



VRSIMRACERS
COMUNIDAD

NORMATIVA
2018-2019

NORMATIVA DE LA COMUNIDAD VRSIMRACERS

2019

REV.1.1 DE .15 DICIEMBRE 2018

Organigrama de la comunidad

Dirección

Es el órgano rector superior de Nuestra Comunidad. Es la persona o personas encargada/s de la gestión y realización de las labores ejecutivas de trascendencia, al mismo tiempo que todas aquellas decisiones críticas para la Comunidad, en nuestro caso en la actualidad, no es otro que el creador de ésta.

Administradores

Los administradores son los encargados de gestionar y organizar esta Comunidad, bajo las directrices determinadas por la dirección.

Comisarios

Los comisarios serán los encargados de revisar las reclamaciones acaecidas durante una carrera y decidir las correspondientes sanciones que se consideren oportunas para el buen desarrollo de las competiciones.

Los comisarios podrán actuar de oficio, ante cualquier incidente de carrera, sin necesidad de que sea reclamada ninguna incidencia, cuando ellos así lo estimen oportuno.

Es obligatorio el uso de la app Pitpenalty, aun así, los comisarios revisaran la primera vuelta, la entrada y salida de boxes, (que no se pisen las rayas continuas al entrar o salir de box y que no se supera la velocidad límite de entrada a box, que se efectúen los repostajes, incidentes de carrera vistos in situ el día de la misma)

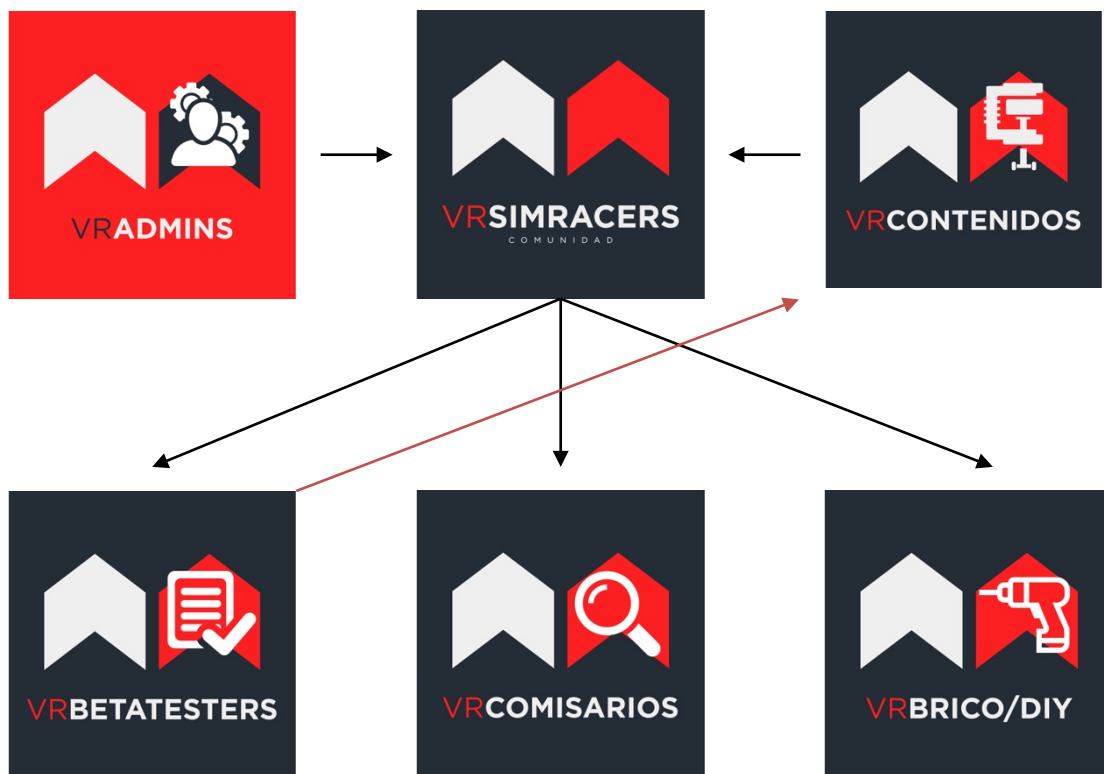
Beta Tester

Los Beta Tester, son los encargados de la tediosa tarea de comprobar mods, addóns, plug-ins, Circuitos y coches que se utilizarán en los próximos eventos, al objeto de garantizar el buen funcionamiento de los mismos.

Una misma persona podrá ser Directivo, Administrador, Comisario y Betatester al mismo tiempo, todo dependerá de las posibilidades de cada uno y su nivel de compromiso, aunque lo deseable es que cada tarea la realicen personas diferentes, y no sobrecargar a nadie con exceso de trabajo.

Todos los cargos son de carácter voluntario y nadie en la comunidad recibirá contraprestaciones económicas, o de cualquier otra índole, por sus aportaciones a la comunidad.

Con el objetivo de una mejor organización de la comunidad se han creado varios canales de Telegram, resultando un esquema de la siguiente forma:



Categorías

En nuestra comunidad se pueden destacar tres “categorías básicas” donde el piloto puede desarrollar su carrera profesional en el mundo de la Simulación Automovilística, en función del número de pilotos existentes en la misma:

- Novel
- Advance
- Professional

Novel (NVL)

Es el punto de inicio de nuestra comunidad, donde los nuevos pilotos han de demostrar sus habilidades y actitudes iniciales los nuevos incorporados a nuestra Comunidad, podrán participar en Copas y/o Campeonatos al igual que participar en cualquier otro evento o pachanga que se realice fuera de campeonatos.

- Una vez se complete una parrilla con un mínimo de 16 pilotos, se procederá al inicio de esta categoría.
- Las carreras de esta categoría, se desarrollan los jueves en semanas alternas.
- No podrá participar en competición aquél piloto que no tenga acreditadas mediante conexión online, 40 vueltas válidas en el server en los días previos a la carrera, será obligatorio tener activada la aplicación Pit Penalty. Se procederá al cierre del server a las 22:40 hrs. del día de carrera, justo antes del comienzo del briefing,
- Briefing: 22:45 a 23:00 hrs., recordatorio de normas de la comunidad y del campeonato, al igual que observaciones sobre las dificultades técnicas del trazado elegido y sus vehículos, así como observaciones a tener en cuenta durante el desarrollo de los entrenamientos libres, la calificación y la carrera.
- Libres: 23:00 a 23:05, cinco minutos para realizar algún ajuste y tener un contacto inicial con la pista, y mejorar el agarre de la pista.
- Calificación: 23:05 a 23:25, 20 minutos dedicados a la realización de la calificación que servirá para determinar la parrilla de salida de la carrera.
- Carrera: 23:25 a 00:25.
- Ascenso a la Categoría ADVANCE: promocionarán a dicha categoría aquellos pilotos de la categoría NOVEL que, a criterio de la administración, cumplan con el mínimo de limpieza exigido en pista y sus tiempos estén dentro de los límites de la categoría siguiente, en este caso ADVANCE y además cumplan con el pago de la cuota de acceso a dicha categoría.

Advance (ADV)

Tendrán acceso a esta categoría, aquellos pilotos que, a criterio de la administración, cumplan con el mínimo de limpieza exigido en pista y sus tiempos estén dentro de los límites de la categoría siguiente, en este caso ADVANCE

Otra forma de acceder a las categorías superiores, sin pasar por la NOVEL, es cuando el piloto que ingresa en nuestra comunidad, es conocido, tenemos referencias tuyas y tiene avalado su historial en otras comunidades, de piloto limpio y experimentado, en ese caso la directiva puede resolver su ingreso directo en la categoría que crea acorde a sus cualidades sin pasar por la categoría de promoción.

- Los pilotos de la Categoría ADVANCE, podrán participar junto con los pilotos de la NOVEL al objeto de cumplimentar los puestos libres que queden en parrilla, pero en dicha carrera y campeonato exclusivamente puntuarán los pertenecientes a dicha Categoría.
- Ascenso a la Categoría PROFESIONAL: promocionarán a dicha categoría aquellos pilotos de la categoría que terminen la temporada o el campeonato, en las primeras posiciones (A determinar por la administración).
- Descenso de categoría: Una vez se haya ascendido a esta categoría no se procederá a descender de la misma, salvo sanción aplicada por los Jueces que controlen los eventos del campeonato, debido a irregularidades muy graves durante su desarrollo. También se descenderá (cuando el número de participantes así lo aconseje) cuando seas de los últimos del campeonato para así poder dar relevo a que los mejores de la categoría precedente, puedan ascender.
- Horarios de esta categoría, se desarrollan los jueves en semanas alternas.
- No podrá participar en competición aquellos pilotos que no tengan acreditadas mediante conexión online, XXX vueltas. (vueltas a determinar en cada campeonato, en función de las necesidades y/o requerimientos) serán vueltas válidas en el server en los días previos a la carrera, y hasta el inicio del briefing será obligatorio tener activada la aplicación Pit Penalty. Se procederá al cierre del server a las 22:40 hrs. Al inicio del briefing del día de carrera, procediéndose al reinicio, al término del mismo a las 22:45 hrs.
- Briefing: 22:45 a 23:00 hrs., recordatorio de normas de la comunidad y del campeonato, al igual que observaciones sobre las dificultades técnicas del trazado elegido y sus vehículos, así como observaciones a tener en cuenta durante el desarrollo de los entrenamientos libres, la calificación y la carrera.



VRSIMRACERS
COMUNIDAD

NORMATIVA
2018-2019

- Libres: 23:00 a 23:05, cinco minutos para realizar algún ajuste y tener un contacto inicial con la pista, y mejorar el agarre de la pista.
- Calificación: 23:05 a 23:25, 20 minutos dedicados a la realización de la calificación que servirá para determinar la parrilla de salida de la carrera.
- Carrera: 23:25 a 00:25.

Profesional (PRO)

Es la máxima categoría a que puede alcanzar un piloto en nuestra Comunidad, cuando demuestra que es uno de los mejores pilotos, lo cuál no ha de confundirse con los más rápidos exclusivamente, vía ascenso desde las categorías inferiores o por convalidación de aptitudes previa acreditación de su participación en categoría idéntica en otras comunidades y haber pasado por la categoría ADVANCE de esta Comunidad.

Estará integrada por los pilotos más rápidos y experimentados de la parrilla de la ADVANCE, cuando el número de pilotos sea suficiente, siendo requisito imprescindible que la misma esté compuesta como mínimo por 15 pilotos.

- Descenso de categoría: Descenderán los pilotos que al finalizar el/los campeonatos/s hayan ocupado las últimas posiciones o por sanción aplicada por los Jueces que controlen los eventos el campeonato, debido a irregularidades muy graves durante su desarrollo.
- Horarios de esta categoría, se desarrollan los jueves en semanas alternas.
- No podrá participar en competición aquellos pilotos que no tengan acreditadas mediante conexión online, 40 vueltas. (vueltas a determinar en cada campeonato, en función de las necesidades y/o requerimientos) válidas en el server en los días previos a la carrera, será obligatorio tener activada la aplicación Pit Penalty. Se procederá al cierre del server, al inicio de briefing, del día de carrera, procediéndose al reinicio del mismo a las 22:45 hrs. Al final del mismo.
- Briefing: 22:45 a 23:00 h, recordatorio de normas de la comunidad y del campeonato, al igual que observaciones sobre las dificultades técnicas del trazado elegido y sus vehículos, así como observaciones a tener en cuenta durante el desarrollo de los entrenamientos libres, la calificación y la carrera.
- Libres: 23:00 a 23:05, cinco minutos para realizar algún ajuste y tener un contacto inicial con la pista, y mejorar el agarre de la pista.
- Calificación: 23:05 a 23:25, 20 minutos dedicados a la realización de la calificación que servirá para determinar la parrilla de salida de la carrera.
- Carrera: 23:25 a 00:25.

Horarios y fechas de la competición

Las carreras tendrán lugar inicialmente los jueves, salvo acuerdo en contrario por parte de VR Simracers, y constarán de:

Un briefing de 15 minutos de duración a través de Discord u otra herramienta que permita la comunicación simultánea mediante voz entre los distintos Pilotos y la Dirección. Se iniciará a las 22:45 horas, donde se pasara revista de pilotos que se encuentren inscritos al evento. Todo piloto que no asista al briefing no podrá participar en la carrera. (salvo autorización expresa de la dirección por motivo justificado)

El Objetivo del Briefing será el de recordar a los Pilotos las normas de Carrera, las sanciones y las peculiaridades del circuito (se explicará los puntos delicados del circuito y de la carrera), así como el comportamiento que se espera de los mismos durante el desarrollo de la misma..

Tras el mismo, se abrirá durante 5 minutos una sesión de prácticas libres destinadas a pasar lista y comprobar el pit penalty, al objeto tener un último contacto con la pista, donde se podrán realizar ajustes de última hora si fuese preciso.

Seguidamente comenzará la clasificación, que tendrá una duración de 20 minutos.

Entre el final de la clasificación y el comienzo de la carrera se dispondrá de 1,5 minutos para poder perfilar el Setup más adecuado y cualquier pequeño cambio de última hora.

Aproximadamente a las 23:25 horas dará comienzo la carrera con una duración aproximada de 1 hora o su equivalente en vueltas.

Campeonatos

Las categorías, NOVEL, ADVANCE y PROFESSIONAL disfrutarán de al menos tres campeonatos anuales compuestos por un mínimo de 4 carreras cada uno.

Habrà una parada estival para las vacaciones donde los que deseen podrán disfrutar de diferentes eventos o pachangas variadas, en Octubre se llevarán a cabo los últimos campeonatos del año, para finalizar antes de las festividades de Navidades y Fin de Año.

Las carreras se celebrarán cada 15 días, intercalándose entre si los diferentes campeonatos, uno cada semana, así la NOVEL se correrá cada 15 días y el Campeonato ADVANCE cada 15 días. Llegado el caso de tener categoría PRO, se establecerá fecha.

En la web existe un apartado donde se han publicado los calendarios correspondientes a las temporadas de 2018 y 2019.

En los campeonatos los pilotos podrán crear equipos de un máximo de dos pilotos, a excepción de carreras de resistencia o similares.

En un mismo equipo los dos pilotos correrán con el mismo modelo de coche y el mismo Skin, siempre que sea posible.

Cada equipo podrá tener su propio skin. Que será entregado en los plazos establecidos por la administración.

Un mismo equipo podrá tener dos pilotos en NOVEL, otros dos en categoría ADVANCE y dos más en categoría PROFESSIONAL.

Si algún equipo o algún piloto no realiza skin, se le asignara un skin por defecto.

En los campeonatos que no sean mono marca, se asignaran los coches por sorteo a los diferentes equipos, de tal forma que se compita con todos los coches.

Skins

Los skin son de diseño libre, están prohibidas alusiones políticas, ideológicas, religiosas, sexistas u obscenas en general. La dirección se reserva el derecho no admitir los mismos si lo considera oportuno en función de su contenido

Los skins deberán tener obligatoriamente los dorsales oficiales suministrados por la organización, al menos en las puertas del vehículo. La administración entregara a los pilotos las correspondientes plantillas, de los coches donde ya estarán colocados los, dorsales, y leyendas o logotipos que son obligatorios y que no pueden ser eliminados, cambiados de sitio o de color.



VR SIMRACERS
COMUNIDAD

NORMATIVA
2018-2019

Ayudas permitidas

- Daños activados (desde el 50 al 100%)
- Asistencia de Dirección: Desactivada
- Ayuda de Frenada: Desactivada
- Control de estabilidad: Desactivada
- Antibloqueo de Frenada (ABS): Dependiendo de la normativa real
- Control de Tracción (TC): Dependiendo de la normativa real
- Embrague: Activado
- Para las categorías NOVEL y ADVANCE las ruedas salen calientes. Para la categoría PROFESSIONAL, no.

Otras consideraciones

No existen sanciones del tipo slow down por tiempo en carrera ante cortes de trazada.

Está totalmente prohibido reiniciar la carrera una vez dado escape y vuelto a box, por el motivo que sea (rotura de motor, falló mecánico tras un incidente, cuelgue del PC. ETC.

Las salidas en falso en tiempo de carrera conllevarán una penalización por drive through.

En ciertos eventos y campeonatos, si la organización lo considera necesario, se podrán instaurar sistemas de 'setup fixed', 'regla de 106%' sobre la vuelta rápida de las sesiones de entrenamientos libres, consumo de combustible o neumáticos en altos o bajos porcentajes u otras similares.

Es obligatorio al menos una para en box donde se tendrá que como mínimo echar un litro de combustible. En carreras de 60 minutos, el box estará abierto para la parada obligatoria desde el minuto 15 hasta el minuto 45 de carrera, si por accidente se tiene que entrar a box a reparar antes o después del tiempo de apertura de box, esa parada no contara como parada obligatoria y por tanto se tendrá que parar otra vez. En carreras de diferentes duraciones el box estará abierto para la parada obligatoria en bloques de tiempo relativos a la duración total de la sesión.

Penalizaciones mediante lastres

Los vehículos se lastrarán según la clasificación del campeonato con los Kg de peso que la administración considere oportunos en cada campeonato y modelo de vehículo.

En cada carrera se pondrá un lastre a los 5 primeros clasificados en la clasificación general del campeonato en el momento de empezar cada evento, sus vueltas de clasificación o prácticas. Los empates se resolverán por el método habitual aplicado a la clasificación general. Como ejemplo, para vehículos TCR los lastres pueden ser cercanos a esta tabla:

- 1º.- 100 kg.
- 2º.- 80kg
- 3º.- 60kg
- 4º .- 40kg
- 5º .- 20kg.

Para los modelos Clio y León la tabla utilizada fue esta:

- 1º.- 50 kg.
- 2º.- 40kg
- 3º.- 30kg
- 4º .- 20kg
- 5º .- 10kg.

Aplicaciones de terceros

apps obligatorias

- Pitlane penalty versión VRS
- Discord

apps recomendadas

- helicorsa
- RealTime

apps desaconsejadas

- Ptracker

uso de discord audio y chat:

- Queda totalmente prohibido hablar en el briefing, calificación y en carrera, ni tampoco se puede usar el chat, el no cumplimiento de esta norma incurrirá en sanción.
- Solo podrán usar el Discord los comisarios de pista o administradores para el desempeño de sus funciones.

Banderas:

Bandera azul

Esta bandera señala a un piloto rezagado que ceda el paso a los pilotos de la cabeza de carrera, para no entorpecer el ritmo de la misma.

Puede tener varios significados según cuándo se utilice:

- Siempre —en entrenamientos y carreras—: se muestra estática al final del pit lane para indicar al piloto que sale del pit lane que hay coches que se aproximan por la pista. El semáforo del pit lane también muestra una señal parpadeante luminosa azul.
- En los entrenamientos: el piloto debe ceder el paso a un coche más rápido al cual se precede.
- En la carrera: el piloto va a ser superado por otro piloto que ha realizado al menos una vuelta más. El piloto que va a ser superado debe permitir el adelantamiento tan pronto como sea posible.

Bandera amarilla

Esta bandera señala un peligro en alguna parte del circuito. Los pilotos que la ven deben prestar más atención a los peligros que puedan existir en pista y reducir su velocidad si es necesario.

Con esta bandera, no se permite el adelantamiento y se debe reducir la velocidad. Puede ser mostrada a los pilotos de dos formas diferentes:

- Una bandera amarilla: reducir la velocidad, no adelantar y estar preparados para variar la trazada debido a la presencia de un peligro en un borde de la pista o en una parte de la misma.
- Dos banderas amarillas: reducir la velocidad, no adelantar y prepararse para variar la trazada o incluso para detenerse debido a la presencia de un peligro que obstruye la pista total o parcialmente.

Se muestran normalmente en el puesto de señalización inmediatamente anterior al peligro, aunque en algunas ocasiones se pueden mostrar en más de uno. La presencia de esta bandera antes de la salida, por la imposibilidad de algún conductor de empezar, obliga a la cancelación de la salida. Al reiniciar, se suele realizar otra vuelta de calentamiento.

Bandera a cuadros

Esta bandera representa la finalización de la carrera, cuando el piloto en cabeza en el Circuito cruza la línea de meta, completando su última vuelta.

Bandera negra

Comporta la exclusión total de la prueba: El piloto efectuó una maniobra antideportiva de suma gravedad, por lo que es sancionado con la exclusión total de la competición. Suele ser exhibida de forma directa, o después de haberse mostrado la bandera dividida, dependiendo de la gravedad de la falta.. El piloto debe detenerse en su box en el lugar designado previamente en el briefing, la próxima vez que se pase por la entrada de pit lane. En algunas ocasiones, las decisiones del comisariato respecto a una exclusión son tomadas una vez finalizada la competición, debido a la realización de análisis de la maniobra efectuada por el piloto infractor. Asimismo, se puede aplicar una exclusión durante los entrenamientos, dependiendo de la gravedad de la falta del piloto.

Atajos

Se entiende por Atajo el acortar la trazada de forma ilegal, con el objetivo de ganar tiempo ya sea por salirse de la carretera o por otras vías.

Se considera atajo, a sacar de la pista dos, tres o cuatro ruedas (a definir en cada campeonato). Los pianos se consideran parte de la pista.

Los atajos podrán ser revisados por los comisarios por reiteración de estos o denuncia de los participantes.

La reiteración de atajos de pista será controlada y sancionada con la app pitpenalty pudiendo llegar en casos extremos a la descalificación de la carrera por parte de los comisarios en tiempo de carrera a posteriori.



VRSIMRACERS
COMUNIDAD

NORMATIVA
2018-2019

Adelantamientos

Cruzar trazada: El piloto que va a ser adelantado, tiene como máximo UN (1) cambio de trazada para defender su posición. El piloto que incumpla esta norma conllevará un WARNING, su reiteración será sancionada con una penalización de final de la carrera.

Abandonos

Abandono durante la carrera: La palabra “abandonar” significa que se ha producido un daño suficientemente grave en el vehículo. En cualquier caso, está totalmente prohibido salir de box una vez pulsado el botón ESC para ir a boxes o si el propio simulador te lleva automáticamente a box por un accidente. No cumplir esta norma significa una descalificación de la propia carrera, más un Drive- Through en la siguiente.

Entrada de pits

Al objeto de determinar dicha penalización será obligatorio tener instalada y activa la aplicación PitLanePenalty o la que sea determinada por la Comunidad y/o los Comisarios.

En CASO DE QUE NO FUNCIONE EN PITLANY PENALTY. Se debe respetar la línea de salida de pits; no rebasándola hasta la distancia en que esta culmina, el que incumpla esta regla será penalizado una sanción al final de la carrera.

Se debe respetar el carril de entrada de pits, no sobrepasando la velocidad de 80 Km/h. (Al cruzar la línea) el que incumpla esta regla será penalizado al resultado final de la carrera. (esta regla variara según crea conveniente la administración pudiendo rebasándola por seguridad).

Otras notas de interés sobre sanciones

La aplicación Ptracker no estará permitida durante el transcurso de la clasificación y carrera. El uso de esta aplicación conlleva descalificación de la carrera. Y una sanción a determinar. El uso reiterado conllevará expulsión del campeonato.

El incumplimiento de una sanción impuesta por los comisarios acarrea una descalificación de la carrera en curso. Y una sanción a determinar.

Las sanciones son acumulables, tanto en número como en carreras. Hasta no haber cumplido una sanción las siguientes en las que se incurra, se irán acumulando y cumpliendo sucesivamente.

La acumulación de más de tres Drive-Through a lo largo de un campeonato acarrea la exclusión de la siguiente prueba disputada en el mismo campeonato. En caso de ser la última cita, la sanción correspondiente se evaluará por la administración.

La acumulación de más de tres Warnings a lo largo de un campeonato acarrea la pérdida de derecho a clasificar en la siguiente prueba disputada en el mismo campeonato. En caso de ser la última cita, la sanción correspondiente se evaluará por la administración.

El adelantamiento bajo condiciones de bandera amarilla queda prohibido. La sanción pertinente se estudiará en función del caso individual.

En caso de existir un ping muy alto en el servidor que pueda hacer peligrar el correcto desarrollo de una sesión oficial puede provocar el ser “kickeado” de inmediato, por parte de la organización.

Infracciones

Se aplicarán cuatro niveles diferentes de sanción. Estas sanciones contemplan tiempos de descuento en la carrera y/o W, DT, DQ.

Sanción en segundos.

- W: Warning (llamada al orden, aviso),
- DT: Drive-Trough (paso por boxes a la velocidad limitada de cada circuito, sin parar)
- DQ: Descalificado esa carrera.

Los DT se realizarán en la siguiente carrera, en caso de ser la última del campeonato, la administración decidirá qué medidas se toman. Los DT: Drive-Trough tendrán que cumplirse en las tres primeras vueltas de carrera. Todas las sanciones son acumulables, por ejemplo si un piloto tiene que cumplir con un DT para la próxima carrera, pero esa carrera no la corre, el DT quedará pendiente/acumulado para la siguiente carrera a la que el piloto asista.

Infracciones Leves

Infracciones Leves desde -5 hasta -15 segundos de penalización.

- Siempre que no funcione la app pitlane penalti: Superar la velocidad de entrada a box en no más de 15 k/h: -5 seg.
- Pisar o rebasar la raya continua de salida de box: -5 seg.
- Incumplimiento de la norma "cruzar trazada" -10 seg.
- Reiteración en el incumplimiento de la norma "cruzar trazada": -10 seg.
- Incumplir normas de bandera amarilla:-15 seg.

Infracciones Medias

desde -10 segundos hasta -20 segundos de penalización y Warning.

- Siempre que no funcione la app pitlane penalti: Superar la velocidad de entrada a box en más de 15 k/h: -10 seg.
- Ganar posición en una acción de doblaje: -10 seg.
- Accidente leve con ganancia de posición. -10 seg.
- Accidente leve con pérdida de posición con terceros -10 seg.
- Cambiar de trazada más de lo permitido para molestar o impedir adelantamiento o rebufo.-15 seg.

Infracciones Graves

Infracciones Graves: desde -20 hasta -40 segundos de penalización y DT

- Incumplir norma de bandera azul: -15 seg.
- Aprovechar para ganar posición o ventaja en la lucha de la misma: - 10 seg.
- Accidente moderado grave con perdida de posiciones: -20 seg.
- Ocasionar accidente durante clasificación: - 30 seg.
- Incorporarse a pista de forma peligrosa, provocando accidente directa o indirectamente: -30 seg.
- Recuperarse, maniobrar después de un trompo o siniestro dentro de la pista sin respetar a los pilotos que circulan en este momento.(pero si provocar accidente): -15 seg.
- Provocar accidente con daños a otro/otros pilotos: - 30 seg.
- Acumulación de tres "Warnings" en la misma carrera: Prohibición de calificar en la siguiente carrera y, por lo tanto, salir en el último puesto en la siguiente carrera.

Infracciones Muy Graves

Infracciones Muy Graves - sanción a determinar desde -30 segundos, DT y DQ

- Incumplir una sanción.
- Incumplir las normas de clasificación.
- Reiteración de atajos (más de tres)
- Accidente por conducta antideportiva: - 30 seg.
- Reincorporarse a carrera después de darle a escape e ir a box: DQ y DT para la siguiente carrera
- Acumulación de tres DT: Exclusión para la siguiente carrera
- Acumulación de 60 seg. o más de sanción en la misma carrera: DQ
- Incumplimiento de una sanción: DQ
- Incumplimiento de normas de clasificación: DQ
- abandonar la carrera (por aburrimiento y demás, no por roturas de motores): DT para la siguiente carrera.



VR SIMRACERS
COMUNIDAD

NORMATIVA
2018-2019

Consideramos

1. Accidente leve: Será así considerado, el roce o golpe suave ocasionado por un pequeño error de conducción del Piloto.
2. Accidente moderado: Será así considerado, El golpe moderado o fuerte ocasionado por un error grave de conducción del Piloto.
3. Accidente por conducta antideportiva: Aquella acción que desemboque en un accidente derivado de una conducta

Reclamaciones

Quedan totalmente prohibidas las discusiones y resolución de conflictos relativos a los lances de carrera a través de Discord, chat de la aplicación, Telegram o cualquier otro medio de comunicación; su uso podrá ser motivo de sanción en la comunidad,

Toda reclamación sobre los lances de carrera, serán dirigidas, al correo reclamaciones@vrsimracers.com, donde serán estudiadas por los comisarios que por turno corresponda.

Una vez publicada la sanción en el apartado específico de la web se podrá alegar por medio del sistema de comentarios de la sanción en cuestión, en la parte baja de la hoja, para ello, es imprescindible estar logueado como usuario válido en el sistema.

Los Pilotos podrán denunciar una actuación antirreglamentaria por parte de otro Piloto si así lo consideran. Tanto si el piloto denunciante ha sido perjudicado, como sino.

Si no hay denuncia, y ningún comisario advierte la infracción, no habrá sanción.

Aquellos pilotos que presenten una reclamación, deberán tener en cuenta la posibilidad de la actuación de oficio por parte de los Comisarios, pudiendo los mismos en su decisión, sancionar a uno, a los dos o a ninguno.

Las reclamaciones podrán ser realizadas en el plazo improrrogable de las 72 horas posteriores a la carrera. Aportando una breve descripción de los hechos, video o imagen en los que fundamente su pretensión en relación a los hechos objeto de reclamación.

Toda reclamación interpuesta fuera de plazo, será desestimada y por tanto no se tendrá por interpuesta.

Publicada en el apartado específico de la web la Sanción por parte de los comisarios al/los Piloto/s sancionado/s estos dispondrán del plazo de 48 horas desde su publicación al objeto de interponer recurso de apelación, entenderá y resolverá dicho recurso "La sala especial de apelaciones", que estará compuesta por un mínimo de 1 y un máximo de 3 jueces.

El recurso sólo podrá fundarse exclusivamente en este reglamento y/o en el error de apreciación o valoración de las pruebas aportadas por parte de los Comisarios, la misma será remitida al mismo correo electrónico al que se cursó la reclamación inicial, pudiendo sólo aportar nuevos elementos probatorios que no hubiera podido presentar o que no obraran en su poder en el momento de interponer la reclamación; los Comisarios deliberarán sobre la aceptación o no de las nuevas pruebas y alegaciones planteadas, dictando la sanción o absolución definitiva, que no será apelable y por lo tanto devendrá firme.

Puntuación de carrera

posición	puntos
1º	24
2º	23
3º	22
4º	21
5º	20
6º	19
7º	18
8º	17
9º	16
10º	15
11º	14
12º	13
13º	12
14º	11
15º	10
16º	9
17º	8
18º	7
19º	6
20º	5
21º	4
22º	3
23º	2
24º	1
siguientes (siempre que se acabe la carrera sin existir abandono): 1	

Para que un piloto puntúe debe completar el 80% del tiempo o de vueltas inicialmente publicado de carrera en el plazo de inscripción. De no ser así, no tendrá el Piloto derecho a puntuar.

En el caso de que la carrera termine antes de completarse el 100% pero después del 80%, esta carrera se considerará como válidamente celebrada y se tomarán a efectos de puntuación las posiciones de la vuelta anterior a su paso por meta.

Si un piloto se apunta a la carrera y no asiste su puntuación se contará como "-1" en la clasificación general, y si es reincidente, se estudiarán formas de sanción por parte de la administración. Si un piloto sufre un abandono durante una carrera por problemas con la conexión o cualquier otro motivo, su puntuación contará como 1. En el caso de caída masiva, y entiéndase por masiva que más del 50% de los participantes de la carrera abandonen por problemas con la conexión o por incapacitación moderada o grave de sus vehículos en la primera vuelta tras choque múltiple, se repetirá la carrera. Si se vuelve a producir colisión múltiple tras reiniciar la carrera, se volverá a repetir la ronda, esta vez con 1 segundo de retardo de salida entre coche y coche.

Caída por fallo de conexión. Transcurrido más del 75% de la carrera y abandonando por culpa de la conexión a internet, el piloto tendrá derecho a reclamar la mitad de puntos del puesto en el que iba en ese momento siempre que se justifique con pruebas o testigos en el apartado de "Reclamaciones".

Comportamiento y ética en pista y sanciones que acarrea su incumplimiento

Primero y primordial, a recordar siempre, estamos aquí con el fin de divertirnos, pasar un buen rato y poder hacer carreras online limpias.

Si hubiera algún miembro que, por sus actos en carrera o comentarios en la web, redes sociales, etc rompiera la armonía del grupo, será **EXPULSADO DEL CAMPEONATO**. Esta decisión extrema necesitará, el acuerdo de la administración.

Los pilotos inscritos en un Campeonato deben tomar conciencia de que las carreras dependen de todos y cada uno de los pilotos y de su compromiso conjunto para acudir a las citas correspondientes.

No hay nada más triste que ver una parrilla con 3 coches...Ya sea por este motivo o por cortesía o simplemente por educación con el resto de compañeros, en caso de no poder participar en cualquier carrera, y salvo fuerza mayor, se deberá avisar por al administrador de que no es posible la participación.

En carrera

Nadie tiene la obligación a dejarse adelantar, por muy despacio que vaya, salvo vehículos accidentados y pilotos doblados. Un piloto puede ser más rápido que otro, pero esto no implica que tenga el derecho de pasar salvo cuando le gane la posición limpiamente.

En caso de trompo o salida de pista, no se puede volver a pista sin antes cerciorarse de que no va a molestar a ningún compañero y siempre incorporarse con espacio suficiente.

El coche que pueda ser adelantado, solo podrá cambiar de dirección una única vez para evitar el adelantamiento y cerrar la puerta al coche de atrás.

El piloto que vaya a adelantar debe esperar el momento adecuado y hacerlo sin perjudicar al adelantado, aunque siendo más rápido, le suponga esperar varias vueltas detrás y no podrá meter el coche en cualquier sitio.

Cuando vayas detrás de un coche debes de conducir de forma que no colisiones por detrás con él, no importa si eres más rápido, si estás taponado por alguien, mala suerte, tienes que ganar la posición igual que todo el mundo, y aunque estés frustrado, es tu responsabilidad evitar la colisión, incluso si comienzan a frenar antes de lo que tú harías normalmente, tienes que anticipar esta posibilidad y pilotar teniéndolo en cuenta.

Si has intentado hacer de todo (girar, reducir, salir de la trazada, etc.) y aun así ves que la colisión es inevitable, entonces debes salirte de la pista, aunque te suponga tener un accidente si es necesario, para evitar el choque.

En el caso de que provoque un accidente o salida de pista de un compañero, seremos compañeros y le cederemos su posición, aunque con ello se pierdan más posiciones con otros pilotos, y no podrá volver a intentar adelantarlo hasta dos curvas después del lugar donde se produjo el accidente, para así darle tiempo al afectado a recuperar su situación en pista.

La mayoría de los pilotos con los que correrás son legales y no pretenderán causar accidentes, tampoco serán imprudentes.

Adelantamientos

Es responsabilidad del coche que adelanta (por su mejor percepción de la acción) tomar las medidas oportunas para no provocar accidentes en dicha maniobra.

El coche que circula delante tendrá prioridad para escoger la mejor trayectoria que considere para trazar una curva.

Cuando el coche que desea adelantar tiene su eje delantero a la altura del eje trasero del vehículo que va delante se considera que los vehículos están emparejados o luchando por posición en dicho caso, los dos vehículos tendrán que trazar la curva de forma que el vehículo que está a su lado tenga espacio suficiente para trazar dicha curva en todo su radio, sin salirse. O lo que es lo mismo tenemos que poder adelantar o ser adelantados sin que ninguno de los dos coches tenga que verse obligados a salirse de la pista.

Adelantamientos en curva

Para que un vehículo en disposición de adelantar pueda iniciar una maniobra de adelantamiento en el principio de una curva deben darse una serie de circunstancias:

Los dos vehículos llegaran al Principio de la curva a una velocidad similar. El vehículo en condición de adelantar estará con su eje delantero a la altura del eje trasero del coche que se pretende adelantar.

Cuando alguno de los anteriores casos no se dé, el vehículo en disposición de adelantar deberá abortar la maniobra de adelantamiento. En este caso, el vehículo en disposición de adelantar tendrá la obligación de permitir que el vehículo en disposición de ser adelantado trace la curva libremente. No tendrá, sin embargo, que realizar ningún tipo de maniobra que advierta al piloto en disposición de ser adelantado de que ha abortado la maniobra de adelantamiento.

En el caso en el que la maniobra sea iniciada, tanto el vehículo en disposición de adelantar como el vehículo en disposición de ser adelantado trazarán la curva por su carril. el piloto en disposición de adelantar podrá cambiar de carril únicamente cuando logre completar la maniobra con éxito.

El piloto de delante tiene siempre el derecho absoluto a usar la trazada que elija sin ninguna interferencia si no se pone nadie a su altura antes de que empiece a girar.

Si hay un emparejamiento suficiente antes del punto donde se empieza a girar, entonces el piloto de atrás tiene derecho a un espacio, el piloto de delante tiene derecho aún a defender su posición, desde luego, pero debe hacerlo desde una posición más abierta, dejando sitio para el piloto de detrás.

Anexo

Una excepción es, cuando el conductor de delante ha cometido un error suficiente para garantizar un adelantamiento, por ejemplo, frena demasiado tarde y se abre en el ápice, ha de reducir la velocidad, etc. esto sería una oportunidad de adelantamiento válida sin necesidad de tener en cuenta si había habido emparejamiento o no, con todo, aún se exige al piloto que adelanta que tenga todo el cuidado necesario.

Pequeños errores del piloto de delante pueden no ser suficientes para permitir un adelantamiento, de todos modos, el simple hecho de que el piloto de delante se salga un poco de la trayectoria no te da automáticamente derecho a espacio, debes aún juzgar si su error da claramente lugar a una oportunidad segura de adelantar.

Por lo que respecta al emparejamiento genuino, en general, cuando vas en una curva al lado de otro coche: El coche que va por el exterior tiene el derecho a la mitad exterior de la pista a todo lo largo de la curva, hasta la salida, no se le debe empujar contra la parte exterior en la salida de la curva.

El coche que va por el interior tiene derecho a la mitad interior de la pista en toda la extensión de la curva, hasta la salida, no debe se le debe empujar hacia el interior durante la trazada.

Siempre recordar que el coche que adelanta es responsable de evaluar la situación y hacerlo con suficiente cuidado para no provocar un contacto.

Doblaje

Sabremos que estamos en situación de ser doblados, cuando veamos bandera azul o utilizando el "REALTIME" que nos indica los pilotos que se nos acercan por detrás, a que distancia están de nosotros y que posición tienen en carrera, en este caso deberemos de facilitar dicho adelantamiento en el menor tiempo posible (en ningún caso tardaremos más de una vuelta).

Cuando el piloto que nos dobla lo tenemos a 1 segundo o menos (si lo vemos oportuno antes, pues antes), procederemos a levantar el acelerador para facilitar su adelantamiento, preferiblemente en recta y nunca frenar ni realizar un cambio de trazada, o lo que es lo mismo nunca nos apartemos, el piloto que adelanta ya escogerá la mejor trazada que le convenga.

Si hay más de un coche doblado que estén peleando por una posición, deberán dejar la disputa hasta que el que va delante sea doblado.

Si dos o más pilotos están juntos y van a ser doblados no se podrá en ningún caso aprovechar dicha maniobra para adelantarse entre sí, y si esto ocurre deberá inmediatamente de devolver la posición, en caso contrario podrá ser sancionado.

El piloto doblado no podrá desdoblarse, a no ser que el coche que dobla sea manifiestamente más lento, o por avería, accidente o salida de pista.

El piloto que va a ser doblado deberá de decidir el momento en el que cumplir con la cesión de su posición, en función de la seguridad de la carrera y de la suya misma, no podrá adelantarse en curvas o chicanes por parte del piloto que dobla, salvo que claramente le ceda la posición el doblado, al objeto de evitar un incidente de carrera, en el que podrían ser sancionados ambos pilotos.

El piloto que está doblando no podrá acosar insistentemente al que pretende doblar, en las zonas del circuito donde adelantar es imposible en su defecto conlleve un riesgo alto de accidente. Sólo podrá acercarse para realizar un adelantamiento en los términos anteriormente expuestos."

Los doblados deben facilitar el adelantamiento siempre siguiendo su trazada, simplemente decelerando (nunca frenando fuerte).

Los dobladores deben tener paciencia y realizar una maniobra clara dejando suficiente espacio para el doblado.

Se puede presentar que un rezagado tenga mejor ritmo que el piloto punta, por fallos mecánicos o que el vehículo de punta se saliera de pista. ÚNICAMENTE EN ESTE CASO el vehículo rezagado puede realizar el adelantamiento y recuperar la vuelta perdida. Pero si el piloto puntero se recupera y vuelve a alcanzar al rezagado, este último tiene que dejar pasar al puntero. El piloto que falte a la regla tendrá una penalización de



VRSIMRACERS
COMUNIDAD

NORMATIVA
2018-2019

tiempo correspondiente (Si adelantas al que te ha doblado, y eres más rápido que él, puedes permanecer delante).

Otras Normas en pista

Si tu coche es inconducible, se aconseja entrar a modo espectador dando por concluida tu participación en la carrera, si continúas en ella y provocas incidentes en pista, es bajo tu responsabilidad y asumiendo que puedes ser sancionado.

Si notas problemas de Lag, por favor, sal de la carrera. Si notas problemas de lag de un compañero, por favor, comunícalo en directo a través de Discord.

El carril de salida de boxes, en la parte común a la pista, puede ser usado por cualquier piloto, siempre y cuando dicho carril no esté siendo usado por algún piloto que sale de boxes. En caso de encontrarse un piloto saliendo de boxes por dicho carril, el piloto que sale, es quien tiene prioridad de paso en dicho carril.

Aquel piloto que origine un accidente provocando que otro piloto tenga una pérdida de posición/es tendrá una penalización a determinar por la administración.

Financiación de la comunidad

Para el funcionamiento de la comunidad es necesario poder cubrir los gastos generados en su servicio, hosting, server, etc.

Dicho importe sale de la aportación voluntaria de los participantes en la comunidad, SIN DICHO PRESUPUESTO LA COMUNIDAD TENDRIA QUE CERRAR SUS ACTIVIDADES.

Estar al día en el pago (que repito, es voluntario) trae consigo ciertas ventajas o beneficios, el primero es pertenecer a la comunidad como SOCIO, poder ascender a las categorías, Advance y Profesional (PRO) y disponer de plaza garantizada. En el caso que la afluencia de pilotos sea mayor que la capacidad del server., en los eventos extras, como pachangas, especiales de verano, navidad, etc.

La categoría NOVEL está considerada como categoría de promoción y por tanto su entrada es libre, y no se necesita haber pagado cuota alguna, y lo mismo ocurre con los eventos especiales.

Pero en el caso de más afluencia de pilotos de los que permita el server, solo los que han aportado (SOCIOS) tendrán preferencia a correr.

OJO, el hecho de pagar la cuota no da derecho inmediato a ascender de categoría, para eso es necesario que el ascenso sea supeditado por la administración según la normativa (ver ADVANCE)

La cuota de inscripción a esta comunidad se ha fijado en 12 euros anuales. La forma de pago se realiza a través del PayPal de la comunidad. El dinero acumulado será destinado a pagar servidores dedicados a Assetto Corsa y un hosting + dominio para la web comunitaria.

Todas las cuentas se harán públicas en la página web.

En caso de cubrir todos los gastos destinados a servidores y hosting el dinero restante se destinará a una caja común y esa cuantía servirá para rebajar la cuota del próximo ejercicio.

Si un participante de la comunidad decide marcharse no se le reembolsará la cantidad aportada, salvo que el compañero que se va, lo solicite y tras estudiar al caso, los administradores decidan reembolsarle.

Servidores

La carrera se reiniciará únicamente si la administración detecta anomalías ajenas a la simulación durante el transcurso de la primera vuelta.

En el caso de que algún piloto pierda la conexión con el servidor durante el desarrollo de la carrera, no podrá regresar a la misma, dando por terminada su participación.

En el caso de que un piloto detecte lag, deberá retirarse inmediatamente de la carrera, lo mismo ocurrirá si este piloto es avisado por un administrador.

En caso de caída del servidor la carrera se dará por nula en ese campeonato.

Si por motivo del servidor o por motivo de tu PC te ves fuera de carrera no podrá volver a entrar en pista.