

# **Reglamento general de Drivers Parade Club (Especificaciones Iracing)**

**Este reglamento es única y exclusivamente para uso de iRacing  
en Drivers Parade Club.**

**Las normas pueden verse afectadas si se detecta alguna  
anomalía, o si cualquier circunstancia lo requiere.**



## /\*INDICE\*/

### Contenido

/*INDICE*/.....	2
<b>PILOTOS</b> .....	3
<b>ESCUDERIAS</b> .....	4
<b>HOST Y SESIONES</b> .....	5
<b>MANIOBRAS Y COMPORTAMIENTO EN PISTA</b> .....	6
<b>PUNTUACIONES</b> .....	9
<b>CAMBIOS / COMISARIOS / VARIOS</b> .....	11



## **PILOTOS**

1. Los pilotos deberán tener el máximo respeto en pista en todas las situaciones posibles y deberán cumplir con las normas impuestas por parte de la organización.
2. Para participar será obligatorio estar registrado en el foro, no cumplir con este requisito supondrá automáticamente la descalificación de todas cuantas carreras se hayan disputado sin registro previo.
3. Única y exclusivamente podrán participar con una sola cuenta de iRacing, en caso de incumplir con esta norma, dicho piloto tendrá totalmente prohibida la entrada a cualquier tipo de campeonato, carrera o evento organizado por Drivers Parade Club.
4. La organización tiene el derecho de expulsar al piloto en caso de ver una conducta inadecuada tanto en pista como fuera de ella. Ver tabla de sanciones
5. Estar inscrito para una carrera y no presentarse sin una causa justificada supondrá la pérdida de 3 puntos para él y su equipo. De hacerlo reiteradamente podrá conllevar la descalificación del campeonato.

Todo piloto puede participar en campeonatos de escuderías si pertenece a alguna formalmente, o de forma individual si cumple los requisitos necesarios para el tipo de competición.

Drivers Parade Club

## ESCUDERIAS

1. Para participar en cualquiera de nuestros campeonatos deberán rellenar el formulario siguiendo todas las indicaciones y requisitos obligatorios para la inscripción correcta.
2. Las escuderías tendrán que disponer un nombre único que no coincida con ningún nombre de una escudería ya registrada con anterioridad.
3. Los requisitos mínimos de escudería son :
4. Nombre: Tener al menos 4 pilotos, un logo y unas iniciales identificativas, también es conveniente (no obligatorio) tener una cuenta en Twitter para poder estar más informados de competiciones y poder estar en contacto con las demás escuderías de los diversos campeonatos, además de la obligación de contar e indicar su jefe de filas, portavoz.
5. Jefe de filas: Es el máximo responsable de la escudería el encargado de reclamar cualquier incidencia en el juego, campeonato o circunstancia dentro de los campeonatos.
6. Portavoz de equipo: Será la única persona capacitada para hacer las labores de jefe de equipo en el caso de que éste no pudiese.
7. Para cada carrera, las escuderías tendrán que presentar 24 horas antes de carrera a los pilotos participantes en dicha carrera, así como los pilotos suplentes que pudiesen necesitar si fallase algún piloto titular. (Los suplentes pueden ser titulares o reservas y viceversa). En caso de incumplimiento de alguna norma en alguna competición, la escudería podría ser penalizada con pérdida de puntos, no salida en siguientes carreras, o pérdida de posiciones.

## HOST Y SESIONES

### ENTRENAMIENTOS LIBRES Y CLASIFICACION

- La host se abrirá a las 22:00 en punto con 30 minutos de entrenamientos libres. Los pilotos deben acudir en este intervalo de tiempo.
- La clasificación se disputará de forma individual evitando tráfico en pista y tendrá una duración de 10 minutos.
- En caso de que un piloto llegue tarde a la sesión de clasificación, tendrá el tiempo restante para clasificar, bajo ningún concepto se reiniciará la sesión.

### CARRERA

1. Desde que se pone el semáforo en verde hasta cruzar la línea de meta no se podrá salir de ella, y se actuará con la máxima deportividad posible.
2. Para la puntuación de carrera se tendrá que cruzar línea de meta, los pilotos en caso de avería tendrán que retirarse a boxes o en su defecto aparcar el vehículo fuera de pista en un lugar donde no pueda perjudicar a ningún otro piloto.
3. Los pilotos están obligados a grabar todas las carreras del campeonato y deberán colaborar para poder presentar la carrera en el caso de que los comisarios la necesiten.

Los off tracks y límites de pista los marcará el propio simulador teniendo un máximo de X20 en cada carrera.

## MANIOBRAS Y COMPORTAMIENTO EN PISTA

- Una carrera una vez iniciada, no se podrá reiniciar bajo ningún concepto, a menos que el 100% de los pilotos estén de acuerdo o que se haya producido algún problema técnico grave.
- En todo momento se ha de ser consciente de la posición del resto de pilotos respecto de la nuestra, pero durante el inicio de carrera y el final aún más si cabe, recordando que en la primera vuelta no se gana una carrera y en la última podemos tirar por tierra el trabajo de 1 hora al máximo nivel de concentración.
- En el caso de haber traspasado los límites de la pista, su reincorporación ha de ser de la manera lo más segura y rápida posible y en todo caso, cuando no suponga un peligro para los demás pilotos, en caso contrario tendrá una penalización dependiendo de la gravedad del accidente.
- Las reincorporaciones se realizarán rodando paralelamente a la pista (siempre que las circunstancias lo permitan), para ganar suficiente velocidad y observando especialmente los retrovisores.
- En caso de haber pilotos circulando por la zona asfaltada, estos tienen preferencia absoluta de paso. Es obligación del que está reincorporándose, ceder el paso a los que ruedan por ella.
- En caso de haber salido de pista disputando la posición, no se podrá ganar la misma al retornar a la pista, siendo deber del piloto que ha traspasado la línea, ceder la posición antes de las 2 primeras curvas o en caso contrario será considerado como una maniobra no válida y penalizado.
- Cuando dos vehículos luchan por posición en chicanes, estrechamientos de la pista u otros puntos conflictivos del circuito, queda a criterio de los comisarios el considerar dichas zonas como, Zona de Trazada Única y por lo tanto, permitir que uno de los implicados trace ligeramente por fuera de la pista para evitar la colisión.
- Los coches que no rueden en situación de seguridad, deberán dejar pasar a los demás pilotos como si de banderas azules se tratase, rodando por los márgenes de la pista, entrando en boxes lo antes posible y sin suponer ningún perjuicio a los demás pilotos.
- Se considerará como NO SEGURO, todo vehículo que esté dañado de gravedad.

- Los pilotos con vuelta perdida deben dejarse adelantar limpiamente, apartándose de la trazada principal (preferiblemente en una recta) y reduciendo su velocidad si es necesario, para no entorpecer el ritmo de otros pilotos.
- El piloto con vuelta perdida todavía está en la carrera. No se deben forzar maniobras difíciles que dificulten la carrera del piloto doblado. Es obligación del piloto en vuelta del líder adelantarle con seguridad y paciencia.
- Un piloto con vuelta perdida, no puede recuperar posición con el piloto que le ha doblado. Sólo se le podrá adelantar en el caso de que no ruede en situación de seguridad.
- Todos los pilotos rezagados que estén peleando posición entre sí, deberán dejarse doblar facilitando la maniobra al vehículo puntero. Durante la maniobra de doblaje, ambos deben “aplazar” la disputa hasta ser efectivamente doblados o podrán ser penalizados.
- Las maniobras de adelantamiento deben realizarse siempre con seguridad y sin ocasionar incidentes o colisiones. Nunca se ha de responsabilizar a otro piloto de las acciones realizadas por uno mismo.
- Durante la aproximación se debe tener en cuenta, que el rebufo aumenta la velocidad y ser consciente de que el piloto que va delante, tiene preferencia y además dispone de un cambio de dirección.
- Se considera ilegal y sancionable, toda maniobra de adelantamiento que se realice desde una posición clara de desventaja, ocasionando daños al vehículo que va delante.
- Queda totalmente prohibido colisionar con otros pilotos, siendo el deber de ambos evitar el contacto de la manera más conveniente en cada situación.
- **Maniobra defensiva:** Durante la fase de Aproximación, se permite un único cambio de dirección al vehículo que va delante, siempre y cuando no se produzca ningún golpe durante la maniobra. Pero tiene prohibido frenar exageradamente pronto o circular en ZIG-ZAG para defenderse. Siempre hay que dejar suficiente espacio para que el vehículo que se aproxima trace con seguridad, quedando prohibido cerrarle o expulsarle de pista bajo cualquier circunstancia.
- **Maniobra de ataque:** Durante la Disputa de la posición, si el vehículo que trata de adelantar consigue situarse en PARALELO, ambos vehículos deberán mantener sus trazadas (interior o exterior), hasta la resolución

de la maniobra, cualquiera de ellos que invada la trayectoria del otro provocando un incidente, podrá ser sancionado por maniobra ilegal.

- **Maniobra de desistimiento:** Si al intentar una Maniobra de ataque no se consigue alcanzar el status de PARALELO antes de llegar al PUNTO de FRENADA, el vehículo atacante deberá ineludiblemente levantar el pie o frenar y desistir del intento o podrá ser sancionado.
  - Ningún piloto (a excepción de los doblados y de los que rueden en situación no segura), tiene la obligación de dejarse adelantar. Que un piloto ruede más lento que otro, no implica privilegios para el adelantamiento.
  - La maniobra de entrada y salida de boxes se realizará con cuidado y adecuando la velocidad al carril. El carril de box está delimitado por líneas de color blanco o amarillo.
  - En las carreras con parada en boxes obligatoria, se deberá realizar dicha maniobra antes de las 3 últimas vueltas o se recibirá una sanción de tiempo.
  - Todo vehículo que se quede parado a propósito en una zona utilizable de pista y provoque impacto del que venga desde atrás, será descalificado y recibirá la penalización al incidente provocado según la tabla de sanciones.
  - Todo vehículo que utilice la marcha atrás inadecuadamente dentro de la pista o para acceder a Boxes quedará automáticamente con bandera negra y la consiguiente descalificación.
  - Queda prohibido adelantar con banderillas amarillas
- Hay maniobras y colisiones incorrectas en la que el piloto se da cuenta de su mala actuación y cede el puesto o puestos, es esto una obligación para todos los pilotos. El no devolver la posición al piloto que hemos afectado conllevará la pérdida de posiciones según la tabla de sanciones.



## PUNTUACIONES

- 1ª posición 40 Pts
- 2ª posición 33 Pts
- 3ª posición 28 Pts
- 4ª posición 25 Pts
- 5ª posición 22 Pts
- 6ª posición 20 Pts
- 7ª posición 18 Pts
- 8ª posición 16 Pts
- 9ª posición 14 Pts
- 10ª posición 12 Pts
- 11ª posición 10 Pts
- 12ª posición 9 Pts
- 13ª posición 8 Pts
- 14ª posición 7 Pts
- 15ª posición 7 Pts
- 16ª posición 6 Pts
- 17ª posición 6 Pts
- 18ª posición 5 Pts
- 19ª posición 5 Pts
- 20ª posición 4 Pts
- 21ª posición 4 Pts
- 22ª posición 3 Pts
- 23ª posición 3 Pts
- 24ª posición 2 Pts
- 25ª posición 2 Pts
- 26ª posición 1 Pts
- 27ª posición 1 Pts

- **La Pole Position** se sumara 2 Puntos, tanto al equipo como al piloto que la consiga

**Deportividad:** Al finalizar la carrera se otorgara 1 punto, tanto al equipo, como al piloto que lo consiga. Siguiendo el orden de clasificación en carrera en caso de igualdad.

\* En los campeonatos donde existan competiciones por escuderías, habrá puntuación individual por piloto y equipos por separado. Habrá un piloto ganador y una escudería ganadora como ocurre en la Fórmula 1. En caso de igualdad en las puntuaciones se tendrá en cuenta los mejores resultados/posiciones, de seguir el empate, se dictaminará el ganador en función de cuantas Poles Position tenga. Recordar a los participantes de la Superliga que los

pilotos sólo obtendrá puntos a nivel individual en sus 3 primeras participaciones, intentando así que todos los pilotos compitan y sumen el mismo número de carreras, dejando la séptima carrera a elección de la escudería y sus necesidades.

Cada piloto titular tiene la obligación de competir al menos 1 carrera, no hacerlo, otorgará la pérdida de 5 puntos al equipo, por cada piloto titular que no haya competido las carreras mínimas estipuladas.

Los equipos que no presenten pilotos en 2 grandes premios perderán su plaza y serán automáticamente descalificados.

No finalizar un campeonato supondrá no poder presentarse al siguiente. En el caso de que una escudería con más de 1 equipo sea descalificado por este motivo, solo será aplicable al equipo que haya sido descalificado, no pudiendo presentar ninguno extra de los que finalicen en la siguiente temporada.



## CAMBIOS / COMISARIOS / VARIOS

### TOKENS DE PLANTILLAS

Cada escudería dispondrá de 2 modificaciones en sus equipos a fin de poder garantizar el transcurso de un campeonato que dura 7 semanas. Las escuderías que dispongan de 2 equipos tendrán un token extra, sumando un total de 3.

### COMISARIOS

El sistema de comisarios será el utilizado por DPC. El grupo de comisarios estará compuesto por 1 miembro de cada equipo que desee pertenecer al comité de comisarios. De esta forma garantizamos que las acciones sean juzgadas por personas que saben lo que sucede en pista. Los comisarios que en una reclamación tengan a un piloto de su equipo no podrán ejercer voto sobre ese incidente.

### RESPECTO Y EDUCACION

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 conllevará 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.