

REGLAMENTO DEPORTIVO



Reglamento Deportivo

www.genracing.com.ar

1. PRINCIPIOS GENERALES

1.1. ACEPTACION REGLAMENTARIA

- La Comisión Asesora y Fiscalizadora (CAF) y en conjunto con los Moderadores de Gen Racing Argentina organizarán los Campeonatos a disputarse en <http://www.genracing.com.ar>.
- Todo piloto inscripto en un campeonato Online, hospedado por GEN RACING ARGENTINA, ha de aceptar sin excepción las normas descritas a continuación.
- La Organización se reserva también el derecho, siempre a modo de votación por parte de los integrantes, de la inclusión y/o expulsión de algún piloto.
- La inscripción a los campeonatos se llevará en el apartado del foro correspondiente.
- Los Mods o Versiones de la Zona de Descargas de GEN RACING son de uso exclusivo de la Liga y esta totalmente prohibido su distribución. Únicamente se podrán divulgar con el previo conocimiento y consentimiento expreso de la CAF. El incumplimiento de esta norma supondrá el Baneo de la Web indefinidamente.
- Se pide puntualidad a todos los participantes. Los horarios son los establecidos. En el caso de "caídas" la posición en parrilla será la que determine el juego independientemente de la obtenida en calificación.

1.2. CONDICIONES GENERALES

1.2.1. SERVIDOR

- Nombre del servidores www.genracing.com.ar
- Acceso al Servidor 190.183.60.151
- Contraseña: Se dará a conocer por PM a los integrantes inscriptos.
- Versión del rFactor V1.255F
- Dispositivo de Manejo: Volante (No se permiten Gamepads, Teclado, Joystyck u otro dispositivo en los campeonatos realizados fuera de "Futuros talentos")
- Ayudas permitidas: Solamente Embrague

- Consumos Neumáticos: Normal * | Combustible: Normal*
- Fallos mecánicos: Time Scaled
- Vuelta de Formación: Si*
- Vista de Cockpit.

*Se puede modificar dependiendo del mod. y el tipo de torneo.

1.2.2. CAIDA MASIVA DEL SERVER

-Se considera "caída masiva del server" cuando la cantidad de pilotos afectados es 50% o mas de la grilla y se desconectan todos en un período no mayor a 5 segundos.

-No se reiniciara el server en ningún caso una vez pasado a carrera.

-En caso de una "caída masiva del server", si la carrera superó el 50% de la misma (por tiempo o vueltas) se dará por terminada tomando en cuenta la clasificación de la vuelta anterior a la que se produjera la "caída" y se otorga la totalidad de los puntos del evento.

-Si la "caída" es anterior al 50% de la duración de la carrera, se otorga la mitad de los puntos del evento tomando la clasificación de la vuelta anterior a la que se produjera la "caída".

-Si la "caída" se produjera antes de largar la carrera (pre grilla o vuelta previa) se suspende el evento y la CAF determinar la fecha de realización del mismo, pudiendo ser el mismo día si el administrador cree poder hacerlo.

-Todos estos casos se analizarán por la CAF una vez terminada la carrera (evitando reiniciar la misma) y mediante la denuncia de uno de los participantes del evento.

ES IMPORTANTE ENTENDER QUE EN CASO QUE SE PRODUZCA UNA CAIDA MASIVA LA CARRERA SE DARÁ POR TERMINADA UNA VUELTA ANTES DE LA EN QUE SE PRODUJERA LA CAIDA Y ESE SERÁ EL RESULTADO FINAL INDEPENDIENTEMENTE DE COMO HAYAN LLEGADO A LA BANDERA A CUADROS.

1.2.3. BANDERAS

Las banderas son el medio de comunicación entre los comisarios de la carrera y los pilotos.:



- Fin de peligro. Reinicio



- Peligro. Incidente en el sector.



- Ceda el paso.



- Parada inmediata de carrera. Final de sesión.



- Parada inmediata del piloto señalado.



- Fin de carrera.



- Amarilla parpadeante, Vehículo de seguridad en pista. Safety Car



- Pase y siga



- Stop and Go

1.2.4. HORARIOS

Todos los horarios son expresados en UTC/GMT -3hs. Usu Horario Oficial en la Republica Argentina.

Practicas Oficiales: 21.00hs

Qualy: 22.30hs

Warmup: 22.40hs

Carrera: 22.45hs

2. COMPORTAMIENTO EN PISTA

2.1. VUELTA PREVIA O DE FORMACION

Las carreras se disputarán con vuelta de formación, se deberá tener extrema precaución de no chocar o perjudicar a un rival, esto puede ser motivo de exclusión o penalización.

Queda prohibido frenar el automovil y practicar largada durante esta vuelta.

2.2. SAFETY CAR

Salida de safety car: en ese momento se deberá mantener la posición de carrera y conservarla hasta que se nos indique lo contrario. (Si rFactor indica avanzar no obedecer, si indica retrasarse recomendamos hacerlo sino sanciona el simulador)

Quien en ese momento este en primera posición tendrá que ir a buscar el **S.C.** y girar lo más cercano a él que se pueda, siempre manteniendo una distancia prudencial de seguridad. (Claro está, tampoco se puede girar excesivamente lento porque se nos advertirá y podemos llegar a ser sancionados)

No estará permitida una conducción agresiva de aceleraciones y frenadas bruscas pues podemos dar una impresión falsa a nuestros perseguidores y provocar un accidente.

El sistema nos alertará que en la próxima vuelta se relanzará la carrera (Greenflag next round) y debemos estar atentos ante la finalización de esa vuelta ya que como nos notificó se lanza la carrera. Ante una eventualidad de carrera bajo **Safety Car** y ya anunciado el (Green flag Next Round) puede que el sistema de rF decida no relanzar porque los problemas en pista aun persisten lo cual prorrogara el lanzamiento cuantas vueltas el sistema crea conveniente. (deberemos estar atentos al próximo aviso)

Se aclaran algunos puntos a tener en cuenta:

1- Se puede entrar a boxes siempre y cuando el semáforo del mismo se encuentre en verde o veamos la leyenda **Pits open** (al regresar a pista se sumará a la fila india en el lugar que le toque.*

* Aclaraciones

- Si la posición esta en duda con otro auto de pista, prevalecerá siempre el del auto de pista.
- Si la prueba tiene parada obligatoria **no cuenta la parada con Safety Car** en pista.

2- No se pueden cumplir las sanciones tipo Drive Trough o Stop and Go mientras haya un S.C.

3- Se deberá mantener una distancia prudencial con el piloto que vaya delante y prestar atención a

quien lo sigue, esto hara que la fila india sea ordenada.

Una vez relanzada la carrera (bandera verde o Green Flag) no se puede superar hasta pasar por la linea de meta, (el sistema de rfactor sanciona esto inmediatamente.) también se nos informará de cuando se reanuda la carrera mediante un mensaje escrito en la parte inferior izquierda de la pantalla. (Green Flag!!)

2.3. PIT LANE - PIT IN & PIT OUT

- La entrada y salida del PIT se hará de forma manual, sin las ayudas del juego, salvo el limitador de velocidad.
- La velocidad en el Carril de Boxes es la que marque cada circuito, y la superación de la misma durante la entrada y salida, será motivo de penalización de STOP & GO por parte del servidor.

2.4. CARRERA

2.4.1. ADELANTAMIENTOS

- El piloto que va a superar tiene la mejor visión que el piloto al que va a adelantar, esto lo hace mas responsable en una manobra de sobrepaso, siendo la mayoría de las veces el responsable de un incidente en el caso que lo haya.
- Quedan permitidos los apoyos entre coches, siempre y cuando este apoyo no saque de pista al piloto que recibe el apoyo o provoque perdida de control del vehiculo, lo cuál sería motivo de sanción.
- Para asegurar el mínimo número de colisiones, se espera que los pilotos no completen sus maniobras de adelantamiento a no ser que tengan claramente la posición ganada al piloto que quieren adelantar. Igualmente el piloto que adelanta debe de tener en mente que el Lag puede crear retrasos en los correspondientes PCs de los implicados, así pues, debe de estar seguro de la maniobra que va a efectuar para completar el adelantamiento. Como en la vida real, el adelantamiento no siempre es posible. Si un piloto más rápido se encuentra frenado por uno mas lento que no esta siendo doblado, y no encuentra ningún modo seguro de adelantar, se ha de esperar detrás hasta que encuentre el momento adecuado de adelantarlo. Se requiere paciencia, no desesperación.
- Adelantar cortando la pista, o saliéndose fuera no esta permitido. Un piloto que gane posiciones en este tipo de maniobras, debe de dejar pasar a aquel / aquellos que se hayan visto perjudicados por su maniobra.
- Un piloto está en disposición legal de disputarle la trazada en curva a otro piloto siempre que vaya en su misma vuelta. Cumplido este requisito, ambos pilotos han de tener en cuenta que el trozo de pista que llamaríamos de **negociación de curva** ha de ser compartido y que cada piloto tiene derecho a la mitad de la pista correspondiente. El coche que va por fuera no puede cerrarse e invadir el interior de la curva (posible encontronazo con el otro coche) y el que va por el interior ha de tener cuidado de no pasarse de frenada y de no invadir la parte exterior al acelerar saliendo de la curva (posible encontronazo con el contrario).
- En las salidas de pista, bien por error de conducción bien por incidente con otro/s pilotos, se ha de tener especial atención a la reincorporación al circuito. Esta reincorporación se hará inexcusablemente sin molestar el paso de otros pilotos que circulen correctamente. Recomendamos

que antes de entrar en pista, se pare se mire y se entre. Si algún piloto incumple esta norma y colisiona o hace que otro piloto tenga un percance como consecuencia de esto, se le penalizará con falta grave.

2.4.2 MANIOBRAS DE ADELANTAMIENTO DE RESAGADOS

- RESAGADO: Un piloto que esta siendo doblado debe de apartarse de la trazada, y así permitir el doblaje sin perdida de tiempo para el que dobla. Retener al coche por más de tres (3) curvas resultará en algún tipo de penalización para el piloto rezagado.
- SIENDO SUPERADO CON VUELTA MENOS: No ralentices en la trazada, especialmente en una zona de aceleración como puede ser la salida de una curva. Muévete fuera de la trazada en una recta o a la salida de una curva, estate atento al retrovisor y la vista de atrás para observar si vienen pilotos en la vuelta del líder.

2.5. SANCIONES

MANIOBRAS PROHIBIDAS

2.5.1 BARRIDO DE PISTA

Es cuando el piloto que va delante cierra su línea mas de una vez en la misma recta para no ser superado por el piloto de atrás. Otra situación es cuando el piloto que va delante se cierra hasta el punto que deja sin pista a su rival sacandolo de la pista.

2.5.2 TOQUE LATERAL FUERTE

Es cuando los autos se apluden de tal forma en que el piloto que es superado se ver perjudicado por un trompo o salida de pista. Otra situación es cuando el golpe lateral es de la mitad del vehiculo hacia atras que generalmente provoca trompo del rival.

2.5.3 TOQUE DE ATRAS

Típico toque en el que el piloto que viene persiguiendo a otro se pasa en el frenaje y toca al que va delante provocando despiste o perdida de posiciones.

2.5.4 CORTAR CAMINO

LIMITE DE PISTA: se considera pista al asfalto que está entre las líneas blancas del perímetro, los pianos **NO** se consideran pista.

LIMITE EXTERNO EN LAS CURVAS**: Se permite máximo dos ruedas en el piano y dos sobre las líneas blancas.

Grafico alusivo (Forma Incorrecta)



Grafico alusivo (Forma Correcta)



LIMITE INTERNO EN LAS CURVAS**: Se permite máximo dos ruedas sobre el piano y dos en el asfalto , estas ultimas claramente fuera del piano.

** Cualquier exceso de esto será motivo de penalización.

2.5.5 NO CUMPLIR PARADAS OBLIGATORIAS

No detenerse en boxes en caso que la carrera cuente con paradas obligatorias.

2.5.6 DEJAR SIN PISTA AL RIVAL EN CURVA

Es cuando dos pilotos van a la par y uno aprieta al otro de tal modo que lo deja sin pista u obliga a levantar para evitar el accidente.

2.5.7 CUALQUIER TOQUE PRODUCIDO CON PACE CAR O EN VUELTA PREVIA

Chocar a un vehículo rival de manera desmedida durante un período de Pace Car o de vuelta de reconocimiento.

2.5.8 ENTRADA A LA PISTA

La entrada al circuito por despiste se debe realizar lo mas paralelo a la pista posible.

2.5.9 AYUDA EXTERNA

No se permite ningun tipo de ayuda de otro piloto, quedando prohibido empujar o dar cualquier tipo de auxilio que ponga en peligro a los demas participantes y al normal desarrollo de la competencia. El piloto que ayuda será excluido mientras que el ayudado se lo reubicará en la posición que tenia si hubiese abandonado.

2.5.10 CHAT y BOCINA EN CARRERA Y CLASIFICACION

Queda prohibido el chat en carrera y clasificación al igual que tocar bocina, se sancionara al piloto que lo

haga.

2.5.11 LUCES EN CARRERA

En los torneos que lo permitan mediante un reglamento particular se podrá hacer luces unicamente a los rezagados para que estos sepan que deben dejar el paso a los punteros y de esta forma evitar incidentes, de otra forma queda **PROHIBIDO** utilizarlas. Queda completamente prohibido utilizarlas en clasificación siendo esto motivo de sanción.

2.5.12 PIT LANE - PIT IN & PIT OUT

- En el momento de la salida del Box, hay que estar muy atento ,respetar siempre los semáforos, dando paso a los pilotos que en ese momento estén en pista.
- La salida del Box se relajará sin pisar la línea blanca delimitadora del carril de salida, ya que cruzar esta, entorpeciendo a otros pilotos, puede ser causa de penalización, una vez terminada la carrera.

2.5.13 FORMA DE PENALIZAR

APLICACION DE FALTAS EN CLASIFICION

- Se verificarán los cortes según el punto 2.5.4. del reglamento de LOS 5 PRIMEROS PILOTOS de la clasificación, el resto se hará solamente por denuncia, en caso de encontrar una infracción la CAF es libre de aplicar la sanción que crea mas conveniente al beneficio logrado por dicho corte.
- Se verificará las maniobras que perjudiquen a otros pilotos en la clasificación unicamente por denuncia.

Aclaraciones:

- Si el piloto que hace la Pole Position se excede de los límites de la pista y es sancionado automaticamente pierde el punto de la Pole y pasa para el siguiente piloto en clasificación, asi sucesivamente hasta que se encuentre al piloto no sancionado.

APLICACION DE FALTAS EN CARRERA

La CAF es libre de dar **apercibimiento, puestos de recargo, tiempo en carrera, no clasificar a futuro, largar de boxes a futuro, kilos, pase y siga, excluir y hasta suspender a un piloto** de acuerdo a lo que crea correcto en el momento y a la situación de carrera.

2.13.5.1 **Apercibimiento:** un apercibimiento es un toque menor que provoca perdida de tiempo al piloto perjudicado, en caso de hacerlo perder posiciones será sancionado con tiempo, puesto o exclusión segun corresponda ya siendo sanción y no apercibimiento. Apercibimiento suma 0.5 en la Tabla de faltas.

2.13.5.2 **Sanción:** una sanción es cualquier falta en la cual el piloto responsable del incidente perjudica de tal forma al perjudicado que lo hace perder tiempo o posiciones de manera grosera. Será sancionado con puestos, tiempo. Sanción suma 1 punto en Tabla de faltas.

2.13.5.3 **Exclusión:** suma 2 puntos en Tabla de faltas.

Aclaraciones:

- En carrera se verificará los cortes de los **5 PRIMEROS**, el resto se verá por denuncia únicamente.
- Siempre que una falta provoque el abandono de piloto perjudicado será sancionado con **EXCLUSIÓN**.
- Siempre que un piloto abandone y fuera sancionado en carrera se le darán **puestos de recargo y no tiempo de recargo**.

FALTA Y CRITERIOS DE USO:

Apercibimiento + Aparcibimiento = sanción de tiempo o puestos según corresponda

Apercibimiento + Aparcibimiento + Aparcibimiento = EXCLUSIÓN

Apercibimiento + Sanción = sanción de tiempo o puestos según corresponda

Sanción + Sanción = EXCLUSIÓN.

TABLA DE FALTAS

Por acumulación de sanciones se aplicará la siguiente tabla durante el torneo:

3 FALTAS: al llegar a este número de sanciones no podrá clasificar en la proxima carrera.

6 FALTAS: el piloto que llegue a este número en el campeonato largará desde boxes en la proxima carrera en mod de Rfactor, en Simu TC no clasificará ni correrá la serie teniendo que largar ultimo la final.

MAS DE 6 FALTAS: largar de boxes por cada sanción aplicada.

Las **FALTAS** son independientes de cada torneo y se borran al final de los mismos.

3. DESARROLLO DEL CAMPEONATO

3.1. ENTRENAMIENTOS

3.1.1. LIBRES

- Está permitido cortar chicanas y variar trazadas siempre que no moleste en los entrenamientos de los demás pilotos.
- Esta prohibido chocarse con otro coche o molestar el entrenamiento de un piloto.
- El coche que esta en vuelta de calentamiento debe apartarse totalmente.
- El coche que esté en vuelta no tiene obligación de apartarse.

3.1.2. OFICIALES

- En el caso de que dos pilotos estén en vuelta rápida, y el piloto que precede al primero, circule más rápido que este, queda a decisión del piloto que circule delante el dejar pasar o no al piloto que le precede, no estando obligado a hacerlo, salvo por voluntad propia.
- Esta totalmente prohibido cortar chicanas.

3.2. CLASIFICACION - QUALIFYING

3.2.1. DESARROLLO

- Duración: La tanda de clasificación cuenta con un total de 3 vueltas, donde la primera se utiliza para salir de boxes, la segunda para cronometrar el tiempo (también llamada VUELTA LANZADA) y la tercera para regresar a BOXES (luego de la VUELTA LANZADA también se puede presionar la tecla ESC).
- Se ordenarán los autos en la parrilla de largada según los tiempos obtenidos durante la vuelta lanzada de menor a mayor, el piloto que obtenga menos tiempo largará 1ero, el que obtenga un tiempo mas alto 2do. y así sucesivamente.
- Está totalmente prohibido el uso del CHAT durante los 10 minutos de duración, así como el uso de BOCINAS y LUCES.
- Queda totalmente prohibido salir de boxes con semaforo en rojo, esto es una acción de penalización.
- Se debe mantener obligatoriamente la velocidad de boxes en esta tanda, omitir esto es causal de sanción.

3.2.2. COMPORTAMIENTO PILOTOS

- Durante la tanda de clasificación, los pilotos han de estar muy atentos, mientras circulen en vuelta de calentamiento, mirando de no interponer su trazada a los pilotos que le preceden, siempre y cuando estos estén realizando su vuelta rápida.
- En el caso de que dos pilotos estén en vuelta rápida, y el piloto que precede al primero, circule más rápido que este, queda a decisión del piloto que circule delante el dejar pasar o no al piloto que le precede, no estando obligado a hacerlo, salvo por voluntad propia.
- Una vez concluida la tanda de clasificación, se dará paso a la sesión de WarmUp.
(Consejo: Buscar siempre salir con el grupo más parejo en su tiempo de vuelta)

3.3. WARMUP

- Durante la tanda de Calentamiento es aconsejable girar con el tanque lleno para notar que el auto es diferente con tanque lleno, que las gomas frías reaccionan distinto. Esto sirve para acostumbrarse para la largada y para tener en cuenta en las primeras vueltas que son críticas.

3.4. CARRERA

3.4.1. LA SALIDA

- La duración de la carrera será de un número de vueltas determinado y un tiempo límite que será entre 30 min. y 120 min.

- Uno de los momentos más delicados justo después de la salida es en la primera vuelta, en la que tanto neumáticos como frenos no están en su nivel óptimo de rendimiento. La CAF espera de los pilotos que su objetivo sea el de mantener la posición adquirida en la tanda de clasificación y que no pretendan empezar a adelantar adversarios nada más salir el semáforo verde. Eso no impide que si un piloto ha tenido alguna incidencia (salida lenta, salida de pista, etc.) o incluso su ritmo es muy inferior al que le precede, que se intente el adelantamiento, aunque advertimos que durante esta primera vuelta las incidencias o errores de conducción por querer ganar la posición al contrario serán castigadas más severamente que durante el resto de la carrera.

- Se prohíbe celebrar el final de carrera con los típicos choques antes de que la totalidad de pilotos haya arribado a la meta para evitar al máximo las bajadas de FPS (fotogramas x segundos) que eso produce en los pilotos que todavía no han terminado su última vuelta.

- Cualquier incidente, que un piloto considere fuera del reglamento, no deberá iniciar el debate público, deberá ser notificado posteriormente a la carrera, por PM a la CAF.

3.4.2. DESARROLLO

- PIT LANE - PIT IN & PIT OUT

a. La entrada y Salida del PIT se hará de forma manual, sin las ayudas del juego.

b. Es obligatorio parar en boxes: La velocidad en el Carril de Boxes es la que marque cada circuito, y la superación de la misma durante la entrada y salida, será motivo de penalización de STOP & GO por parte del servidor.

c. En el momento de la salida del Box, hay que estar muy atento y respetar siempre los semáforos, dando paso a los pilotos que en ese momento estén en pista.

d. La salida del Box se ha de hacer sin pisar la línea blanca delimitadora del carril de salida, ya que cruzar esta, entorpeciendo a otros pilotos, puede ser causa de penalización una vez terminada la carrera.

3.3.3. SAFETY CAR - SUSPENSION DE LA CARRERA

- Si fuese necesario suspender la carrera porque el circuito es bloqueado por un accidente o porque el tiempo u otras condiciones hacen peligroso de seguir, el Administrador del Gran Premio suspenderá el evento.

- El retraso será tan corto como sea posible y en cuanto se conozca un tiempo de reanudación los equipos serán informados vía CHAT o FORO en su caso.

3.3.4. FINALIZACION

- El Server dará a la señal de final de carrera en la Línea en cuanto el coche principal ha cubierto la distancia de carrera.
- Si por cualquier razón la señal de final de carrera se dá antes de completar el número de vueltas establecido, o el tiempo establecido ha sido completado, la carrera se considerará finalizada y terminará cuando cruce el primer coche que hubiese cruzado la Línea antes de la señal.

3.5. RESULTADOS DE CARRERA

- El coche que se clasifica primero es el que cubre la distancia prevista en el tiempo más corto en su totalidad de vueltas prefijadas por carrera.
- Los coches se clasificarán teniendo en cuenta el número de vueltas completas que han cubierto, y para los que han completado el mismo número de vueltas, el orden será en el que crucen la Línea de meta.
- La clasificación oficial será publicada después de la carrera.
- Vuelta descontada por bug/error: Ante la situación que a un participante por un algun error del circuito seleccionado o por despiste (no corte pronunciado adrede) podrá seguir compitiendo respetando las reglas del puesto que lo ubique el sistema en ese momento (resagado), es decir, respetando la bandera azul, una vez concluida la carrera deberá comunicar a la Caf el inconveniente para su posterior analisis con la posibilidad de ser reclasificado si esto correspondiera.

3.6. PUNTUACION

A continuación se describe la puntuación tipo, pudiendo variar en el caso que se realice con mod. al que se le pueda aplicar la puntuación real (Formula 1):

Puntuación:

- 1º - 25 pts.
- 2º - 21 pts.
- 3º - 18 pts.
- 4º - 16 pts.
- 5º - 14 pts.
- 6º - 12 pts.
- 7º - 10 pts.
- 8º - 8 pts.
- 9º - 7 pts.
- 10º - 6 pts.
- 11º - 5 pts.
- 12º - 4 pts.
- 13º - 3 pts.
- 14º - 2 pts.
- 15º - 1 pt.

Pole Position: 1 pt

Para sumar puntos se debe dar al menos una vuelta en la final.

En caso de empate en la puntuación final de un torneo se definirá por primeros puestos, de persistir el empate por segundos puestos y así sucesivamente, de persistir la igualdad el primero en haber ganado en el torneo será el ganador.

*Para salir campeón NO es requisito ganar una final.

* Salvo reglamentación específica para un campeonato en particular.

3.7. LASTRES

Los lastres serán determinados según mod. En el caso de haberlo la última fecha de cada torneo se podrá realizar sin los mismos si el reglamento del campeonato no dice lo contrario.

3.8. DESCARTE

Todos los campeonatos exceptuando "Futuros Talentos" contarán con una fecha de descarte, siendo esta la competencia en la que menos puntos sumó o no haya participado el piloto.

3.9. FECHA CORONACION

Podrá tener distinto puntaje, de ser así se decidirá en el comienzo del torneo.

**Reglamento redactado con base a reglamento FIA contemplando aspectos de competencia online.

