

Reglamento PDK 17-18

NORMAS GENERALES

- Inscribirse a la liga conlleva leer, respetar y cumplir todo este reglamento.
- Los administradores y Staff somos los encargados de organizar la liga y mantener esta web, toda persona que se una a LigaPaddock-F1 debe respetar las decisiones de los mismos. Estaremos dispuestos a debatir cualquier cuestión o problema siempre que se haga con respeto, todo lo que hacemos es por el bien de la liga y su buen funcionamiento.
- 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.
- El desconocimiento de alguna norma no excusa de su cumplimiento.
- Estas normas pueden ser modificadas, aunque siempre que sea necesario se comunicara por el foro de posibles cambios importantes en el reglamento.

NORMAS COMPETICIÓN

1. Antes de cada GP es obligatorio confirmar la asistencia (positiva o negativa) al evento en el post correspondiente, con un plazo máximo de 5 horas antes del gran premio, aunque se pide la mayor rapidez posible y no dejarlo para el último momento salvo necesidad. En caso de confirmar fuera de plazo se perderá preferencia para ocupar una plaza, aunque en caso de poder participar por disponibilidad conllevará perder 5 posiciones en parrilla.
2. Cuando golpeamos a algún piloto, es **obligatorio esperar** siempre, apartándonos en un lugar seguro (si es necesario avanzando unos metros o incluso curvas si estamos en un sitio complicado) 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.
3. Siempre con deportividad. Conducir antideportivamente o incumpliendo el reglamento voluntariamente será considerado como una falta muy grave y no toleraremos ese comportamiento bajo expulsión.
4. En caso de tener una salida de pista o hacer un trompo, a la hora de incorporarnos nunca entorpecer a los demás conductores, mirar antes de realizar ningún movimiento peligroso, esperando si es necesario a que pasen los pilotos e intentando no usar la trazada ideal hasta que hayamos retomado la velocidad normal.
5. 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 ya encima.
6. Igualmente 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 es necesario sobre todo en zonas complicadas del circuito.
7. En boxes: la línea divisoria entre la salida del pitlane y la pista hay que respetarla cuando sales del pit (no traspasarla por completo con alguna rueda), el límite de velocidad se deberá respetar si estamos en un GP (carrera y calificación) y cuando el semáforo de pits este en rojo hay que esperar a que se ponga verde, sin apelotonarse saliendo de manera ordenada respetando el orden de la fila.
8. En calificación, 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 el otro piloto tampoco está en vuelta, se puede adelantar pero con extrema precaución y solo si el otro va a menor velocidad que tú, no se debe adelantar como si se tratase de carrera. Si delante de ti un piloto aminora la marcha en las ultimas curvas para dejar espacio libre para dar su vuelta lanzada sin tráfico (aunque es recomendable dejar los márgenes a lo largo de la vuelta), tú también deberás hacerlo y dejar un margen con él antes de empezar tu vuelta, no pudiendo adelantarlo salvo que claramente te lo permita el.
9. 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 dejando siempre sitio suficiente al rival sin obligarle a él

a variar la suya o frenar, ya que una vez que este tenga alguna parte de su coche en paralelo con el nuestro no podemos cerrarle la trayectoria, incluso aunque no esté en paralelo si está muy cercano a nosotros, estamos ya cerca de la frenada o viene a mayor velocidad invadir su trazada o realizar cualquier movimiento tardío puede provocar un incidente al no tener tiempo de reacción.

10. 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 legal mientras se tengan 2 ruedas pisando la línea blanca, sin considerar los pianos como pista. Más detalles sobre esta norma abajo.

11. En la salida y las primeras curvas hay que tener mucho más cuidado y delicadeza, teniendo siempre presente que tenemos pilotos a nuestro alrededor, evitando cambiar nuestra trazada ya que podemos tener pilotos a nuestro lado, y no podemos frenar como lo hacemos en entrenos o si estuviésemos solos, las referencias cambian. 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. Ponte como primer objetivo el no tener accidentes antes de ganar posiciones y se verán salidas más limpias.

12. Los pilotos que no se presenten a los GPs se tomara nota de los días que faltan. Faltar 3 veces sin una justificación razonable el piloto perdería su plaza y se le prohibiría la participación en el futuro por falta de compromiso.

13. Si algún piloto tiene un ping muy elevado o da problemas de lag tendrá que solucionarlo, de lo contrario se tomaría una decisión dependiendo de los motivos de ese problema, pudiendo impedirle tomar parte del GP por el bien del resto de la parrilla. Es muy importante cerrar todo lo que pueda consumir ancho de banda o PC, dejando a poder ser abierto únicamente el rFactor, y no tener el juego con demasiada carga gráfica para evitar un sobreesfuerzo innecesario. Incluso teniendo un buen ordenador cuando se juega online influyen muchos más factores.

14. Todos los pilotos deben tener instalado el mod / parches / programas / circuitos elegidos al empezar la temporada y en el transcurso de la misma, asegurándose de su correcto funcionamiento antes de su uso en GP oficial, si alguien lo deja para el último momento y tiene problemas, será bajo su responsabilidad.

15. 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 Pole para solucionar cualquier contratiempo que pueda haber y para evitar problemas de última hora. Si por cualquier motivo justificable no os es posible entrar al servidor antes, al haber una sola sesión de Q esta es con el servidor cerrado, por lo que deberás 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.

16. No se reiniciará la carrera ni el calentamiento salvo que los administradores lo decidan debido a algún problema grave, entendiendo por grave algo que impida disputar el GP con normalidad a la mayoría de la parrilla. No se hará nunca por problemas como una mala posición en parrilla, lag, golpes, la caída de algún piloto, no salir a tiempo a pista o cualquier 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.

17. Un GP nunca tendrá obligación de ser suspendido, aplazado o repetido aunque haya problemas que impidan participar a determinados pilotos, únicamente en casos donde un 50% de los participantes se vean afectados se podrá tomar una de esas decisiones bajo criterio de los comisarios y la administración.

18. En caso de que un piloto tenga una sanción fijada para el próximo GP deberá cumplirla por su cuenta, bajo DQ en caso de no hacerlo. Únicamente en sanciones de puestos de parrilla la administración es la que se hace cargo, y en caso de no cumplirse por olvido o error se pasará al siguiente GP.

19. Está prohibido hablar por el chat desde el comienzo de la clasificación hasta que los administradores demos como finalizado el GP, incluido calentamiento salvo que se dé permiso. Durante todo este tiempo solo los administradores pueden hablar para realizar las tareas administrativas si no se indica lo contrario.

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 a los demás, dependiendo de tu problema piensa que es lo más correcto para el grupo y hazlo, retirándote si es necesario.

21. La vuelta de formación/calentamiento esta activada en la primera manga, 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 y 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 o 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. 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.

25. Para obtener una plaza no solo basta con inscribirse en la liga, antes se debe demostrar interés y esfuerzo, las plazas no se piden sino se ganan, algo que quien de verdad esté interesado no tendrá problema.

26. En caso de ser necesario, todo piloto debe pasar un control antichetos y aceptar cualquier prueba que se solicite.

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 y a su vez perjudicáis el transcurso de la liga.

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

PARTICIPACIÓN RESERVAS y NUEVOS PILOTOS

Una vez mandada la inscripción y aceptada la misma, los pilotos quedarán como reservas automáticamente, lo que les da oportunidad de usar asientos libres o cubrir bajas en las carreras y usar el servidor siempre que lo deseen. Es imprescindible que los nuevos pilotos se dejen ver lo máximo posible por el servidor y web para demostrar su implicación, ello dará más posibilidades de optar a plazas fijas cuando haya disponibilidad, pero sobretodo nos servirá para saber que pilotos están activos y cuáles no, a los que se le retirará la plaza por inactividad. Una vez que consideréis que estáis preparados, para participar en un GP debéis confirmar y esperar a que 5 horas antes del GP se publique la lista de pilotos, donde se os asignará un monoplaza para ese GP, para lo cual es imprescindible que los nuevos pilotos hayan dado al menos las mismas vueltas completas de las que consta la carrera y superar el 107% en su mejor vuelta. Si participáis y mostráis interés, conseguiréis plaza fija fácilmente en menos tiempo del que pensáis, el ser reserva no es más que un "formalismo" para evitar asignar plazas a pilotos que luego no participarán, el que quiera participar y formar parte de PDK no tendrá problema alguno en hacerlo.

CONFIGURACIÓN DEL SERVIDOR

- Nombre del Servidor: LigaPaddock-F1.es <<
- Pass: *(Sólo disponible para Participantes)*
- Ayudas conducción: Desactivadas.
- Cambio y embrague automático > Activado
- Control de lanzamiento (salida): Desactivado.
- Reglas de bandera: Bandera negra (Activado)
- Consumo de combustible: x2
- Desgaste de neumáticos: x2
- Fallos Mecánicos: Normal (Activado)
- Desperfectos por daños: 30%
- Clima: Fijado de antemano.
- Longitud de carrera: Dos mangas (30% y 18% de la distancia real)
- Vuelta de Formación > Activada en la 1ª manga
- Parque cerrado: Activado *(explicado su funcionamiento abajo)*
- Vista: Libre

HORARIO

**Grandes premios los Lunes por la noche, horario peninsular español.*

ENTRENAMIENTOS LIBRES (Hasta las 22:10)

Esta sesión es para la incorporación de los pilotos al servidor, además de lógicamente poder entrenar y tenerlo todo preparado para las siguientes sesiones. 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 que haya tiempo a solucionarlo.

CALIFICACIÓN (De 22:10 a 22:20 aprox)

Se realizará 1 sola tanda clasificatoria en la que se decidirá la parrilla de salida. Dura 7 min y estará limitada a **1 solo intento** de vuelta por piloto, por lo que es muy importante no presionar ni obstaculizar a pilotos en su vuelta lanzada. Esta sesión tiene activado el **parque cerrado**, que consiste en que una vez completada una vuelta el setup queda bloqueado no pudiendo cambiar la configuración del mismo de cara a la carrera. Se bloquean todos los parámetros del setup EXCEPTO: neumáticos, reparto de frenada, mapa/freno motor, bloqueo de dirección y alerón delantero; para poder modificar estas cosas en calentamiento o durante la carrera. Se debe tener mucho cuidado y asegurarse de que se sale con todo lo demás preparado para aguantar la carrera, haciendo mucho hincapié en cosas como radiador o frenos, y sobre todo en la gasolina inicial con la que salir a carrera.

***En caso de +15 pilotos:** suponiendo que tengamos un mayor número de pilotos participando en un GP siendo 15 o más, se harán 2 sesiones de Qualy. Primero una Q1 de 10 minutos, sin ningún tipo de limitación, y después una Q2 con las limitaciones expuestas arriba, donde solo participarán los 8 pilotos más rápidos de la Q1.

CALENTAMIENTO (De 22:20 a 22:30 aprox)

En el calentamiento podréis ya empezar a prepararos de cara a la carrera, 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, una vez transcurridos los 5 primeros minutos todos deben estar preparados y atentos al aviso de comienzo de carrera. Hay que respetar la norma del chat hasta que no se da permiso para hablar. Es también el momento de incorporarse quien no haya podido asistir a calificación o se haya caído durante la misma.

CARRERA 1ª Manga (De 22:30 a 23:00 aprox)

Será al 30% de la duración real. Está terminantemente prohibido el uso del chat. Está permitido repostar gasolina, NO es obligatorio parar en box, y no hay limitación ni obligación en los compuestos de neumáticos usados.

CALENTAMIENTO (De 23:00 a 23:05 aprox)

Pequeña sesión de descanso y preparación entre una manga y otra, la cual durará unos 5 minutos (como mínimo) y en la cual podréis entrar si abandonasteis la primera manga.

CARRERA 2ª Manga (De 23:05 a 23:25 aprox)

Será al 18% de la duración real. Está terminantemente prohibido el uso del chat. Está permitido repostar gasolina, NO es obligatorio parar en box, y no hay limitación ni obligación en los compuestos de neumáticos usados. El orden de la parrilla de salida será el inverso al resultado de la 1ª manga para los 10 primeros clasificados, siempre que completen el 80% de la carrera.

PUNTUACIONES

Para puntuar hay que disputar al menos el 80% de la carrera.

1ª MANGA

1ª posición: 8 puntos
2ª posición: 7 puntos
3ª posición: 6 puntos
4ª posición: 5 puntos
5ª posición: 4 puntos
6ª posición: 3 puntos
7ª posición: 2 puntos
8ª posición: 1 punto
9ª-20ª posición: 0 puntos

2ª MANGA

1ª posición: 6 puntos
2ª posición: 5 puntos
3ª posición: 4 puntos
4ª posición: 3 puntos
5ª posición: 2 puntos
6ª posición: 1 punto
7-20ª 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 consideren que algún caso concreto lo necesita, ya sea por no corresponderse la acción a ninguna opción expresamente reflejada o por otros motivos, ya que influyen muchos factores. 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 indicado que se pondrá en el foro para cada GP. Si no se hace la respectiva reclamación no estamos obligados a investigar nada y no habrá sanción, salvo que los comisarios conozcamos algún incidente no reclamado grave y consideremos que debe ser sancionado y temas plenamente administrativos. 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 que provoque la expulsión del campeonato.

Golpes en carrera esperando

- Caso general >> El piloto será sancionado con posiciones en parrilla de salida del próximo GP, tantas como segundos ha perdido el piloto golpeado para reincorporarse o la gravedad del golpe en caso de pérdida mínima de tiempo.
- Si se da uno de estos casos: rotura alerón delantero, pérdida de más 20 segundos, pérdida de más de 3 posiciones (salvo 1ª vuelta) >> El piloto será sancionado con un Drive-Troutht 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 un Drive-Troutht en el próximo GP en una de las 3 primeras vueltas.
- Si se da uno de estos casos: pérdida entre 15/25 segundos, pérdida de 2/3 posiciones (salvo 1ª vuelta) >> El piloto será sancionado con DQ en el resultado de ese mismo GP + Drive-Troutht en el próximo GP en una de las 3 primeras vueltas.
- Si se da uno de estos casos: rotura alerón delantero, pérdida de + 25 segundos, pérdida de 4 posiciones o más >> El piloto será sancionado con DQ en los resultados de ese mismo GP + Stop&go de 10 seg en el próximo GP en una de las 3 primeras vueltas.

Otras sanciones

Avisos Acumulables

Son avisos que se darán **siempre en cada sanción** impuesta sea cual sea la misma o por incidentes específicos no muy graves, los cuales se acumularan y provocaran una respectiva sanción. Los avisos acumulados por cada piloto están situados en un post del Foro, y servirá como una medida para evitar la reiteración sin consecuencias a la hora de ser sancionado (similar a un carnet por puntos). Algunos de los incidentes aislados que acarrearán un aviso acumulable son:

- Hablar por el Chat del juego durante Pole / 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.
- 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 no espera 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.
- Acción peligrosa no grave sin consecuencias.

El esquema de sanciones según avisos acumulados:

- 2 Avisos acumulados: -10 Posiciones en parrilla de salida en el próximo GP que participe.
- 3 Avisos acumulados: Último en parrilla de salida en el próximo GP que participe.
- 5 Avisos acumulados: Drive Through en su próxima carrera en las 3 primeras vueltas.
- 7 Avisos acumulados: Stop&Go de 10 segundos en su próxima carrera en las 3 primeras vueltas.
- 8 avisos acumulados: Salir desde el pitlane en su próxima carrera.
- 9 avisos acumulados: 1 GP sin participar
- 10 avisos acumulados: Prohibida la participación en el resto de la temporada.

Toques de atención

Son pequeños avisos, que hay que tener en cuenta ya que en caso de repetirse sí 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 o verse incrementada la sanción habitual, 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

Está 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, el piloto que reclama deberá especificar la mayor cantidad de datos posibles como las vueltas en las que sucede y en que curvas para que se investigue, si no se aportan datos suficientes y se deja toda la labor de comprobación en manos de los comisarios estos podrían dar la reclamación como no válida, aunque en casos de atajos tan numerosos y constantes que su contabilización sea imposible los comisarios podrían imponer una sanción acorde con las infracciones sin necesidad de contabilizar los atajos. Cuando un piloto reclame atajos, los comisarios también podrán analizar brevemente si él ha cometido los mismos. A la hora de sancionar, se seguirá este patrón base, aunque cabe destacar que depende en gran medida de la curva, velocidad e intencionalidad del piloto:

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 monoplaça.

- Hasta 5 atajos > sin sanción
- Entre 6 y 15 > medio segundo por atajo
- A partir de 15 > 1 segundo por atajo

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
- A partir de 15 > DQ + 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 de un ataque claro de tu predecesor o si está pegado a ti (si entre ambos coches no hay más de otro coche de distancia). 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.
- Si entre ambos hay más de 20 segundos, se le pondrá un drive-trought en el próximo GP.

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 serian 10 posiciones en parrilla del próximo GP, pudiéndose incrementar a salir último en casos de atajos muy descarados o numerosos.