



III Edición – GT WORLD LEAGUE LIGA ESPAÑOLA DE COMPETICIÓN

REGLAMENTO DEL CAMPEONATO

Las normas pueden verse afectadas si se detectase alguna anomalía o si cualquier circunstancia lo requiere.

IMPORTANTE: LIGA ESPAÑOLA DE COMPETICIÓN SE RESERVA EL DERECHO DE DECIDIR LA ADMISIÓN FINAL DE LOS EQUIPOS/PILOTOS.

ÍNDICE:

- CALENDARIO
- COCHES
- CONDICIONES DE USO DE LOS COCHES
- CONDICIONES ADICIONALES DE CARRERA
- INSCRIPCIÓN
- PILOTOS
- ESCUDERÍAS
- DISEÑOS DE LOS COCHES
- SESIONES DE CARRERA
- MANIOBRAS Y COMPORTAMIENTO EN PISTA
- PUNTUACIONES
- ASCENSOS Y DESCENSOS
- CONFIGURACIÓN DE SALAS
- TABLA DE SANCIONES
- PREMIOS
- LÍMITES DE PISTA
- RECOMENDACIONES PROBLEMAS CONEXIÓN
- RECLAMACIONES
- PREQUALY
- RESPETO Y EDUCACIÓN

CALENDARIO

1. Pre Qualy – Autódromo de Interlagos (Del 2 al 15 de septiembre)

1ª División:

1. Autodromo Nazionale Monza (8 y 10 de octubre)
2. Brands Hatch – Grand Prix Circuit (Del 22 y 24 de octubre)
3. Circuit de Barcelona-Catalunya (5 y 7 de noviembre)
4. Suzuka Circuit (19 y 21 de noviembre)
5. Autopolis International Racing Course (3 y 5 de diciembre)
6. Tsukuba Circuit (21 y 23 de enero)
7. Red Bull Ring (4 y 6 de febrero)
8. Goodwood Motor Circuit (18 y 20 de febrero)
9. Circuit de la Sarthe (3 y 5 de marzo)
10. Nürburgring – 24h (17 y 19 de marzo)

2ª División:

1. Tsukuba Circuit (1 y 3 de octubre)
2. Red Bull Ring (15 y 17 de octubre)
3. Goodwood Motor Circuit (29 y 31 de octubre)
4. Circuit de la Sarthe (12 y 14 de noviembre)
5. Nürburgring – 24h (26 y 28 de noviembre)
6. Autodromo Nazionale Monza (14 y 16 de enero)
7. Brands Hatch – Grand Prix Circuit (28 y 30 de enero)
8. Circuit de Barcelona-Catalunya (11 y 13 de febrero)
9. Suzuka Circuit (25 y 27 de febrero)
10. Autopolis International Racing Course (10 y 12 de marzo)

COCHES

1. **Pre Qualy – Autódromo de Interlagos:**
 - Dodge Viper SRT GT3-R 2015 | GR3
2. **Autodromo Nazionale de Monza, Brands Hatch, Grand Prix Circuit y Circuit de Barcelona-Catalunya:**
 - Audi R8 LMS Audi Sport Team WRT 2015 | GR3
 - BMW M6 GT3 Walkenhorsts Motorsport 2016 | GR3
 - Ferrari 458 Italia GT3 2013 | GR3
 - Lamborghini Huracán GT3 2015 | GR3
 - McLaren 650S GT3 2015 | GR3
 - Mercedes-Benz AMG GT3 AMG-Team HTP-Motorsport 2016 | GR3
 - Porsche 911 RSR 2017 | GR3

3. **Suzuka Circuit y Autopolis International Racing Course:**
 - Honda Raybring NSX Concept – GT 2016 | GR2
 - Lexus AU Tom´s RC F 2016 | GR2
 - Nissan Motul Autech GT-R 2016 | GR2

4. **Tsukuba Circuit:**
 - Mazda Roadster Touring Car | N200

5. **Red Bull Ring:**
 - McLaren F1 GTR-BMW Kokusai Kaihatsu UK Racing 1995 | GR3

6. **Goodwood Motor Circuit:**
 - Alfa Romeo Giulia TZ2 Carrozata Da Zagato CN.AR750106 1965 | GRX

7. **Circuit de La Sarthe y Nürburgring-24h:**
 - Jaguar XJR-9 1988 | GRI
 - Mercedes-Benz Sauber Mercedes C9 1989 | GRI
 - Porsche 962 C 1988 | GRI

CONDICIONES DE USO DE LOS COCHES

Los coches se dividen en 4 fases:

- GR3
- GR2
- Monomarca
- GRI

Cada fase tiene unas condiciones de uso diferentes, recomendamos leer detenidamente esta normativa para evitar malentendidos.

- **GR3:** Este grupo cuenta con 7 coches diferentes para un total de 6 carreras (3 GP repartidos entre martes y jueves). Cada coche solo se podrá usar 1 vez sin poder repetirlo en un GP diferente. Esto quiere decir que los equipos durante esta fase que dura 3 semanas en los circuitos de Monza, Brands Hatch y Barcelona, deberán de usar 6 de los 7 coches disponibles.

- **GR2:** Este grupo cuenta con 3 coches diferentes para un total de 4 carreras (2 GP repartidos entre martes y jueves). Los equipos tendrán libre elección de coche entre los 3 coches para los GP´s de Suzuka y Autopolis con la única condición de no poder repetir el coche en ambas carreras de un mismo GP.

- **Monomarca:** Este grupo cuenta con un coche diferente indicado para cada GP. Todos los equipos deben de usar el mismo coche (indicado en el apartado de "Coches") en ambas carreras del mismo GP.

- **GRI:** Este grupo cuenta con 3 coches diferentes para un total de 4 carreras (2 GP repartidos entre martes y jueves). Los equipos tendrán libre elección de coche entre los 3 coches para los GP´s de La Sarthe y Nürburgring con la única condición de no poder repetir el coche en ambas carreras de un mismo GP.

CONDICIONES ADICIONALES DE CARRERA

1. PreQualy – Interlagos:

- Neumáticos: libre
- Uso de setup: prohibido
- Desgaste de neumáticos: desactivado
- Consumo de combustible: desactivado
- Hora circuito: 13:45h "Día – Buen tiempo"

2. Carrera 1 – Autodromo Nazionale Monza:

- Neumáticos: Competición medias – Competición duros
- Uso de setup: abierto
- Desgaste de neumáticos: X7
- Consumo de combustible: X4
- Hora circuito: 10:00h "Día - Nublado"
- Duración de carrera: 22 vueltas

3. Carrera 2 – Brands Hatch Grand Prix Circuit:

- Neumáticos: Competición medias – Competición duros
- Uso de setup: abierto
- Desgaste de neumáticos: X7
- Consumo de combustible: X4
- Hora circuito: 11:30h "Mediodía – Buen tiempo"
- Duración de carrera: 30 vueltas

4. Carrera 3 – Circuit de Barcelona - Catalunya:

- Neumáticos: Competición medias – Competición duros
- Uso de setup: abierto
- Desgaste de neumáticos: X7
- Consumo de combustible: X4
- Hora circuito: 16:30h "Tarde - Soleado"
- Duración de carrera: 23 vueltas

5. Carrera 4 – Suzuka Circuit:

- Neumáticos: Competición blandos – Competición medias
- Uso de setup: abierto
- Desgaste de neumáticos: X4
- Consumo de combustible: X6
- Hora circuito: 07:45h "Mañana - Soleado"
- Duración de carrera: 23 vueltas

6. Carrera 5 – Autopolis International Racing Course:

- Neumáticos: Competición blandos – Competición medias
- Uso de setup: abierto
- Desgaste de neumáticos: X4
- Consumo de combustible: X6
- Hora circuito: 06:45h "Mañana – Buen Tiempo"
- Duración de carrera: 25 vueltas

7. Carrera 6 – Tsukuba Circuit:

- Neumáticos: Competición extrablandos – Competición blandos
- Uso de setup: prohibido
- Desgaste de neumáticos: X10
- Consumo de combustible: X7
- Hora circuito: 17:20h “Puesta de sol – Soleado”
- Duración de carrera: 36 vueltas

8. Carrera 7 – Red Bull Ring:

- Neumáticos: Competición medias – Competición duros
- Uso de setup: prohibido
- Desgaste de neumáticos: X7
- Consumo de combustible: X4
- Hora circuito: 04:45h “Alba – Soleado”
- Duración de carrera: 25 vueltas

9. Carrera 8 – Goodwood Motor Circuit:

- Neumáticos: Deportivos blandos – Deportivos medios
- Uso de setup: prohibido
- Desgaste de neumáticos: X15
- Consumo de combustible: X8
- Hora circuito: 07:15h “Mañana – Soleado”
- Duración de carrera: 27 vueltas

10. Carrera 9 – Circuit de la Sarthe:

- Neumáticos: Competición extrablandos – Competición blandos
- Uso de setup: prohibido
- Desgaste de neumáticos: X2
- Consumo de combustible: X3
- Hora circuito: 22:00h “Puesta de Sol – Soleado”
- Duración de clasificación: 25 minutos. Se amplía en 10 minutos la sesión.
- Duración de carrera: carrera por tiempo, 1h de duración.

11. Carrera 10 – Nürburgring 24h:

- Neumáticos: Competición extrablandos – Competición blandos
- Uso de setup: prohibido
- Desgaste de neumáticos: X2
- Consumo de combustible: X3
- Hora circuito: 22:30h “Noche – Soleado”
- Duración de clasificación: 25 minutos. Se amplía en 10 minutos la sesión.
- Duración de carrera: carrera por tiempo, 1h de duración.

INSCRIPCIÓN

- Los equipos que se clasifiquen entre los 28 mejores tiempos tras obtener el resultado de la Pre Qualy deberán de realizar la inscripción al campeonato en el hilo del foro indicado por la organización.
- En caso de que un equipo se clasifique y no quiera correr el campeonato, pasará a ocupar su plaza el siguiente equipo más rápido y así hasta completar las 28 plazas del campeonato.
- La inscripción al campeonato será de 30€ para los equipos clasificados en 1ª división y 20€ para los equipos clasificados en 2ª división tras los resultados de Pre Qualy.
- El importe de la inscripción no se devolverá una vez abonado bajo ningún concepto pese a que el equipo abandone el campeonato.

PILOTOS

1. Los pilotos deberán tener el máximo respeto en pista y fuera de ella en todo momento y, de esta forma, cumplir las normas impuestas por parte de la organización del LEC.
2. Para poder participar en la **III GT World League** el piloto deberá estar registrado en el foro como usuario. No cumplir con esta parte de la normativa conllevará la descalificación de todas las carreras participadas por ese piloto.
3. Única y exclusivamente se puede participar solo con una cuenta de PSN, en el caso de que se utilice una multicuenta, ese piloto quedará expulsado de futuros eventos del LEC. Los cambios y modificaciones del ID de PSN deben de ser notificados con antelación a la organización de LEC.
4. Toda conducta que la organización crea inaceptable, acarreará una expulsión directa si así se requiere.
5. Inscribirse a una carrera y no aparecer sin un motivo acarreará una sanción de 5 puntos al piloto y al equipo. Esta falta reiterada significará la exclusión, expulsión o descalificación del campeonato en cuestión.
6. Al ser un campeonato de escuderías, para poder participar se ha de pertenecer a una formalmente.
7. **Si un piloto falta al respeto a cualquier participante de otro equipo o miembro del staff a través de redes sociales o el propio chat del directo será expulsado de LEC de por vida. Esta norma no acepta interpretaciones de ningún tipo y la organización será tajante. Si existen provocaciones se deben de notificar a la organización antes de cometer un error del que lamentarse más tarde.**

ESCUDEÍAS

1. Para participar en III GT World League deberán rellenar el formulario siguiendo las indicaciones y requisitos obligatorios para la inscripción correcta.
2. La inscripción de los equipos para realizar la PreQualy **será gratuita.**
3. Las escuderías deberán tener un nombre propio que no coincida con ningún otro equipo ya registrado con anterioridad.
4. Los requisitos mínimos para formar una escudería son:
 - Tener un mínimo de 5 pilotos sin límite máximo de pilotos en plantilla.
 - **Cada piloto podrá correr un máximo de 4 carreras.**
 - Deberán disponer de un logo y unas iniciales identificativas.
 - No es obligatorio tener **TWITTER** pero se agradecería por parte de la organización que el equipo tuviera para una así tener una comunicación más directa.
 - Un jefe de equipo, cuya función será ser el encargado de reclamar cualquier tipo de incidencia, ya sea en una jornada o con el campeonato.
 - Un portavoz, cuya función es ser el segundo de abordo del jefe de equipo. Si él no pudiera

hacer su labor, el portavoz la realizará.

Para cada carrera del campeonato las escuderías deberán inscribir a sus pilotos a las 22.00 del día anterior, es decir si la carrera es el martes, el lunes a las 22.00 deberían estar apuntados los pilotos y un mínimo de un piloto reserva.

La inscripción de los pilotos se hará a través del foro de LEC en el hilo dedicado para ello.

Norma de la tarjeta amarilla:

- La primera vez que un equipo no inscriba a sus pilotos dentro del plazo de confirmación de pilotos (hasta las 22:00h del día anterior a carrera) recibirán una tarjeta amarilla en modo aviso.
- A partir de la segunda vez que el equipo no confirme a sus pilotos dentro del plazo de confirmación, recibirá la sanción de no poder clasificar en la carrera.

Recordamos que la tarjeta amarilla solo es válida la primera vez que el equipo en el transcurso del campeonato no inscriba a sus pilotos en plazo. Una vez usada la tarjeta, no existe la posibilidad de usarla.

DISEÑOS DE LOS COCHES

En LEC nos tomamos muy en serio la imagen del campeonato. Debido a esto los equipos deben de cumplir las siguientes normas en sus diseños:

- No usar dibujos o diseños que puedan resultar insultantes o molestos para el resto de participantes.
- Incluir en ambas puertas del vehículo un diseño cuadrado para incluir el dorsal del equipo. (El dorsal es de libre elección y se escogerá según el orden de clasificación tras la Pre Qualy.

SESIONES DE CARRERA

ENTRENAMIENTOS Y CLASIFICACIÓN

1. La sala se abrirá a las 21.30h y se avisará a todos los equipos participantes.
2. Todos los pilotos deben de entrar a la sala antes de las 22:00h.
3. Una vez pasadas las 22:00h se procederá a hacer pruebas de conexión con los pilotos que estén en sala.
4. Si un piloto entra a la sala después de las pruebas de conexión y crea problemas de conexión con el resto de pilotos, no podrá correr.
5. Habrá 30 minutos de calentamiento que comenzarán desde la apertura de la sala hasta las 22:00h.
6. A las 22:00h se harán pruebas de salida para comprobar las conexiones de los pilotos participantes. Desde las 22:00h hasta las 22:15h se permite que, si un piloto tiene problemas de conexión, salga para resetear todo el sistema (ps4 y router) y vuelva a entrar para probar.
7. En caso de no tener buena conexión o crear alguna incidencia con el resto de pilotos, deberá de salir para que ocupe su puesto un piloto reserva.
8. La clasificación comienza a las 22:15h con formato "Todos en pista".
9. La duración de la clasificación varía, esto está indicado en el apartado "Condiciones adicionales de carrera"
10. Recordamos que las entradas a box son manuales, es decir el piloto ha de conducir el vehículo hasta su box. Queda terminantemente prohibido utilizar el botón de BOX.
11. Si el piloto usa el botón de BOX y vuelve a salir a pista será descalificado.
12. **No está permitido usar diferente compuesto de neumático en los ejes del vehículo teniendo que usar así el mismo compuesto de neumático en las 4 ruedas.**

13. Registrarse fuera de plazo conllevará la sanción de no clasificar en esa carrera. Para cumplir eso el piloto o los pilotos afectados deberán quedarse en box sin realizar crono.
14. No estará activo el consumo de combustible ni el desgaste de neumáticos durante la clasificación.

CARRERA

1. Cada carrera tendrá una duración en vueltas indicadas en el apartado "Condiciones adicionales de carrera"
2. No está permitido usar diferente compuesto de neumático en los ejes del vehículo teniendo que usar así el mismo compuesto de neumático en las 4 ruedas.
3. Un piloto no podrá correr las 2 carreras del mismo circuito.
4. Para poder puntuar, se ha de cruzar la meta, meter el vehículo en box o aparcarlo en un lugar no perjudicial en la pista una vez completado el tiempo.
5. Una vez en carrera no se podrá recolocar el coche en pista ni desaparecer y reaparecer en box para reparar.
6. Salir voluntariamente de sala conllevará penalización salvo daños graves que impidan el correcto desarrollo de la carrera.
7. Respetar todo tipo de banderas es primordial, obligatorio y esencial. Ignorar, obstaculizar o entorpecer voluntariamente el paso conllevará sanción.
8. **Es obligatorio el uso de los 2 compuestos de neumático indicados por la organización para cada carrera. No cumplir con este requisito conllevará la descalificación del piloto.**

MANIOBRAS Y COMPORTAMIENTO EN PISTA

1. Si la carrera comienza, no se reiniciará salvo que un mínimo de 4 pilotos se caiga de la sala.
2. En todo momento se ha de tener conciencia de todos los vehículos a nuestro alrededor, recordando qué, no se gana en la vuelta número uno, ni en una trazada donde solo pasa un vehículo.
3. Recordamos que provocar un incidente durante la salida o durante la vuelta 1 conlleva x2 en la sanción que indiquen los comisarios. (Ejemplo: Si la sanción que indican los comisarios es 5 puntos, en este caso el piloto y equipo tendrían una sanción de 10 puntos).
4. En caso de sobrepasar los límites de la pista, la reincorporación ha de ser lo más segura posible. Si eso conlleva esperar que pasen múltiples vehículos así deberá ser. Hacerlo de forma incoherente y peligrosa acarreará una sanción.
5. Los pilotos por el asfalto siempre van a tener prioridad sobre los que se reincorporan ya sea desde un carril externo (BOX) o a raíz de una salida de pista.
6. Si un piloto se sale de los límites deberá ceder y asegurarse de no ganar la posición por la que estaba peleando. Deberá ceder dicha posición antes de las 5 curvas siguientes, sino acarreará sanción.
7. Las zonas de "única trazada" quedarán a disposición de los comisarios. Dichas zonas se permitirán que, si 2 o más vehículos van en paralelo, se trace ligeramente por fuera para evitar toques.
8. Los vehículos que no rueden en situación de seguridad tienen el deber de dejar pasar al resto sin entorpecer.
9. Se considerará **NO SEGURO** todo aquel vehículo que esté dañado de gravedad.
10. Los pilotos con una vuelta perdida deberán ceder posición entorpeciendo lo mínimo indispensable al resto
11. Los pilotos con vuelta perdida deben evitar a toda costa crear situaciones complicadas al resto de participantes.
12. Un piloto con vuelta perdida solo puede desdoblarse si su ritmo es un segundo más rápido que el piloto que lo precede y solo lo podrá adelantar si la situación es de bajo riesgo.
13. Si hay un grupo de participantes con vuelta perdida, deberán "aplazar" su disputa hasta que

- hayán sido doblados en su totalidad.
14. Los adelantamientos han de realizarse con la máxima seguridad posible, para así, evitar conflictos y poner en riesgo la integridad de los que nos rodean.
 15. Se considerará adelantamiento ilegal todo aquel intento que, se realice desde una posición de clara desventaja.
 16. Queda totalmente prohibido colisionar contra otros vehículos, en todo momento se ha de evitar el contacto.
 17. Las maniobras defensivas:
 - Durante la fase de aproximación, **el vehículo defensor solo puede realizar un cambio de dirección.** Más de un cambio conllevará hacer "waving" o "Zig-Zag" que es una situación ilegal y muy peligrosa. Es sancionable.
 18. Las maniobras de adelantamiento:
 - Durante la aproximación, si el atacante logra colocarse a la altura del eje trasero del defensor (paralelo) antes de la frenada, podrá lanzar un ataque. Ambos pilotos deberán mantener una trazada paralela y que no se cruce entre sí.
 19. Las maniobras de desistimiento:
 - Si al intentar adelantar no se consigue alcanzar el paralelo deseado, el atacante debe volver a la trazada habitual detrás del coche defensor, o decelerar para evitar cualquier tipo de confrontación en el punto de frenada.
 20. Las entradas y salidas de BOX, se realizarán por el carril que toque y, de forma obvia, se respetarán las líneas blancas de dicho carril. **Las incorporaciones a pista se realizarán con cuidado y cautela, incumplir esto acarreará sanción, igual que ignorar las líneas de box.**
 21. Si un vehículo queda inutilizado en un lugar de la pista y causa una colisión, será descalificado de la misma.
 22. Todo vehículo que use la marcha atrás de forma inadecuada será descalificado de la carrera.
 23. **Ceder plaza tras un toque no es obligatorio, pero podrá funcionar como atenuante de la sanción, si el equipo afectado reclamara.**

PUNTUACIONES SISTEMA DE PUNTOS UTILIZADO

1 ^º	25 puntos
2 ^º	18 puntos
3 ^º	15 puntos
4 ^º	12 puntos
5 ^º	10 puntos
6 ^º	8 puntos
7 ^º	5 puntos
8 ^º	3 puntos
9 ^º	2 puntos
10 ^º	1 puntos
11 ^º	0 puntos
12 ^º	0 puntos
13 ^º	0 puntos
14 ^º	0 puntos

PUNTOS ADICIONALES

POLE: Sumará un punto extra a quien consiga hacer la pole durante la sesión de clasificación.

VUELTA RÁPIDA: Sumará un punto extra a quien consiga la vuelta rápida durante la carrera.

PILOTO DEL DÍA: Sumará un punto extra el piloto más votado a través del chat de la retransmisión. Para hacer esta valoración los espectadores tendrán que esperar hasta que los comentaristas indiquen que empieza la votación. Solo se contabilizará un voto por usuario que participe en la votación.

1. Habrá puntuación individual y por equipos, ambas por separado. Habrá un piloto ganador y una escudería ganadora.
2. En caso de empate en la clasificación por equipos se tendrá en cuenta las posiciones de podio obtenidas.
3. En caso de empate en la clasificación individual se tendrá en cuenta las posiciones de podio obtenidas, en caso de seguir con empate, se tendrá en cuenta el total de poles obtenidas.
4. Cada piloto podrá correr un total de 4 carreras.
5. Los equipos que no presenten pilotos a dos grandes premios consecutivos perderán su plaza y serán descalificados.
6. No finalizar un campeonato significará no poder participar en el siguiente.

ASCENSOS Y DESCENSOS

En esta nueva edición de GT World League se va a implementar el sistema de divisiones.

Cada división estará formada por 14 equipos.

- Ascenso:

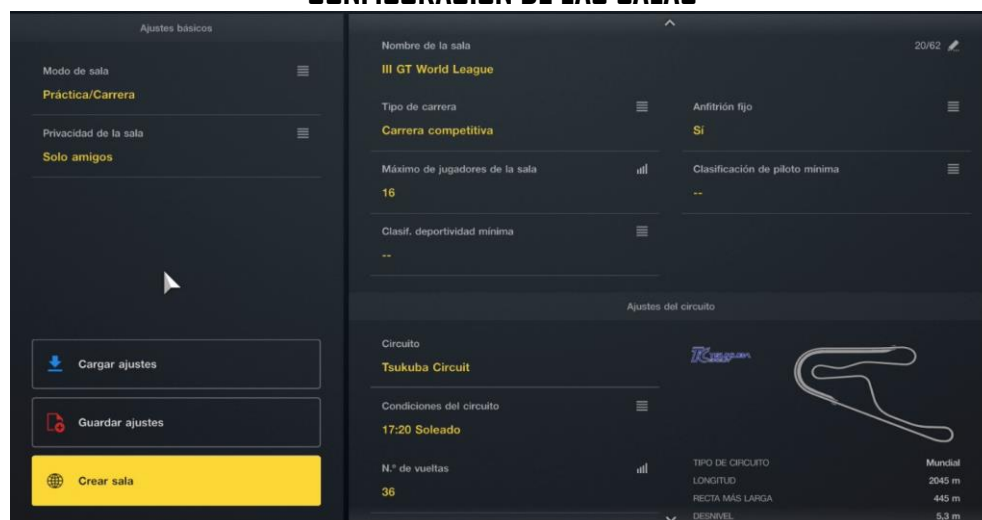
Los 4 mejores equipos de 2ª división tendrán plaza asegurada en la siguiente edición en 1ª división.

- Descenso:

Los últimos 4 equipos de 1ª división descenderán a 2ª división para correr en la siguiente temporada manteniendo así una plaza dentro de los 28 equipos participantes.

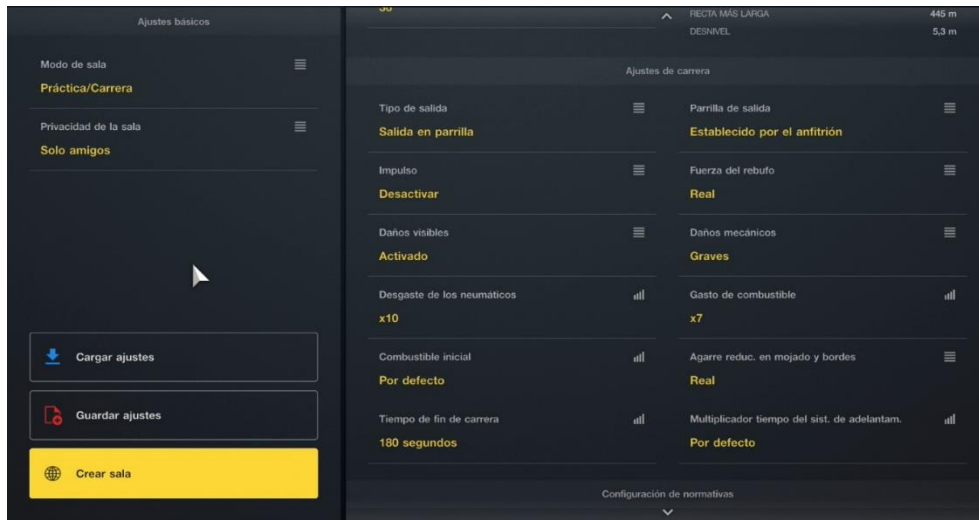
Los últimos 4 equipos de 2ª división deberán de disputar su plaza con los nuevos equipos que se inscriban al campeonato teniendo que realizar una Pre Qualy para ocupar las 4 plazas libres de 2ª división.

CONFIGURACIÓN DE LAS SALAS

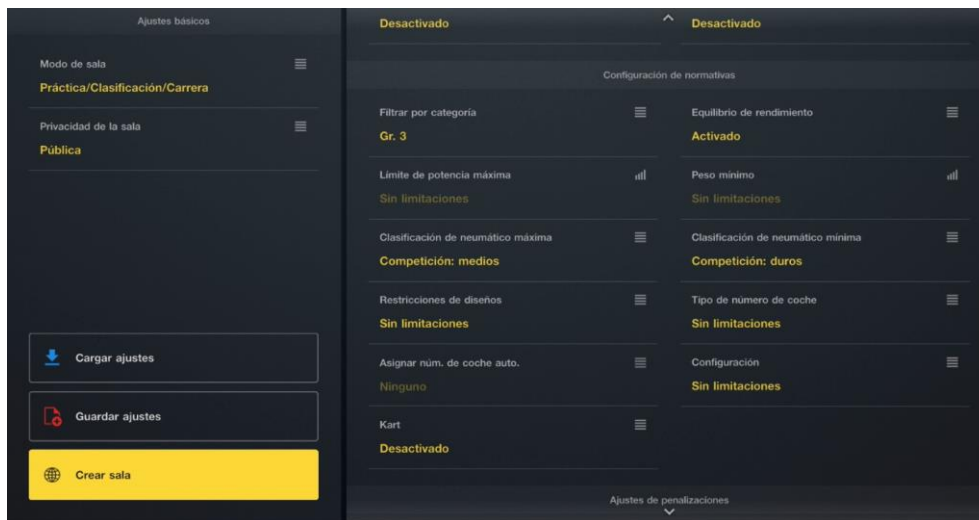


Condiciones del circuito: indicado en el apartado "condiciones adicionales de carrera"

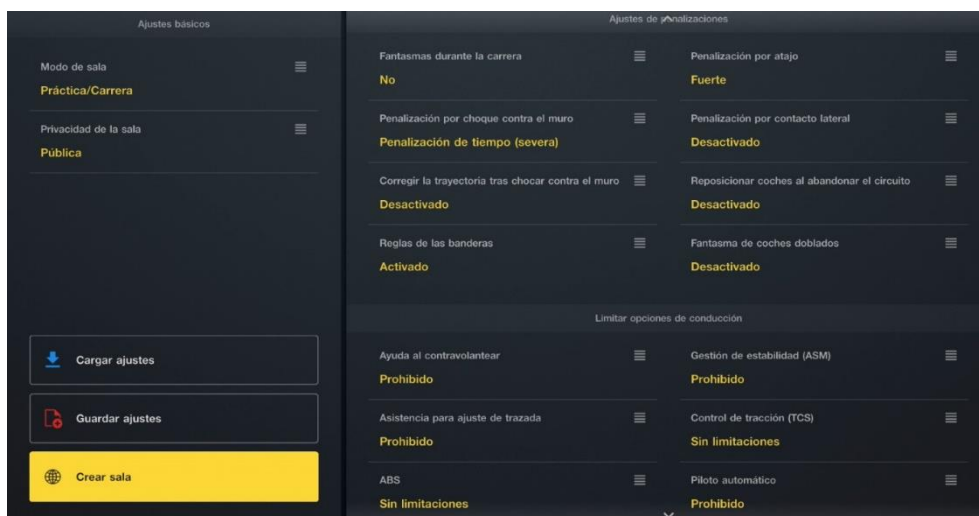
Nº de vueltas: indicado en el apartado "condiciones adicionales de carrera"



Desgaste de los neumáticos: indicado en el apartado "condiciones adicionales de carrera"
 Gasto de combustible: indicado en el apartado "condiciones adicionales de carrera"



Filtrar por categoría: categoría de coches usada en cada carrera.
 Clasificación de neumático máxima: indicado en el apartado "condiciones adicionales de carrera"
 Clasificación de neumático mínima: indicado en el apartado "condiciones adicionales de carrera"
 Configuración: indicado en el apartado "condiciones adicionales de carrera"



Las siguientes penalizaciones serán desactivadas para la sesión de carrera:

- Penalización por choque contra el muro
- Penalización por atajo

TABLA DE SANCIONES

Tipo de falta		Sanción
Lances de carrera		
1	Tocar a otro vehículo sin ocasionar perjuicio	Lance
2	Golpear a otro vehículo que se encuentra parado o fuera de control de una acción anterior	Lance
Faltas leves		
1	Adelantar a un rival golpeándole sin hacerle perder tiempo considerable o daños en su vehículo	1 punto
2	Golpear a un rival sin que el rival pierda mas de 1 posición, tenga daños o sufra un trompo	2 puntos
4	No respetar las líneas de boxes a la entrada o salida de box	2 puntos
Faltas graves		
1	Molestar a un piloto en su vuelta de clasificación estorvando en la pista	3 puntos
2	Molestar a un piloto que nos va a doblar haciéndole perder tiempo durante mas de 2 sectores	3 puntos
3	Reincorporarse a pista de manera indebida creando un accidente o una situación de peligro	3 puntos
4	Golpear a un rival y que pierda mas de 1 posición, sufra un trompo o daños en 1 parte del vehículo.	6 puntos
5	Golpear a un rival y que este sufra daños en 2 o más partes del vehículo o rompa motor.	8 puntos
Faltas descalificatorias		
1	Falta de respeto a otro piloto, equipo, organización por chat en directo o redes sociales	Expulsión del campeonato y/o foro según estime la organización
2	Golpear de forma deliberada a otro piloto de forma demostrable. (Si al dejar fuera de carrera al otro piloto, el piloto que golpea se beneficiase directamente en la lucha por el título individual o por equipos. Además de DQ puede conllevar la retirada total o parcial de puntos para su equipo.	Descalificación
3	No realizar la parada en boxes obligatoria	Descalificación
4	Conducción temeraria	Descalificación
5	Ser responsable de un gran accidente evitable al intentar un adelantamiento.	Descalificación
6	Usar diferentes compuestos de neumático en los ejes del vehículo	Descalificación
7	No usar ambos compuestos en carrera indicados por la organización	Descalificación
8	Bloquear a un piloto intencionadamente durante mas de 1 vuelta evitando ser doblado	Descalificación
9	Sobrepasar los límites de pista marcados por la organización con 3 o más ruedas en 9 o más ocasiones durante la carrera.	Descalificación
Los accidentes en la salida y durante la vuelta 1 pueden penalizar X2 si los comisarios lo estiman oportuno. En las salidas no se ganan carreras pero sí se puede echar por tierra el trabajo del resto de equipos.		X2
Reducción de sanciones por Fair Play		
1	Golpear a un rival y que pierda mas de 1 posición, sufra un trompo o daños en 1 parte del vehículo, esperarlo y cederle la posición	Retirada total de la sanción
2	Golpear a un rival y que este sufra daños en 2 o más partes del vehículo o rompa motor, esperarlo y cederle la posición	Reducción del 50% de la sanción
3	Golpear a un rival, que este acabe fuera de carrera debido al accidente y hacer un Drive Through	4 puntos

Existen dos clasificaciones en el campeonato, la clasificación general y la clasificación individual.

Si un piloto es sancionado y la sanción aplicada en una carrera determinada supere el total de puntos obtenidos en esa carrera, el equipo sumará 0 puntos, es decir, si el piloto consigue 15 puntos durante la carrera, pero es sancionado con 16 tendrá un resultado de -1 punto en esa carrera. La sanción será aplicada a la puntuación individual del piloto y el equipo sumará 0 puntos en esa carrera.

Con esta medida evitamos que los equipos puedan tener puntuación negativa.

PREMIOS

Premios confirmados hasta la fecha. (Cabe la posibilidad de que se amplíen)

Premios a equipos participantes:

División 1:

- Ganador: 200€
- Subcampeón: 100€
- 3º clasificado: 70€

División 2:

- Ganador: 100€
- Subcampeón: 50€
- 3º clasificado: 35€

Premios a pilotos participantes:

División 1:

- Campeón individual: Camiseta edición limitada LEC Torrè Wear
- Piloto con más poles: Par de guantes SimDrive
- Piloto con más "Grand Chelem" (pole, victoria y vuelta rápida): Cockpit Asombik (estructura y asiento)

División 2:

- Campeón individual: Camiseta edición limitada LEC Torrè Wear
- Piloto con más poles: Par de guantes SimDrive
- Piloto con más "Grand Chelem" (pole, victoria y vuelta rápida): Cockpit Asombik (estructura y asiento)

Sorteos entre participantes del campeonato:

- Sorteo de 1 logo de TM Custom Logos por carrera entre los pilotos que acaben la carrera. Este sorteo se realizará cada carrera que se dispute por separado.
- Sorteo de un curso de conducción deportiva en circuito cerrado entre todos los participantes del campeonato. Se sorteará 1 por división.

LÍMITES DE PISTA

Los límites de pista varían según el circuito o el diseño del mismo. Desde LEC marcamos como límites de pista la línea blanca que delimita el circuito, es decir, el coche no puede sobrepasar el piano hasta tocar la hierba o astroturf.

Debe de quedar como mínimo 2 ruedas dentro de la línea blanca para que se considere trazada válida o legal.

En situaciones de paralelos y luchas por posición se valorará la situación de la curva, posición de los coches e intenciones de ambos pilotos por parte de los comisarios.

Queda como norma general para todo el campeonato el límite de 8 salidas de pista por carrera y piloto para evitar ser descalificado de la carrera. Si el piloto alcanza la cantidad de 9 o más salidas de pista validadas por los comisarios será descalificado de la carrera.

Trazada válida o legal:



RECOMENDACIONES PARA PROBLEMAS DE CONEXIÓN

Estas son nuestras recomendaciones para aquellos pilotos que puedan tener problemas de conexión en las salas y que se queden clavados en las salidas.

Advertimos de que no son soluciones 100% efectivas y que a veces el problema está en el propio proveedor de internet del usuario.

1º: Se recomienda borrar los datos temporales del disco duro. Para esto siga la siguiente ruta:

- Abre "mi menú"
- Opciones
- Opciones
- Red
- Borrar datos temporales – eliminar – si

2º: Se recomienda que una vez realizado el paso 1 se reinicie la PS4 junto con el router desenchufando ambos de la pared.

3º: Una vez pasados 2 minutos con el router y la PS4 desenchufados, vuelva a conectar todo de nuevo e inicie GT Sport.

Estos pasos pueden ayudarle a recuperar la conexión a internet o solucionar las incidencias que tenía.

Aun así recomendamos que se ponga en contacto con su compañía de internet para que le activen el DMZ y le abran los puertos del router.

Tanto el DMZ como los puertos del router abiertos hacen que la conexión sea excelente y que no se produzca ningún error con los demás usuarios.

RECLAMACIONES

Para esta edición se ha implementado como novedad el sistema de comisarios de oficio en toda la carrera. Esto quiere decir que los jefes de equipo no están obligados a reclamar mediante el foro las acciones que crean convenientes.

Aun así, ponemos a vuestra disposición un email donde poder enviar vuestras reclamaciones o sugerencias a los comisarios para que así revisen concretamente esa situación.

Al revisar manualmente toda la carrera es posible que alguna acción pase desapercibida por lo

que aconsejamos a los jefes de equipo que, aunque los comisarios actúen de oficio, reclamen toda acción que crean necesario.

Para reclamar la acción deben de hacerlo completando la siguiente plantilla y enviándola al correo reclamacionesgtworldleague@gmail.com

Para poner una reclamación se piden los siguientes requisitos:

- Equipo reclamante:
- Piloto reclamante:
- Equipo reclamado:
- Piloto reclamado:
- Vuelta:
- Minuto de retransmisión: (este dato es importante aportarlo en caso de que se viera en directo)
- Consecuencias para el piloto reclamante:
- Descripción del hecho:

Resolución de incidentes: 24h una vez finalizada la carrera.

PRE QUALY

La Pre Qualy se realizará de la siguiente manera:

- Será obligatorio la participación de 4 pilotos del equipo indicados anteriormente en el foro a la organización.
- La sesión tendrá una duración de 15 minutos en total.
- Solo contará la mejor vuelta de cada piloto.
- Una vez finalizada la sesión se sumará la mejor vuelta de cada piloto del equipo obteniendo así un tiempo global del equipo durante la sesión.
- El circuito para la prequaly será Interlagos con la hora de 13:45h Día.
- El coche para realizar la prequaly será el Dodge Viper SRT GT3-R 2015.

RESPECTO Y EDUCACIÓN

Todo piloto deberá tratar con respeto a cualquier persona involucrada en el campeonato, sin importar cuál sea su condición públicamente. Las faltas de respeto públicas hacia cualquier integrante del foro, equipos, organización, etc conllevarán la inmediata expulsión del campeonato y foro. Esta medida y norma es necesaria para el bienestar de todos los que componemos el foro y competiciones.

III GT WORLD LEAGUE
LIGA ESPAÑOLA DE COMPETICIÓN.