



REGLAMENTO GENERAL

COPA EC SIMRACING

www.escuderiacentro.es

REGLAMENTO GENERAL

COPA **EC** SIMRACING

ARTÍCULO 1. ÁMBITO DE APLICACIÓN

ARTÍCULO 2. DEFINICIONES

ARTÍCULO 3. CONDICIONES GENERALES

ARTÍCULO 4. PRUEBAS PUNTUABLES

ARTÍCULO 5. GESTIÓN Y CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

ARTÍCULO 6. PARTICIPANTES

ARTÍCULO 7. OFICIALES

ARTÍCULO 8. INSCRIPCIONES Y NÚMERO DE PARTICIPANTES

ARTÍCULO 9. VEHÍCULOS ADMITIDOS Y MODIFICACIONES DEL JUEGO

ARTÍCULO 10. HORARIO, CONTROLES HORARIOS Y ENVÍO DE TIEMPOS

ARTÍCULO 11. IMAGEN Y RETRANSMISIÓN

ARTÍCULO 12. BRIEFING

ARTÍCULO 13. TROFEOS

ARTÍCULO 14. EMPATE

ARTÍCULO 15. PUNTUACIONES

ARTÍCULO 16. SANCIONES

ARTÍCULO 17. DESCARGO DE RESPONSABILIDAD



ARTÍCULO 1. ÁMBITO DE APLICACIÓN

El presente reglamento es de aplicación obligatoria para las pruebas puntuables para la COPA EC SIMRACING organizada por la Escudería Centro.

ARTÍCULO 2. DEFINICIONES

2.1 Inicio de la prueba.

La prueba se inicia con la disputa del tramo de calificación en caso de que lo haya. La parte competitiva comienza en el primer Control Horario.

2.2. Área de servicio

Espacio donde realizar los cambios de neumáticos, las reparaciones y ajustes al vehículo.

2.3. Sección

Todas las partes de la prueba comprendidas entre:

- La salida y la primera área de servicio.
- Dos área de servicio sucesivas.
- La última área de servicio y el final de la prueba.

2.4. Tramo cronometrado

Prueba de velocidad sobre un camino o carretera.

2.5. Tramo de calificación

Tramo previo a la prueba cuya clasificación se utiliza para ordenar a los participantes.

2.6. Tramo cronometrado PLUS

Tramo cronometrado designado por la organización y que tendrá una puntuación especial para el campeonato.

2.7. Vuelta de prueba (Shakedown)

Entrenamientos autorizados previos al inicio del primer tramo cronometrado de la prueba.

2.8. Final del rallye

La prueba finaliza con la publicación de la clasificación final oficial. La parte competitiva con el control horario final.

2.9. Carné de control

Documento entregado al participante por la organización para el seguimiento de los horarios.

2.10. Control horario.

Punto en el recorrido de la prueba donde el participante debe enviar a la organización un mensaje con la hora exacta que le corresponda.

2.11. Rallye

Prueba automovilística sobre asfalto o tierra que se desarrolla a lo largo de distintas secciones con tramos cronometrados variados. La clasificación final resulta de la suma de los tiempos obtenidos en los distintos tramos y las sanciones.

2.12. Subida de montaña

Prueba automovilística sobre asfalto que se desarrolla en un único tramo, mayormente ascendente, que se disputa en tres ocasiones. La clasificación final resulta de la elección del mejor en cualquiera de las tres tandas.

ARTÍCULO 3. CONDICIONES GENERALES

3.1. Se establece un campeonato sin clases y con una única clasificación general.

3.2. Los reglamentos aplicables, por orden de prelación, son:

- El presente reglamento y sus anexos.
- El reglamento particular de la prueba.
- Indicaciones dadas en el briefing.

3.3. Cualquier modificación del presente reglamento posterior a la primera prueba será informada mediante una circular.

ARTÍCULO 4. PRUEBAS PUNTUABLES

4.1. El campeonato lo comprenden tres (3) competiciones, siendo dos de ellas en formato Rallye y una en formato de Subida de Montaña.

4.2. Las pruebas en formato rallye tendrán cuatro (4) secciones. Las dos primeras secciones tendrán dos tramos cronometrados. La tercera y cuarta sección tendrán un solo tramo, siendo el de la cuarta el tramo cronometrado PLUS.

4.3. Las pruebas en formato subida de montaña tendrán tres secciones, cada una de un solo tramo, que siempre será el mismo.

4.4. Si un participante no completa o tiene que abandonar un tramo cronometrado no existe la posibilidad de SuperRallye y por tanto estará descalificado.

ARTÍCULO 5. GESTIÓN Y CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

5.1. Las pruebas se disputarán en el videojuego DIRT 2.0.

5.2. La gestión de la prueba se hará bajo la plataforma de ligas de Codemasters en DIRT 2.0.

5.3. Se permite la participación desde cualquiera de las plataformas en las que está disponible (PS4, XBOX ONE y PC) así como con el periférico que se quiera.

5.4. Configuración de la partida

- Caja de cambios: manual
- Ayudas a la conducción: DESACTIVADAS
- Cámaras disponibles: TODAS
- Daños irreparables: DESACTIVADO
- Momentos inesperados: SÍ

ARTÍCULO 6. PARTICIPANTES

No se establecen requisitos personales para participar en este campeonato. No es necesario licencia de ningún tipo, no hay una edad mínima y es una competición abierta a todo el territorio español.

ARTÍCULO 7. OFICIALES

7.1. Todos los miembros de la Escudería Centro así como cualquier persona designada en el reglamento particular de la prueba será considerada oficial.

7.2. Todos los participantes tienen la obligación de seguir las indicaciones dadas por cualquiera de los oficiales.

ARTÍCULO 8. INSCRIPCIONES Y NÚMERO DE PARTICIPANTES

8.1. La inscripción en cualquiera de las pruebas y en el campeonato es GRATUITA.

8.2. Se establece en treinta (30) el número de inscritos máximo en pruebas rallyes. Si se supera ese número, en la primera carrera los treinta (30) mejores tiempos del tramo de calificación serán los autorizados a participar.

8.3. Para la segunda carrera del campeonato los participantes que hayan corrido en la primera prueba tendrán prioridad en la inscripción frente a los que no. Si se superan los 30 inscritos se completarán las plazas vacantes con nuevos pilotos según el orden en el que hayan formalizado la inscripción.

8.4. Para la tercera prueba, la subida de montaña, no habrá límite de inscritos.

8.5. Una vez abiertas las inscripciones, los participantes podrán inscribirse hasta el viernes antes de la prueba, día en el que se cierran el periodo de inscripción.

8.6. El procedimiento de inscripción y el día y hora exactos de apertura y cierra de las inscripciones se recogerán en el reglamento particular de la prueba.

8.7. Los menores de 16 años deberán contar con una autorización por escrito de uno de sus progenitores o tutores legales.

ARTÍCULO 9. VEHÍCULOS ADMITIDOS Y MODIFICACIONES DEL JUEGO

9.1. Los vehículos admitidos se indicarán en el reglamento particular de cada prueba.

9.2. Se permite el uso de skins y diseños personalizados en los vehículos mediante mods. No se permite, bajo ninguna circunstancia, el uso de cualquier otra modificación en el juego que no sea oficial y ofrecida por Codemasters.

9.3. En caso de usar en el vehículo un diseño modificado no se permite el uso de diseños que contengan imágenes ofensivas, palabras malsonantes o publicidad de productos ilegales o cuya publicidad sea ilegal.

9.4. El vehículo elegido en la inscripción podrá ser cambiado una sola vez y antes del cierre de inscripciones.

9.5. Se prohíbe el uso configuraciones gráficas del juego bajas que eliminen reflejos, vegetación u otros elementos visuales.

ARTÍCULO 10. HORARIO, CONTROLES HORARIOS Y ENVÍO DE TIEMPOS

10.1. El horario de la prueba así como el del briefing se publicarán en el reglamento particular.

10.2. La hora de inicio de cada participante así como sus horas de inicios de sección serán publicados con suficiente tiempo por la organización. Es responsabilidad del participante cumplir el horario bajo pena de sanción.

10.3. Al inicio de la prueba y antes de iniciar cada tramo se establecen controles horarios para controlar el cumplimiento de esos horarios. El funcionamiento de estos controles se detalla en el **ANEXO 2**.

10.4. Una vez finalizado el tramo se deberá enviar el tiempo realizado que aparezca en el videojuego. Este procedimiento se detalla en el **ANEXO 2**.

ARTÍCULO 11. IMAGEN Y RETRANSMISIÓN

11.1. La prueba será retransmitida por los perfiles oficiales de la Escudería Centro.

11.2. Todos los participantes tendrán la obligación de emitir por la plataforma de Youtube o de Twitch su partida. Esta emisión deberá tener exclusivamente el sonido del juego, sin conversaciones, narración o música.

11.3. Escudería Centro se compromete a citar en la retransmisión el canal del participante en caso de utilizar sus imágenes.

11.4. Todos los participantes deberán grabar y guardar un archivo de su grabación. Esta deberá ser enviada a la dirección miguel@escuderiacentro.es. El vídeo podrá ser enviado a través de almacenamientos en nube o con un enlace al vídeo subido a Youtube.

11.5. Para tener más variedad de imágenes, sobre todo de cara al resumen, al terminar el tramo el participante tendrá que visualizar mínimo dos (2) minutos de la repetición para que esta sea grabada siempre que no le conlleve un quebranto de tiempo y le lleve a penalizar en el siguiente tramo. En el **ANEXO 3** de este reglamento se especifica cómo hacerlo.

11.6. Cualquier infracción de esta normativa tendrá que ser justificada ante los oficiales de la prueba o ante la Escudería Centro. Su vulneración podrá ser sancionada.

ARTÍCULO 12. BRIEFING

Se trata de la reunión previa organizada por dirección de carrera. En ella se comunican posibles novedades o aspectos concretos de la prueba. Esta puede ser a través de una llamada grupal o por escrito. Su asistencia o lectura es obligatoria.

ARTÍCULO 13. TROFEOS

Al finalizar el campeonato, los tres primeros clasificados de la clasificación final recibirán un trofeo. Este podrá ser enviado a la dirección que indiquen por un servicio de mensajería o entregado en persona al vencedor en alguna de las pruebas automovilísticas que organiza la Escudería Centro esta temporada.



ARTÍCULO 14. EMPATE

14.1. En caso de empate en un rallye será proclamado vencedor aquel que haya realizado el mejor tiempo en el primer tramo cronometrado. Si esto no fuera suficiente para deshacer el empate, se tomarían en consideración los tiempos del segundo tramo cronometrado y así sucesivamente. En caso de nuevo empate, Escudería Centro designará el vencedor basándose en otras consideraciones que juzgue adecuadas.

14.2. En caso de empate en una subida de montaña será proclamado vencedor aquel cuya suma de tiempos obtenidos en las distintas mangas sea menor. En caso de nuevo empate, Escudería Centro designará el vencedor basándose en otras consideraciones que juzgue adecuadas.

14.3. En caso de empate a puntos en la clasificación de la Copa serán decididas las posiciones según el número de pruebas de la copa en las que haya participado, siendo vencedor el que más haya disputado. Si eso no fuese suficiente será la calidad de los puestos obtenidos en ellas (primeros puestos, después segundos puestos, etc.) el criterio a utilizar. En caso de nuevo empate, Escudería Centro designará el vencedor basándose en otras consideraciones que juzgue adecuadas.

ARTÍCULO 15. PUNTUACIONES

15.1. En cada prueba se establecerá una clasificación final que comprenderá a todos los participantes.

15.2. Se atribuirán los puntos en base a la siguiente tabla:

Posición	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º	14º	15º
Puntos	25	18	15	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

15.3. En las pruebas que tenga tramo cronometrado PLUS se publicará una clasificación específica de ese tramo y en base a ella se atribuirán puntos para el campeonato en base a la siguiente tabla:

Posición	1º	2º	3º	4º	5º
Puntos	5	4	3	2	1

ARTÍCULO 16. SANCIONES

16.1. Los Comisarios Deportivos pueden aplicar las penalizaciones previstas en el **ANEXO 1** de este reglamento así como cualquier otra penalización que ellos dispongan ante una vulneración de este reglamento. De igual manera podrán juzgar si la gravedad de los hechos puede suponer mayores sanciones a las detalladas.

16.2. Las sanciones establecidas automáticamente por el juego se aceptarán y formarán parte del tiempo final de cada tramo sin ser especificadas en la clasificación final.

ARTÍCULO 17. DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

La organización no se hace cargo de ningún problema de conexión o con el software o hardware del participante, tanto si implica sanciones o si provocan un problema técnico de cualquier índole que desemboque en el abandono del participante.