficiente velocidad y observando especialmente los retrovisores.
- **RGC/6.3.2.** En caso de haber pilotos circulando por la zona, estos tienen preferencia absoluta de paso. Es obligación del que está reincorporándose, ceder el paso a los que ruedan por ella.
- **RGC/6.3.3.** En caso de haber salido de pista disputando la posición, no se podrá ganar la disputa al retornar a la pista, siendo deber del piloto que ha traspasado la línea, el ceder la posición antes de las 3 primeras curvas o en caso contrario será considerado como una maniobra no válida y penalizado.
- **RGC/6.3.3.1.** Como excepción al artículo 6.3.3. Cuando dos vehículos luchan por posición en chicanes, estrechamientos de la pista u otros puntos conflictivos del circuito, queda a criterio de los comisarios el considerar dichas zonas como, Zona de Trazada Única y por lo tanto, permitir que uno de los implicados trace ligeramente por fuera de la pista para evitar la colisión.

***-RGC/6.4.** Todo vehículo en pista, debe rodar en situación de seguridad o podría suponer una penalización.

- **RGC/6.4.1.** Los coches que no rueden en situación de seguridad, deberán dejar pasar a los demás pilotos como si de banderas azules se tratase, rodando por los márgenes de la pista, entrando en boxes lo antes posible y sin suponer ningún perjuicio a los demás pilotos.
- **RGC/6.4.2.** Se considerará como NO SEGURO, todo vehículo que esté dañado de gravedad.
- **RGC/6.4.3.** Se considerará como NO SEGURO, todo vehículo que esté con los neumáticos en un estado muy grave de degradación.

***-RGC/6.5.** Los pilotos con vuelta perdida deben dejarse adelantar limpiamente, apartándose de la trazada principal (preferiblemente en una recta)

y reduciendo su velocidad si es necesario, para no entorpecer el ritmo de otros pilotos. Excepcionalmente, esta norma queda sin efecto en algunas competiciones tipo NASCAR y otras.

- **RGC/6.5.1.** El piloto con vuelta perdida todavía está en la carrera. No se deben forzar maniobras difíciles que dificulten la carrera del piloto doblado. Es obligación del piloto en vuelta del líder adelantarlo con seguridad y paciencia.
- **RGC/6.5.2.** Un piloto con vuelta perdida, no puede recuperar posición con el piloto que le ha doblado. Sólo se le podrá adelantar en el caso de que no ruede en situación de seguridad.
- **RGC/6.5.3.** Un piloto una vez doblado, no podrá utilizar el rebufo del vehículo doblador para mejorar su ritmo de carrera.
- **RGC/6.5.4.** Todos los pilotos rezagados que estén peleando posición entre sí, deberán dejarse doblar facilitando la maniobra al vehículo puntero. Durante la maniobra de doblaje, ambos deben “aplazar” la disputa hasta ser efectivamente doblados o podrán ser penalizados.

*-**RGC/6.6.** Las maniobras de adelantamiento deben realizarse siempre con seguridad y sin ocasionar incidentes ó colisiones. Nunca se ha de responsabilizar a otro piloto de las acciones realizadas por uno mismo.

- **RGC/6.6.1.** Durante la aproximación se debe tener en cuenta, que el rebufo aumenta la velocidad y ser consciente de que el piloto que va delante, tiene preferencia y además dispone de un cambio de dirección.
- **RGC/6.6.2.** Se considera ilegal y sancionable, toda maniobra de adelantamiento que se realice desde una posición clara de desventaja, ocasionando daños al vehículo que va delante.
- **RGC/6.6.3.** Queda totalmente prohibido colisionar con otros pilotos, siendo el deber de ambos evitar el contacto de la manera más conveniente en cada situación.
- **RGC/6.6.4.** Maniobra defensiva: Durante la fase de “Aproximación”, se permite un único cambio de dirección al vehículo que va delante, siempre y cuando no se produzca ningún golpe durante la maniobra. Pero tiene prohibido frenar exageradamente pronto o circular en ZIG-ZAG para defenderse. Siempre hay que dejar suficiente espacio para que el vehículo que se aproxima trace con seguridad, quedando prohibido cerrarle o expulsarle de pista bajo cualquier circunstancia.
- **RGC/6.6.5.** Maniobra de ataque: Durante la “Disputa de la posición”, si el vehículo que trata de adelantar consigue situarse en PARALELO (Ver artículo RGC/2.6.), ambos vehículos deberán mantener sus trazadas (interior ó exterior), hasta la resolución de la maniobra, cualquiera de ellos que invada la trayectoria del otro provocando un incidente, podrá ser sancionado por maniobra ilegal.
- **RGC/6.6.6.** Maniobra de desistimiento: Si al intentar una Maniobra de ataque no se consigue alcanzar el status de PARALELO (Ver artículo RGC/2.6.) antes de llegar al PUNTO de FRENADA, el vehículo atacante

deberá ineludiblemente levantar el pie o frenar y desistir del intento o podrá ser sancionado.

***-RGC/6.7.** Ningún piloto (a excepción de los doblados y de los que rueden en situación no segura), tiene la obligación de dejarse adelantar. Que un piloto ruede más lento que otro, no implica privilegios para el adelantamiento.

***-RGC/6.8.** La maniobra de entrada y salida de boxes se realizará con cuidado y adecuando la velocidad al carril. El carril de box está delimitado por líneas de color blanco o amarillo. Siendo por norma general líneas discontinuas. No pudiéndose atravesar el vehículo con las 4 ruedas por las líneas continuas.

- **RGC/6.8.1.** Las líneas de entrada y de salida, se pueden cruzar y atravesar libremente durante la carrera, pero cuando se desee realizar una entrada ó salida de boxes, se ha de utilizar el carril correctamente.
- **RGC/6.8.2.** Se considerará falta grave el traspasar ó “pisar” dichas líneas, con más de dos ruedas. Esta infracción se penalizará con +3 segundos en su tiempo final cada vez que se infrinja. Si además perjudica directamente a un piloto, se dobla dicha sanción, hasta un máximo de +6 segundos.
- **RGC/6.8.3.** En los casos que no sea posible añadir penalización de tiempo, por faltar en la foto de resultados el tiempo de referencia, se sancionará con “-2 posiciones” en los resultados finales por cada vez que se infrinja.
- **RGC/6.8.4.** En las carreras con parada en boxes obligatoria, se deberá realizar dicha maniobra antes de las 3 últimas vueltas o se recibirá una sanción de tiempo.

***-RGC/6.9.** Toda maniobra considerada burlesca, vejatoria o antideportiva en pista, será penalizada por los comisarios, si se presenta reclamación. Además de poder ser sancionada de Oficio si los Comisarios lo estiman.

- **RGC/6.9.1.** Todo vehículo que se quede parado a propósito en una zona utilizable de pista y provoque impacto del que venga desde atrás, será descalificado y penalizado con puntos de carnet.
- **RGC/6.9.2.** Todo vehículo que utilice la marcha atrás inadecuadamente será penalizado.

***-RGC/6.10.** En las carreras con Comisarios MundoGT o responsables oficiales presentes en la sala, se deben acatar todas sus órdenes sin cuestionarlas. En ningún caso los pilotos podrán pedir explicaciones por las decisiones tomadas.

***-RGC/6.11.** El sistema de puntuación oficial para competiciones on-line, será comunicada en cada una de las Competiciones MundoGT.

***-RGC/6.12.** Para las Competiciones tipo contrarreloj u off-line, las posiciones se decidirán por la mínima acumulación de tiempo empleado en completar la selección de tramos, etapas ó circuitos propuestos.

Reclamaciones Post-Carrera

Consideraciones previas

Todo piloto empieza la Competición con un “**Carnet de Piloto**” con **10 puntos**, dichos puntos pueden ser perdidos durante la competición, a través de reclamaciones o sanciones impuestas por los **Comisarios MundoGT**. La pérdida de todos los puntos conllevaría a la expulsión del piloto de la Competición, no pudiendo participar en el resto de la misma.

***-RGC/7.1.** Todos los incidentes se estudiarán tras la carrera. Los comisarios se reservan el derecho de cursar cualquier reclamación de oficio, si el incidente tiene la relevancia suficiente.

- **RGC/7.1.1.** Los comisarios y staff podrán añadir nuevas reglas al presente reglamento en todo momento, con el fin de cubrir las situaciones e incidentes no contemplados hasta ahora.
- **RGC/7.1.2.** En casos excepcionales, también podrán aplicar una sanción no reflejada en la Tabla Reguladora de Sanciones del tipo; Prohibición de correr la siguiente carrera, expulsión deportiva temporal e incluso, la retirada definitiva del carnet.

***-RGC/7.2.** Las reclamaciones deben tener como único objetivo, educar el comportamiento en pista de otros pilotos.

- **RGC/7.2.1.** Solo se permite cursar reclamaciones al Jefe/Responsable del equipo (competiciones de equipos), utilizando la cuenta de correo de la escudería/jefe equipo. En caso contrario, se procederá a su desestimación inmediata.
- **RGC/7.2.3.** La reclamación se formalizará utilizando la plantilla de reclamaciones, rellenando la pérdida de tiempo, los daños sufridos y los atenuantes/agravantes de la acción.
- **RGC/7.2.4.** Para presentar una reclamación, esta debe cursarse con plazo máximo de las 23:59h del día siguiente de la carrera, cumplimentando la plantilla de reclamaciones, enviándola al correo electrónico de la Organización (sce@mundogt.org). Indicando como asunto “Reclamación”.
- **RGC/7.2.7.** Sólo se permitirá un máximo de 5 vídeos de pruebas, han de ser en formato YouTube principalmente o en formato que se pueda visualizar sin problemas o serán desestimadas.
- **RGC/7.2.8.** Los vídeos han de tener una duración suficiente para ver los precedentes y antecedentes del incidente o en caso contrario podrán ser rechazados.
- **RGC/7.2.8.1.** La duración de las pruebas de vídeo en ningún caso debe superar los 2 minutos, ni ser inferior a 30 segundos en caso contrario serán desestimadas.

- **RGC/7.2.9.** Podrán ser rechazadas pruebas de video de pilotos que estén a más de 6 segundos con respecto al que graba la partida, si se detecta algún tipo de falsificación de datos por parte de los simuladores.
- **RGC/7.2.10.** En los vídeos adjuntados, no pueden aparecer subtítulos, ni audio, ni textos en el contenido que explique lo sucedido.
- **RGC/7.2.11.** Si en una reclamación presentada, se aprecia LAG persistente por alguno de los implicados, podrá ser considerado atenuante o agravante.

***-RGC/7.3.** Las resoluciones de los comisarios son sentencias absolutas, y en ellas se adjunta un breve reporte de la sanción. Una vez cerrada y resuelta la reclamación, no se permite a los usuarios pedir explicaciones y/o aclaraciones añadidas.

- **RGC/7.3.1.** Las sanciones impuestas por el propio simulador son inapelables y de cumplimiento obligado por muy injustas que pudieran llegar a ser.
- **RGC/7.3.2.** En el caso de que los comisarios resuelvan una reclamación con 4 niveles de diferencia al solicitado por el reclamante, o si se interpreta intención de sacar beneficio directo, se podrán aplicar los pertinentes Costes de Reclamación, que suponen -3 puntos de carnet al reclamante.
 - **RGC/7.3.2.1.** Los comisarios discrecionalmente, podrán aplicar Costes de Reclamación si se constata una manifiesta utilización "tortícera" de las reclamaciones, para dirimir viejas rencillas o venganzas entre pilotos o escuderías.

Plantilla para interponer reclamación:

RECLAMACIÓN:

ID Piloto Reclamante:

ID Piloto Reclamado:

Competición:(ejemplo; #SF1, #SGT, #SAC etc...)

Fecha y hora de inicio programada:(ejemplo; 2/12/15 22:30h.)

Acción que se reclama:(ejemplo; "maniobra incorrecta", "adelantamiento ilegal", "atajos reiterados", "infracción boxes" etc...)

Pérdida de tiempo posición:(ejemplo; "significativa", "media" ó "leve")

Daños:(ejemplo; "graves", "medios" ó "leves")

Agravantes: (ejemplo; "no devolver posición", "incidente en 1ª vuelta", "incidente en última vuelta", "lag permanente" etc...)

Atenuantes:(ejemplo; "pedir perdón en foro o en sala", "lag esporádico", "devolver posición" etc...)

Prueba de vídeo (hasta un máximo de 5 enlaces de youtube y de duración entre 30 seg. y 2 minutos)

Vídeo 1:(enlace1)

Vídeo 2:(enlace2)

Vídeo 3:(enlace3)

Vídeo 4:(enlace4)

Vídeo 5:(enlace5)

Minuto del incidente en el vídeo:(sólo para vídeos de retransmisiones)

Regulación Deportiva

***-RGC/8.1.** La puntuación de carrera va asignada al piloto y a su posición final en carrera.

***-RGC/8.2.** En competiciones por escuderías o equipos, la puntuación la recibe la escudería.

***-RGC/8.3.** En caso de empate a puntos, se compararán las veces que un piloto ó escudería, ha acabado en primera posición. En caso de persistir el empate, se comparará el número de segundos puestos y así sucesivamente.

Desconexiones

***-RGC/9.1.** Se entiende por Desconexión individual cuando un piloto no puede acabar una carrera sin importar el motivo.

- **RGC/9.1.1.** Como norma general, a dicha desconexión individual se le aplicará el término de “rotura de motor” y no sumará puntos para él ni para su equipo, salvo en los casos en que las Bases de la Competición indiquen lo contrario.
- **RGC/9.1.2.** En el caso de que un piloto sufra una desconexión tras haber pasado por meta y estar esperando al resto de pilotos, mantendrá su posición y puntos conseguidos.
- **RGC/9.1.3.** En el caso de que varios pilotos se desconecten, se tomará en cuenta el número de vueltas realizadas en el momento de la desconexión, para dictaminar posiciones pero no sumarán puntos.

***-RGC/9.2.** Se entiende por Desconexión Múltiple cuando un mínimo de 5 pilotos participantes, o 4 pilotos junto al Host, se desconectan en un muy reducido período de tiempo.

- **RGC/9.2.1.** No se considerarán desconexiones múltiples a aquellas desconexiones que, bajo interpretación del comisario, hayan excedido el tiempo mínimo tras la primera desconexión. Toda desconexión tras este plazo, será tratado como si de una Desconexión individual se tratase.
- **RGC/9.2.2.** En caso de Desconexión múltiple:
 - ✓ Si ocurre antes del 10% de la carrera, se reiniciará la salida.
 - ✓ Si ocurre entre el 11% y el 75% de la carrera, se anulará sin opción a repetir y no se repartirán puntos.
 - ✓ Si ocurre con el 75% de la carrera realizada, se tomarán los resultados tras el último paso por meta completado del último clasificado y se repartirán la mitad de los puntos.
- **RGC/9.2.3.** En caso de desconexión de todos los pilotos y del Host, la carrera será suspendida.

- **RGC/9.2.3.1.** Cuando una carrera se suspende (por cualquier motivo), la prueba en cuestión se pospondrá a la semana siguiente, disputándose junto a la correspondiente de esa semana, pero quedando reducido el número de vueltas de ambas en un 25%.
- **RGC/9.2.3.2.** Si esta situación se diese en la última carrera, se daría el campeonato por finalizado y la clasificación final sería la contabilizada como provisional después de la penúltima carrera.

Utilización de Micro / Chat

*-**RGC/10.1.** Dirección de carrera se reserva el derecho de expulsar de la sala o en su defecto, aplicar una sanción a cualquier piloto que por su comportamiento cause problemas en pista. También se reserva el derecho de silenciar tanto el chat de voz como el escrito, a aquellos pilotos que no demuestren respeto por los demás pilotos, organización, audiencia, patrocinadores o en general causen un mal ambiente en la sala.

- **RGC/10.1.1.** Cada piloto debe ser responsable con su micro, adecuando el volumen y configurándolo para que no moleste a los demás.

