

Normativa International Simracing Leagues



1 - Requisitos mínimos:

- 1.1 - Software:
 - Assetto Corsa PC + DLC's ("Ultimate Edition"). Se puede adquirir en diferentes plataformas o webs como Steam, G2a...
 - Discord. El uso de este programa será obligatorio durante la participación en los eventos.
 - App's de Assetto Corsa obligatorias para poder correr en el campeonato son:
 - Real Penalty
 - CSP 0.2.11-preview1 (Custom Shaders Patch)
- 1.2 – Hardware:
 - Se requiere un Equipo con capacidad suficiente como para poder gestionar unos 40 coches en pista.
 - Si no conocéis las capacidades de vuestro PC no dudéis en consultarnos antes de inscribirse, en caso de detectar que, durante la realización de cualquier carrera, el Pc de algún usuario no fuese capaz de gestionar la carrera con la suficiente fluidez/seguridad para con el resto de participantes, se considerará la posibilidad de expulsarle de dicha carrera SIN previo aviso.
- 1.3 – Información adicional:
 - Se reserva el derecho de poder realizar cambios en la normativa si se detectasen fallos de ésta en cualquier momento. Dicho cambio se informará en los diferentes canales de difusión.
 - International Simracing Leagues se reserva el derecho de admisión de los participantes.
 - Al inscribirse en nuestros torneos, se ceden los derechos de imagen generados en la participación de dicho torneo, pudiéndose usar el contenido para la difusión de los eventos en redes sociales, generación de videos promocionales, etc...

2 - Programa DISCORD:

- 2.1 – Se usará el programa Discord como herramienta de comunicación directa y la web internationalsimracingleagues.com para la organización y gestión de los torneos y eventos.
- 2.2 – Pulsa en este **ENLACE** para unirte al canal de Discord de International Simracing Leagues.

3 - Website:

- 3.1 - Para participar en los eventos del campeonato de International Simracing Leagues será necesario estar registrado en la web internationalsimracingleagues.com y haber pagado la inscripción al campeonato en curso
- 3.2 - En el registro en las carreras, se debe especificar el nombre, apellidos, el Steam ID y un email de contacto.
- 3.3 - Skins: Cada usuario podrá crear su *Skin* personalizada para su coche. Aquellos que no tengan capacidad de generar su propia *Skin*, deberán informar a la organización y se les proporcionará una *Skin* específica.
- 3.4 - Descarga de contenido: El contenido necesario para la participación estará disponible en la web y se tendrá acceso mientras esté activo el campeonato.
- 3.5 - Clasificaciones: en la web se registrarán los resultados de cada evento realizado y la puntuación conseguida en cada carrera del campeonato.

4 - Skins:

- 4.1 – Es OBLIGATORIO el uso de una *Skin* personalizada. En caso contrario se asignará una genérica.
- 4.2 – Las skins personalizadas se enviarán a través del formulario SKINS de la web.
- 4.3 – Se deberá presentar la *skin* dentro del plazo indicado para cada competición.
- 4.4 – El archivo ui_skin.json debe estar correctamente relleno (piloto, equipo).
- 4.5 – REQUISITOS:
 - Deberá presentar al menos **2 logotipos claramente visibles** de los PATROCINADORES. (Algunos logotipos incluyen 2 versiones, pero con poner una de ellas será suficiente).
 - La carpeta contenedora de la skin se deberá llamar **"ISL_X"** donde "X" será el nombre y primer apellido del piloto (en mayúscula la primera letra de ambos). Ejemplo: ISL_DavidLopez.
 - Los pilotos deberán enviar la skin dentro del plazo establecido (el miércoles antes de cada carrera) o se asignará una genérica.
 - En caso de que 2 o más pilotos compartan equipo sus skins deberán poder diferenciarse a simple vista (por ejemplo, con retrovisores y/o llantas de distintos colores). Si no se cumpliera ambas skins serían rechazadas.
- 4.6 – PROHIBICIONES
 - El uso de "skins" personalizados está supeditado a la aceptación del mismo por parte de la organización. Para ello se prohibirá:
 - El uso de logos/emblemas/iconos de organismos oficiales o cuerpos del estado, simbologías que mantengan relación con ideologías políticas, sociales, etc.
 - El uso de banderas no oficiales.
 - El uso de palabras malsonantes, insultos o contenido violento u ofensivo, erótico o de índole similar.
 - Publicidad de competiciones ajenas sin previo consentimiento.

- El tintado de lunas delanteras y ventanas laterales delanteras (conductor y copiloto) si estando permitido las laterales traseras.

5 – Reglamento deportivo:

• 5.1 – Guías generales:

- La máxima en todo tipo de eventos realizados será la del **disfrute dentro del respeto máximo** para con todos los participantes incluida la organización. Por ello no se tolerará ningún comportamiento que entre en conflicto con la máxima antes citada, dentro y fuera de pista.
- “Pista” comprende el asfalto dedicado para la realización de la carrera, excluyendo los pianos. Como regla general siempre debe haber al menos una rueda en pista, excepto en las ocasiones que, según el diseño del circuito lo permita o previa explicación por parte de la organización. Realizar más de 3 recortes conllevará una sanción.
- Los adelantamientos se realizarán siempre dentro de un marco protagonizado por el respeto mutuo, y **bajo ningún concepto se tolerarán golpes** y movimientos que empañen una lucha justa por posición.
- Se podrá defender posición con **un único cambio de dirección** por cada curva a ser afrontada.
- “Lucha por posición” se entiende cuando entre un piloto (primero) y el otro (segundo) hay una separación de, máximo, la rueda trasera del primero con rueda delantera del segundo. No se considerará “lucha por posición” si se ha llegado a esa situación por falta de frenada deliberada por parte del segundo piloto, siendo sancionable si además incurre en una alteración grave de la trazada del primero, acabe en golpe o no, y se pierda o no la posición. Durante la “lucha por posición” ambos pilotos deberán dejar espacio mutuo suficiente como para que ambos puedan circular por dentro de la pista.
- Los pilotos doblados (bandera azul) están obligados a dejar pasar a sus seguidores, siempre dentro de unas condiciones de seguridad, tanto para quienes le preceden, como para sí mismo.
- Cualquier acción fuera de estas condiciones será sancionada, ya sea por posterior reclamación del participante afectado, como por propia acción de los comisarios de carrera, ya sea a tiempo real o en el posterior análisis de la carrera.
- La entrada a box se realizará por dentro de la línea de su carril habilitado (si lo hubiese). La salida a box se realizará por dentro de la línea de su carril habilitado (si lo hubiese). En caso de **PISAR la línea durante la entrada o la salida**, el piloto será sancionado con 5 segundos en la clasificación final. Si no hubiese línea de salida de box, cualquier piloto en pista tiene la prioridad.
- Se debe respetar la velocidad en box desde el comienzo de la línea o marcador delimitante. En caso de no cumplirlo se recibirá una sanción.
- Durante “carrera” no se podrá realizar **ESC+BOX** para llegar a box, salvo en las siguientes situaciones (coche accidentado, coche fuera de límites de pista, etc..) y previa autorización de los comisarios/organización.
- Durante “qualy” **SI estará permitido**, para ello se deberá primero apartar el vehículo fuera de pista de forma que no moleste o entorpezca al resto de participantes.
- Situación de “Safety Car”, “Virtual Safety Car” o “Full Course Yellow”, todos los participantes deberán permanecer en su posición, colocándose en fila detrás del safety car. Todos los pilotos recibirán una advertencia sonora y visual en pantalla cuando la situación SC/VSC/FCY esté activa. Hasta que no se retire, y hasta que no se tenga bandera verde, no se podrá realizar ningún

adelantamiento. En caso de que un piloto pierda posición por toques y/o salidas de pista NO podrá recuperar su posición anterior, sino que tendrá que mantenerse en su nuevo puesto salvo que la organización diga lo contrario. El incumplimiento de este punto será sancionado como grave, conllevará descalificación inmediata y salida de la partida.

- Por encima de cualquier mandato aquí escrito, estarán las órdenes dadas por los comisarios de carrera a tiempo real dentro del evento.
- Se podrán realizar reclamaciones por cada evento realizado, dentro de los márgenes estipulados, y por los canales adecuados y proporcionados.

• **5.2 – ISL Genevo Temporada 25/26:**

- Para participar en cualquier evento será obligatorio estar presente en el **canal de Discord** habilitado para la competición al menos **15 minutos antes del comienzo** de la Qualy. Si no se está presente en ese intervalo, o se desconecta de Discord durante el evento, se entenderá como “no presentado” al evento, no podrá participar en él (si es necesario se le expulsará de la carrera).
- El campeonato *ISL Genevo Touring Legend* consta de:
 - 1 semana de Entrenamientos libres.
 - Qualy: 1 vuelta de preparación + 2 vueltas cronometradas. Se tomará el mejor tiempo de las 2 vueltas cronometradas
 - Carrera: 2 mangas de 25 minutos (más una vuelta extra) con parrilla invertida de los 12 primeros en la segunda. La última carrera del campeonato (carrera 6) tendrá una duración de 30 minutos cada manga
- El campeonato *ISL Genevo GT4 Series* consta de:
 - 1 semana de Entrenamientos libres.
 - Qualy: 1 vuelta de preparación + 2 vueltas cronometradas. Se tomará el mejor tiempo de las 2 vueltas cronometradas.
 - Carrera: 1 carrera de 45 minutos (más una vuelta extra). La última carrera del campeonato (carrera 6) tendrá una duración de 60 minutos
- El campeonato *ISL Genevo BTCC Challenge* consta de:
 - 1 semana de Entrenamientos libres.
 - Qualy: 1 vuelta de preparación + 2 vueltas cronometradas. Se tomará el mejor tiempo de las 2 vueltas cronometradas.
 - Carrera: 2 mangas de 25 minutos (más una vuelta extra). La parrilla de salida de la segunda carrera será la conformada con los resultados de la primera manga. La última carrera del campeonato (carrera 6) tendrá una duración de 30 minutos cada manga

- Condiciones de carrera:
 - Como regla general será diurno, excepto algún evento en especial.
 - Grip 100% (salvo lluvia)
 - Condiciones ambientales reales (seco-lluvia).
 - Viento dependiendo de las condiciones ambientales reales.
 - Durante la Qualy y la carrera se usará climatología real. La semana de entrenamientos se utilizará clima fijo.
- Una vez finalizada la carrera, se DEBERÁ llegar a boxes por medios propios para poder salir de la partida. Solo se aceptarán casos excepcionales para poder realizar "Esc+box". En ningún caso se podrá molestar o impedir la llegada a meta del resto de participantes, recibiendo una sanción grave si se diera el caso.
- El servidor tendrá 40 slots que se rellenarán por orden de inscripción. En caso de haber más de 40 inscritos, se abrirá una lista de espera para los pilotos que no tenga plaza.



6 - Campeonato y Asistencia:

- 6.1 – En el periodo comprendido entre septiembre de 2025 y junio de 2026. Las carreras serán los jueves marcados en el calendario disponible en la página web a las **21:00h** (Qualy a las 20.50h).
- 6.2 – El campeonato ISL *Genevo Touring Legend* comprenderá una serie de 6 carreras establecidas en el siguiente calendario.
 - 18/09/25: Tsukuba
 - 02/10/25: Okayama
 - 16/10/25: Blackwood
 - 30/10/25: Magione
 - 13/11/25: Vallelunga
 - 27/11/25: Ascari (Especial)
- 6.3 – El campeonato ISL *Genevo GT4 Series* comprenderá una serie de 6 carreras establecidas en el siguiente calendario.
 - 18/12/25: Montmeló
 - 15/01/26: Mugello
 - 29/01/26: Interlagos
 - 12/02/26: Estoril
 - 26/02/26: Road America
 - 12/03/26: Tor Poznan (Especial)
- 6.4 – El campeonato ISL *Genevo BTCC Challenge* comprenderá una serie de 6 carreras establecidas en el siguiente calendario.
 - 09/04/26: Brands Hatch
 - 23/04/26: Cadwell Park
 - 07/05/26: Road Atlanta
 - 21/05/26: Donington Park
 - 04/06/26: Nurburgring GP
 - 18/06/26: Oran Park (Especial)
- 6.3 – Para acceder al campeonato es necesario realizar el pago de la inscripción de 6€ cada campeonato o 15€ la temporada completa.
- 6.4 – Los coches con los que se competirá durante cada campeonato son el **ISL BMW M3 E30**, **ISL PORSCHE CAYMAN GT4 CS** y diferentes **BTCC de los años 90**. El setup será FIXED en todos los casos.
- 6.5 – La asistencia será obligatoria para cada evento en el que un usuario se inscriba, siendo sancionado con pérdida de puntos si no se cumple.
- 6.6 – Tras cada carrera se ajustará el Ballast en función de la posición en la clasificación general recibiendo 75 kg el primer clasificado y 5 kg el decimoquinto clasificado. Las cifras pueden verse variadas por igual (previo aviso a los participantes) en función del resultado obtenido.

- 6.7 – Es obligatorio dar **un mínimo de 10 VUELTAS en los entrenamientos libres** antes de participar en Qualy y Carrera. Estas vueltas deberán estar reflejadas en el LIVE TIMING de la web antes de las 20.30h del día de carrera. En caso contrario, no se podrá acceder al servidor de carrera.
- 6.8 – Tanto en Qualy como en carrera, el consumo de combustible será de x1 y el desgaste de neumáticos será de x1.
- 6.9 – En carrera, no es obligatorio realizar parada en box.
- 6.10 – Está prohibido utilizar neumáticos de lluvia si las condiciones de pista son de seco (tanto en Qualy como en Carrera).
- 6.11 – En caso de fallo en el circuito o en un vehículo (por ejemplo, envío a boxes por pisar una zona de pit a más velocidad de la permitida), se contemplará esta situación como un DNF en carrera (rotura de motor). La administración revisará previamente, y en la medida de lo posible, todos aquellos puntos susceptibles de problema para evitarlos.



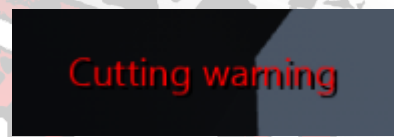
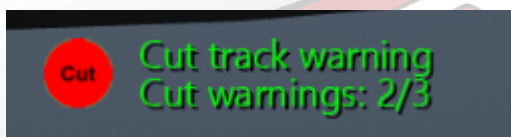
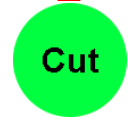
7 -Normativa APP Real Penalty:

- 7.1 – Es obligatorio el uso de la APP Real Penalty en todas las carreras del campeonato. Además, la versión del Custom Shader Patch a utilizar es la 2.05 preview 1.
- 7.2 – La app Real Penalty controlará que se cumpla la normativa en pista: Recortes, Exceso de velocidad en boxes, salida en falso, banderas y safety car.

- 7.2.1. Recortes: En todo momento tiene que haber mínimo una rueda en pista (hasta la línea blanca) salvo en determinados puntos donde se podrá aprovechar el piano. En caso de salir fuera de pista con las 4 ruedas recibiremos un aviso de "CUT" dentro de un círculo amarillo.

Si no se gana velocidad (ejemplo, salimos de pista a 150km/h volvemos a 150 km/h) no se contará el CUT y el círculo pasará a verde.

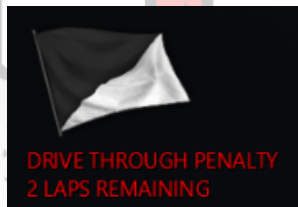
Si ganamos velocidad, se recibirá un CUT rojo y una advertencia.



Si se realizan más de 3 cuts, se será sancionado con un Drive Through.

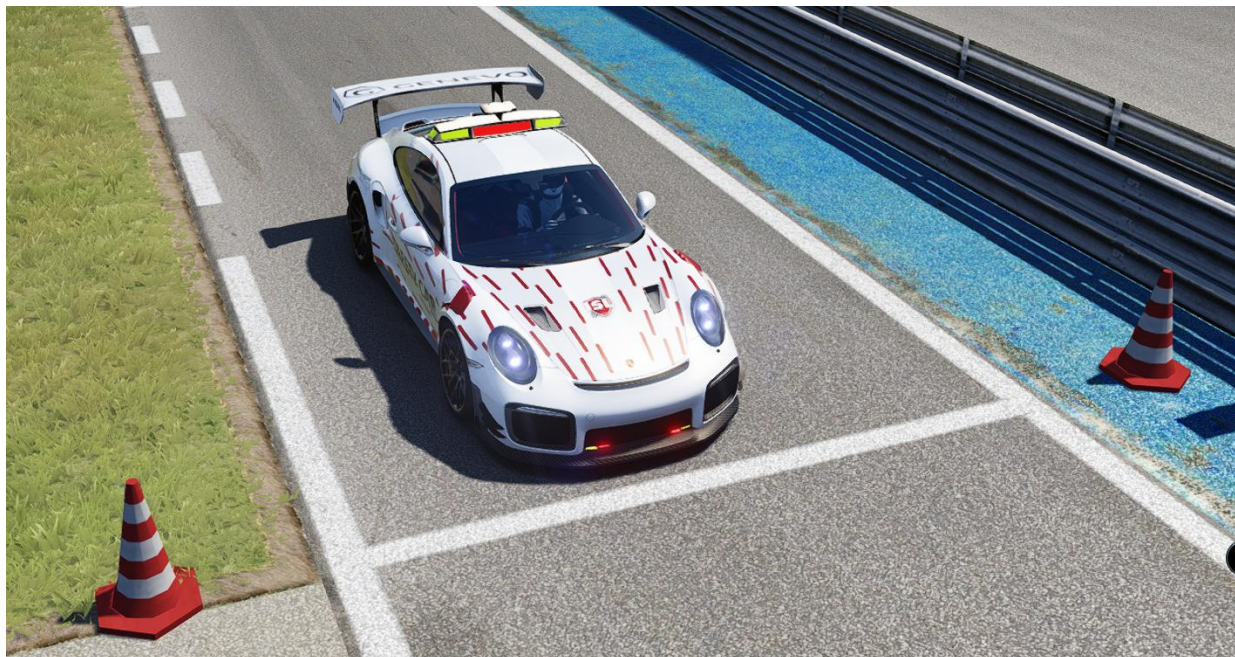
En menos de 2 vueltas hay que cumplir la sanción o se recibirá bandera negra y expulsión de la prueba.

Para cumplir un Drive Through hay que **entrar al pit sin parar** y volver a incorporarse a pista.



- 7.2.2. Líneas de boxes: Al salir de boxes hay que respetar las líneas laterales del carril, no pudiendo pisar las líneas en ningún caso. En caso de hacerlo el Real Penalty nos informará de que tenemos una sanción de 5 segundos extras. La línea de entrada debe respetarse pero no será sancionable si se pisa o cruza salvo que se provoque un accidente por este motivo o se influya negativamente en un rival.
- 7.2.3. Exceso velocidad en boxes: Al entrar a boxes, hay que respetar la limitación de velocidad de 80km/h. Al llegar a la línea de box, hay que haber reducido la velocidad por debajo de 81 km/h (no es válido el autopit – reducción de velocidad de Assetto)

En la aproximación a box, aparecerá un círculo amarillo (si vamos con exceso de velocidad), la velocidad actual y la distancia hasta la línea de box. Al reducir la velocidad por debajo del máximo, el círculo pasará a verde.





Sanciones por exceso de velocidad en boxes:

1. Entre 81 km/h y 100 km/h > Drive Through
2. Entre 101 km/h y 150 km/h > Stop&Go
3. Más de 151 km/h > Bandera negra

- 7.2.4. Salida en falso: Salida antes de que el semáforo pase a verde.

1. Desde parado hasta alcanzar los 50 km/h antes de que pase a verde: Drive Through
2. Desde 50 km/h en adelante antes de que pase a verde: Stop&Go

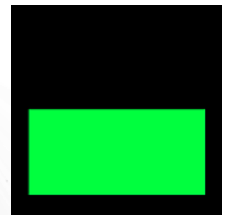
- 7.2.5. Banderas

1. Bandera amarilla – Salida de pista o incidente en pista en este sector. Prohibido adelantar.
2. Bandera verde – Fin de peligro
3. Bandera azul – Vehículo que nos precede nos va a doblar. Se debe facilitar el adelantamiento.
4. Bandera roja – Accidente grave. Carrera interrumpida. Se debe volver a boxes y esperar allí hasta que los comisarios relancen la carrera.



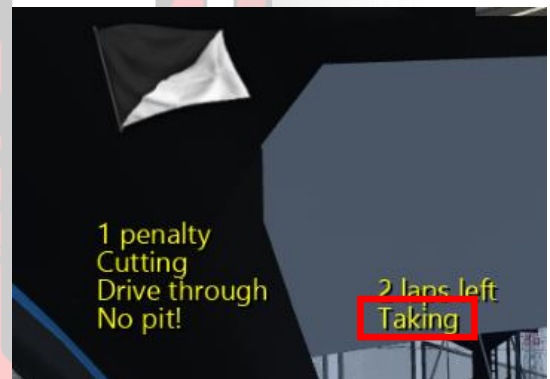
- 7.2.6. Safety Car

1. Los comisarios podrán desplegar el coche de seguridad a su criterio en caso de accidente grave o con varios pilotos implicados.
2. La duración mínima será de 1 vuelta
3. Está prohibido adelantar una vez aparezca el cartel de Safety Car y bandera amarilla. En caso de adelantar por error, devolver la posición tan pronto sea posible en condiciones de seguridad.
4. Los pilotos rodarán detrás del SC sin adelantarle.
5. En caso de pilotos doblados, los comisarios darán aviso para que puedan desdoblarse.
6. Una vez que finalice la situación de peligro, el Safety Car apagará las luces y se apagará la bandera amarilla del aviso de SC. Sigue estando prohibido adelantar.
7. El Safety Car entrará a boxes y la carrera se relanzará cuando el aviso de SC pase a verde. A partir de ese momento, vuelve a estar permitido adelantar. Mientras tanto, el piloto que rodaba tras el SC marcará el ritmo pudiendo acelerar y relanzar la carrera cuando considere.



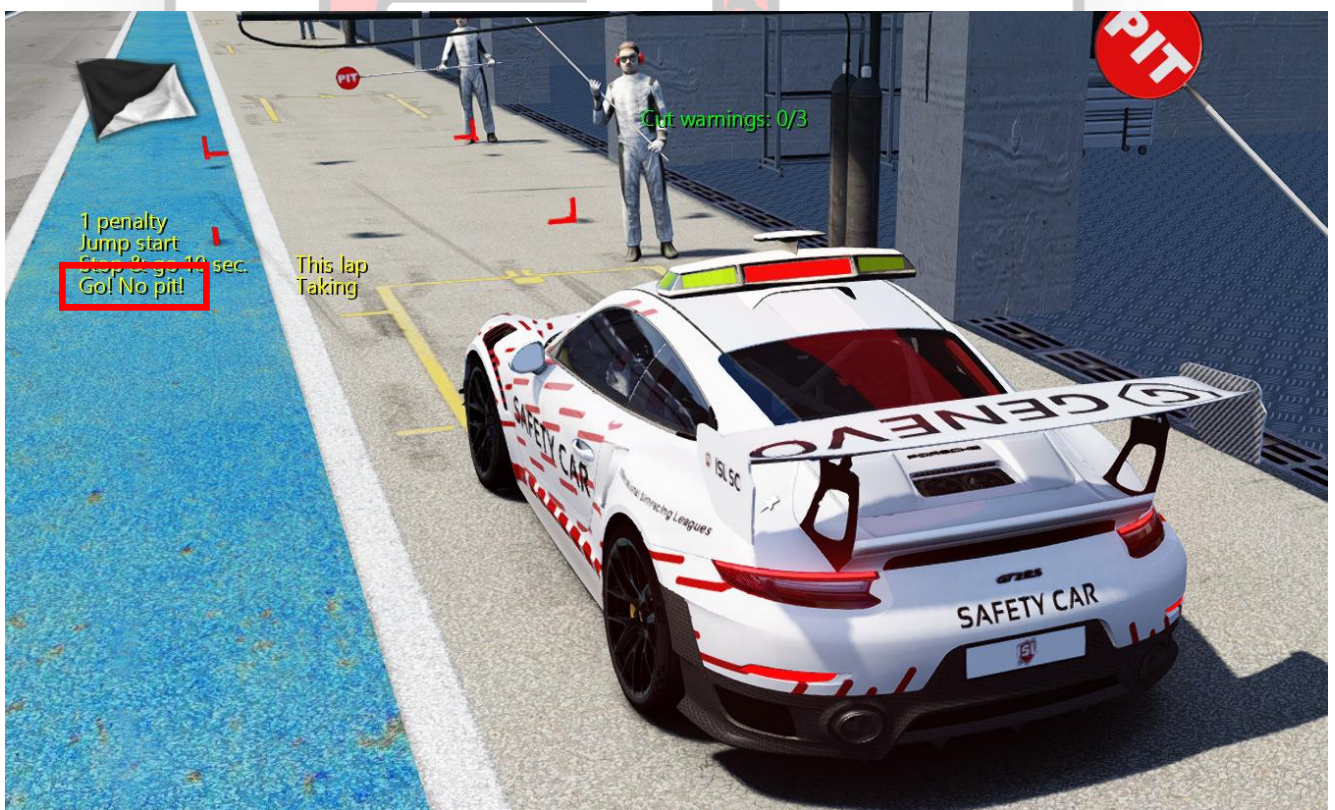
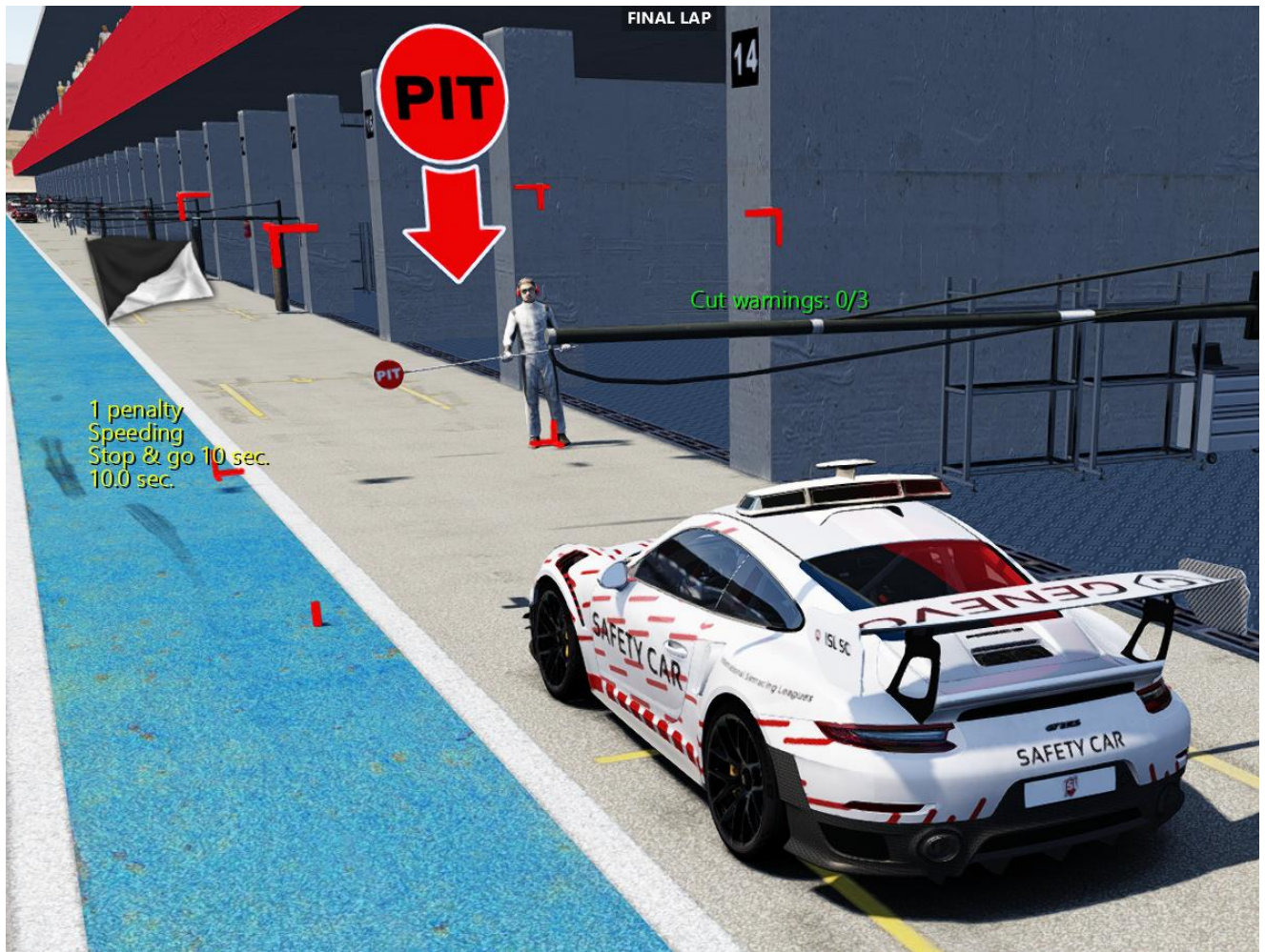
- 7.2.7. Drive Through

1. En caso de ser sancionado con un Drive Through, se deberá cumplir antes de finalizar 2 vueltas.
2. Para cumplirlo hay que entrar a boxes sin parar en el pit y volver a incorporarse a pista.



- 7.2.8. Stop&Go

1. Similar al Drive Through, pero teniendo que parar 10 seg en **boxes FUERA DE NUESTRO PIT** y fuera del carril de circulación de boxes.
2. Una vez parados, el contador de 10 seg empezará a contar. Cuando pase a "Go!" podemos continuar la carrera sin parar en boxes en esta maniobra o no será considerado como Stop&Go válido.



- 7.2.10. Virtual Safety Car

1. Los comisarios podrán desplegar la situación Virtual Safety Car ante un peligro grave pero que no necesite de un Safety Car por ser rápido de solucionar.

2. Una vez desplegado aparecerá el mensaje "Virtual Safety Car Deployed" (VSC) y una cuenta atrás de 10 segs. **Está prohibido adelantar desde que aparece el aviso.**



3. Al finalizar la cuenta atrás, el ritmo a mantener será un 30% más lento que la vuelta rápida.

4. El objetivo es mantener el delta lo más cercano a +0.000 y en verde. Ese delta se calcula circulando un 30% más lento que la VR.

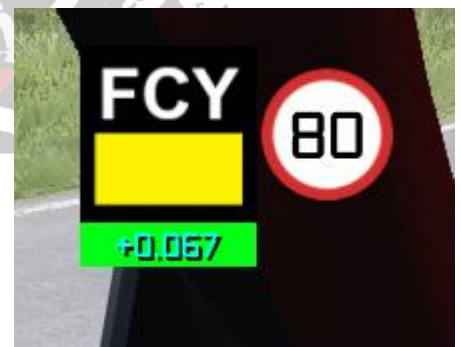


5. Una vez retirado el peligro, se retirará la situación VSC. Para ello aparecerá el mensaje "Virtual Safety Car Ending" y una cuenta atrás de 10 segs.

6. Si al finalizar la cuenta atrás, el delta está en rojo, se recibirá una sanción (DT, Stop&Go o DQ) en función de la ventaja que se haya obtenido.

• 7.2.10. Full Course Yellow

1. Los comisarios podrán desplegar la situación Full Course Yellow ante un peligro grave pero que no necesite de un Safety Car por ser rápido de solucionar.
2. Una vez desplegado aparecerá el mensaje “Full Course Yellow Deployed” (FCY) y una cuenta atrás de 10 segs. **Está prohibido adelantar desde que aparece el aviso** pero no se tiene que reducir aún la velocidad. Cuando el contador esté aproximadamente en 2, se reducirá la velocidad a 80 km/h
3. Al finalizar la cuenta atrás, no está permitido sobrepasar los 80km/h (con un margen de +15km/h para recuperar el delta). Está prohibido adelantar en situación FCY
4. El objetivo es mantener el delta lo más cercano a +0.000 y en verde. Ese delta se calcula dando la vuelta completa al circuito a 80km/h.



5. Una vez retirado el peligro, se retirará la situación FCY. Para ello aparecerá el mensaje “Full Course Yellow Ending” y una cuenta atrás de 10 segs.
6. Si al finalizar la cuenta atrás, el delta está en rojo, se recibirá una sanción (DT, Stop&Go o DQ en función de la ventaja que se haya obtenido).
7. Cuando el semáforo pase a verde, la velocidad del vehículo debe ser <80km/h o se recibirá una sanción por exceso de velocidad.

8 -Puntuación y premios:

- 8.1 – La puntuación obtenida en cada carrera se dará en función a la posición obtenida en la misma en base a las siguientes tablas:

POSICIÓN	TOURING LEGEND				GT4 SESION	
	CARRERAS 1-5		ESPECIAL		CARRERAS 1-5	ESPECIAL
	MANGA 1 PUNTOS	MANGA 2 PUNTOS	MANGA 1 PUNTOS	MANGA 2 PUNTOS	PUNTOS	PUNTOS
1	120	90	150	113	120	150
2	106	86	133	108	106	133
3	98	82	123	103	98	123
4	90	78	113	98	90	113
5	84	74	105	93	84	105
6	78	70	98	88	78	98
7	72	66	90	83	72	90
8	66	62	83	78	66	83
9	60	58	75	73	60	75
10	54	54	68	68	54	68
11	50	50	63	63	50	63
12	46	46	58	58	46	58
13	42	42	53	53	42	53
14	38	38	48	48	38	48
15	34	34	43	43	34	43
16	32	32	40	40	32	40
17	28	28	35	35	28	35
18	24	24	30	30	24	30
19	22	22	28	28	22	28
20	20	20	25	25	20	25
21	18	18	23	23	18	23
22	16	16	20	20	16	20
23	14	14	18	18	14	18
24	12	12	15	15	12	15
25	10	10	13	13	10	13
26	8	8	10	10	8	10
27	6	6	8	8	6	8
28	4	4	5	5	4	5
29	2	2	3	3	2	3
30	1	1	1	1	1	1

POSICIÓN	BTCC CHALLENGE			
	CARRERAS 1-5		ESPECIAL	
	MANGA 1 PUNTOS	MANGA 2 PUNTOS	MANGA 1 PUNTOS	MANGA 2 PUNTOS
1	105	105	132	132
2	96	96	120	120
3	90	90	113	113
4	84	84	105	105
5	79	79	99	99
6	74	74	93	93
7	69	69	87	87
8	64	64	80	80
9	59	59	74	74
10	54	54	68	68
11	50	50	63	63
12	46	46	58	58
13	42	42	53	53
14	38	38	48	48
15	34	34	43	43
16	32	32	40	40
17	28	28	35	35
18	24	24	30	30
19	22	22	28	28
20	20	20	25	25
21	18	18	23	23
22	16	16	20	20
23	14	14	18	18
24	12	12	15	15
25	10	10	13	13
26	8	8	10	10
27	6	6	8	8
28	4	4	5	5
29	2	2	3	3
30	1	1	1	1

- 8.2 – Para poder puntuar es necesario terminar la carrera. En caso de abandono se recibirá un DNF y 0 puntos.
- 8.3 – Una vez se tengan los resultados finales de cada carrera se actualizarán las clasificaciones de pilotos.
- 8.4 – Se descartará el resultado de la peor carrera a lo largo del campeonato, de forma que no se tendrá en cuenta a la hora de la puntuación final.
- 8.5 – Una vez finalice el campeonato ISL Genevo Series, el ganador de la clasificación de pilotos será el que más puntos haya sumado. Del mismo modo ocurrirá para el Super Campeonato (suma de los 3 campeonatos)
- 8.6 – Se notificará en Discord los resultados provisionales de los eventos, y en la web los resultados finales.

- 8.7 – Los 3 primeros clasificados del Super Campeonato recibirán un trofeo. Pueden también solicitar la devolución de la inscripción
- 8.8 – El ganador de cada campeonato individual puede solicitar la devolución de la inscripción a ese campeonato.
- 8.9 - Ningún miembro de la administración de ISL puede optar a los premios económicos, de forma que, si se diese el caso, este premio se reinvierte en la comunidad.



9 - Reclamaciones:

- 9.1 – Durante el desarrollo de cualquiera de las carreras, podrán realizarse reclamaciones en tiempo real por las vías habilitadas. Tras la finalización del evento, se colgará a la web el archivo de la repetición de la carrera, dentro de la sección “eventos realizados”.
- 9.2 – Se publicará en Discord, en la sección “#noticias-competición”, el resultado provisional de cada evento.
- 9.3 – Cualquier reclamación sobre el resultado, se hará dentro del margen de tiempo correspondiente, y se rellenará el formulario proporcionado a tal efecto.
- 9.4 – El resultado final se colgará en la web.

10 – Licencia por puntos:

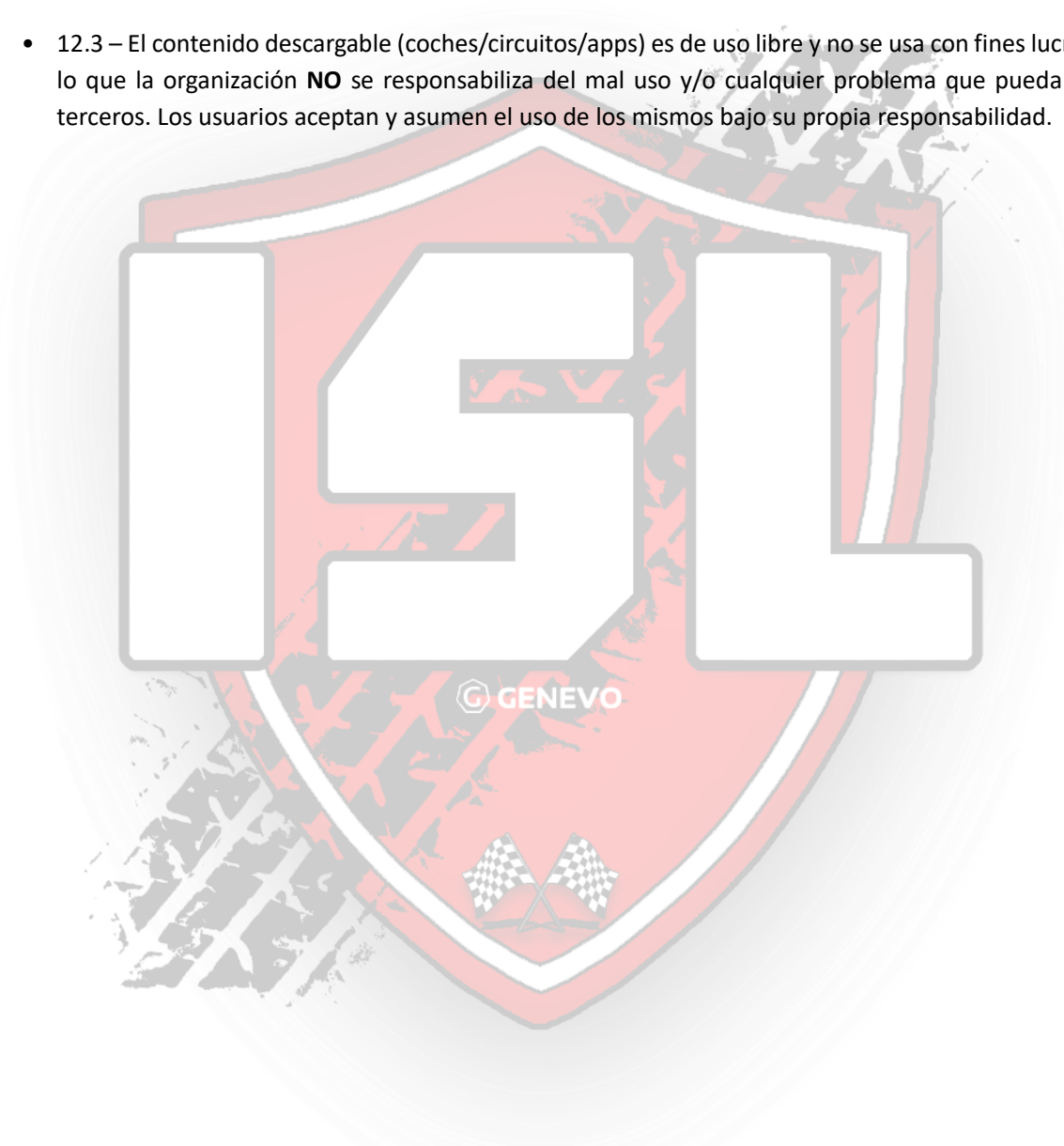
- 10.1 – Cada piloto iniciará la temporada con 12 puntos en su licencia.
- 10.2 – En caso de perder todos los puntos por cometer infracciones que llevan aparejada pérdida de puntos, el piloto no podrá participar en la próxima carrera. Tras la carrera de suspensión, se recuperarán 8 puntos.
- 10.3 – Si algún piloto comienza la temporada con algún campeonato ya cumplido o en marcha, se restarán X puntos de su licencia por cada carrera cumplida de manera proporcional y redondeando al número superior, es decir, si se une a mitad del segundo campeonato, empezará con 6 puntos (12 iniciales – 4 primer campeonato terminado – 2) segundo campeonato empezado)
- 10.4 – No se pueden recuperar puntos. Si un piloto se queda sin puntos, tendrá que cumplir una carrera de sanción. Para la siguiente carrera se reseteará el contador como si se incorporara de nuevas a ese campeonato.

11 – Caída del servidor o problema general de conexión:

- 11.1 – En caso de caída del servidor o problema generalizador de conexión (más del 50% de los pilotos) se declarará situación de bandera roja.
- 11.2 – Ante esta situación, se volverá a subir el servidor y los pilotos se deberán reconectar. Una vez conectados todos se procederá de la siguiente forma.
 - Menos del 87.5% del total disputado – La carrera se relanzará hasta completar el 100% realizando una salida desde parrilla. El orden de la parrilla será el mismo que se tenía antes de la bandera roja.
 - Más del 87.5% del total disputado – La carrera se dará por finalizada con las posiciones existentes hasta antes de la bandera roja.
- 11.3 – En caso de que se relance la carrera, siguen en vigor las obligaciones de parada, por tanto, aquellos pilotos que no hayan realizado las paradas obligatorias tendrán que hacerlas.
- 11.4- Si la pérdida de conexión es inferior a 5 segundos y se recupera posteriormente, se continuará con la competición. Cada vehículo debe seguir compitiendo con normalidad hasta que la conexión vuelva a recibir indicación de Dirección de Carrera. Si hay un accidente durante ese tiempo, se declarará LANCE DE CARRERA, salvo que Dirección de Carrera dictamine otra cosa.

12 - Obligaciones, prohibiciones y descargo de responsabilidad:

- 12.1 – Al registrarse, cada piloto tiene la obligación de leer y comprender las normas anteriormente expuestas, así como también presentar a la administración cualquier tipo de duda o inquietud que se le presente. En el momento que uno se inscribe y se loguea dentro del servidor, se asume la conformidad de todo lo anteriormente expuesto y perderá el derecho alegaciones de las sanciones aplicadas por dicha infracción.
- 12.2 – El contenido descargable contiene imágenes, logos y representaciones de diferentes marcas y empresas, por lo que queda prohibido el uso comercial/lucrativo de los mismos sin el consentimiento de la Administración.
- 12.3 – El contenido descargable (coches/circuitos/apps) es de uso libre y no se usa con fines lucrativos por lo que la organización **NO** se responsabiliza del mal uso y/o cualquier problema que pueda originar a terceros. Los usuarios aceptan y asumen el uso de los mismos bajo su propia responsabilidad.



13 - Sanciones

CÓDIGO	ACCIÓN	SANCIÓN	PUNTOS
01	Atravesar línea box (salida)	5 seg	-
02	Defender posición ilegalmente	5 seg	-
03.0	1 posición, pero devolviéndola	2 seg	-
03.1	1 posición ó tiempo equivalente	7 seg	-
03.2	Causar una colisión con pérdida de 2-3 posiciones	10 seg	-1
03.3	4 o más posiciones	15 seg	-3
03.4	Rotura	30 seg	-4
04.1	Conducción negligente (sin causar daños)	5 seg	-1
04.2	Conducción negligente (causando daños)	10 seg	-1
05	Ignorar bandera azul	5 seg	-1
06.1	Conducción temeraria (sin causar daños)	15 seg	-2
06.2	Conducción temeraria (causando daños)	20 seg	-2
07	Provocar daños graves (Daños rojos)	10 seg	-1
08	Adelantar con bandera amarilla sin devolver posición	15 seg	-1
09	No cumplir Drive Through	40 seg	-2
10	No cumplir Stop&Go	55 seg	-2
11	No respetar situación Safety Car	DQ	-4
12	No realizar parada obligatoria en box (cuando la haya)	DQ	-
13	Atajar o recortar de manera ilegal	DQ	-1
14	Conducta negligente, provocar daños deliberadamente	DQ	-4
15	Circular marcha atrás en pista	DT	-
16	Obtener ventaja de manera ilegal durante la Qualy	5 seg	-
17	Molestar deliberadamente a otro piloto durante la Qualy	5 seg	-1
18	ESC + BOX durante la Qualy sin autorización	10 seg	-
19	Adelantar por fuera de pista sin devolver posición	10 seg	-
20	Cambiar de compuesto entre Qualy y la carrera (en los torneos que aplique)	DT	-
21	No utilizar 2 o más compuestos durante una carrera (en los torneos que aplique)	DQ	-
22.1	Obtener ventaja durante un FCY excediendo límite de velocidad (>95km/h)	40 seg	-
22.2	Circular demasiado lento durante VSC o FCY entorpeciendo a otro piloto	15 seg	-
23	No regresar a box al finalizar carrera	25 seg	-
24	Atajar o recortar de manera ilegal al volver a box	40 seg	-
25	Empujar a otro vehículo o recibir ayuda al volver a box	10 seg	-
26.1	Rejoin peligroso (sin causar daños)	5 seg	-1
26.2	Rejoin peligroso (causando daños)	10 seg	-2
27	Alterar trazada de otro piloto por falta de frenada deliberada (divebomb) sin causar colisión	7 seg	-