REGLAMENTO OFICIAL

COMPETICIONES 2025

TEMPORADA XII | Versión 4.0.3

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN..... 3
2. CÓDIGO DE CONDUCTA.....4
3. CONDUCTA GENERAL DEL PILOTO.....6
4. INFORMACIÓN IMPORTANTE GENERAL.....8
5. SOBRE EL CAMPEONATO..... 10
6. ANEXO REGLAMENTO GRAN TURISMO 7.....12
7. ANEXO REGLAMENTO F124..... 21
8. JEFES DE DIVISIÓN Y COMISARIOS.....36
9. ESPÍRITU DE LAS REGLAS..... 38
10. SORTEO FINAL DE TEMPORADA.....41

1. INTRODUCCIÓN

eDriveRacing es una competencia de múltiples rondas que brinda a jugadores de todo el mundo la experiencia de convertirse en un eDriver profesional. La estructura y los criterios de elegibilidad para el E Drive Racing se establecen en el Reglamento en línea, disponible en www.edriveracing.com.

Este es el manual oficial de eDriveRacing y se aplica a todos los equipos, conductores que participan en cualquier evento relacionado con eDriveRacing ("Pilotos" o “eDriver”) y padres o tutores en relación con cualquier Piloto bajo la "edad elegible" participando en la “Calificación en línea” (los términos son definidos en el Reglamento en línea disponible aquí www.edriveracing.com) en conjunto, los "Participantes" en cada ronda y cada aspecto y evento relacionado con la Competencia, (incluido cualquier evento de exhibición), ya sea en línea o en un evento en vivo, según sea el caso.

Este manual también se aplica de manera más general a la conducta de los Participantes y/o eDriver Oficiales fuera de los campeonatos de eDriveRacing y que representen nuestro equipo en cualquiera de las competencias de automovilismo virtual en F1 24, Gran Turismo 7, de manera general y en la medida en que dicho comportamiento pueda afectar a eDriveRacing (como se define a continuación).

Esta edición del Manual contiene todas las pautas actuales que rigen el eDriveRacing que están vigentes para el año 2025, y está respaldado por Reglas adicionales que rigen etapas específicas del eDriveRacing, en conjunto, las "Reglas deportivas", las cuales estarán disponibles en www.edriveracing.com.

La promotora, operadora y la administración de eDriveRacing se reserva el derecho de ejercer la autoridad necesaria, sin limitación, para proteger los intereses ante:

i. Cualquier persona o entidad autorizada para crear y / o publicar medios por cualquier motivo en cualquier momento durante la Competencia ("Prensa");
ii. Equipos;
iii. Otros Pilotos;
iv. Cualquier persona que esté presente en un evento relacionado con el Concurso ("Asistente").

Al participar en cualquier etapa de eDriveRacing, todos los participantes acuerdan que se rigen por este reglamento y que también lo cumplirán (además de cualquier reglamento que rija una ronda específica de eDriveRacing). Todas las decisiones tomadas por la administración son definitivas a menos que la opción de apelar esté claramente establecida.

Toda comunicación con la Administración se realizará de acuerdo con el reglamento pertinente que rige la ronda en particular de la competencia y es estrictamente confidencial. La publicación de dicho material sin el consentimiento previo por escrito está estrictamente prohibida y puede resultar en una penalización.

El equipo de eDriveRacing se reserva el derecho de modificar cualquier regla de este reglamento en cualquier momento y sin previo aviso, pero publicará las actualizaciones tan pronto como sea razonablemente posible.

2. CÓDIGO DE CONDUCTA

En eDriveRacing consideramos que los valores deportivos, incluido el juego limpio, el respeto, la igualdad y el espíritu de competencia, son parte integral de la liga y los participantes tienen la obligación de honrar, adherirse y promover estos valores en todo momento.

Se espera que los participantes se comporten de una manera que se refleje positivamente en la competencia y cumplan con todas las leyes y regulaciones aplicables en todo momento.

Los participantes no deberán tomar una conducta con los oficiales que se considere perjudicial para la competencia, la reputación o las relaciones de eDriveRacing, los Equipos, el Juego, el automovilismo de F1 o GT en general y / o la Administración.

2.1 CONDUCTAS PROHIBIDAS DENTRO DE LA COMPETENCIA

2.1.1 TRAMPAS Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

No se tolerarán ningún tipo de trampas, conducta antideportiva o ganar una ventaja injusta de ninguna manera.

2.1.2 USO DE INADECUACIONES EN EL JUEGO (GLITCHES)

Usar intencionalmente cualquier error en el juego para buscar una ventaja. Explotar se define como utilizar cualquier función del juego que, en la única determinación de los Oficiales, no funciona como se esperaba.

2.1.3 SUPLANTACIÓN (INCLUIDO JUGAR BAJO LA CUENTA DE OTRA UNIDAD)

Jugar bajo la cuenta de otro Conductor solicitando, induciendo, alentando u ordenando a otra persona que juegue bajo la cuenta de otro Piloto.

2.1.4 COLUSIÓN

Cualquier acuerdo entre dos (2) o más Participantes y/u otras personas para afectar cualquier competencia o carrera y/o Pilotos opuestos.

2.1.5 CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

Cualquier comportamiento ofensivo, irrespetuoso o antideportivo (incluidos, entre otros, insultos o cualquier comportamiento que, en opinión de los comisarios tenga el piloto, en la comunidad E Drive Racing en general), pueden ser castigados y pueden conducir a la descalificación.

2.1.6 INTEGRIDAD COMPETITIVA

Los pilotos competirán (según corresponda) lo mejor que puedan en todo momento durante el eDriveRacing y en cualquier evento relacionado con la competencia.

2.1.7 INASISTENCIA CON PREVIO AVISO

Los pilotos tendrán un máximo permitido de 3 fechas consecutivas de inasistencia y 4 de manera discontinua. Una vez excedido cualquiera de los 2 casos, quedará como piloto de reserva, dando posibilidad a los que ya estén como reserva la posibilidad de pasar a titular. Teniendo que cancelar el resto de su inscripción según la cantidad de carreras que queden del calendario.

2.1.8 INASISTENCIA SIN PREVIO AVISO

Se permitirá un máximo de 2 ausencias sin previo aviso al campeonato. Al cumplirse 2 fechas de ausencia sin previo aviso, el jugador pasará automáticamente a ser reserva, debido a que se entenderá que el jugador no está en condiciones de estar comprometido con su participación en éste. La asistencia

de cada jugador en cada fecha quedará registrada por los administradores del campeonato.

2.1.9 JUSTIFICACIONES

No se aceptará ningún tipo de excusa dada durante el transcurso del gran premio ni posterior a haberse corrido la fecha correspondiente.

2.1.10 RESERVAS

En caso de que algún piloto reserva deba ascender a piloto titular, se realizará la elección según orden de ingreso a la liga.

2.1.11 APUESTAS

No se permiten apuestas ningún Participante o cualquier persona relacionada con cualquier participante, en relación con eDriveRacing o cualquier evento relacionado con la competencia (incluida la fijación de puntos) en ninguna circunstancia y ningún participante o persona relacionada puede beneficiarse directa o indirectamente de cualquier fijación de puntos, apuestas o juegos de apuestas en relación con el E Drive Racing o cualquier evento relacionado con la competencia.

2.1.12 SOBORNOS Y REGALOS

Los participantes no ofrecerán ni aceptarán ningún obsequio o recompensa a nadie por los servicios prometidos, prestados o prestados en relación con el eDriveRacing o cualquier evento relacionado con la competencia, incluidos los servicios relacionados con la derrota o el intento de vencer a un participante competidor (según sea el caso) o servicios diseñados para lanzar, arreglar o influenciar indebidamente cualquier evento o parte de un evento) del E Drive Racing o cualquier evento a la Competencia (de conformidad con el Artículo d), será sancionado con la expulsión automática del o los pilotos involucrados.

3. CONDUCTA GENERAL DEL PILOTO

Los participantes deben ser respetuosos con el personal involucrado en eDriveRacing o cualquier evento relacionado con la competencia, organizadores de torneos, patrocinadores, socios, equipos, pilotos, asistentes y otros participantes en todo momento. Los participantes no deben usar gestos obscenos, lenguaje o comentarios ofensivos, incluidos, entre otros:

3.1 INCITACIÓN AL ODIO O COMPORTAMIENTO DISCRIMINATORIO

Lenguaje que los Oficiales consideran obsceno, grosero, vulgar insultante, amenazante, abusivo, calumnioso, difamatorio u ofensivo o inapropiado; o promover o incitar al odio o conducta discriminatoria, cerca de cualquier instalación proporcionada o puesta a disposición por la Administración, en cualquier momento, fuera o en la transmisión, ya sea a través de gestos, lenguaje corporal, comunicación directa, electrónicamente, redes sociales o cualquier otra forma de comunicación o transmisión.

3.2 AGRESIÓN O COMPORTAMIENTO VIOLENTO

Cualquier acción que los Oficiales consideren abusiva, agresiva, violenta.

3.3 ACOSO DE CUALQUIER TIPO

Actos sistemáticos, hostiles y/o repetidos que tienen lugar durante un período de tiempo, que tienen el efecto de aislar o aislar a una persona y/o afectar la dignidad de la persona.

3.4 PALABRAS, FRASES O GESTOS DISCRIMINATORIOS

Ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas a través de palabras o acciones despectivas o discriminatorias por motivos de raza, color de piel, origen étnico, origen nacional o social, género, idioma, religión, opinión política o cualquier otra opinión, estado financiero, orientación sexual, nacimiento o cualquier otro estado.

3.5 TROLLING

Publicar mensajes extraños o fuera de tema en una comunidad en línea, como un foro, sala de chat, blog o publicación en redes sociales, con el objetivo principal de provocar a los lectores una respuesta emocional o de otro modo interrumpir la discusión formal sobre el tema.

Cualquier palabra o frase "parecida al sonido" o "parecida" que haga referencia a estos temas;

Cualquier otro tipo de conducta considerada inapropiada a discreción de un Oficial.

Se recuerda a los Pilotos que representan el eDriveRacing y el automovilismo y cualquier categoría de manera más general y que su conducta debe, en todo momento, cumplir con las expectativas de la Administración, tanto dentro como fuera de los eventos oficiales de eDriveRacing y si los estándares no cumplen con esas expectativas, los Oficiales pueden tomar las medidas (que actúen razonablemente) según lo consideren oportuno, en el espíritu de este Manual.

Cualquier conducta que se considere que infringe este Manual, o los términos y condiciones más generales de eDriveRacing, se castiga a la sola discreción de los Oficiales y puede resultar en la descalificación de eDriveRacing.

3.6 COMUNICACIÓN

Todos los intentos de contactar a un Oficial deben realizarse a través de los canales de eDriveRacing (Whatsapp oficial, Discord oficial, website y email de contacto elfo2005@gmail.com), a menos que sea necesario para un evento en particular y, por lo tanto, se indique claramente en el libro de reglas del evento relevante (que se encuentra aquí www.edriveracing.com). La administración no se hace responsable de resoluciones si se intenta comunicar a través de canales no oficiales.

3.7 REDES SOCIALES

Los conductores que publican contenido negativo y / o perjudicial para la marca en las redes sociales sobre eDriveRacing, la Administración, el Juego, los Equipos, los controladores o cualquier otro participante, incluidas, entre otras, imágenes y videos de las fallas del juego pueden ocasionar que el participante sea descalificado de la competencia. Se alienta el contenido positivo y atractivo, siempre que el contenido no viole los Términos y condiciones ni ningún Copyright u otra ley. Los equipos pueden considerar todo el contenido público (por ejemplo, publicaciones en redes sociales), realizado antes o después del comienzo de eDriveRacing, al seleccionar los pilotos para avanzar en la competencia.

4. INFORMACIÓN IMPORTANTE GENERAL

Solo los administradores de la Liga pueden crear la sala para el evento de cada fecha de la categoría.

Ningún usuario podrá poner en estado listo antes que el administrador indique que se puede iniciar **(Solo F1 24).**

Se pide a los pilotos que esperen siempre la orden del organizador y deberá ser su **"amigo"** en **PSN o EA Sport** según corresponda.

Los relatores pueden o no pertenecer a la Liga, pero no podrán ser de la misma categoría que es relatada, es decir un piloto no podrá **NO** correr su categoría para relatar la carrera.

Se suspende la carrera en caso de tener **8 (Div F1) 4 (Div GT)** o menos participantes confirmados. A cada piloto que haya confirmado será beneficiado con **12 puntos** para el campeonato como premio al compromiso. Los pilotos deberán ingresar a la sala creada para poder corroborar su asistencia y así hacer efectivos los puntos, la carrera quedará como **suspendida** y no se retomará nuevamente pasando al siguiente GP.
En el caso de que haya **festividades el día de la carrera**, se hará encuesta a la respectiva decisión donde los pilotos por votación decidirán que se corre o no el día ya previsto. En caso de que la decisión sea no correr, se aplaza la fecha

Se establece que el horario límite de confirmación es **2 horas** antes del horario de inicio de sesión, donde el formato de confirmación será **confirmo asistencia, confirmo no asistencia y Pendiente**, en el caso de declararse pendiente, el piloto deberá comunicar su motivos al jefe de división en forma oportuna, en caso de no comunicar los motivos, le permite al jefe de división entregar el cupo de la carrera a algún piloto de reserva disponible, en caso de no confirmar de ninguna forma se analizaran sanciones al piloto responsable.

✅ Confirmo asistencia
❌ Confirmo no asistencia
⚠️ Pendiente (Motivos entregados al jefe de división)

Es **obligatorio** grabar toda la competencia a través de los medios que provee el juego (share de PS, youtube, TWITCH, etc), independiente de la plataforma de participación.

Todo lo anterior para tener medios probatorios ante posibles reclamos y/o defensa de posibles reclamos en su contra.
De no tener grabación disponible para ejercer un reclamo u defensa según corresponda, automáticamente se dejará como invalida su postura.

Ante cualquier justificación ante una ausencia, deberá expresarlo "con tiempo" con su jefe de división respectivo, esto para considerar excepciones al respecto.

5. SOBRE EL CAMPEONATO

El campeonato contará con **10 fechas** circuitos para cada división, informadas a través de nuestras redes sociales y al grupo de la división antes del comienzo de la temporada, la elección de pistas será de exclusiva responsabilidad de los jefes de cada división considerando las pistas disponibles del campeonato de **F1 24 y GT 7**, cada uno de ellos jugado cada fecha, cuyo horario fue descrito en el presente reglamento.

Posterior al término de la temporada será reorganizado el presente calendario de acuerdo con el reordenamiento de las divisiones en lo que respecta a ascensos y descensos.

5.1. SOBRE LOS PUNTAJES

Una vez finalizada efectivamente una carrera o en el caso fortuito no se pueda concluir la carrera normalmente se entenderá que superado el **60% de las vueltas** totales de la en curso se podrá dar por terminada, según las posiciones de finalización se otorgarán los siguientes puntos los cuales serán sumados a la tabla general.

5.2. PUNTOS DNF o DSQ

Los pilotos que finalicen **DSQ o DNF** independiente de la posición **NO** sumarán puntos.

5.3. PUNTOS ADICIONALES F1 24

Se le sumará 1 punto para el campeonato al piloto que logre la pole position.
Se le sumará 1 punto para el campeonato al piloto que logre la vuelta rápida en carrera **(Piloto debe estar clasificado dentro del Top 10 del resultado final de la carrera)**.
Se le sumará 1 punto para el campeonato al piloto que logre ganar el Fans Point.
Se le sumarán 2 puntos para el campeonato al piloto que logre terminar la carrera sin sanción.
Se le sumarán 3 puntos para el campeonato al piloto que logre ganar la mayor cantidad de posiciones en la carrera de fondo, respecto a la posición de Qualy.

5.4. FANS POINT

Durante cada una de las transmisiones de nuestro canal oficial **eDriveRacing Live**, se habilitará un formulario de votación una vez que comience la carrera de fondo aproximadamente, para que nuestros espectadores puedan votar por su piloto favorito. El piloto que al cerrar el periodo de votación tenga más votos, obtendrá el un voto por el público.
El relator de la transmisión podrá votar por su piloto favorito y será equivalente a un voto.
El comentarista de la transmisión podrá votar por su piloto favorito y será equivalente a un voto.
El resultado del ganador del Fans Point, se determinará por el conteo final de los votos y en el caso de existir un empate se habilitará una encuesta en el chat en vivo de la transmisión con objeto que la decisión final sea tomada por el público de la transmisión.

5.5. DESEMPATE EN PUNTAJES

En caso de empate en los puntos de la clasificación general, se comparan las veces que el piloto ha terminado la carrera en determinada posición. De esta manera, el jugador que haya terminado más veces en primera posición queda por delante del rival. En caso de haber empate, se comparará las veces que el jugador haya terminado en segunda posición, y así´ hasta lograr un desempate entre los jugadores.

5.6. SISTEMA DE ASCENSOS Y DESCENSOS

Solo de existir más divisiones en una competición se aplicará el sistema de ascensos siguiente:

Habrá 4 ascensos/descensos por división. **(F1 Hyper y F1 Nitro)**
Al finalizar la temporada los primeros 4 posicionados ascenderán a la categoría superior. Los 4 últimos descenderán a la división inferior.

Habrá 4 ascensos/descensos por división. **(GT Hyper y GT Nitro)**
Al finalizar la temporada los primeros 4 posicionados ascenderán a la categoría superior. Los 4 últimos descenderán a la división inferior.

Los pilotos reservas podrán participar del ascenso siempre y cuando en caso de lograrlo confirme asistencia para la siguiente temporada.

6. ANEXO REGLAMENTO GRAN TURISMO 7

6.1. FABRICANTES

Es importante señalar que los pilotos pueden ocupar sólo autos de fabricantes permitidos en esta temporada XII de Gran Turismo 7.

Al previo al inicio de cada temporada la organización dispondrá de un listado de fabricantes con sus respectivos vehículos **Gr3**. Estos son escogidos analizando uno por uno cada marca y buscando el rendimiento más equilibrado entre todas las marcas disponibles.

Como bien sabemos el juego realiza actualizaciones mensualmente o cada equis cantidad de meses, en donde el **balance de rendimiento (BOP)** de más de algún fabricante se puede ver perjudicado para mal. En caso de que esto ocurra se puede optar por lo siguiente:

6.2. CAMBIOS EN EL JUEGO (SOBRE RENDIMIENTO DEL AUTO)

Se puede cambiar de fabricante después de las **5 primeras fechas** solo si se dan los siguientes puntos:

i. Ambos pilotos del equipo deben estar de acuerdo
ii. El equipo debe estar de media tabla hacia abajo en el campeonato de equipos, en este caso de la séptima posición hacia atrás
iii. Una vez realizado el cambio no se puede producir otro más en el transcurso de la temporada
iv. Los fabricantes para elegir son los que quedaron libres de selección al principio de la temporada.
v. El equipo perderá 50% de sus puntos por realizar el cambio.
vi. Los reservas no pueden cambiar de fabricante.

6.3. SOBRE EL DISEÑO

Deben utilizar el porta número **OFICIAL** del torneo ubicada en ambas puertas delanteras de una forma visible con su número correspondiente, según lo indicado en el documento compartido a los pilotos en el apartado **"Lineamientos de Diseño"**. El piloto que no cumpla tendrá sanción en su puntuación a menos que se indique explícitamente que no son necesarios (clasificaciones para la temporada por ej).

Deberá cumplir con un diseño personalizado siguiendo los lineamientos de diseño de la temporada establecidos por la organización, ante cualquier incumplimiento esta tendrá la sanción correspondiente.

El diseño no puede ser ofensivo ni político que dañe el espíritu respetuoso del campeonato.

Los equipos externos informados a la organización pueden representar con sus colores definidos, pero cada diseño debe respetar los lineamientos de diseño establecidos por la organización.

6.4. SOBRE SANCIONES DEL JUEGO

Las sanciones de carrera de cualquier tipo incluido ingreso y salida de boxes se pagan obligatoriamente en la "Zona Slow Down" determinado por el juego.

6.5. AMIGOS PSN

Pilotos deben ser amigos en **PSN entre todos** los miembros del campeonato, el que no cumpla puede ser sancionado a criterio de los comisarios o por denuncias de otro piloto, con una sanción de -5 puntos, por carrera.

6.6. SOBRE LA CONFIRMACIÓN A LA CARRERA

Siguiendo la reglamentación de confirmación **punto 4** existirá además sanción por no informar participación o ausencia. El piloto tiene **hasta las 20:00** para informar o en caso contrario **no se permitirá su ingreso a pista**, en caso de faltas reiteradas se sancionará pasando a quedar como piloto reserva.

6.7. CIRCULAR EN CONTRA DEL SENTIDO DE AVANCE

El piloto que circule en dirección contraria al sentido de avance de la carrera será descalificado de manera inmediata de la carrera. Esto incluye entrada a boxes.

6.8. CHAT DEL JUEGO

Chat en clasificación o carrera. No está permitido el uso del chat una vez iniciado, si lo hace será advertido en primera instancia de repetir conducta será sancionado con 5 segundos adicionales al término de la carrera. Salvo para informar algún bug, problema masivo o mal configuración de sala.

6.9. SOBRE LOS NEUMÁTICOS

a) Uso obligatorio del *compuesto "Carrera medio" al inicio, a lo menos 2 vueltas de uso*.
b) Uso obligatorio de al menos un compuesto distinto al de inicio.
c) Se podrá utilizar toda la gama de compuestos de carrera; *Compuesto blando, medio, duro, intermedio y de lluvia.*
d) En caso de que el circuito esté en condiciones de *pista mojada* (revisión de indicador de nivel de agua en pista), por lo que amerita el cambio de compuesto a *intermedio* o *lluvia*, la regla *de los puntos a y b quedarían nulos.*

6.10. COMPROBACIÓN DE IDENTIDAD

I. Con el fin de evitar suplantaciones cada piloto debe enviar un VIDEO previo al inicio de carrera donde se debe apreciar claramente la sala con su ID y luego al piloto mismo, sin cambiar las cámaras. En caso de no ser evidenciado no se le permitirá participar y/o quedar DNF post carrera.
II. En caso de que se compruebe que el piloto fue suplantado será expulsado de manera inmediata de la temporada.
III. El video debe quedar fijado en el chat, por lo que no se podrá enviar videos que se permitan ver una sola vez, de no enviar el video se aplica directamente el punto I.
IV. Si el piloto participante sufre una desconexión de la sala, previo al inicio de carrera. Este debe volver a enviar el video de verificación para su reingreso.

6.11. CONFORMACIÓN DE SALAS

Las salas serán conformadas por 14 pilotos y 2 casters de la organización.

6.12. SOBRE LA CLASIFICACIÓN

I. Se usará el sistema de clasificación propio del juego (5min). En donde los pilotos tendrán que ingresar de manera tradicional y sin usar el botón **"options"**. Ya que al salir e ingresar con este último ocasiona lag en los pilotos que tengan consolas de la generación pasada (PS4). **Deberán solamente marcar 1 vuelta cronometrada incluyendo la vuelta de salida de boxes**.
II. Si uno o más pilotos sufren desconexión durante la clasificación se reiniciará la carrera con grilla definida por el anfitrión. Teniendo que largar en último lugar el o los pilotos afectados.

6.13. SOBRE LAS DENUNCIAS

I. Al ingresar un reclamo según lo indicado en el apartado **ESPÍRITU DE LAS REGLAS**, el denunciante debe adjuntar una breve descripción, el link al video donde se aprecia claramente la maniobra en cuestión y en donde se debe poder apreciar la telemetría e idealmente adjuntar también el on board del denunciado. (La transmisión oficial de EDR, no es válida como video para denunciar maniobras).
II. El piloto denunciado podrá presentar su defensa, evidenciando vía video.
III. Con toda esta evidencia reunida los comisarios tomarán una decisión.

6.14. SITUACIONES SANCIONABLES

6.14.1. OBSTRUIR VUELTA RÁPIDA

El obstruir a un piloto en vuelta rápida no habiendo iniciado una será penalizado. Tener en cuenta que para este ítem tanto el afectado como el denunciado deben presentar sus propios videos evidenciando las maniobras ya que el sistema no deja registro de ello.
Cualquier otra situación no descrita será evaluada por los comisarios.

6.14.2. CHOCAR/DAÑAR EL AUTO

Todo choque denunciado será revisado, se aplicarán sanciones según la tabla de penalidades.
Cualquier otra situación no descrita será evaluada por los comisarios.

6.14.3. DESPLAZAR UN AUTO FUERA DE PISTA

El desplazar a otro vehículo fuera de pista será penalizado según la tabla de penalidades.
El devolver la posición puede ayudar a reducir la sanción, pero no implica el no ser sancionado, esto queda sujeto a evaluación de los comisarios.

6.14.4. APOYARSE EN OTRO AUTO PARA ADELANTAR/DOBLAR

Aprovecharse de otro vehículo para adelantarlo o doblar apoyado en este no está permitido y será sancionado según la tabla 2.6.28.
El devolver la posición puede ayudar a reducir la sanción, pero no implica el no ser sancionado, esto queda sujeto a evaluación de los comisarios.

6.14.5. PERJUDICAR A TERCEROS

El causar un choque que implique ya sea despiste o daños a un 3ro será sancionado según la tabla de sanciones

6.14.6. MANIOBRA DEFENSIVA/OFENSIVA INVÁLIDA

Donde un auto en el afán de defender la posición es extremadamente agresivo lo que lleva a contactos provocando situaciones penalizables según los comisarios deportivos.

6.14.7. SISTEMA DE PUNTOS DE LICENCIA

Cada piloto comenzará con **12 puntos** base de licencia. Se le descontarán puntos según sanciones y comportamiento en pista. Llegado el caso que el piloto llegue a 0 puntos será penalizado automáticamente con la suspensión **“por una fecha”.**

6.14.8. TABLA PENALIZACIONES

Daño/ Sanción	Sanción ubicación Top 10	Sanción ubicación Bajo Top 10	Penalización Ptos. Licencia de Piloto
Frontal	5 seg.	-2 Ptos.	-2
Posterior	5 seg.	-2 Ptos.	-2
Suspensión Izq. Frontal	5 seg.	-2 Ptos.	-2
Suspensión Der. Frontal	5 seg.	-2 Ptos.	-2
Suspensión Izq. Trasera	5 seg.	-2 Ptos.	-2
Suspensión Der. Trasera	5 seg.	-2 Ptos.	-2
Motor	15 seg.	-5 Ptos.	-4
Desplazar fuera de pista	10 seg.	3 Ptos. (Primera vuelta sube a -5 Ptos.)	-3 (Primera vuelta sube a -5 Ptos.)
Perjudicar a terceros	10 seg.	3 Ptos. (Primera vuelta sube a -5 Ptos.)	-3 (Primera vuelta sube a -5 Ptos.)
Apoyarse en rival para adelantar	5 seg.	-2 Ptos.	-1
Maniobra defensiva inválida	5 seg.	-1 Pto.	-2
No respetar lineamientos de diseño	25 seg.	-5 Ptos.	-5
No utilizar compuesto obligatorio	25 seg.	-5 Ptos.	-5
Entrada a boxes con botón “Options”	5 seg,	-2 Ptos.	-3
Obstruir vuelta rápida	5 seg.	-1 Pto.	-1
Uso de glitches del juego para generar ventaja	20 seg.	-5 Ptos.	-5

Agravantes	Tiempo adicional de carrera
Primera vuelta	15 segundos
Ultima vuelta	15 segundos
2da sanción	20 segundos
3ra sanción	30 segundos

4ta sanción	Descalificación

***Se entiende por agravantes a la cantidad de sanciones que tenga el piloto en una misma carrera.**

6.15. CONSIDERACIONES

a) Lance de carrera. Se denominará lance cuando exista roce sin consecuencias para los pilotos y sin haber sido en extremo agresivo.
b) **Advertencia**, Solo se le dará una recriminación al piloto denunciado, no implica sanción, pero sí pérdida de puntos de licencia.
c) Las infracciones, en base a la tabla anterior se aplicarán las sanciones correspondientes las cuales pueden verse incrementadas por los agravantes.
d) Se considerará al piloto participante como **DNF,** al hacer ingreso a boxes y no completar las vueltas designadas en carrera.

6.16. FABRICANTES

Marcas Permitidas GT 7 Temporada 13.

Fabricantes	GR3
Nissan	GT-R Nismo GT3 '18
BMW	M6 GT3 Endurance/Sprint Model '16
Peugeot	RCZ GR3
Mclaren	650S GT3’15
Ferrari	458 Italia GT3 ‘13
Lamborghini	Huracan GT3 ‘15
AMG	AMG 20'
PORSCHE	911 RSR (991) 17'
Renault	R.S.01 GT3'16
Lexus	RC F GT3 ‘17
Toyota	GR Supra Racing Concept '18

IMPORTANTE: La utilización de un modelo no permitido en alguna fecha, será sancionado con la descalificación inmediata (DSQ) y de reiterar la conducta, deriva en suspensión del piloto infractor.

6.17. TABLA DE PUNTAJES

A continuación, se detalla la tabla de puntaje del campeonato.

i. Puntaje de gran premio.

Posición	Puntaje
1	15
2	12
3	10
4	8
5	6
6	5
7	4
8	3
9	2
10	1
11	1
12	1
13	1
14	1

ii. Puntaje de carrera “Eventos especiales”

Posición	Puntaje
1	15
2	12
3	10
4	8
5	6
6	5
7	4
8	3
9	2
10	1
11	1
12	1
13	1
14	1

iii. Puntajes adicionales.

Posición	Puntaje
Vuelta rápida	1
Fans Point	1

iv. clasificación.

Posición	Puntaje
1	5
2	4
3	3
4	2
5	1
6	0
7	0
8	0
9	0
10	0
11	0
12	0
13	0
14	0

7. ANEXO REGLAMENTO F124

7.1. SISTEMA DE PUNTOS DE LICENCIA

Cada piloto comenzará con **12 puntos** base de licencia. Se le descontarán puntos según sanciones y comportamiento en pista. Llegado el caso que el piloto llegue a 0 puntos será penalizado automáticamente con la suspensión **"por una fecha".**

7.1.1. SISTEMA DE PUNTAJE

POS.	QUALY	SPRINT	CARRERA
P1	9	12	22
P2	8	11	17
P3	7	10	15
P4	6	8	13
P5	5	7	11
P6	4	6	10
P7	3	5	9
P8	2	4	8
P9	1	3	7
P10	1	2	6
P11	-	-	5
P12	-	-	4
P13	-	-	3
P14	-	-	2
P15	-	-	1

ADICIONAL	PTS.
POLE POSITION	1
SIN SANCION	2
MAS POSICIONES GANADAS	3
FANSPOINT	1

Imagen 1: Sistema de Puntuación F1 24 T12

*Importante recalcar que en carreras con formato **SPRINT** el puntaje de qualy es omitido y solo se considerará el puntaje de la carrera sprint y el puntaje de más posiciones ganadas se considerará desde la posición de salida de la carrera de fondo.*

Además se informa que desde esta temporada el punto por vuelta rápida, será eliminado.

7.2. SOBRE LAS AYUDAS DEL JUEGO

7.2.1. AYUDAS PERMITIDAS F1 24

Ayudas Prmitidas	F1 Nitro	F1 Hyper
Transmision	MT	MT
Traccion	Media	Off
ERS	Manual	Manual
Trazada Dinamica	Curva	Curva
Clima	Dinamico	Dinamico
Saltar Curva	Estricto	Estricto
Asistencia Frenada	Off	Off
Daños Monoplaza	Normal	Normal
Frecuencia de Daño	Estandar	Normal
Combustible	Dificil	Dificil
ABS	On	Off
Asistencia Box	Off	Off
Asistencia Salida Box	Off	Off
Safety Car (SC) y Virtual (VSC)	Reducido	Reducido
Reglajes	Completo	Completo
Temperatura Neumaticos	Superficie y Carcasa (Simulación)	Superficie y Carcasa (Simulación)

Importante: en circuitos urbanos el nivel del SC y VSC pasará a Normal para evitar incidentes.

Imagen 2: Ayudas por división F1 24

7.3. CONFIGURACIÓN SALA CAMPEONATO EDR DE F1 24 (Horarios Chile)

i. **Día de la carrera: F1** Nitro Lunes | F1 Hyper Martes
ii. **Horario de apertura de sala:** 21:45 hrs.
iii. **Horario de inicio de sesiones:** 22:00 hrs.
iv. **Sesiones:** Clasificación y Carrera
v. **Clasificación:** Corta (18 min)
vi. **Carreras:** 10 Round al 50%
vii. **N° Carreras Sprint**: 3 Round (35% de Carrera)
viii. **Experiencia de boxes:** inmersivo
ix. **Experiencia de vuelta de formación:** Desactivada
x. **Crossplay:** Activado
xi. **Vuelta de formación:** Desactivada

7.4. DESCONEXIÓN DEL HOST DE LA SALA

Si solo se cae el host, pero el resto de la parrilla sigue en carrera, el host intentará volver a sala y retomar la carrera, de ser así la carrera se mantendrá de igual forma hasta el final, salvo se observen bugs que impidan el normal curso de la competencia, donde se consideran los siguientes puntos.

i. Se considerarán los resultados que observe el host en primera instancia.
ii. Solo se podrán analizar otros resultados con las pruebas suficientes, las cuales deben ser parte de una denuncia oficial, para ser analizados por los comisarios (videos de prueba, imágenes de tablas finales, etc.)
iii. La decisión que tomen los comisarios con los argumentos expuestos será definitiva y sin derecho a apelación.

Además, se establece que transcurrido “5” minutos o más sin que el host logre ingresar a la sala, se toma la decisión de reiniciar la sala según las condiciones del punto 2.

7.5. REINICIOS DE SALA

En los siguientes casos la sala será reiniciada iniciando un protocolo dependiendo del momento de carrera en que esta decisión se determine.

i. Se desconectan 4 o más pilotos de forma simultánea de la sala y que no puedan retornar a ella o no puedan tomar control del monoplaza, (según lo indicado en reglamento) provocando a su vez inestabilidad de la sala.
ii. Desconexión del host y este no se pueda reintegrar a la sala.
iii. Caída masiva de la sala en cualquier momento de la carrera.
iv. Accidente múltiple que deje 3 o más pilotos DNF.
v. Múltiples bugs en sala que impidan el desarrollo normal de carrera (sprint o carrera fondo).

7.6. PROTOCOLOS DE REINICIO DE SALA

7.6.1. SPRINT RACE (Se reinicia la carrera sprint – Opciones)

i. Desde 0-50% de carrera, se respetan posiciones de qualy / según host - compuesto libre.
ii. Desde 51-80% de carrera, se mantienen posiciones antes de la caída / según host y transmisión - respetar compuesto al momento de la caída.
iii. Desde 81-100% de carrera, se da por finalizado con las posiciones antes de la caída / según host - se pasa a carrera de fondo (qualy 1 vuelta y Carrera 35%).

7.6.2. CARRERA DE FONDO 35% y 50% (Se reinicia la carrera de fondo - Opciones)

i. Desde la vuelta 1-5 (Carrera 50%) y de la vuelta 1-3 (Carrera 35%), se respetan posiciones de qualy / según host - compuesto libre.
ii. Desde la vuelta 6 al 50% de la distancia total de carrera, se mantienen posiciones antes de caída / según host - respetar compuesto al momento de la caída.
iii. Desde el 51-80% de carrera, se determina la mejor opción según vueltas restantes para continuar la carrera / carrera al 25% o Sprint Race - se respetan posiciones antes de caída / según host.
    a. Compuesto libre para todos los pilotos

b. Si el piloto no ingresó a boxes en la sesión previa a la caída, se le recargará +5 segundos al tiempo final de carrera, a modo compensatorio por el no ingreso a boxes.

iv. 3.2.4 Desde el 80% en adelante de la distancia total de carrera, se dará por finalizada según las posiciones indicadas por el Host, salvo casos donde se podrán analizar otros resultados con las pruebas suficientes para ser analizados por los comisarios (videos de prueba, imágenes de tablas finales, etc.).

CONSIDERACIONES IMPORTANTES

i. Para todos los casos, las sanciones se mantendrán y o sumarán entra las salas creadas las cuales no podrán ser apeladas excepto a partir de un bug demostrable a través de pruebas enviadas a los comisarios deportivos en una denuncia formal.
ii. Para la determinación de la no entrada de boxes y sanción de +5 segundos será tomada la transmisión oficial.
iii. La sanción de +5 segundos puede ser evitada en pista ingresando a box durante el reinicio sin embargo no existe excepciones para no ingresar y no recibir la sanción ya que el ingreso a boxes es una obligación reglamentaria.
iv. Toda comunicación sobre decisiones, posiciones para el reinicio, obligaciones e información general en el momento del reinicio serán a través de nuestros canales oficiales (Whatsapp de división y/o Discord según corresponda), no existiendo excusa alguna a no aceptar las indicaciones del jefe de su división.
v. Se solicita no escribir durante el proceso en el chat de la división para así dejar al jefe de división explicar de buena forma la información del momento de reinicio.
vi. Ante cualquier desacato de alguna de estas normas del protocolo será causal inmediata de una sanción de oficio al piloto infractor que corresponde a un DT (Drive Turlough) correspondiente a +25 segundos y en caso de retiro (DNF) la sanción será de 10 puntos de campeonato.
vii. El jefe de división puede solicitar a un piloto que no ingrese a sala si considera que su conexión es inestable y que pueda ser el responsable de la caída, no existirá reclamo posterior, de incumplir el requerimiento se analizan sanciones posteriores.
viii. En el caso que se realice un cambio de HOST será informado oportunamente en el chat de la división.

Los pilotos que se encuentren DNF (por accidentes) antes de la desconexión no pueden volver a sala, esto no aplica a reinicio por incidente múltiple.

7.7. SISTEMA CARRERAS SPRINT F1 24

7.7.1. SPRINT F1 24

i. Comprende una **Qualy a 1 vuelta**. que determinará el orden de la carrera sprint
ii. La carrera sprint tendrá una duración de 35% respecto al GP en su Round correspondiente, la cual entregará a los **10 primeros clasificados** puntos para el campeonato y determinará las posiciones finales de la carrera de fondo.
iii. Los puntajes son 12 pts. al primero, 11 pts. al segundo, 10 pts. al tercero, 8 pts. al cuarto, 7 pts. al quinto, 6 pts. al sexto, 5 pts. Al séptimo, 4 pts. al octavo, 3 pts. al noveno y 2 pts. al décimo clasificado.
iv. Luego una **Qualy a 1 vuelta**. que determinará el orden de la carrera de fondo
v. Las posibles sanciones de la carrera sprint (según denuncia enviada) serán aplicadas en la carrera de fondo una vez finalizada o puntajes de campeonato en caso de DNF o retiro, se mantiene procedimiento de denuncia.

7.8. COMPORTAMIENTO EN PISTA

7.8.1. CONDUCCIÓN

i. El Piloto debe conducir el automóvil solo y sin ningún tipo de ayuda (aparte de los permitidos por estos términos y condiciones según la especificación de cada categoría).
ii. Los pilotos deben hacer todos los esfuerzos razonables para usar la pista en todo momento y no pueden abandonarla deliberadamente sin una razón justificada.
iii. Un Piloto que abandona la pista debe volver a unirse siempre que no realice un Reingreso Peligroso (como se define a continuación) ni obtenga una ventaja duradera, a la sola determinación de los oficiales. A discreción absoluta de los Oficiales, un Piloto puede tener la oportunidad de devolver toda la ventaja obtenida al abandonar la pista de acuerdo con la Sección 5.13.
iv. El incumplimiento de cualquiera de los puntos en la Sección 5.2 puede resultar en que el Conductor infractor sea penalizado de acuerdo con la Sección 6.

7.8.2. ADELANTAMIENTOS Y DEFENSA

La etapa previa al adelantamiento es cuando el piloto que va detrás decide que está en condiciones para adelantar al piloto de adelante y se prepara para efectuar la maniobra de adelantamiento.

El acto de adelantar se inicia cuando el frente del automóvil (alerón delantero F1) se superpone con la defensa (alerón trasero F1) del automóvil líder. El acto de rebasar se completa cuando el alerón trasero del automóvil de arrastre está por delante del alerón delantero del automóvil líder.

La responsabilidad de la decisión de adelantar a otro automóvil y hacerlo de manera segura recae en el conductor que adelanta, aunque el conductor principal debe ser consciente de que se le está adelantando y también debe observar las reglas al defender. En todos los casos, los conductores involucrados en el pase y la defensa deben cumplir con la limpieza en pista.

El conductor principal tiene el derecho de elegir cualquier línea de trazada siempre que no se considere que niega el espacio de carrera adecuado de otro vehículo (como se define a continuación).

Cuando termina la maniobra de adelantamiento y el coche que hizo la maniobra de adelantar ha sobrepasado completamente al coche sobrepasado, se da comienzo al Post-adelantamiento, donde el piloto que ahora va adelante puede volver a su trazada ideal.

Se considera que el espacio de carrera es aproximadamente el ancho de un automóvil medido desde fuera de las líneas blancas que definen los bordes de la pista. Una vez que un automóvil final tiene su rueda delantera al lado del conductor del vehículo principal, se considera que el vehículo final tiene derecho a estar allí, y que el conductor principal debe dejar al conductor posterior suficiente espacio para competir.

Si se deja un espacio de carrera adecuado para el automóvil de arrastre, y existe un contacto incidental entre los automóviles, el contacto se considerará "de lado a lado" y se considerará aceptable siempre que no se haya infringido ninguna otra regla.

Si, en el caso de contacto de lado a lado, uno o más de los autos salen de la superficie de la carrera (involuntariamente), entonces puede considerarse "un incidente de carrera".

El piloto que defiende su posición en recta, es decir, el que va delante, puede cambiar de carril una sola vez durante la maniobra de Post-adelantamiento del coche de atrás, que en el juego sería cuando el coche de delante ve las flechas blancas. De considerarse que el piloto de delante hizo 2 o más cambios de carril durante ese proceso, se considera que el piloto de adelante está bloqueando al de atrás, no permitiéndole el paso de manera legal, lo cual será penalizado según lo descrito en las penalizaciones.

Si la maniobra de adelantamiento comienza en la recta previa a la curva, los coches que participen en la maniobra de adelantamiento en curva, tanto atacando como defendiendo, deben permanecer en los carriles escogidos previo a la curva. Por ejemplo, si el piloto que está defendiendo decidió tomar el carril de la derecha previo a una curva, deberá permanecer en el sector derecho durante la curva, sin importar si la trazada ideal le indica que la izquierda es la mejor opción. Como consejo, se sugiere pre visualizar la trazada ideal de la curva antes de llegar a esta. El coche que va delante en la maniobra de pre- adelantamiento en recta tiene la ventaja ya que puede elegir el carril en el que llegará a la curva ya que tiene la opción de elegir y cambiarse una vez de carril previo al adelantamiento del vehículo de atrás.

Si el adelantamiento comenzó en la recta previa y el jugador que defiende la posición ya hizo el cambio de carril en la maniobra de pre- adelantamiento, no podrá volver a cambiar de carril en la curva mientras continúe la maniobra de adelantamiento, de lo contrario se considerará como bloqueo y se aplicaran las sanciones pertinentes.

La maniobra de adelantamiento puede comenzar en la curva, siempre y cuando se respeten los carriles escogidos por ambos pilotos en la fase de pre-adelantamiento.

De no respetar alguno de los puntos de los indicados anteriormente el piloto infractor será sancionado de acuerdo con la tabla de penalizaciones correspondiente.

7.8.3. COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

El comportamiento de los pilotos dentro del juego debe cumplir con las expectativas de los oficiales con respecto al comportamiento de los deportistas y las carreras limpias en todo momento. Los siguientes términos definen eventos en la pista que los conductores deben hacer todos los esfuerzos razonables para evitar.

Los conductores implicados en tales eventos sin justificación válida (a determinación de los Oficiales) y / o quienes obtienen una ventaja duradera, a la sola discreción de los Oficiales, pueden ser penalizados de acuerdo a la siguiente tabla de penalizaciones.

En caso de que se determine alguna sanción para un piloto y este no haya terminado la carrera (cualquiera que fuere el motivo del abandono) o haya terminado fuera de la zona de puntos, o cuyo caso haya terminado dentro del top 10 y ningún auto haya finalizado detrás de él, se le descontarán puntos en el campeonato según la siguiente lista:

Las sanciones serán estudiadas y evaluadas de acuerdo a los incidentes de carrera ocurridos dentro de la misma. Solo será revisada al finalizar de la carrera y por los oficiales de carrera.

Tenga en cuenta que esta lista de términos y las definiciones que la acompañan no es exhaustiva y los Oficiales se reservan el derecho de penalizar a los Pilotos por cualquier comportamiento en la pista que se considere, a la sola discreción de los Oficiales, mala conducta deportiva, injusta y / o contra el espíritu de las reglas y/o juego limpio.

7.8.4. CEDER POSICIÓN

En el caso que un piloto obtenga un puesto como resultado de un comportamiento prohibido en la pista, por ejemplo, al abandonar el circuito o causar un contacto evitable, se espera que devuelva la posición obtenida dentro de un plazo razonable y, cuando sea posible (en ambos casos, según lo consideren los Oficiales), ya sea que lo indique el Juego o no. Cualquier piloto que los oficiales consideren, a su exclusivo criterio, haber ganado injustamente una posición duradera será penalizado, a menos que el conductor ya haya sido penalizado por el Juego por ganar injustamente la posición en cuestión.

A su vez cuando un piloto tiene inconvenientes en su automóvil que limitan su óptimo manejo en pista (neumáticos calientes, chasis dañado, alerones tocados, etc.), están obligados a ceder la posición de forma segura, circulando fuera de la línea ideal de trazada a los siguientes pilotos que, sí estén en óptimas condiciones de conducción, para así evitar complicaciones en el desarrollo normal de la competencia.

Si un piloto gana una o más posiciones debido al que el o los pilotos que lo anteceden bajan su velocidad para no entorpecer a los líderes de carrera **(bandera azul)**, el piloto infractor debe devolver la posición cuanto antes le sea posible, de caso contrario se considerará adelantamiento ilegal y se aplicará la sanción de **Drive through (25 seg.)** por cada piloto adelantado ilegalmente.

7.8.5. PENALIZACIÓN DEL JUEGO

El Juego puede imponer sanciones y otras instrucciones automáticamente a los pilotos que rompan ciertas reglas en la pista (incluidas, entre otras, las establecidas en esta Sección 6). Se espera que los conductores sigan las instrucciones que indique el Juego. Las penalizaciones aplicadas por el Juego se mantendrán y no están abiertas a revisión o apelación, excepto en los siguientes casos:

Cuando los Oficiales consideren que la penalización es el resultado de una función del juego que, en la única determinación de la Administración, no está funcionando según lo previsto (pero sin incluir las limitaciones del Juego).

Cuando, por causas ajenas a la suya, un conductor no tiene otra opción que abandonar la pista para evitar un incidente de carrera o es injustamente forzado a salir de la pista por otro vehículo, lo que lleva directamente a una penalización en el juego que se aplica al respectivo Piloto (sin incluir una advertencia o una penalización emitida por advertencias múltiples) y donde no se haya obtenido una ventaja significativa (en todos los casos, según lo determinen los Oficiales). Cabe señalar que las sanciones como se describe en esta Sección, no serán revocadas automáticamente por los oficiales y, por lo tanto, es responsabilidad del piloto afectado apelar dichas sanciones en el juego.

Para ello es obligatorio enviar el video de la sanción a discutir a los oficiales de carrera para analizar la respectiva penalización. Los oficiales se reservan el derecho de aplicar sanciones a los Pilotos además de las aplicadas por el Juego.

En el caso que un piloto desee apelar a una sanción por varias amonestaciones que genere una penalización por parte del juego, será OBLIGACIÓN del PILOTO denunciante enviar la captura completa del director de carrera con todas las amonestaciones de carrera (tabla final/director de carrera/sanciones), todo esto para verificar que el piloto no cuenta con más amonestaciones que hagan aplicable la sanción correspondiente, así todo reclamo que no cuente con dicha información será rechazado de forma inapelable.

7.8.6. LIMITACIONES DEL JUEGO O ERRORES

Si un Piloto se ve afectado por cualquier problema que se atribuya, a la sola determinación de los Oficiales, a un error, falla o limitación del Juego, no se considerará ninguna forma de reinicio, demora, revisión, apelación u otro remedio más allá de los establecidos. a menos que los Oficiales lo consideren apropiado a su sola discreción, y se espera que los Oficiales no tomen ninguna acción más allá de informar el problema a los desarrolladores del Juego.

7.8.7. ABANDONOS Y PROBLEMAS DE CONEXIÓN

Si todos los Pilotos no se unen con éxito cuando se inicia una sesión en el juego, se considerará un reinicio de la sesión a la entera determinación de los Oficiales.
Si un Piloto abandona el juego después de que una sesión ha comenzado (debido a problemas de conexión o de otro modo), no habrá ningún tipo de reinicio de la sesión a menos que los funcionarios lo consideren apropiado. Si un conductor sufre problemas de conexión debido al bajo ancho de banda, lo que resulta en un comportamiento inusual ("lento") del automóvil dentro del juego, entonces ese conductor puede ser descalificado de la sesión donde perderá cualquier punto o tiempo de vuelta asociado con esa sesión.
De poder ingresar nuevamente a la sala, puede tomar el control del automóvil y continuar su carrera de forma normal, de repetirse la situación en un número superior a 2 veces, será necesario que el piloto proceda al abandono de la competencia (como indica la sección 5.10) para así no afectar el normal funcionamiento de la competencia.
Todo piloto que ingrese a sala en una fecha es RESPONSABLE de contar con una conexión estable y así evitar inconvenientes de LAG o desconexiones que complique el normal funcionamiento de la sala y afectar a sus compañeros (se recomienda usar cable LAN por sobre conexión WIFI), el piloto con inconvenientes de conexión, (Constantes caídas de sala o saltos del auto) que provoque algún incidente que genere el bot, se deberá hacer responsable por estos durante el transcurso de una desconexión tal como si él estuviese en pista.

7.8.8. REINICIOS

Si un número significativo de pilotos, a discreción exclusiva de los Oficiales, no completa una sesión por cualquier motivo, entonces se seguirá el protocolo de reinicios tomando en cuenta la situación de carrera donde se produzca el incidente.

7.8.9. ABANDONAR CARRERA

El piloto que quiera abandonar la carrera de forma voluntaria, tendrá que realizarlo de manera obligatoria ingresando a **pits/boxes** y por medio del **menú de pausa > retirarse de sesión**, cualquier otra forma de abandono voluntario (provocando accidente, golpeando la pista, etc.) será penalizado de acuerdo al criterio de los comisarios, con la intención de evitar alteraciones del ritmo de la carrera.

7.8.10. PERDER VOLUNTARIAMENTE

Si un Piloto opta por perder una carrera o sesión de calificación, de lo contrario no puede completar una carrera o sesión de calificación por algún motivo o es descalificado, perderá esa carrera o sesión de calificación (según corresponda) y perderá cualquier punto o tiempo de vuelta asociado con esa carrera o sesión de calificación (según corresponda), el abandono debe ser realizado de forma segura como indica la sección 5.10, de lo contrario se establecerán las penalizaciones correspondientes.

7.8.11. ROTURA INTENCIONAL DE SEÑALÉTICAS DE REFERENCIA.

Está completamente prohibido romper intencionalmente cualquier señalética informativa de la pista lo que será penalizado de ser identificado por los oficiales o denunciado por otro piloto, salvo la excepción de que de manera fortuita o involuntaria por una pérdida de control o accidente cause el daño de la señalética la cual será interpretado por los oficiales de la liga.

7.8.12. REINGRESO A PISTA

El reingreso a pista debe ser cuidadoso y sin poner en riesgo el piloto rival en la carrera. Asegurarse de un ingreso limpio es responsabilidad del piloto que salió de la pista, siempre el piloto que va sobre la pista tiene prioridad sobre el que salió. Si es necesario quedar último y así no perjudicar a nadie, se debe hacer. En caso de reingresar y perjudicar a un piloto rival, habrá sanción.

7.8.13. BANDERA AZUL

Todo piloto que circule por la trazada ideal no tiene ninguna obligación de ceder el puesto o cambiar de carril por hostigamiento del piloto de atrás, **EXCEPTO** que se le muestre la bandera azul, caso en el que deberá lo más rápido posible encontrar un lugar seguro y cederle el paso a él o los líderes de carrera. Si el líder comete un error o su ritmo disminuye, el rezagado deberá permanecer detrás, salvo que la diferencia de velocidad sea muy grande, caso en el que podrá adelantarlo y recuperar la vuelta, con una maniobra segura y sin riesgo de colisión, es importante recalcar que este tipo de maniobras deben seguir los parámetros de seguridad de la sección 5.3 y el no cumplimiento por alguna de las partes involucradas incurrirá en una sanción posterior por parte de los oficiales.

7.8.14. SAFETY CAR

Cuando el Safety Car (SC) ingrese a pista piloto deberá mantener una distancia prudencial de al menos 2 autos de distancia entre el auto que tiene delante y el de atrás. No está permitido acelerar ni frenar bruscamente. Se debe mantener una velocidad constante. No están permitidos los sobrepasos dentro de esa condición salvo que algún piloto rival ingrese a boxes. Ante algún incidente se evaluará la maniobra, la cual puede traer una sanción.

7.8.15. ADELANTAMIENTOS EN CONDICIÓN SC Y VSC

Cuando el Safety Car (SC) o Virtual Safety Car (VSC) es informado a los pilotos a través de información en pantalla, banderas en pistas y señalética, están prohibidos los adelantamientos hasta que no vuelva a condición de Bandera Verde la carrera, aunque el juego debido a “bugs” propios del juego lo indique, se considerará adelantamiento ilegal y se aplicará la sanción de **Drive through** (25 seg.), independiente haya o no recibido sanción por parte del juego.

7.8.16. RELANZADA DE CARRERA EN CONDICIÓN SAFETY CAR (SC)

Cuando el Safety Car (SC) apague sus luces y anuncie la relanzada de carrera al piloto líder este puede controlar la velocidad del pelotón hasta el cambio a bandera verde por parte del director de carrera a una velocidad segura por sobre la mínima establecida de **60 km/h**, a su vez el piloto líder una vez realizada la acción de aceleración para lanzar la carrera no podrá volver a desacelerar, por lo que debe considerar todos los elementos para un reinicio seguro, para no causar con esto un incidente con los demás pilotos del pelotón, esta regla también aplica a todos los pilotos presentes en pista y será considerado una acción antideportiva con las consecuencias descritas en la tabla de penalidades, además serán sancionados

según correspondan ralentizar el pelotón para beneficio propio o del equipo que afecte al resto de la parrilla, la sanción será determinada según incidencia de la competencia.

7.8.17. VUELTA DE FORMACIÓN

Debido a los múltiples BUG generados a partir de la vuelta de formación, en esta temporada, su implementación se encontrará desactivada por lo que los pilotos deben tener en consideración el inicio de competencia, luego del encendido de semáforos, lo cual aplica a carreras normales y con condición sprint.

7.8.18. TABLA DE PENALIDADES

La presente tabla indica las penalizaciones impuestas en el punto anterior y marca los lineamientos que regirán al equipo de oficiales al momento de ejecutar el reglamento deportivo de nuestras divisiones de F1.

Para ver el detalle hacer click en el link:

TABLA DE SANCIONES EDR ABRIL2025.xlsx

8. JEFES DE DIVISIÓN Y COMISARIOS

8.1. JEFES DE DIVISIÓN

Los oficiales tienen supervisión y control general de E Drive Racing, incluida la autoridad final para el resultado de cada sesión.

i. DIVISIÓN EDR F1 Nitro
Maximiliano (EDR_elfo2005)

ii. DIVISIÓN EDR F1 Hyper
Max (KR_Makiley)

iii. DIVISIÓN EDR GT Hyper
Josencho (ESW_Josencho93)

iv. DIVISIÓN EDR GT Nitro
Wilo (SSV_xWilo)

8.2. COMISARIOS DEPORTIVOS

i. Maximiliano (EDR_elfo2005) jefe de DIV
ii. Wilo (SSV_xWilo) jefe de DIV
iii. José (ESW_Josencho93) jefe de DIV
iv. Hugo (SSV_Bart_Vader_01) Comisario
v. Javier (EDR_J4va8) Comisario
vi. Fabian (SSV_Fabian-Hazel) Comisario
vii. Nicolas (NicoHans16_JSQ) Comisario
viii. Alvaro (ESW_SiCKN3SS) Comisario
ix. Diego (ESW_DiegoMunyoz) Comisario
x. Jonathan (KRC_Spektro) Comisario
xi. Esteban (SSV_ZS23) Comisario

Si existiesen inconvenientes con algún comisario este automáticamente quedaría inhabilitado para dicha determinación.

8.3. ROL DE OFICIALES

El papel de los Oficiales incluye, pero no se limita a:

El control de todas las Sesiones, el cumplimiento del cronograma y, si los Oficiales lo consideran necesario, la modificación del cronograma de acuerdo con los Términos y Condiciones;

La detención o suspensión de cualquier Sesión de acuerdo con los Términos y Condiciones;

Emitir sanciones en respuesta a violaciones de las reglas durante cada sesión durante el eDriveRacing;

Aceptar cualquier apelación y revisión (en ambos casos, cuando corresponda) y emitir resoluciones finales; El procedimiento de inicio; Determinando y confirmando todos los resultados.

8.4. INSTRUCCIONES Y COMUNICACIÓN

Los oficiales o el director de carrera pueden dar instrucciones a los Participantes por medio de circulares especiales. Todas las clasificaciones y resultados de la calificación y la carrera se publicarán a través de los medios documentados en el reglamento para la etapa respectiva de la competencia.

8.5. PROGRAMAR CAMBIOS

Los oficiales pueden, a su sola discreción, reordenar el cronograma de carreras dentro de un día determinado y / o cambiar la fecha de un evento de E Drive Racing (incluido cualquier período de calificación) a una fecha diferente o modificar el cronograma de carreras. En el caso de que los Oficiales modifiquen un cronograma de carreras, los Oficiales notificarán a todos los Pilotos y Equipos (según corresponda) lo antes posible. Los horarios se distribuirán a los pilotos y equipos (según corresponda) lo antes posible.

8.6. CONDUCTA

En todo momento, los funcionarios se comportan de manera profesional y emitirán resoluciones de manera imparcial.

8.7. ÚLTIMA PALABRA

Si hay un desacuerdo entre los Pilotos y / o los Equipos con respecto al resultado de una sesión, cualquier decisión, o la aplicación, cumplimiento o interpretación de una regla, la decisión del oficial será definitiva.

8.8. MANIOBRAS DE OFICIO

Los oficiales podrán actuar de oficio (sin reclamo de algún piloto) en las siguientes maniobras:

i. Incidentes masivos en la primera vuelta, el piloto infractor tendrá doble penalización
ii. Incidentes en SC y primera vuelta de reanudación, también tendrán sanciones dobles
iii. Restablecer el auto a pista mediante el uso del menú de pausa.
iv. Los oficiales podrán ampliar las maniobras de oficio según lo consideren ante hechos ocurridos en carrera.

9. ESPÍRITU DE LAS REGLAS

9.1. DISPUTAS

Las solicitudes de revisión de incidentes (quejas) deberán ser presentadas con un máximo de 24 horas después de la finalización de la carrera, informando directo a su jefe de división vía correo electrónico que el proporcione a la división. La denuncia de contar claramente con el denunciado e incluyendo toda la información requerida. El piloto denunciante puede solicitar una prórroga de tiempo (24 horas adicionales) a los comisarios en caso de no poder realizarlo en el tiempo, pasado ese lapso no se tomará el reclamo y se dará por finalizada la carrera.

Si no existe grabación por parte del denunciante del incidente no se podrá tomar acción de la maniobra.

La transmisión oficial **NO** será válida como prueba para iniciar una revisión de un incidente. Es necesario que el piloto presente su reclamo usando su propio video de la carrera.

9.2. APELACIÓN

Luego de la entrega de resultados de las reclamaciones solicitadas, el o los pilotos afectados pueden apelar a dicha decisión informando a su respectivo jefe de división. Para ello el piloto tiene 24 hrs. Desde la entrega de resultados, posterior a ello se entenderá que no existen apelaciones a los resultados y se dará por cerrada la fecha de forma final.

Una vez de recibidas las apelaciones estas serán revisadas y votadas nuevamente, pero esta vez por todos los comisarios de las actuales divisiones de **EDriveRacing**, dentro de lo cual, si existiese uno de los comisarios involucrados en el incidente, este quedará automáticamente inhabilitado para la votación y opinión del incidente.

Realizada la votación de los integrantes de la junta, de existir empate, será el Jefe de división el cual tomará la decisión final dictaminando el resultado de la apelación, siendo esta la decisión final de la reclamación.

Es importante considerar que solo los pilotos involucrados en el incidente pueden apelar a una decisión de los comisarios, dejando al resto de pilotos automáticamente excluidos de apelar.

Dicho resultado será informado en nuestra web una vez cerrada la fecha.

Hay que recalcar que las decisiones en sanciones de oficio tienen carácter de inapelable ya que se origina desde el área de comisarios deportivos entendiendo una decisión final al respecto.

9.3. DECISIONES

Los oficiales aplicarán este reglamento de tal manera que se garantice el espíritu del eDriveRacing. Los oficiales tienen el derecho de tomar decisiones de acuerdo con este reglamento, para garantizar el juego limpio y garantizar el respeto del espíritu del eDriveRacing.
Los pilotos aceptan regirse por las decisiones finales de los oficiales y cualquier persona que actúe en su nombre.

9.4. DECISIÓN FINAL

Todas las decisiones con respecto a la interpretación de estas reglas, la elegibilidad, la programación y la organización del eDriveRacing, y las sanciones por mala conducta, recaen exclusivamente en los oficiales, cuyas decisiones son finales. Las decisiones de los funcionarios no pueden ser apeladas a menos que se indique claramente y no darán lugar a ningún reclamo o cualquier otro recurso legal o equitativo.

9.5. CAMBIO DE REGLAS

eDriveRacing se reserva el derecho de modificar las reglas del presente reglamento en cualquier momento si las circunstancias así lo exigen y la F1 24 o GT 7 lo considera necesario. Esto incluye cambios debidos a actualizaciones o lanzamientos de software y / o juegos. Los conductores deben verificar todas las reglas aplicables y el sitio web oficial de E Drive Racing antes de cualquier evento para asegurarse de que cumplan con todas y cada una de las reglas en todo momento.

9.6. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD

La Administración no acepta ninguna responsabilidad por daños, pérdidas, responsabilidades, lesiones o decepciones incurridas o sufridas por un participante como resultado de participar en el eDriveRacing o cualquier evento relacionado con la competencia o aceptar cualquier premio. Además, la administración rechaza cualquier responsabilidad por cualquier lesión o daño a un Participante o las posesiones de cualquier otra persona relacionadas con la participación o descarga de cualquier material relacionado con la Serie eDriveRacing que no sea en relación con (i) muerte o lesiones personales causado por la negligencia de F1; (ii) responsabilidad derivada de fraude o tergiversación fraudulenta; o (iii) por cualquier otro motivo o por cualquier causa que no pueda ser excluida por la ley.

10. SORTEO FINAL DE TEMPORADA

Al finalizar la temporada, se realizará un sorteo entre todos los pilotos inscritos en la temporada vigente, el premio varía dependiendo de la temporada y por cada inscripción tienes derecho a 1 (un) ticket para el sorteo.

Como una forma de premiar la asistencia a los distintos GP programados en eDriveRacing, el o los pilotos con asistencia completa a su respectiva categoría (100%), tendrán 1 (un) ticket adicional para el sorteo

Además, si traes a un amigo a alguna de las categorías de eDriveRacing el piloto que realizó la invitación, obtendrá 1 (un) ticket adicional para el sorteo.

A su vez, cualquier piloto que se ausente al menos 5 fechas dentro de la temporada, perderá su ticket y por ende su participación en el sorteo.