

MAKROBEASTS SIMRACING

1. Normativa en pista

- 1.1. Deportividad y código de conducta
- 1.2. Uso de servidores oficiales
- 1.3. Funcionamiento y duración de Clasificación
- 1.4. Regreso al Box
- 1.5. Doblados / Coches Lentos
- 1.6. Procedimientos de salida de Carrera
- 1.7. Primera vuelta de Carrera
- 1.8. Peleas por posición
 - 1.8.1. Paralelos
 - 1.8.2. Dive-Bombs
 - 1.8.3. Límites de pista
 - 1.8.4. Defensa en recta sin paralelo
 - 1.8.5. Defensa en frenada sin paralelo
- 1.9. Límites de Pista Generales
- 1.10. Procedimiento de Safety Car
 - 1.10.1. Duración y factores
 - 1.10.2. Reagrupación
 - 1.10.3. Desdobles
 - 1.10.4. Finalización de S.C. y relanzada de Carrera
 - 1.10.5. Paradas en Box
 - 1.10.6. Acciones y salidas de pista bajo S.C.
 - 1.10.7. Líneas de S.C.
- 1.11. Salidas de pista y reincorporaciones
- 1.12. Accidentes
 - 1.12.1. Propios
 - 1.12.2. Ajenos
 - 1.12.3. Varios involucrados
 - 1.12.4. Vuelta al Box
- 1.13. Vuelta de Honor
 - 1.13.1. Procedimiento
 - 1.13.2. Colisiones en vuelta de honor
 - 1.13.3. Celebraciones
 - 1.13.4. Pilotos que aún no han finalizado
- 1.14. Abandonos

2. Normativa de Boxes

- 2.1. Entradas y salidas de Boxes
 - 2.1.1. Líneas
 - 2.1.2. Limitador y velocidad de entrada
- 2.2. Estrategia de parada
 - 2.2.1. Combustible
 - 2.2.2. Neumáticos
 - 2.2.3. Reparaciones
- 2.3. Carriles de Box
- 2.4. Cambios de piloto
 - 2.4.1. Procedimiento
 - 2.4.2. Obligaciones
 - 2.4.3. Sanciones automáticas
- 2.5. Adelantamientos en Pitlane

3. Banderas situacionales

- 3.1. Bandera verde
- 3.2. Bandera amarilla
 - 3.2.1. Propia del simulador
 - 3.2.2. Proporcionada por Dirección de Carrera
- 3.3. Bandera azul
- 3.4. Bandera a cuadros
- 3.5. Bandera roja
 - 3.5.1. Causas
 - 3.5.2. Procedimiento

4. Normas extra

5. Reclamaciones y apelaciones

6. Retransmisión post carrera/clasificación

Numerosos puntos de la normativa son extrapolables a distintos puntos de éste mismo documentos

1. NORMATIVA EN PISTA

- **1.1. Deportividad y código de conducta**

Cada usuario registrado en un campeonato se compromete a utilizar su cuenta de manera adecuada y asume la responsabilidad de cualquier actividad que ocurra con la misma, tanto dentro del servidor de práctica como en el servidor oficial de la comunidad.

- **1.2. Uso de servidores oficiales**

Solo los participantes directamente relacionados con el campeonato, como organizadores, administradores, pilotos, jefes de equipo e ingenieros de pista, tendrán acceso a los servidores oficiales. Esto se aplica en todos los campeonatos, salvo en el caso de la modalidad Sprint Cup.

Todos los participantes del campeonato se comprometen a garantizar, antes del día de la clasificación/carrera, que su equipo y su conexión a Internet pueden soportar la carga del simulador de forma segura, sin causar incidentes a otros competidores ni problemas relacionados. En caso contrario, deberán informar al organizador de la prueba con al menos 12 horas de anticipación al inicio de la misma, de lo contrario, se enfrentarán a una sanción.

- **1.3. Funcionamiento y duración de Clasificación**

El funcionamiento y la duración de las sesiones de clasificación serán establecidos por la organización y comunicados a través de los archivos de información designados en la web o durante el briefing oficial. Cualquier pregunta relacionada con esto se abordará durante el briefing en el canal correspondiente de Discord.

En el caso de que un coche exceda los límites de la pista con el objetivo de obtener una vuelta adicional en la clasificación o para favorecer a otro competidor, tanto el piloto como el equipo involucrado serán sancionados.

Cualquier piloto que haya iniciado una vuelta antes de que finalice el tiempo de clasificación tendrá el derecho de completar dicha vuelta. Sin embargo, si un piloto comienza una vuelta después de que haya concluido el tiempo de clasificación, deberá regresar a boxes durante esa vuelta. En caso de que el piloto complete la vuelta iniciada fuera de tiempo, esta será invalidada de inmediato.

- **1.4. Regreso al Box**

En todas las sesiones de clasificación, se considerará ilegal el uso de la función "ESC -> Ir a boxes", incluyendo el botón asignable de los controles llamado "back to pits".

Este uso sólo será permitido en casos específicos, como daños extremos en la dirección del vehículo que impidan un retorno seguro al box, cuando el motor esté completamente dañado o si el piloto se queda sin combustible durante la sesión. En tales situaciones, el piloto afectado deberá avisar a dirección de carrera y ellos determinarán si puede o no usar dichos botones, y su carrera o clasificación habrá finalizado en ese momento.

- **1.5. Doblados / Coches lentos**

Por "doblados" nos referimos a aquellos vehículos en pista que tienen una o más vueltas por detrás en la carrera con respecto al vehículo que les sigue en carrera. Por otro lado, por "coches lentos" entendemos aquellos vehículos en pista que tienen un ritmo inferior al coche que les sigue en clasificación.

En situaciones donde un doblado o un coche más lento se encuentra delante, este tendrá preferencia para mantener su trazada. Esto significa que un piloto más lento no está obligado a ceder el paso al coche que se acerca más rápido desde atrás, ni tampoco podrá molestar o defender su posición al coche que le esté doblando o adelantando.

Esta regla también se aplica en competiciones multi-categoría.



- **1.6. Procedimiento de salida de Carrera**

- **1.6.1. Procedimiento de salida en parado con vuelta de formación**

Se hará caso omiso al semáforo de inicio de la carrera de Assetto Corsa. Una vez que el semáforo se apague, los coches saldrán lentamente de sus cajones de salida y se apartarán a los laterales de la pista para permitir pasar a los coches que necesiten corregir su posición de salida según el orden de la parrilla. Una vez que el orden de la parrilla sea el correcto, no se permitirán adelantamientos ni paralelos. El poleman será el encargado de marcar el ritmo del grupo, manteniendo una velocidad máxima de 200 km/h en todo momento.

En caso de que un coche sufra una salida de pista, realice un trompo, su ritmo sea extremadamente lento (<40 km/h) o tenga una distancia superior a los 8 segundos con respecto al coche de delante, estará permitido que los coches que le siguen adelanten al coche lento. El coche lento no tendrá la posibilidad de recuperar su posición original.

Una vez que los pilotos estén correctamente ubicados en sus cajones de salida, se realizará una cuenta regresiva por parte de dirección de carrera, y se notificará mediante mensajes de administración (3, 2, 1, ¡GO!).

- **1.6.2. Procedimiento de salida en lanzado con vuelta de formación**

Se hará caso omiso al semáforo de inicio de la carrera de Assetto Corsa. Una vez que el semáforo se apague, los coches saldrán lentamente de sus cajones de salida y se apartarán a los laterales de la pista para permitir pasar a los coches que necesiten corregir su posición de salida según el orden de la parrilla. Una vez que el orden de la parrilla sea el correcto, no se permitirán adelantamientos ni paralelos. El poleman será el encargado de marcar el ritmo del grupo, manteniendo una velocidad máxima de 200 km/h en todo momento.

En caso de que un coche sufra una salida de pista, realice un trompo, su ritmo sea extremadamente lento (<40 km/h) o tenga una distancia superior a los 8 segundos con respecto al coche de delante, estará permitido que los coches que le siguen adelanten al coche lento. El coche lento no tendrá la posibilidad de recuperar su posición original.

Cuando se esté aproximando a la línea de meta, se mostrará la bandera verde y la carrera podrá comenzar, pero los adelantamientos estarán prohibidos hasta que los coches crucen la línea de meta por primera vez.

Durante este período, cuando la bandera verde esté en pista, el líder marcará el ritmo hasta el paso por meta, pero nunca podrá reducirlo.

- **1.7. Primera vuelta de carrera**

Todos los incidentes ocurridos en la vuelta de formación o en la primera vuelta de un evento contarán el doble a la hora de imponer una sanción.

- **1.8. Peleas por posición**

- **1.8.1. Paralelos**

Se considera como paralelo el momento en el que dos coches pueden tener una colisión lateral, séase, el alerón/parachoques delantero está alineado horizontalmente con el alerón/parachoques trasero de otro vehículo.

- **1.8.2. Dive-Bombs**

Se considera Dive-Bomb todo movimiento errático de adelantamiento el cual sea realizado sin llegar a estar en paralelo.

Dependiendo de la ocasión y los factores alrededor de un dive-bomb, la sanción puede variar según el criterio de los comisarios.

- **1.8.3. Límites de pista en peleas**

Los límites de pista durante una pelea por posición tendrán que ser respetados siempre y cuando el espacio lo permita, esto no quiere decir que los ya nombrados límites puedan saltarse durante una pelea por posición ganando así tiempo al no respetarlos con respecto del adversario.

El saltarse los límites durante una pelea por posición para ganar ventaja será sancionado según el criterio de los comisarios de pista, teniendo en cuenta cuán grande ha sido la ventaja ganada.

- **1.8.4. Defensa en recta sin paralelo**

Cuando una pelea por posición está ocurriendo en una recta y aún no se ha llegado a dar el paralelo, pero la distancia entre vehículos sea considerablemente cercana, el piloto defensor solo puede cambiar de dirección una vez, el realizar más de un cambio de dirección durante una defensa en recta por mínimo que sea, será sancionado según el criterio de los comisarios de pista.

- **1.8.5. Defensa en frenada sin paralelo**

Cuando una pelea por posición está ocurriendo a final de una recta, durante una frenada y aún no se ha llegado a dar el paralelo, pero la distancia entre vehículos sea considerablemente cercana, el piloto defensor tiene prohibido cambiar de dirección durante la frenada, el realizar este movimiento será sancionado según el criterio de los comisarios de pista.

- **1.9. Límites de pista generales**

Los límites de pista siempre serán las líneas longitudinales que habrá a lo largo de toda la pista (ya sean blancas, amarillas, azules, verdes, etc.) estas permitirán a cada vehículo sacar como máximo dos ruedas fuera de ellas teniendo en cuenta que “fuera” es considerado una vez que la tercera rueda no toca dicha línea.

- **1.9.1. Límites de pista máximos sin sanción**

En cada carrera habrá un máximo de límites de pista sin sanción que vendrá dado por el producto entre el número de vueltas de carrera y las curvas del circuito siendo el 1% de este resultado el número total de veces que un piloto podrá saltarse los límites de pista sin sanción, en caso de que el resultado contenga decimales estos se ignoraran por completo.

Ejemplo:

Carrera de 10 vueltas.

Circuito de 7 curvas.

El cálculo del máximo de límites de pista sin sanción sería:

$$10 \cdot 7 = 70 \mid 70 \cdot 0,01 = 0,7$$

0 es el número máximo de veces que se podría incumplir los límites de pista en una carrera de 10 vueltas en un circuito de 7 curvas.

- **Límites de pista máximos antes de descalificación**

En cada carrera habrá un máximo de límites de pista que vendrá dado por el producto entre el número de vueltas de carrera y las curvas del circuito siendo el 5% de este resultado el número total de veces que un piloto podrá saltarse los límites de pista, en caso de que el resultado contenga decimales estos se ignoraran por completo.

Ejemplo:

Carrera de 10 vueltas.

Circuito de 7 curvas.

El cálculo del máximo de límites de pista sin descalificación sería:

$$10 \cdot 7 = 70 \mid 70 \cdot 0,05 = 3,5$$

3 es el número máximo de veces que se podría incumplir los límites de pista en una carrera de 10 vueltas en un circuito de 7 curvas.

Cada vez que se exceda un límite de pista después de los máximos sin sanción, se aplicará una sanción de 0.2 segundos por cada infracción. Si estas infracciones se repiten más de 5 veces, cada repetición adicional resultará en una sanción de 0.4 segundos.

El exceder el máximo de los límites de pista permitidos significará la descalificación de la carrera en la que ha sucedido.

- **1.10. Procedimiento de Safety Car**

El Safety Car o también conocido como Pace Car, saldrá a pista solo durante vueltas de formación, vueltas de lanzamiento de carrera y cuando ocurran accidentes en pista que ocasionen una peligrosidad para el resto de pilotos, siendo esta última dada por el criterio de los comisarios de pista en ese momento.

Durante el Safety Car se rodará en fila única, no se podrán hacer paralelos y estará prohibido adelantar, la distancia máxima en recta que se podrá dejar con el coche de delante es la equivalente a 2 segundos una vez se haya realizado la "Reagrupación".

- **1.10.1. Duración y factores**

La duración predefinida del Safety Car es de 3 vueltas (Reagrupación, Desdobles y Relanzada).

En caso de que haya algún inconveniente bajo Safety Car que perjudique el procedimiento del Safety Car y la dirección de carrera lo dictamine, se podrá aumentar la duración.

- **1.10.2. Reagrupación**

Durante la primera de vuelta de Safety Car, se reagrupan a todos los coches que haya en pista, hasta que el líder de la carrera no sea el coche que se sitúa justo detrás del Safety Car, el resto de pilotos deberán seguir adelante y adelantar al Safety Car siempre que los comisarios se lo indiquen.

- **1.10.3. Desdobles**

Durante la segunda vuelta de Safety Car los doblados podrán desdoblarse una vuelta por cada vez que dirección de carrera se lo comunique, en caso contrario deberán permanecer en la fila única del Safety Car.

En caso de que no haya doblados o dirección de carrera lo considere, esta vuelta de Safety Car podrá ser omitida.

- **1.10.4. Finalización de S.C. y relanzada de Carrera**

En la última vuelta de Safety Car, antes de la última curva del circuito el Safety Car apagará las luces y se comunicará que entrará en boxes para dar paso a la bandera verde en pista y el relanzamiento de la carrera.

Durante la relanzada el primero tendrá que mantener la velocidad que lleve o incrementarla, pero nunca disminuirla.

Hasta que no se haya pasado por la línea de meta estará prohibido adelantar.
- **1.10.5. Paradas en Box**

Bajo Safety Car está permitido en todo momento parar en boxes.
- **1.10.6. Accidentes y salidas de pista bajo S.C.**

El que un piloto se accidente bajo Safety Car puede significar la alteración del procedimiento.

Cualquier piloto que bajo Safety Car se salga de los límites de pista por completo con su coche, significará la pérdida de las posiciones que pierda hasta que vuelva a reincorporarse a la pista, siendo esta reincorporación segura y del coche por completo dentro de los límites de pista.
- **1.10.7. Líneas de S.C.**

Durante el periodo de Safety Car, se está permitido adelantar entre las líneas de Safety Car 2 y Safety Car 1, tanto a los pilotos como al propio Safety Car y a los demás participantes, siempre y cuando se vaya a realizar una entrada a box para realizar una parada.
- **1.11. Salidas de pista y reincorporaciones**

Cuando un piloto se sale por completo de los límites de pista, ya sea debido a un error o un accidente, se activará un proceso de reincorporación segura a la pista.

Durante este proceso, es crucial tener en cuenta si hay otros coches pasando por esa zona o si la reincorporación podría afectar la trazada y la seguridad de otros pilotos. Si la reincorporación no es segura, el piloto deberá esperar en el lugar donde se encuentra hasta que sea completamente seguro volver a la pista.
- **1.12. Accidentes**

Un accidente es una colisión con otro coche o con el ambiente de la pista durante la carrera que haga perder el control del coche a una de las dos partes (propia o ajena).

 - **1.12.1. Propios**

Un accidente propio es aquel que solo perjudica a uno mismo, ya sea una salida de pista, un trompo, un golpe contra una barrera o muro, etc.

- **1.12.2. Ajenos**

Un accidente ajeno es aquel que solo perjudica a otro piloto que no sea uno mismo, ya sea una salida de pista, un trompo, un golpe contra una barrera o muro, un toque con otro coche que no perjudique a uno mismo, etc.

Si un accidente ajeno es ocasionado por la culpa propia, podrá ser reclamado y sancionado.

- **1.12.3. Varios involucrados**

En un accidente con múltiples involucrados, se distinguirá entre la parte propia y la ajena, que puede incluir una salida de pista, un trompo, un golpe contra una barrera o muro, o un toque con otro coche que también perjudique a uno mismo, entre otros escenarios.

En este tipo de accidentes, ambas partes tendrán derecho a presentar reclamaciones.

La determinación de las sanciones correspondientes será responsabilidad de Dirección de Carrera junto con los Comisarios de Pista.

Estos tomarán en consideración las circunstancias del accidente, las pruebas disponibles y cualquier otra información pertinente antes de tomar una decisión sobre las sanciones adecuadas para cada parte involucrada.

- **1.12.4. Vuelta al Box**

Después de un accidente que requiera reparaciones en boxes, está prohibido usar la función "ESC < Ir a boxes" y el "botón de back to pits". El piloto solo podrá dirigirse a boxes por cuenta propia.

Si los daños son tan graves que impiden al piloto regresar a boxes por su cuenta, deberá inmovilizar el vehículo, contactar a Dirección de Carrera y esperar su autorización para retirar el coche. En este caso, la Dirección de Carrera evaluará la posibilidad de implementar un Safety Car.

En algunas carreras, como las de resistencia, la Dirección de Carrera puede autorizar el uso exclusivo de "ESC < Ir a boxes" para realizar reparaciones obligatorias impuestas por el servidor y volver a pista. Sin embargo, sigue estando completamente prohibido el uso del "botón de back to pits" en estos casos.

- **1.13. Vuelta de honor**

La Vuelta de Honor es aquella que se realiza una vez se cruza la línea de meta en la última vuelta de la carrera. En esta vuelta, todos los coches excepto el primero, el segundo y el tercero deberán realizarla y volver a boxes al finalizarla.

El primer, segundo y tercer lugar deberán completar la Vuelta de Honor hasta la línea de meta de la siguiente manera: El primer lugar en el centro, el segundo lugar a la derecha un poco más atrás del primero, y el tercer lugar a la izquierda un poco más atrás del primero y del segundo.

- **1.13.1. Procedimiento**

Durante esta vuelta no hay velocidad mínima ni peleas por posición, ya que la carrera habrá acabado para todos, lo único que deberán hacer los pilotos es lo ya indicado previamente.

- **1.13.2. Colisiones en vuelta de honor**

Durante la vuelta de honor los accidentes con otros pilotos también pueden ser reclamados.

- **1.13.3. Celebraciones**

Están permitidas las celebraciones siempre y cuando no pongan en peligro al resto de pilotos.

- **1.13.4. Pilotos que aún no han finalizado**

Durante la vuelta de honor los pilotos que hayan finalizado la carrera no podrán interferir de ninguna manera en la trazada de aquellos que aún no hayan finalizado.

- **1.14. Abandonos**

Abandonar una carrera implica no haber completado el 100% de la misma. Si el porcentaje de la carrera transcurrido en el momento del abandono es menor al 50%, el piloto podría ser sujeto a sanciones por parte de Dirección de Carrera para futuras carreras o competiciones, a menos que el abandono sea debido a problemas mecánicos o de conectividad que impidan continuar la carrera, en cuyo caso se considerará una excepción.

En caso de tener que abandonar debido a problemas mecánicos que imposibiliten continuar, es crucial informar previamente a Dirección de Carrera y obtener su autorización para retirar el coche. Esto garantiza la seguridad y la integridad de la carrera.

2. NORMATIVA DE BOXES

- **2.1. Entradas y salidas de Boxes**

Las entradas y salidas de boxes tienen que ser respetadas en todo momento y hay unas líneas que lo delimitan y es primordial conocerlas.

El uso incorrecto de los carriles de boxes será sancionado por Dirección de Carrera.

- **2.1.1. Líneas**

Las líneas de entrada a los boxes deben ser respetadas en todo momento. Una vez que se está entrando en boxes o una vez que se han pasado las entradas a ellas, estas líneas no pueden ser cruzadas. Del mismo modo, las líneas de salida de los boxes deben ser respetadas en todo momento. No se pueden cruzar hasta que se hayan completado por completo. Si estamos en pista, debemos dejar el carril delimitado por la línea de salida libre en caso de que haya algún piloto saliendo de boxes para evitar molestarle y evitar situaciones peligrosas.

No respetar tanto las líneas de entrada como de salida puede resultar en una sanción impuesta por la Dirección de Carrera.

- **2.1.2. Limitador y velocidad de entrada**

El limitador de boxes generalmente lo pone el propio simulador a 80km/h una vez pasamos la línea de limitación de boxes, todo piloto está obligado a frenar hasta 80km/h o menos antes de que el propio simulador active el limitador ya implementado, en caso de no respetar la velocidad límite se impondrá una sanción de tiempo sobre el tiempo final de carrera, el hacerlo reiteradas veces puede suponer una sanción más grave.

- **2.2. Estrategia de parada**

Las estrategias de paradas son de libre elección para todo el mundo, en algunas ocasiones habrá paradas obligatorias que de no ser cumplidas podrán conllevar una descalificación de la carrera.

- **2.2.1. Combustible**

Los repostajes estarán permitidos siempre a no ser que la Dirección de Carrera dictamine lo contrario.

- **2.2.2. Neumáticos**

Los cambios de neumáticos estarán permitidos siempre a no ser que la Dirección de Carrera dictamine lo contrario.

En algunas ocasiones el uso de distintos compuestos estará limitado.

- **2.2.3. Reparaciones**

Las reparaciones estarán permitidas siempre.

- **2.3. Carriles de Box**

Los carriles de boxes son aquellos que están previamente facilitados a los pilotos por los cuales circularán en todo momento exceptuando en el momento de entrar en su caja de boxes, bajo ningún concepto se puede eludir el uso de estos si no es para entrar en la propia caja de box.

- **2.4. Cambios de piloto**

Los cambios de piloto solo se darán en carreras de resistencia o en aquellas que se indiquen obligatorios.

- **2.4.1. Procedimiento**

Para realizar el cambio de piloto hay que hacer una parada en boxes en la cual el piloto cambiará neumáticos (cualquier compuesto) y agregará un litro de combustible, una vez acabada esta parada, el piloto tendrá que salirse del servidor para que su compañero pueda entrar y sustituirlo, una vez el compañero esté dentro podrá cargar su set up y podrá salir de boxes una vez el tiempo mínimo de cambio de piloto se haya cumplido.

- **2.4.2. Obligaciones**

Es obligatorio cumplir con el cambio de neumáticos y el repostaje de 1 litro como mínimo, a su vez, el tiempo mínimo de cambio de piloto también hay que cumplirlo y en algunas ocasiones existe un mínimo de veces de cambios de piloto durante una carrera por coche, si en algún momento se incumple alguna de estas obligaciones la Dirección de Carrera se encargará de poner la sanción que considere necesaria.

- **2.4.3. Sanciones automáticas**

En algunas ocasiones no respetar alguna de las obligaciones del procedimiento de cambio de piloto tiene una sanción automática que ejerce sobre el piloto el propio simulador, esto no quiere decir que en caso de que la Dirección de Carrera lo considere necesario no se puedan aplicar sanciones extra.

- **2.5. Adelantamientos en Pitlane**

Un adelantamiento en el pitlane se dá cuando dos pilotos paran al mismo tiempo y acaban en paralelo en el Carril de Box, aquel que tenga el morro de su coche por delante será el que tenga preferencia obligando así al que esté por detrás a levantar para dejar el espacio debido ya que se considera una posición ganada.

Bajo ningún concepto se puede aprovechar la no colisión en el pitlane y hay que dejar siempre el espacio necesario siendo este el mismo que cuando hay colisiones activadas.

3. BANDERAS SITUACIONALES

- **3.1. Bandera verde**

Esta bandera indica que la pista está libre de peligro y que la sesión de práctica, clasificación o carrera podrá seguir su curso y correr sin ningún tipo de problema.

En carreras lanzadas o relanzamientos después de un Safety Car esta bandera no significa que se pueda adelantar, en estas ocasiones una vez dada la Bandera Verde no se podrá adelantar hasta pasada por primera vez la Línea de Meta.

- **3.2. Bandera amarilla**

Esta bandera indica que hay peligro en pista, con lo cual, hay que tener precaución y frenar/levantar si es necesario.

- **3.2.1. Propia del simulador**

La Bandera Amarilla mostrada por el propio simulador, suele mostrarse por sectores y sólo en aquellos que haya algún peligro en la pista, véase algún coche accidentado o parado.

- **3.2.2. Proporcionada por dirección de carrera**

La Bandera Amarilla mostrada por dirección de carrera significa que hay un peligro mayor por lo cual es muy posible que salga el Safety Car o el Virtual Safety Car a pista, con lo cuál, está prohibido adelantar y se empezará el Procedimiento de Safety Car.

- **3.3. Bandera azul**

Esta bandera indica que un coche más rápido que tú, el cuál, va una vuelta por delante tuya o más, se está aproximando, así que tú tienes la obligación de apartarte si es necesario y facilitar el adelantamiento haciéndole perder el menor tiempo posible, el ignorar esta bandera puede suponer una sanción la cual decidirá Dirección de Carrera.

Solo en carreras de oval o cuando lo dictamine Dirección de Carrera esta bandera puede ser ignorada.

- **3.4. Bandera a cuadros**

Esta bandera indica el final de la carrera y por consecuencia el inicio de la Vuelta de Honor.

- **3.5. Bandera Roja**

Esta bandera indica la pausa de la sesión hasta nuevo aviso.

- **3.5.1. Causas**

La causa de una bandera roja es la imposibilidad de seguir corriendo para una mayoría de pilotos, generalmente suele darse en caídas de servidor o problemas de conexión en masa con el servidor.

- **3.5.2. Procedimiento**

Cuando una Bandera Roja se muestra, Dirección de Carrera se dirigirá a todos los pilotos participantes para que todos sean conscientes de la situación.

En carreras cuya duración sea vueltas al circuito, se pausará la sesión y se reiniciará con las posiciones que tenía cada piloto justo el instante antes de sacar la Bandera Roja y se correrán las vueltas restantes de carrera.

En carreras cuya duración sea de tiempo, se pausará la sesión y se reiniciará con las posiciones que tenía cada piloto justo el instante antes de sacar la Bandera Roja, pero el tiempo de carrera seguirá corriendo y se reanudará con el crono restante contando el tiempo de Bandera Roja.

4. NORMAS EXTRA

Este apartado será utilizado para agregar normas a la normativa, las cuales, o bien estén en desarrollo, o bien no concuerden con ninguno de los apartados anteriores.

Este tipo de normas tienen la misma validez que las de apartados anteriores y al igual podrán ser sancionadas y deberán ser respetadas en todo momento.

Pueden ser normas temporales que se acaben desechando y será Dirección de Carrera quien las dictamine.

- **4.1. Sanciones por retransmisión**

Los comisarios de pista podrán penalizar cualquier acción de un piloto que salga en la retransmisión oficial de la comunidad sin necesidad de reclamación.

5. RECLAMACIONES Y APELACIONES

Todas las reclamaciones serán realizadas siguiendo el formulario que se encuentra en el canal de texto [#△-reclamaciones-△](#) en nuestro discord, si dicho formulario no se rellena correctamente, Dirección de Carrera se reserva el derecho a desechar cualquier reclamación mal formulada.

Al igual que las reclamaciones, las apelaciones se realizarán en el mismo formulario y si dicho formulario no se rellena correctamente, Dirección de Carrera se reserva el derecho a desechar cualquier apelación mal formulada.

El derecho a reclamación comienza desde que acaba una carrera/evento hasta que pasan 36 horas de su finalización, cualquier reclamación enviada fuera de este plazo será rechazada sin revisión.

El derecho a apelación comienza desde que se emite la decisión por parte de Dirección de Carrera hasta que pasan 24 horas desde dicha emisión, cualquier apelación enviada fuera de este plazo será rechazada sin revisión.

6. RETRANSMISIÓN POST CARRERA/QUALY

Se prohíbe durante las 24 horas posterior a la prueba, cualquier retransmisión post carrera/clasificación que pueda ocasionar discusiones entre los pilotos participantes, en caso de compartir cualquier acción sucedida en pista se harán en los propios canales del evento siempre que no sea con fines de generar polémica.

Toda la normativa presente está sujeta a cambios, dichos cambios pueden estar expresados en el briefing de cada carrera y pueden ser de un solo uso.

La organización y administración de MakroBeasts SimRacing se guarda el derecho a editar esta normativa cuando lo vea necesario, teniendo cada edición realizada en ella efecto inmediato de aplicación para las carreras y los eventos organizados dentro de la comunidad.
