

Reglamento 11-12 PDK

NORMAS GENERALES DEL FORO Y LA WEB

- Inscribirse a la liga conlleva leer, respetar y cumplir todo este reglamento. Cuando una persona efectúa su alta como usuario, declara de hecho conocerlas y acatarlas.
- Los administradores y Staff somos los encargados de organizar la liga y mantener esta web, por lo tanto toda persona que se una a LigaPaddock-F1 debe respetar y obedecer las decisiones de los mismos, y nunca desafiar, amenazar o insultarnos. Estaremos dispuestos a debatir cualquier cuestión o problema siempre que se haga con respeto, de lo contrario se considerará una falta grave con su respectiva consecuencia, ya que todo lo que hacemos es por el bien de la liga y por su buen funcionamiento.
- Todo el contenido de la web esta hecho por y para LigaPaddock-F1, está prohibido copiar o plagiar cualquier contenido o idea sin permiso.
- En el foro/chat prohibido insultar, meterse con los demás o comentarios despectivos hacia nadie, hay respetar la opinión de los demás y siempre hablar con respeto. Prohibido spam.
- Todo mensaje o comentario expuesto en esta web es responsabilidad única y exclusiva de la persona que lo hace, la administración no se hace responsable de la opinión de sus participantes.
- Cualquier persona unida a la web que, ya sea en nuestra propia web o a través de otros medios, intente perjudicar, manchar nuestro nombre o simplemente tener intención de provocar cualquier mal a LigaPaddock-F1, será expulsado de la web, incluso si es piloto.
- El desconocimiento de alguna norma no excusa de su cumplimiento.
- Estas normas pueden ser modificadas, por lo que se recomienda consultarlas regularmente. Aunque siempre que lo consideremos necesario se comunicara por el foro de posibles cambios importantes en el reglamento.

NORMAS DE LA LIGA

1. Antes de cada GP es obligatorio confirmar la asistencia (positiva o negativa) al evento en el post correspondiente a tu categoría (F1 o GP2). En si un piloto oficial comunica que no va a poder asistir, o bien 5 horas antes del GP no ha confirmado su asistencia o esta es ambigua, los pilotos GP2 / reservas tienen derecho a asistir a la carrera ocupando esas plazas siempre que hayan confirmado ellos también su asistencia a esta categoría.
2. A la hora de las sustituciones en un GP de F1 tendrán prioridad los pilotos probadores que mejor resultado consiguiesen en la carrera de GP2 y la clasificación general de GP2, siempre que estén dentro de la norma del 107%. En GP2, los reservas con mejores datos en las hotlaps tendrán preferencia. Cuando haya bajas definitivas, serán los pilotos que demuestren estar más preparados los que tendrán la oportunidad de subir de categoría ya sea a F1 o GP2.
3. Es obligatorio esperar siempre cuando golpeamos a algún piloto, apartándonos en un lugar seguro y dejando que el piloto se reincorpore por delante de nosotros. Es una norma básica e imprescindible para fomentar el juego limpio y se sancionara duramente si no se hace. En caso de provocar roturas se le debe acompañar a box y salir por detrás suya, pudiendo aprovechar para reparar nosotros también.
4. Siempre con deportividad. Conducir antideportivamente o incumpliendo el reglamento voluntariamente será considerado como una falta muy grave y no toleraremos ese comportamiento.
5. En caso de tener una salida de pista o hacer un trompo, cuando se vaya a incorporar nunca entorpecer a los demás conductores, mirar antes de realizar ningún movimiento peligroso, esperando si es necesario e intentando no usar la trazada ideal hasta que hayamos retomado la velocidad normal.
6. Los doblados deben dejar pasar lo antes que puedan y de la manera menos peligrosa posible, intentando no entorpecer el ritmo del piloto doblador. Deben estar atentos a las banderas azules, pero también intentar saber en todo momento quien viene por detrás para prever cómo actuar y donde antes de que tengamos al piloto encima.
7. Los pilotos dobladores deben tener precaución a la hora de doblar a un piloto. Ellos deben apartarse, pero hay que tener en cuenta que ellos están disputando su carrera y no pueden “desaparecer”, en ocasiones un poco de paciencia y cuidado.
8. En boxes: la línea divisoria entre la salida del pitlane y la pista hay que respetarla cuando sales del pit, el límite de velocidad se deberá respetar si estamos en un GP oficial del campeonato (ya sea en carrera o clasificación) y cuando el semáforo de pits este en rojo hay que esperar a que se ponga verde sin apretar para salir de pits.
9. Acortar o alargar en el circuito está prohibido, y en el caso de hacerlo por un error de conducción o similar nunca se podrá sacar beneficio de dicha acción, sino será considerado un atajo deliberado. Se considera pista mientras se tengan 2 ruedas pisando la línea blanca, sin considerar los pianos pista. Más detalles abajo.
10. Está prohibido hacer zigzags, pegar un volantazo o cualquier otro movimiento peligroso para evitar un adelantamiento o defender la posición. Hay que respetar trazadas, para ello es importante decidir la nuestra lo antes posible y no variarla, o al menos si lo hacemos dejando siempre sitio suficiente al rival sin obligarle a él a variar la que lleva o frenar, ya que una vez que este tenga alguna parte de su coche en paralelo con el nuestro no podemos cerrarle la trayectoria.
11. En clasificación, si estas en la vuelta de calentamiento o en vuelta no-rápida nunca podrás entorpecer, molestar o presionar a quien esté haciendo su vuelta rápida. Si delante de ti un piloto aminora la marcha en las ultimas curvas para dejar espacio libre para dar su vuelta lanzada, tu también deberás hacerlo y dejar un margen con él antes de empezar tu vuelta, no pudiendo adelantarlo salvo que claramente te lo permita el. Y a la hora de salir a pista con el semáforo de pits rojo, no “apretar” intentando ponerse en fila y saliendo de manera ordenada.
12. En la salida y las primeras curvas hay que tener mucho más cuidado y delicadeza, la carrera no se decide en la primera curva ni en la primera vuelta y sin embargo un simple toque puede arruinar la carrera de otro piloto.
13. Los pilotos que no se presenten a los GPs se tomara nota de los días que faltan. Si se falta 3 veces sin una justificación razonable el piloto perderá su plaza.
14. Si algún piloto tiene un ping muy elevado o da problemas de lag tendrá que solucionarlo lo antes posible, de lo contrario se tomaría una decisión dependiendo de los motivos de ese problema, pudiendo impedirle tomar parte del GP. Es muy importante cerrar todo lo que pueda consumir ancho de banda, dejando a poder ser abierto únicamente el rFactor, y

no tener el juego con demasiada carga gráfica para evitar un sobreesfuerzo innecesario durante los GPs. También hay que evitar plugins innecesarios ya que en ocasiones estos pueden saturar el juego y producir diversos problemas.

15. Disponemos de diversas utilidades como sistema antichetos, KERS o DRS, las cuales los pilotos son responsables de instalar y comprobar su correcto funcionamiento siguiendo las instrucciones pertinentes. En caso problemas de rendimiento, los pilotos deberán hacer todo lo que esté en su mano por solucionarlo ya que son sistemas con muy poco uso de PC.

16. Los pilotos deberán incorporarse al servidor en el entrenamiento libre que precede a la sesión de clasificación, a poder ser al menos 15 minutos antes de Q1 para solucionar cualquier contratiempo que pueda haber. Si por cualquier motivo justificable no os es posible entrar al servidor antes, está permitido entrar en Q1 sin molestar, sino esperar a calentamiento. No se retrasará el horario bajo ningún concepto por esperar a nadie debido a problemas únicos de esa persona, solo se esperará o retrasará unos minutos el horario cuando haya problemas técnicos o administrativos importantes. Hay que ser puntuales y no entrar una vez comenzada calificación, aunque no afecte al juego cuando alguien entra sigue siendo una falta de responsabilidad llegar tarde.

17. Antes de la carrera será el calentamiento que dura como mínimo 5 minutos y como máximo 10, por lo que da tiempo perfectamente a preparar la estrategia, comunicar cualquier problema, ir al aseo, descansar o estirar las piernas, por lo que una vez transcurridos los 5 primeros minutos de calentamiento todos deben estar preparados.

18. No se reiniciará la carrera ni el calentamiento salvo que los administradores lo decidan debido a algún problema grave, entendiéndose por grave algo que impida disputar el GP con normalidad a la mayoría de la parrilla. No se hará nunca por problemas concretos como una mala posición en parrilla, pequeños problemas de lag, golpes, la caída de algún piloto o cualquier otra cosa que afecte a una pequeña parte de la parrilla. Si algún piloto decide retirarse para informar de algún problema será bajo su responsabilidad, ya que la carrera seguirá disputándose y la administración no se hará responsable.

19. Está prohibido hablar por el chat desde el comienzo de la clasificación hasta que los administradores demos como finalizado el GP, incluido calentamiento. Durante todo este tiempo solo los administradores pueden hablar para realizar las tareas administrativas si no se indica lo contrario. En el caso de tener que decir algo urgente se deberá esperar a algún momento en el cual se perjudique a la menor gente posible y pedir permiso a la administración, y si estos te dan el visto bueno, podrás exponer tu problema.

20. Si una vez en la sesión de clasificación o carrera tienes problemas graves con tu conexión, juego o el coche seriamente dañado que pueden perjudicar a otros pilotos, sé un buen compañero y no pongas en peligro ni perjudiques a los demás, dependiendo de tu problema piensa que es lo más correcto para el grupo y hazlo, retirándote incluso si es necesario.

21. La vuelta de formación/calentamiento estará activada, la cual consiste en ir desde nuestra posición en parrilla a ella nuevamente aprovechando esa vuelta para calentar neumáticos y frenos. En esta vuelta hay que extremar precauciones, dejando una distancia de seguridad y sin realizar movimientos bruscos, a una velocidad media ni demasiado rápida ni baja intentando que una vez llegados a la parrilla todos los pilotos se coloquen rápidamente.

22. En el caso de que haya algún problema o incidente para el cual no exista ninguna regla específica, los administradores/comisarios siempre tomarán la decisión más lógica basándose en el patrón general del reglamento y, en el caso que sea posible, basándose en las reglas reales de la F1.

23. La contraseña del servidor así como otra información que sea proporcionada exclusivamente a los pilotos de la liga, nunca podrá ser expuesta en ningún sitio al que tengan acceso personas ajenas a la liga.

24. Todos los pilotos deben tener instalado el mod / parches / programas / circuitos elegidos al empezar la temporada, así como posibles cambios o actualizaciones que surjan a mitad de temporada.

25. Si alguien no cumple las reglas después no puede exigir que las normas sean cumplidas. Con esto queremos decir que no puedes tomarte el reglamento a risa y después querer que cuando a ti te convenga se tenga que cumplir a raja tabla. Para exigir antes hay que cumplir.

26. Para obtener una plaza no solo basta con inscribirse en la liga, antes se debe demostrar interés y participación como Reserva en GP2, las plazas se deben conseguir con esfuerzo, algo que quien de verdad este interesado no tendrá problema.

27. Unirse a la liga implica cierto compromiso del jugador con esta, no solo consiste en inscribirse y correr cuando nos apetezca, sino que hay que pasar habitualmente por la web para enterarte de posibles novedades, así como participar en el foro, ayudar en todo lo que sea posible y asistir regularmente a los GPs. Si no lo hacéis y no estáis al tanto de las novedades importantes, vosotros seréis los primeros perjudicados.

28. Y siempre ante todo, sentido común, recordando que esto es un juego y pensando las cosas con calma antes de hacerlas. Es importante tomarse esto en serio pero hasta ciertos límites.

INFORMACIÓN DEL SERVIDOR y DE LOS GPs

- Nombre del Servidor: LigaPaddock-F1.es <<<
- Pass: (Sólo disponible para Participantes)
- Anti-Bloqueo de frenos > OFF
- Control de tracción > OFF
- Cambio automático > Activado
- Embrague automático > Activado
- Control de estabilidad > OFF
- Ayuda de dirección > OFF
- Ayuda de frenado > OFF
- Control de lanzamiento (salida): Desactivado.
- Marcha atrás automática > Activada
- Reglas de bandera: Activado, Bandera negra.
- Consumo de combustible: x2
- Desgaste de neumáticos: x2
- Fallos Mecánicos: Normal (Activado)
- Desperfectos por daños: 30%
- Clima: Fijado de antemano.
- Longitud de carrera F1: 50%
- Longitud de carrera GP2: 30% y 18% (2 mangas)
- Vuelta de Formación > Activada
- Parque cerrado: Activado (explicado su funcionamiento abajo)
- Safety-Car: Desactivado
- Vista: Libre

HORARIO

F1: Jueves por la noche.

<i>Entrenamientos Libres</i>	21:00h	75 minutos	
<i>Calificación</i>	Q1	22:15h	10-15 minutos
	Q2	22:30h	7 minutos*
<i>Calentamiento</i>	22:40h	5-10 minutos	
<i>Carrera</i>	22:45-50h	45 minutos aprox.	

GP2: Lunes por la noche

ENTRENAMIENTOS LIBRES

Esta sesión será para la incorporación de los pilotos al servidor, además de lógicamente para poder entrenar y tenerlo todo preparado para la siguiente sesión. Cualquier problema que pueda surgir, deberá ser solucionado durante esta sesión para no trastocar el resto del GP, por lo que siempre que sea posible los pilotos deberán entrar al menos 15 minutos antes de Q1 para en caso de cualquier contratiempo que haya tiempo a solucionarlo, de lo contrario si alguien entra a falta de pocos minutos de Q1 y tiene algún problema los admins no nos hacemos responsables si no se pudiese solucionar el problema.

-Estado del Servidor en esta Sesión: Abierto.

-El chat del juego en esta sesión esta: Permitido.

CALIFICACIÓN

Se realizaran en 2 tandas clasificatorias (Q's), en las que se decidirá la parrilla de salida y el ganador de la pole. En caso de haber una asistencia de 13 pilotos o menos, se suspendería una de las tandas realizando una única "Q". Se pueden dar dos formas de realizar la clasificación, dependiendo de la longitud del trazado.

Tipo A (Circuitos con una longitud de más de 1:30 de tiempo por vuelta y GP2)

-Q1: 22:15 -> Durará 15 min y la realizaran todos los pilotos con el objetivo de conseguir un tiempo entre los 10 primeros para pasar de ronda.

-Q2: 22:25 -> Durará 7 min y solo la realizaran los 10 mejores con el objetivo de conseguir la Pole, con una sola oportunidad por piloto ya que únicamente podrán salir de box y marcar un único tiempo, pudiendo elegir ellos cuando salir a dar su vuelta. Los eliminados deben esperar en su box. Esta sesión tiene la peculiaridad de ser con parque cerrado, explicado a continuación.

Tipo B (Circuitos con una longitud de menos de 1:30 de tiempo por vuelta (solo en F1))

-Q1: 22:15 -> Durará 10 min y la realizaran todos los pilotos con el objetivo de conseguir un tiempo entre los 10 primeros para pasar de ronda.

-Q2: 22:25 -> Solo la realizaran los 10 mejores con el objetivo de conseguir la Pole, saliendo de 1 en 1 (siguiendo el orden de la Q1, del 10º al 1º) a marcar su tiempo en único intento, por lo que todos los pilotos deben estar sumamente atentos a las ordenes de la dirección de carrera y nunca presionar ni obstaculizar al piloto que está en su vuelta lanzada. Los eliminados deben esperar en su box. Esta sesión tiene la peculiaridad de ser con parque cerrado, explicado a continuación.

-Estado del Servidor en esta Sesión: Cerrado.*

-El chat del juego en esta sesión esta: Prohibido.

CALENTAMIENTO

En el calentamiento podréis ya empezar a prepararos de cara a la carrera, así como descansar un rato o solucionar cualquier problema que tengáis, siempre respetando la norma del chat si no se da permiso para hablar y estando atentos al aviso de comienzo de carrera estando preparados a partir de los 5 minutos de sesión.

-Estado del Servidor en esta Sesión: Abierto.

-El chat del juego en esta sesión esta: Prohibido (Se dejarán unos minutos para exponer cualquier problema que haya).

CARRERA

F1 Será al 50% de la duración real y durará 45 minutos aproximadamente. Esta prohibido repostar por lo que hay que salir con gasolina suficiente para llegar al final de carrera, y es obligatorio realizar al menos una parada en box.

GP2 Constará de 2 mangas: la primera al 30% de la duración real, con vuelta de formación, orden de parrilla según la clasificación y con una parada en box obligatoria. Después de un calentamiento de mínimo 5 minutos, la segunda manga será al 18% de longitud, sin vuelta de formación, sin parada obligatoria y con parrilla de salida según los resultados de la 1ª manga, pero con parrilla invertida para los 10 primeros. En ambas estará prohibido repostar.

-Estado del Servidor en esta Sesión: Cerrado.

-El chat del juego en esta sesión esta: Prohibido hasta que los admin demos como concluido el GP.

***Explicación del Parque Cerrado**

Consiste en que una vez finalizada la calificación el setup queda bloqueado no pudiendo cambiar la configuración del mismo, teniendo por lo tanto que realizar la pole con el setup preparado de cara a la carrera de esta forma:

-Q1: Setup totalmente libre, pudiendo dejarlo todo al mínimo para hacer tiempos los más bajos posibles.

-Q2: Aquí es donde actúa el parque cerrado ya que es la última sesión de calificación. Se bloquean TODOS los parámetros del setup EXCEPTO: neumáticos, gasolina inicial, reparto de frenada, mapa / freno motor, bloqueo de dirección y alerón delantero, para poder modificar estas cosas en calentamiento o durante la carrera. Por lo tanto en Q2 podremos calificar con poca gasolina y los neumáticos más blandos, ya que no es necesario tener que usar dos compuestos distintos de neumáticos ni tener que salir con el mismo que en Q2 ya que el juego no permite esta opción, solamente hay que mantener el mismo "pack" de mejoras durante todo el GP, el cual se fijara para cada gran premio. Se debe tener mucho cuidado y asegurarse de que se sale en Q2 con todo preparado para aguantar la carrera, haciendo mucho hincapié en cosas como radiador ya que en caso de error no hay vuelta atrás.

PUNTUACIONES

- Para puntuar hay que disputar al menos el 80% de la carrera.
- Las Puntuaciones según las posiciones en carreras son las siguientes:

<u>F1</u>	<u>GP2 (1ª Manga)</u>	<u>GP2 (2ª Manga)</u>
01ª posición: 25 puntos	01ª posición: 10 puntos	01ª posición: 8 puntos
02ª posición: 18 puntos	02ª posición: 9 puntos	02ª posición: 7 puntos
03ª posición: 15 puntos	03ª posición: 8 puntos	03ª posición: 6 puntos
04ª posición: 12 puntos	04ª posición: 7 puntos	04ª posición: 5 puntos
05ª posición: 10 puntos	05ª posición: 6 puntos	05ª posición: 4 puntos
06ª posición: 8 puntos	06ª posición: 5 puntos	06ª posición: 3 puntos
07ª posición: 6 puntos	07ª posición: 4 puntos	07ª posición: 2 puntos
08ª posición: 4 puntos	08ª posición: 3 puntos	08ª posición: 1 punto
09ª posición: 2 puntos	09ª posición: 2 puntos	09-26ª posición: 0 puntos
10ª posición: 1 punto	10ª posición: 1 punto	
11-24ª posición: 0 puntos	11-26ª posición: 0 puntos	

PENALIZACIONES

A continuación están las sanciones "base", en las que los comisarios se basaran para imponer las sanciones pertinentes, aunque es importante saber que los comisarios tienen potestad para variar una sanción (ya sea para incrementarla o disminuirla) cuando consideran que algún caso concreto lo necesita, ya sea por no corresponderse la acción a ninguna opción expresamente reflejada o por otros motivos. Cuando alguno de estos comisarios esté involucrado en un incidente investigado, este no podrá intervenir en el debate para decidir la sanción.

Cualquier incidente que queráis que sea investigado debe de ser reclamado en el lugar correcto que se pondrá en el foro para cada GP para que los comisarios de ese GP decidan si se debe sancionar o no. Si no se hace la respectiva reclamación no estamos obligados a investigar nada y posiblemente no habrá sanción, salvo que los comisarios conozcamos algún incidente no reclamado grave y consideremos que deben ser sancionadas y acciones como hablar por el chat, etc. Las reclamaciones deberán hacerse con un límite de 48 horas después del GP y no se podrán hacer más de 3 reclamaciones.

Además de todo este tipo de sanciones deportivas provocadas por incidentes durante los GPs que son los comisarios los encargados de decidir, los administradores tenemos total libertad para sancionar todo tipo de acciones que consideremos que es una decisión más grave, como cualquier acción que provoque la expulsión del campeonato.

Golpes en carrera esperando

- Caso general >> El piloto será sancionado con posiciones en parrilla de salida en el próximo GP, tantas como segundos ha perdido el piloto golpeado para reincorporarse a la carrera.
- Si se da uno de estos casos: rotura alerón delantero, pérdida de más de 20 segundos, pérdida de más de 3 posiciones >> El piloto será sancionado con un Drive-Trouth en el próximo GP en una de las 3 primeras vueltas.

Golpes en carrera SIN esperar

- Caso general >> El piloto será sancionado con DQ en los resultados de ese mismo GP. En caso de que este acabe fuera de la zona de puntos, sería sancionado con salir último en parrilla del próximo GP.
- Si se da uno de estos casos: rotura alerón delantero, pérdida entre 10 y 20 segundos, pérdida de 2 o 3 posiciones >> El piloto será sancionado con DQ en los resultados de ese mismo GP + un Drive-Trouth en el próximo GP en una de las 3 primeras vueltas.
- Si se da uno de estos casos: pérdida de más de 20 segundos, pérdida de 4 posiciones o más >> El piloto será sancionado con DQ en los resultados de ese mismo GP + un Stop&go de 10 segundos en el próximo GP en una de las 3 primeras vueltas.

Otras sanciones

Avisos Acumulables

Son avisos que se darán por incidentes específicos no muy graves y definidos más abajo, los cuales se acumularan y provocaran una respectiva sanción. Los avisos acumulados por cada piloto están situados en un post del Foro.

El esquema de avisos acumulables:

- 2 Avisos acumulados: -10 Posiciones en parrilla de salida en el próximo GP que participe.
- 4 Avisos acumulados: Último en parrilla de salida en el próximo GP que participe.
- 6 Avisos acumulados: Piloto obligado a realizar un Drive Through en su próxima carrera en las 3 primeras vueltas.
- A partir de 7 avisos acumulados: se sancionara cada aviso con -1 punto en la clasificación general.
- 10 avisos acumulados: 1 GP sin participar.

Aquí los incidentes que acarrearán un aviso acumulable:

- Hablar por el Chat del juego durante la Clasificación/Calentamiento/Antes de dar por finalizado el GP sin permiso.
- Hablar por el Chat del juego durante la carrera (2 avisos)
- No usar el limitador de velocidad en boxes en Clasificación/Calentamiento.
- Traspasar la línea de salida de boxes a pista en Carrera.
- Saltarse el semáforo en rojo en Clasificación.
- Adelantar a un piloto en calificación que está dejando hueco en las últimas curvas.
- Si un doblado estorba a un piloto doblador pero no provoca un incidente ni pérdidas considerables.
- Piloto doblador golpea a doblado sin esperar a que el piloto doblado pueda buscar un sitio seguro en el que apartarse.

- Reincorporarse peligrosamente a pista sin provocar daños ni pérdidas de posiciones a un piloto rival.

*NOTA: Cualquier otra infracción no reflejada en esta lista que sea considerada “leve” aunque merecedora de algún tipo de sanción será sancionada con un aviso acumulable, al igual que si cualquiera de estas acciones se hace de forma reiterativa o con intención de perjudicar podrá tener una sanción mayor.

Toques de atención

Son pequeños avisos, que hay que tener en cuenta ya que en caso de repetirse si que provocarían una sanción, pero no se acumulan, ya que más bien es una recomendación para el bien del piloto para que no se vuelva a repetir.

Acciones Reiteradas

En caso que un piloto cometa una determinada acción o similar en varias ocasiones podría ser sancionado por reiteración, ya que las sanciones son una forma de hacer que en la próxima ocasión tengamos más precaución para no cometer los mismos errores. Los comisarios decidirán cuando y como se producirán estas sanciones en caso de que sea necesario.

Atajos / Alargadas

Esta prohibido atajar o alargar trazada en cualquier parte del circuito salvo que se especifique lo contrario en alguna zona en concreto antes de un GP. Para considerarse trazada legal hay que ir en todo momento dentro de la pista, considerando como tal ir entre las líneas blancas que hay en ambos lados de la pista que la delimitan, es decir teniendo al menos 2 ruedas pisando esa línea. Los pianos o astroturf NO se consideran pista, se podrán pisar y aprovechar siempre que se esté pisando la línea blanca, de lo contrario se consideraría ilegal aunque leve. En caso de haber una reclamación, en la cual el piloto que reclama deberá especificar las vueltas en las que sucede y por supuesto en que curvas para que se investigue, se seguirá este patrón para sancionar:

Casos Leves

Casos en los que se sobrepase la línea levemente, normalmente manteniendo al menos 2 ruedas pisando el piano, o en su defecto (en caso de zonas con pianos demasiado grandes o pequeños, o simplemente donde no haya) que entre la línea y el coche no haya espacio suficiente como para que cogiese otro monoplaza.

-Hasta 5 atajos > sin sanción

-Entre 6 y 15 > medio segundo por atajo

-A partir de 15 > 1 segundo por atajo + 1 aviso acumulable

Casos Graves

Casos en los que se sobrepase la línea por más distancia de lo especificado en los casos leves.

-Hasta 3 atajos > sin sanción

-Entre 4 y 15 > 1 segundo por atajo + 1 aviso acumulable

-A partir de 15 > DQ + 1 aviso acumulable + Drive-trough en la próxima carrera que participe

Caso Grave con ventaja

Si con un atajo ganas una posición tienes que devolverla, al igual que si te defiendes con un atajo de una ataque claro de tu predecesor (si antes de la frenada entre ambos coches no hay más de otro coche de distancia) tienes que ceder la posición. En caso de no ceder la posición:

-Si entre ambos no hay más de 20 segundos al final de carrera o sucede en una de las 3 últimas vueltas, se le retrasara las posiciones que sean necesarias hasta ponerlo detrás del perjudicado + aviso acumulable.

-Si entre ambos hay más de 20 segundos, se le pondrá un drive-trough en el próximo GP + aviso acumulable.

En calificación

La vuelta en la que se incumpla la norma no podrá ser en ningún caso la vuelta rápida, es decir, la que marca la posición del piloto en parrilla o la que le ha permitido pasar de sesión. Si así fuera, solo se dejaría un margen de 1 atajo leve, a partir de ahí serían 10 posiciones en parrilla del próximo GP, pudiéndose incrementar a salir último en casos de atajos muy descarados o numerosos.

SISTEMA ANTICHETOS

Todos los pilotos están obligados a tener instalado y comprobado su correcto funcionamiento el sistema ECU rFacting, el cual podéis descargar desde [aquí](#). Las normas de uso actuales son:

-No es obligatorio usarlo en carrera, salvo que se indique lo contrario o uno de los casos siguientes.

-Todo piloto está obligado a realizar cualquier prueba siempre se le solicite, así como a llevarlo en cualquier GP si se considera oportuno, haya o no motivos para solicitárselo. De igual manera en determinados GPs se podría poner obligatorio a todos los pilotos o a algunos al azar.

-Cuando un piloto acabe en podio por primera vez, está obligado a realizar un test en el que deberá igualar sus tiempos de carrera, en un plazo de 48h después del GP. Si este piloto llevaba el ECU activado por iniciativa propia, no será necesario.

-Se recomienda encarecidamente llevar el sistema habitualmente durante los entrenamientos de la semana en el servidor, así como llevarlo activado en carrera aquellos pilotos que hayan comprobado que el sistema no les da ningún problema. De esta forma demostrareis vuestra limpieza y quedareis fuera de toda sospecha o de hacer pruebas.

-Los nuevos pilotos si deberán llevar el sistema ECU activo durante al menos sus 3 primeros GPs de manera obligatoria.

Además deberán dar como mínimo 20 vueltas cronometradas (es decir vueltas reales terminadas) en el servidor con el sistema activado antes del término del plazo de confirmación de asistencia, teniendo que superar el 107% del mejor tiempo GP2 hasta ese momento para poder participar en ese GP.

-Si algún piloto obligado a llevar el sistema en un GP o a hacer un test posterior no lo hace, será DQ y obligado a llevarlo en las próximas carreras. En caso de negativa sin razones lógicas este piloto será expulsado.