



## LIGA VIRTUAL NACIONAL DE ESCUDERÍAS. EDICIÓN 2024

### ÍNDICE DE CONTENIDOS

|   |    |
|---|----|
| ART. 1. CONDICIONES GENERALES .....                                   | 2  |
| ART. 2. DEFINICIONES .....  | 3  |
| ART. 3. PARTICIPANTES ADMITIDOS, INSCRIPCIONES Y ACREDITACIONES. .... | 5  |
| ART. 4. NÚMERO DE PLAZAS Y ESTRUCTURA DE LVNE 24 .....                | 7  |
| ART. 5. EQUIPOS, FILIALES Y PILOTOS .....                             | 9  |
| ART. 6. OFICIALES .....   | 10 |
| ART. 7. CALENDARIO Y FORMATO DE LA COMPETICIÓN .....                  | 11 |
| ART. 8. PRECLASIFICACIÓN .....  | 15 |
| ART. 9. CONDUCTA.....   | 17 |
| ART. 10. INCIDENTES.....  | 18 |
| ART. 11. RECLAMACIONES .....  | 19 |
| ART. 12. APELACIONES.....   | 19 |
| ART. 13. PENALIZACIONES .....   | 20 |
| ART. 14. SOFTWARE, HARDWARE Y PROBLEMAS TÉCNICOS .....                | 24 |
| ART. 15. DECORACIÓN Y TRANSMISIONES.....                              | 25 |
| ART. 16. CLASIFICACIONES, PREMIOS Y RESULTADOS FINALES .....          | 26 |
| Anexo: acreditaciones vRFEDA (16/01/2024) .....                       | 27 |

## ART. 1. CONDICIONES GENERALES

- 1.1. La competición se regirá por el presente Reglamento Deportivo, así como por el Código Deportivo Internacional en lo que sea de aplicación.
- 1.2. Las aclaraciones, interpretaciones o aspectos no cubiertos por la presente reglamentación serán resueltas por parte del comité organizador.
- 1.3. El presente reglamento entrará en vigor desde su publicación y podrá ser modificado únicamente por parte del comité organizador.
- 1.4. Todos los pilotos, equipos y oficiales que participen en el evento se comprometen a cumplir con todas las disposiciones, en su versión inicial o posteriores modificaciones, de la presente normativa.
- 1.5. Cualquier incumplimiento de la presente normativa podrá ser motivo de la exclusión del evento y la no devolución de cualquier importe que se haya satisfecho.
- 1.6. La competición se desarrollará con el simulador *iRacing* para PC, empleando el juego base y los contenidos necesarios para participar en todas las pruebas del calendario.
- 1.7. El Comité Organizador del evento estará formado por:
  - Director de Carrera: Carlos Rosdevall.
  - Comisario deportivo: Carlos Rosdevall, Xabier Martínez.
  - Adicionalmente, este comité podrá estar asesorado por oficiales con licencias *CD* o *DC* en vigor.

## ART. 2. DEFINICIONES

- 2.1. **Liga Virtual Nacional de Escuderías 2024:** competición auspiciada por la Real Federación Española de Automovilismo y organizada por Drivers Parade Club como promotor del evento. En adelante **LVNE 2024**.
- 2.2. **Comité organizador:** organización encargada de realizar, dirigir y gestionar la competición bajo el auspicio de la Real Federación Española de Automovilismo, en este caso Drivers Parade Club ©.
- 2.3. **VRFEDA:** Comisión de Simulación de la Real Federación Española de Automovilismo (RFEDA).
- 2.4. **Acreditación eTEAM:** acreditación expedida por La Real Federación Española de Automovilismo (RFEDA) que habilita a los equipos para la participación en las competiciones virtuales auspiciadas por esta entidad.
- 2.5. **Acreditación ePIL:** acreditación expedida por La Real Federación Española de Automovilismo (RFEDA) que habilita a los pilotos para la participación en las competiciones virtuales auspiciadas por esta entidad.
- 2.6. **Jefe de equipo:** persona responsable de inscribir y gestionar un equipo en el campeonato LVNE 2024.
  - Es la persona propietaria del equipo y de la plaza que ocupa en la competición.
  - Será el único representante encargado de realizar la comunicación formal con el comité organizador.
  - Es responsable de los actos que realicen los pilotos a su cargo.
- 2.7. **Piloto:** es la persona que compite para un equipo inscrito en LVNE 2024 estando en posesión de una acreditación válida (ePIL) expedida por Virtual RFEDA.
  - El piloto deberá tener conocimiento pleno del reglamento y cumplirlo de forma íntegra.
  - Las acciones que pueda realizar un piloto durante el transcurso de la competición serán responsabilidad de su jefe de equipo, pudiendo ser sancionado el equipo al que representa.
  - Un piloto puede participar en un solo equipo en cada edición del campeonato. Tampoco podrá competir en divisiones inferiores en un equipo filial.
- 2.8. **Equipo:** conjunto de pilotos asociados bajo un mismo nombre y dirigidos por un responsable o jefe de equipo.
- 2.9. **Director de Carrera:** oficial competente nombrado por el comité organizador para el evento responsable de la dirección y funcionamiento de cada una de las pruebas del campeonato.
- 2.10. **Comisario Deportivo:** oficial competente y nombrado por el comité organizador para el evento responsable de velar por el cumplimiento del reglamento, aplicando las sanciones que para ello sean necesarias.
- 2.11. **Reclamación:** requerimiento formal emitido por un jefe de equipo con relación a una acción en pista o situación que no ha sido objeto de investigación por parte de los oficiales de la competición. Será resuelta por los Comisarios Deportivos designados a tal efecto.
- 2.12. **Resolución:** respuesta emitida por los Comisarios Deportivos al requerimiento de una reclamación previa en base a los fundamentos del reglamento deportivo. Esta resolución podrá ser apelada por los jefes de equipo involucrados en la reclamación interpuesta.
- 2.13. **Apelación:** acción de recurso contra la resolución de una reclamación emitida por el comité organizador.
- 2.14. **Apelación VRFEDA:** requerimiento formal emitido por un jefe de equipo contra una decisión en firme tomada por parte de los oficiales de la competición. Será resuelta por el Comité Organizador en calidad de Comité de Apelación y Disciplina de Simracing para este evento. Contra la decisión de este comité no cabe recurso.
- 2.15. **Servidores de competición:** servidores remotos donde se llevarán a cabo las carreras del evento.
- 2.16. **Clasificación provisional:** clasificación publicada tras la celebración de una sesión. La clasificación puede revisarse según las decisiones de los Comisarios Deportivos. Clasificación firmada por el Director de Carrera.
- 2.17. **Clasificación final:** clasificación definitiva publicada tras la revisión y firma de los Comisarios Deportivos.
- 2.18. **Tablón de anuncios oficial:** lugar donde se encuentra toda la documentación, los resultados, las decisiones y demás documentación relevante del evento. Es responsabilidad de los participantes estar atento de cualquier novedad que se publique en el mismo. La ubicación del tablón de anuncios oficial será el canal “tablón-de-anuncios” en el [Discord oficial del evento](#).
- 2.19. **Evento:** cada una de las pruebas puntuables registradas en el calendario de competición.

- 2.20. **Host:** sala creada por el comité organizador en un servidor de competición, protegida por contraseña o no, que alberga todas las sesiones de un evento de carrera.
- 2.21. **Sesión:** cada una de las fases de un evento de carrera. Se dividen en sesiones de práctica, calificación y carrera.
- 2.22. **DNS:** nomenclatura usada en las tablas de resultados para identificar a aquellos pilotos que no han tomado la salida de una sesión de carrera.
- 2.23. **DNF:** nomenclatura usada en las tablas de resultados para identificar a aquellos pilotos que no han completado la sesión de carrera.
- 2.24. **DQ:** nomenclatura usada en las tablas de resultados para pilotos descalificados de una sesión de carrera.
- 2.25. **iDollar:** moneda virtual de iRacing.com utilizada para comprar contenido dentro del juego.
- 2.26. **ID:** código identificador único de cliente expedido por el servicio de iRacing.com.
- 2.27. **TEAM ID:** código identificador de un equipo creado dentro del servicio de iRacing.com. Este identificador será un dato obligatorio requerido en el momento de la inscripción y no podrá cambiar durante el transcurso de la competición.
- 2.28. **iRating:** valor que determina el coeficiente competitivo de un piloto calculado por el propio simulador.
- 2.29. **Filial:** equipo de pilotos asociados bajo el nombre e imagen de otro equipo ya existente. Puede tener un jefe de equipo propio o utilizar el jefe del equipo original al que está vinculado.

## ART. 3. PARTICIPANTES ADMITIDOS, INSCRIPCIONES Y ACREDITACIONES.

- 3.1. **Candidatos:** Para ser candidato a participar en LVNE los pilotos deberán disponer de una suscripción activa al servicio [iracing.com](https://iracing.com) así como disponer de licencia ePIL y formar parte de alguno de los equipos que disponen de plaza en el campeonato tras la preclasificación.
- 3.2. **Inscripción al campeonato:**
- 3.2.1. Las preinscripciones e inscripciones al campeonato se realizan a través de la página oficial del evento: [driversparadeclub.com/lvne](https://driversparadeclub.com/lvne).
- 3.2.2. La participación en el campeonato es una aceptación expresa del uso de nombre e imagen de los equipos y pilotos participantes.
- 3.2.3. La inscripción únicamente será válida si se ha aportado toda la información requerida.
- 3.2.4. El comité organizador se reserva el derecho a rechazar cualquier inscripción.
- 3.2.5. La inscripción debe realizarla el jefe/propietario del equipo.
- 3.2.6. No existe limitación de nacionalidad del piloto. Será responsabilidad de los participantes de habla no hispana la capacidad para entender las comunicaciones.
- 3.2.7. Los equipos cuya plaza fuera obtenida en otras ediciones deberán rellenar el formulario de preinscripción para certificar su presencia en LVNE 24.
- 3.2.8. Los datos necesarios para preinscribir a los equipos son los siguientes:
- Nombre del equipo.
  - Team ID del coche 1.
  - Nombre del responsable del equipo.
  - Correo electrónico de contacto.
  - Identificación en caso de ser equipo filial.
- 3.2.9. Los datos necesarios para la inscripción son los siguientes:
- Nombre oficial del equipo.
  - Nombre corto del equipo (máximo 20 caracteres).
  - Acreditación eTEAM.
  - Color identificativo del equipo.
  - Team ID del coche 1.
  - Team ID del coche 2.
- 3.2.10. Además de los datos del apartado 3.2.9 en el formulario de inscripción se debe indicar de forma obligatorio al menos los siguientes datos del número mínimo de pilotos que participarán en el campeonato:
- Nombre del piloto.
  - iRacing ID del piloto.
  - Acreditación ePIL del piloto.
  - DNI del piloto.
- 3.2.11. La organización facilitará un formulario de inscripción para que los equipos puedan añadir pilotos a lo largo del campeonato.
- 3.3. **Acreditaciones:**
- 3.3.1. En caso de obtener plaza, los equipos que deseen participar en el campeonato deberán disponer de una acreditación de equipo (eTEAM) válida y en curso, emitida por vRFEDA.
- 3.3.2. Los pilotos que se inscriban en cada equipo deben disponer a su vez de una acreditación individual (ePIL) válida y en curso, emitida por vRFEDA.
- 3.3.3. El manual de “Solicitud de acreditaciones virtuales RFEdA 2024” está disponible en el [servidor Discord de vRFEDA](#) en la sección “acreditaciones-2024”.

- 3.3.4. Las acreditaciones no serán obligatorias para realizar la preclasificación. Los equipos tendrán de plazo desde la publicación de resultados del clasificatorio hasta el 18 de marzo de 2024 para presentar en el formulario de inscripción esta información.
- 3.3.5. Si un piloto sin acreditación ePIL participa por necesidad del equipo a última hora, tendrá un plazo de 48 horas para entregar al comité organizador el justificante de petición para la acreditación de vRFEDA. En caso de no presentarlo, el equipo podrá ser sancionado con la exclusión del campeonato.
- 3.4. Inscripción de equipos filiales:**
- 3.4.1. Los equipos filiales deberán rellenar el formulario de inscripción de forma independiente con sus propios datos. La acreditación eTEAM de los filiales será la misma que la del equipo principal al que están ligados, con lo que no es necesario solicitar una nueva acreditación eTEAM.
- 3.4.2. Los equipos filiales no pueden competir en la misma división que los equipos principales.
- 3.4.3. Los equipos filiales no pueden competir en una división superior a su equipo principal. Por esto mismo, los filiales pierden el derecho a plaza en LVNE cuando el equipo principal desciende a segunda división.
- 3.4.4. Cuando en una misma edición el equipo principal desciende mientras que el filial consigue el ascenso, ambos mantienen la plaza en sus correspondientes divisiones para la siguiente edición.
- 3.4.5. Los pilotos inscritos en un equipo filial no podrán disputar ninguna carrera con el equipo principal ni viceversa durante una misma edición de LVNE
- 3.4.6. El equipo FILIAL llevará asociado en el nombre el signo (F) para ser identificado como tal tanto en las retransmisiones como en las tablas oficiales del campeonato.
- 3.4.7. El límite de iRating para los pilotos de un equipo filial será de 5000 puntos en el momento de la inscripción sin haber superado en un máximo de 500 puntos dicha suma en el último mes.
- 3.4.8. La revisión de iRating se hará cuando el piloto dispute su primera carrera, no al inicio de temporada. Una vez disputada la primera prueba, el límite de iRating para él, desaparecerá.
- 3.5. Fechas de preinscripción:** El proceso se abre el 22 de febrero de 2024 y finaliza el 3 de marzo de 2024 a las 23:59h.
- 3.6. Fechas de inscripción:** El proceso se abre el 11 de marzo de 2024 y finaliza el 17 de marzo de 2024 a las 23:59h.
- 3.7. Inscripción de pilotos durante el campeonato:** La organización pondrá a disposición de los equipos un formulario para inscribir a nuevos pilotos. El plazo mínimo para presentar a un piloto a una prueba es de 7 días antes del evento.

## ART. 4. NÚMERO DE PLAZAS Y ESTRUCTURA DE LVNE 24

- 4.1. El número mínimo de equipos inscritos para la celebración del campeonato es de 32 equipos.
- 4.2. El número máximo de plazas disponibles es de 44 equipos repartidos en dos divisiones.
- 4.3. En esta edición se ha cambiado la estructura pasando de 3 a 2 divisiones quedando dispuestas de la siguiente forma:
- Primera división: 20 plazas.
  - Segunda división: 24 plazas.
- 4.4. Las plazas en esta edición se otorgarán bajo las siguientes condiciones:
- Mantienen su plaza en primera división los equipos que terminaron la edición de 2023 clasificados entre la primera y la decimosegunda posición.
  - Los equipos de primera división que terminaron la edición de 2023 en puestos de descenso, del decimosegundo al último lugar, mantendrán plaza en segunda división.
  - Los equipos de segunda división que terminaron en posiciones de descenso a tercera división perderán su plaza y deberán obtenerla de nuevo en la preclasificación del campeonato.
  - Los equipos de tercera división que consiguieron el ascenso a segunda división mantendrán su plaza en la segunda división de esta edición.
  - El resto de equipos de tercera división pierden su plaza y deberán obtenerla de nuevo en la preclasificación del campeonato.
  - Los descensos de los equipos principales a segunda división implican la desaparición de la plaza del equipo filial puesto que no pueden competir en la misma división.
  - Listado de equipos y plazas disponibles:

| PLAZA | 1A DIVISIÓN   | PLAZA | 2A DIVISIÓN                       | PREQUALY                           |
|-------|---|-------|-----------------------------------|------------------------------------|
| 1     | Altus Esports   | 21    | SRP Racing Team                   | Remorade Racing Team               |
| 2     | Obsidian Racing   | 22    | M4sked Devils eSports             | Carbono Esports Academy            |
| 3     | Simufy Esports  | 23    | Sukoi Racing                      | DXDroids Simracing by LR           |
| 4     | Zennith Esports   | 24    | XBD Emiral Racing Blue (F)        | NK - Racing uy                     |
| 5     | RinconRacing TMCcustomLogos   | 25    | RinconRacing BJSimRacing (F)      | KFM Motorsport                     |
| 6     | PullRod Team  | 26    | NIX Esports                       | Ingersoll Rand By Enosis           |
| 7     | FastRepair Motorsport Simufy  | 27    | Octopus Racing Team               | Kuruma MotorSport Rebellion        |
| 8     | Carbono eSports   | 28    | LUA Gaming                        | AGT drivers                        |
| 9     | AURYS RACING  | 29    | FastRepair Motorsport Academy (F) | ERROR 41 SRT                       |
| 10    | Kuruma MotorSport   | 30    | ACA ESPORTS                       | Team Rising Competition            |
| 11    | GG SimRacing Team   | 31    | R70 Team                          | DXDroids by LR Academy             |
| 12    | Cheroki_PS  | 32    | Peaky Drivers SCT (F)             | Octopus Racing Team Academy        |
| 13    | XBD Emiral Racing   | 33    | Firebird Simracing                | IRACINGSBS ESPORT TEAM             |
| 14    | Peaky Drivers   | 34    | PREQ                              | FIA TEAM RACING                    |
| 15    | Euromaster eSports  | 35    | PREQ                              | Movistar Prosegur Alarmas Scuderia |
| 16    | PREQ  | 36    | PREQ                              | SRP Roadrunners (F)                |
| 17    | PREQ  | 37    | PREQ                              | M4sked Devils (F)                  |
| 18    | PREQ  | 38    | PREQ                              | Rincon Racing Overlake (F)         |
| 19    | PREQ  | 39    | PREQ                              |                                    |
| 20    | PREQ  | 40    | PREQ                              |                                    |
|       |  Equipo ascendido  | 41    | PREQ                              |                                    |
|       |  Equipo descendido | 42    | PREQ                              |                                    |
|       |  Apto Prequaly     | 43    | PREQ                              |                                    |
|       |  Filial desplazado | 44    | PREQ                              |                                    |

NOTA: Los filiales desplazados no podrán obtener una nueva plaza en PREQ hasta que el equipo principal no logre ascender a primera división.



4.5. Las plazas disponibles (PREQ) se otorgarán por orden de tiempo conseguido en la sesión de preclasificación previa que deberán disputar los equipos candidatos inscritos.

4.6. No existirá lista de espera. Una vez cerrado el proceso de inscripción, no se admitirán nuevas inscripciones excepto cuando el organizador necesite cubrir plazas para el desarrollo de las divisiones.

**4.7. Ascensos y descensos:**

- Los cuatro equipos mejor clasificados de segunda división lograrán el ascenso directo a primera división al finalizar la presente edición de LVNE.
- Los cuatro equipos peor clasificados de primera división descenderán de forma directa a segunda división.
- Los equipos clasificados en el puesto 15 y 16 de primera división, descenderán al terminar la edición en curso, pero podrán optar a disputar la sesión de preclasificación de la próxima edición para mantener la categoría.
- Los cuatro equipos peor clasificados de segunda división perderán la plaza y deberán optar a una nueva en la sesión de preclasificación de la próxima edición.
- Las dos plazas libres restantes de primera división se pondrán a disposición de los equipos candidatos en la sesión de preclasificación previa de la próxima edición.



## ART. 5. EQUIPOS, FILIALES Y PILOTOS

- 5.1. Los equipos que participan en LVNE deben estar formados por un mínimo de **4 pilotos** convenientemente inscritos y acreditados. No existe límite de pilotos por equipo.
- 5.2. En cada carrera, cada equipo está obligado a presentar dos pilotos registrados bajo su correspondiente TEAM ID. Las carreras estarán configuradas por equipos, esto implica crear un TEAM ID para cada coche en el campeonato (dos equipos dentro de iRacing por cada equipo participante, principal o filial). Estos TEAM ID se mantendrán fijos durante todo el campeonato de forma obligatoria y se facilitarán en el formulario de inscripción para la correcta identificación de participantes en los gráficos de las retransmisiones y tablas de resultados.
- 5.3. Todos los equipos tienen la obligación de disputar cada una de las carreras del campeonato con ambos coches. En caso de no hacerlo, perderán la mejor puntuación de uno de sus coches en el campeonato. En caso de reincidencia, perderán su plaza en la LVNE.
- 5.4. En caso de que un equipo no renueve su plaza para la siguiente edición, dicha plaza pasará a formar parte de la preclasificación. En ningún caso, esa plaza pasará al siguiente clasificado.
- 5.5. Los equipos filiales podrán inscribirse bajo la acreditación eTEAM de su equipo principal, pero deberán registrar los TEAM ID correspondientes para los coches de su división.
- 5.6. Los equipos filiales deben hacer constar su condición añadiendo la marca "(F)" en el nombre de equipo.
- 5.7. Cada piloto podrá disputar un máximo de 4 carreras en cada edición de LVNE.
- 5.8. En el caso de que un equipo se vea obligado a alinear un piloto que haya alcanzado el límite de 4 carreras, este podrá competir, pero tan solo recibirá el 50% de los puntos obtenidos en carrera.
- 5.9. Los pilotos de equipos filiales no pueden superar los 5000 puntos de iRating en el momento de la inscripción ni tampoco haber superado en 500 puntos este umbral durante el mes previo a la inscripción.
- 5.10. Los pilotos inscritos en un equipo no podrán disputar ninguna carrera en ningún otro equipo en la edición donde hayan sido registrados.
- 5.11. Los pilotos registrados en el equipo principal no podrán participar en pruebas del equipo filial ni viceversa.

## ART. 6. OFICIALES

6.1. **Director de Carrera.** El Director de Carrera tendrá autoridad superior en los siguientes asuntos:

- El control de los entrenamientos, clasificación y carrera.
- Cumplimiento del horario.
- Verificaciones DPC CLIENT “Anti Cheat”.
- Publicar el documento informativo en formato con las instrucciones de cada carrera (Briefing).
- Convocar reuniones informativas para conductores adicionales, si se considera oportuno.
- La realización de cualquier propuesta a los Comisarios Deportivos para modificar el horario de acuerdo con el Reglamento, si se estima necesario.
- La detención de cualquier piloto de conformidad con el Reglamento.

6.2. **Comisarios Deportivos.** En el marco de sus funciones, los Comisarios Deportivos:

- Decidirán qué sanción aplicar en caso de incumplimiento del Reglamento.
- Podrán elevar al comité organizador comportamientos antideportivos y proponer inhabilitaciones.
- Podrán modificar las clasificaciones.
- Podrán descalificar parcial o totalmente de la competición a cualquier piloto que consideren culpable de conductas antideportivas.
- Declararán definitivas las clasificaciones y resultados.
- Pueden usar cualquier video o repetición para ayudarlos a tomar una decisión.
- Las sanciones que podrán aplicar los comisarios están descritas en el Art. 12.

6.3. **Comunicación oficial.**

- Los resultados definitivos y sanciones serán publicadas de forma oficial en el [Discord de LVNE](#) y en la página oficial del campeonato.
- En este mismo servidor de Discord tendrán lugar las reuniones informativas que emita el comité organizador para los participantes del campeonato.
- Se dispone en el [Discord de LVNE](#) una variedad de canales para facilitar la comunicación con los participantes y realizar verificaciones técnicas con los Comisarios Deportivos.
- Los jefes de equipo podrán dirigirse a la organización del campeonato mediante correo electrónico [lvne@driversparadeclub.com](mailto:lvne@driversparadeclub.com).

## ART. 7. CALENDARIO Y FORMATO DE LA COMPETICIÓN

### 7.1. General.

- 7.1.1. El comité organizador se reserva el derecho de posponer, alterar o cancelar cualquier evento del campeonato o parte del mismo.
- 7.1.2. Para acceder a los eventos se necesitará un acceso mediante contraseña que se proporcionará a los equipos participantes mediante el correo electrónico facilitado en la preinscripción.

### 7.2. Duración y formato de las pruebas.

- 7.2.1. Todas las carreras estarán configuradas de tal forma que tengan una duración aproximada de 45 minutos, salvo la última carrera de ambas divisiones que tendrá una duración de 60 minutos.
- 7.2.2. Las Hosts están configuradas por equipos por lo que los participantes deben acceder con el *TEAM ID* que registraron en la inscripción para cada uno de los coches que usen en cada carrera.
- 7.2.3. En las seis primeras pruebas, los equipos deben presentar dos coches admisibles de la misma categoría. Los pilotos de un mismo equipo podrán utilizar distintos modelos en caso de carrera multimarca.
- 7.2.4. En la última prueba, los equipos deberán presentar un coche de cada una de las dos categorías disponibles en el evento multiclase.
- 7.2.5. Cada uno de los eventos de carrera del campeonato consta de 3 sesiones diferenciadas:
- Entrenamientos libres (110 minutos).
  - Clasificación (10 minutos / 3 vueltas).
  - Carrera (45/60 minutos aprox.).

### 7.3. Calendario de la competición.

#### PRIMERA DIVISIÓN

| FECHA      | RONDA | CATEGORÍA      | CIRCUITO              | SETUP | SALIDA   | HORA SIMULADOR     | DURACIÓN   |
|------------|-------|----------------|-----------------------|-------|----------|--------------------|------------|
| 25/03/2024 | R1    | PORSCHE CUP    | MOTORLAND ARAGON GP   | FIXED | STANDING | 25/03/2024 – 10h00 | 20 VUELTAS |
| 08/04/2024 | R2    | CATEGORÍA GT3  | MUGELLO GP            | OPEN  | STANDING | 08/04/2024 – 15h   | 25 VUELTAS |
| 22/04/2024 | R3    | SF23           | FUJI SPEEDWAY GP      | FIXED | STANDING | 22/04/2024 – 17h   | 34 VUELTAS |
| 06/05/2024 | R4    | PORSCHE CUP    | SEBRING INTERNATIONAL | FIXED | STANDING | 06/05/2024 – 18h   | 22 VUELTAS |
| 20/05/2024 | R5    | V8 SUPERCARS   | WATKINS GLEN BOOT     | OPEN  | STANDING | 20/05/2024 – 11h   | 25 VUELTAS |
| 03/06/2024 | R6    | SF23           | SUZUKA GP             | OPEN  | STANDING | 03/06/2024 – 17h   | 28 VUELTAS |
| 17/06/2024 | R7    | IMSA GTP / GT3 | RED BULL RING GP      | OPEN  | ROLLING  | 17/06/2024 – 12h   | 60 MINUTOS |

#### SEGUNDA DIVISIÓN

| FECHA      | RONDA | CATEGORÍA       | CIRCUITO              | SETUP | SALIDA   | HORA SIMULADOR   | DURACIÓN   |
|------------|-------|-----------------|-----------------------|-------|----------|------------------|------------|
| 27/03/2024 | R1    | TOYOTA GR86     | BRANDS HATCH GP       | FIXED | STANDING | 27/03/2024 – 17h | 27 VUELTAS |
| 10/04/2024 | R2    | CATEGORÍA GT4   | MAGNY COURS FC        | OPEN  | STANDING | 10/04/2024 – 09h | 25 VUELTAS |
| 24/04/2024 | R3    | FIA F4          | JEREZ GP              | FIXED | STANDING | 24/04/2024 – 10h | 26 VUELTAS |
| 08/05/2024 | R4    | TOYOTA GR8      | LAGUNA SECA FC        | FIXED | STANDING | 08/05/2024 – 18h | 28 VUELTAS |
| 22/05/2024 | R5    | FERRARI 296 GT3 | MUGELLO GP            | FIXED | STANDING | 22/05/2024 – 09h | 25 VUELTAS |
| 05/06/2024 | R6    | FIA F4          | INTERLAGOS GP         | FIXED | STANDING | 05/06/2024 – 10h | 28 VUELTAS |
| 19/06/2024 | R7    | LMP2 / GT4      | SEBRING INTERNATIONAL | OPEN  | ROLLING  | 19/06/2024 – 12h | 60 MINUTOS |

#### 7.4. Hosts y sesiones. Condiciones generales de configuración del servidor de carrera:

- Localización del servidor: De – Fra.
- Hora de inicio de la sesión: 20:30h hora peninsular (Madrid).
- Fast Repairs: no.
- Estado de la pista: La práctica empezará al 0% y continuará hereda estado entre sesiones (clasificación y carrera).
- Condiciones climáticas en el circuito: son las indicadas en el calendario de cada división. La hora reflejada es la hora del simulador en la que se dará la salida de carrera. La hora interna de host empezará con 2h de antelación sobre esta hora indicada.
- Qualifying Conduct Scrutiny: STRICT.
- Leave marbles: casilla desmarcada.
- Límite de incidentes: Drive Through a los 17x incidentes y luego cada 5x incidentes.

#### 7.5. Entrenamientos libres.

- 7.5.1. Las sesiones de entrenamientos libres tendrán una duración máxima de 110 minutos.
- 7.5.2. Los pilotos de los equipos participantes pueden acceder a la sesión en cualquier momento antes de que se alcance el límite de tiempo.
- 7.5.3. Una vez alcanzado el límite de tiempo de entrenamientos libres el simulador no acepta más ingresos a la Host por lo que los equipos deberán tener en cuenta este dato para no perder su participación en el evento.
- 7.5.4. Durante la sesión de entrenamientos libres los Comisarios Deportivos realizan las comprobaciones necesarias para verificar el correcto funcionamiento del software y hardware de cada participante, así como de asegurarse que el DPC AntiCheat está habilitado y funcionando.
- 7.5.5. Durante esta sesión la pista estará abierta a todos los participantes y se permitirá realizar cambios en los ajustes del *setup* del vehículo cuando la prueba no se dispute bajo un *setup* FIXED establecido por el comité organizador.
- 7.5.6. El comportamiento antideportivo en un entrenamiento también será objeto de sanción por parte de los comisarios deportivos.

#### 7.6. Clasificación.

- 7.6.1. La sesión de clasificación tendrá una duración de 10 minutos o 3 vueltas.
- 7.6.2. La sesión dará comienzo inmediatamente tras la sesión de entrenamientos libres.
- 7.6.3. El formato de clasificación será individual (Lone Qualifier).
- 7.6.4. El *setup* a utilizar será el indicado en el calendario de competición. En carreras con *setup* FIXED, el *setup* de clasificación puede ser distinto al *setup* de carrera.
- 7.6.5. El parámetro QUALIFY CONDUCT SCRUTINY estará configurado en STRICT.

#### 7.7. Carrera.

- 7.7.1. La duración de las 6 primeras pruebas está establecida en vueltas en el calendario de competición.
- 7.7.2. La duración de la última prueba multiclase será de 60 minutos.
- 7.7.3. El *setup* será el establecido en el calendario de competición.
- 7.7.4. El orden en parrilla será el establecido en la sesión de clasificación.
- 7.7.5. La salida se realizará desde parado en todas las pruebas salvo en la última donde será lanzada.

#### 7.8. Puntuación.

- 7.8.1. Para recibir puntuación en un evento de carrera de LVNE 24 es necesario tomar parte de la parrilla de salida. Aquellos pilotos que por problemas técnicos o de cualquier índole ajenos al comité organizador no sean capaces de tomar la salida de carrera no podrán recibir puntuación y serán representados en la tabla de clasificación con la marca identificativa DNS (Did Not Start).
- 7.8.2. Los pilotos que abandonen la carrera podrán recibir puntuación si su posición final así lo estipula. En el caso de diferentes abandonos, los pilotos serán clasificados en función de la distancia de carrera recorrida.
- 7.8.3. La puntuación total de un equipo en un evento de carrera será la suma de las puntuaciones individuales de sus dos pilotos.

#### 7.8.4. Tabla de puntuación:

| POSICIÓN     | PUNTOS | POSICIÓN     | PUNTOS |
|--------------|--------|--------------|--------|
| 1ª POSICIÓN  | 50     | 13ª POSICIÓN | 12     |
| 2ª POSICIÓN  | 45     | 14ª POSICIÓN | 10     |
| 3ª POSICIÓN  | 40     | 15ª POSICIÓN | 8      |
| 4ª POSICIÓN  | 34     | 16ª POSICIÓN | 6      |
| 5ª POSICIÓN  | 32     | 17ª POSICIÓN | 4      |
| 6ª POSICIÓN  | 28     | 18ª POSICIÓN | 3      |
| 7ª POSICIÓN  | 26     | 19ª POSICIÓN | 2      |
| 8ª POSICIÓN  | 24     | 20ª POSICIÓN | 1      |
| 9ª POSICIÓN  | 22     | 21ª POSICIÓN | 0      |
| 10ª POSICIÓN | 20     | 22ª POSICIÓN | 0      |
| 11ª POSICIÓN | 16     | 23ª POSICIÓN | 0      |
| 12ª POSICIÓN | 14     | 24ª POSICIÓN | 0      |

7.8.5. En caso de que un equipo no presente ambos coches a una carrera la mejor puntuación de uno de sus dos coches será restada de la puntuación total a modo de sanción. En caso de producirse otra ausencia, se reducirá su puntuación total a 0 puntos y se le retirará la plaza para la edición en curso.

7.8.6. Las puntuaciones finales pueden ser modificadas mediante sanciones por los Comisarios Deportivos. Sin embargo, estas puntuaciones nunca podrán ser negativas. El mínimo que puntúa un equipo en una carrera de LVNE 24 será 0 puntos.

7.8.7. En caso de que un piloto reciba una sanción mayor a los puntos obtenidos en carrera el equipo será sancionado en la siguiente prueba con la prohibición de realizar clasificación con uno de sus vehículos.

7.8.8. Una vez revisadas y publicadas las sanciones tras el periodo de apelación, los Comisarios Deportivos firmarán y publicarán la hoja de resultados final de cada carrera, así como la actualización de la clasificación general en el campeonato.

7.9. Criterios de desempate. En caso de producirse un empate en las posiciones de las tablas de clasificación, los criterios de desempate, por orden de aplicación, serán los siguientes:

1. Número de victorias.
2. Número de *pole positions*.
3. Media de posiciones en carrera.
4. Menor número de sanciones.

#### 7.10. Safety Car.

- 7.10.1. El Director de Carrera podrá lanzar la bandera amarilla desplegando el Safety Car automatizado por iRacing para solventar posibles accidentes o situaciones de carrera que provoquen el bloqueo total o parcial de la pista durante la primera vuelta de carrera.
- 7.10.2. Durante el despliegue de Safety Car, los pilotos deberán seguir las indicaciones del simulador. Sin embargo, el Director de Carrera o los Comisarios Deportivos podrán indicar instrucciones adicionales mediante el chat de voz y texto de la sesión en curso.
- 7.10.3. El Safety Car no podrá ser desplegado más allá de la primera vuelta de cada carrera. Los equipos no podrán solicitar el despliegue del coche de seguridad mediante ningún tipo de comunicación, esta decisión recae únicamente en el Director de Carrera.

#### 7.11. Aplazamientos.

- 7.11.1. El Director de Carrera comunicará por los canales oficiales establecidos los aplazamientos de carreras que puedan producirse por un fallo en el acceso al simulador. Esto suele producirse por actualizaciones, parches y desarrollo de operaciones de mantenimiento durante las cuales el servicio de iRacing.com está inoperativo y por tanto no pueden llevarse a cabo las pruebas agendadas de LVNE.
- 7.11.2. Una carrera se considerará aplazada si el servicio de iRacing.com no está disponible 15 minutos antes de la hora estipulada del comienzo de la carrera. Esto significa que si el acceso no está garantizado antes de las 22:15h (hora peninsular), la carrera no se disputará y se agendará en una fecha posterior. Si por el contrario el servicio es accesible antes de la hora límite pero se ha superado la hora prevista de inicio, se creará una nueva host con 30 minutos de entrenamientos libres lo antes posible.
- 7.11.3. La fecha reservada para carreras aplazadas en primera división será el 24 de junio de 2024 en el mismo horario y formato que la prueba aplazada tenía asignado.
- 7.11.4. La fecha reservada para carreras aplazadas en segunda división será el 26 de junio de 2024 en el mismo horario y formato que la prueba aplazada tenía asignado.
- 7.11.5. Si durante el transcurso de un evento se detectara un mal funcionamiento del servidor de competición que afecta a varios usuarios de forma simultánea y no se ha superado el 75% de la duración de carrera, se procederá al aplazamiento de la prueba en la fecha reservada correspondiente.
- 7.11.6. En caso de ocurrir este error una vez se haya superado el 75% de la carrera, se dará por finalizada y se recogerán las posiciones de los pilotos una vuelta antes del suceso para asignar sus puntuaciones finales.

## ART. 8. PRECLASIFICACIÓN

- 8.1. La jornada de preclasificación es una ronda clasificatoria previa al inicio del campeonato donde se otorgan las plazas disponibles a los equipos aspirantes que logren clasificarse para la edición en curso.
- 8.2. Todos los nuevos equipos que quieran participar en LVNE, ya sean equipos principales o filiales, deberán obtener su plaza clasificando para alguna de las plazas libres de esta preclasificación.
- 8.3. Además de los equipos nuevos aspirantes, también pueden acceder a la jornada de preclasificación aquellos equipos de segunda división que no hayan ascendido o aquellos que hayan perdido la plaza en la edición anterior. No podrán acceder aquellos que hayan descendido de primera a segunda división.
- 8.4. El total de plazas disponibles que se pueden obtener mediante preclasificación en primera división es de 7 plazas. Si alguno de los equipos con plaza asegurada de la edición anterior renunciara a renovarla, ésta se liberaría para incrementar el total de plazas libres disponibles en primera división.
- 8.5. Del mismo modo, en segunda división existen un total de 11 plazas libres disponibles que podrán verse incrementadas en los mismos términos que las plazas de la división superior.
- 8.6. Formato de preclasificación.
  - 8.6.1. Se pondrá a disposición de los participantes un total de 4 sesiones de clasificación que tendrán lugar los días 11 y 13 de marzo de 2024 en los siguientes horarios:
    - Sala 1: 11/03/24 - de 20:00h a 22:00h (hora peninsular).
    - Sala 2: 11/03/24 - de 22:00h a 00:00h (hora peninsular).
    - Sala 3: 13/03/24 - de 20:00h a 22:00h (hora peninsular).
    - Sala 4: 13/03/24 - de 22:00h a 00:00h (hora peninsular).
  - 8.6.2. Estas salas estarán cerradas al público en general y solo se podrá acceder a ellas mediante contraseña que será puesta a disposición de los jefes de equipo por el comité organizador.
  - 8.6.3. Cada equipo deberá registrar una vuelta rápida en un mínimo de dos sesiones con dos pilotos distintos.
  - 8.6.4. Cada equipo dispondrá de un máximo de tres intentos para registrar sus mejores tiempos. Esto significa que tendrán un intento por cada piloto y un tercero extra para utilizar como crean conveniente. Este tercer intento podrá ser utilizado tanto por los dos pilotos que ya han registrado tiempo como por un tercer piloto.
  - 8.6.5. Cada intento consta de cuatro vueltas lanzadas cronometradas en formato Lone Qualifier.
  - 8.6.6. El resultado que se tendrá en cuenta para la clasificación del equipo será la media de los dos mejores tiempos de vuelta registrados por los dos mejores pilotos de cada equipo.
  - 8.6.7. Se contabilizará como intento cualquier registro como piloto en una sala de preclasificación, incluso si no se han marcado tiempos. Para consultar tiempos y resultados es preciso registrarse a la sesión como espectador.
  - 8.6.8. Los pilotos que marquen tiempos válidos (que cuenten para hacer la media de tiempo que te otorga plaza en la liga) en la preclasificación, quedarán automáticamente inscritos para la LVNE en caso de que su equipo obtenga plaza y deberán participar en al menos una carrera.
  - 8.6.9. En caso de incumplirse dicha norma, el comité organizador eliminará la mejor puntuación de un coche obtenida en todo el campeonato y la sustituirá por 0 puntos. En caso de reincidencia, se quitará la siguiente mejor puntuación de un coche y así sucesivamente.



### 8.7. Condiciones preclasificación.

8.7.1. El vehículo de clasificación el **Global Mazda MX-5** con *setup open*.

8.7.2. El circuito elegido para todas las salas de preclasificación es **Virginia International Raceway** en la variante North Course bajo las siguientes condiciones:

The screenshot displays the configuration menu for a virtual racing event. Key settings include:

- Time Limit:** Set to 2 Hours.
- Event Type:** Practice + Lone Qualifier + Race.
- Event Duration:** Practice: 05min, Q. Laps: 4 (thr 50min), Race: 05min.
- Time of Day:** Specific Time is enabled, with Practice starting at 11:55 am on Mar 11, 2024. Qualify is at 12:00 pm and Race is at 1:50 pm.
- Set Weather:** Generate Weather is enabled. Sky is set to Clear, Temperature is 26°C, Relative Humidity is 45%, and Wind Speed is 3KPH.
- Track Condition:** Leave marbles on the track is disabled. Practice, Qualify, and Race starting track states are all set to 100%.

- 8.7.3. Estas condiciones de pista garantizan la igualdad de condiciones para todas y cada una de las salas disponibles de preclasificación.
- 8.7.4. En el caso de que se detecte una sala con alguno de estos parámetros mal configurados, los resultados de esa sala se considerarán nulos y se abrirá otra con los parámetros correctos. Los Comisarios Deportivos avisarán de esta situación y aquellos pilotos que hubieran marcado tiempo en la sala invalidada podrán intentarlo de nuevo en cualquiera de las siguientes salas.
- 8.7.5. Si este error se produjera en la última de las salas, los pilotos que hubieran marcado tiempo en la sala invalidada podrán pedir una sesión nueva al día siguiente en caso de que no se hayan dado cuenta de que la sala anterior fue invalidada o que no puedan disputarla en las nuevas condiciones habilitadas.

## ART. 9. CONDUCTA

- 9.1. Cualquier incumplimiento del presente código de conducta podrá ser objeto de una penalización por parte de los comisarios deportivos.
- 9.2. Mediante la inscripción, el piloto acepta todas las normas expuestas en este reglamento.
- 9.3. Se deberán respetar las banderas amarillas y evitar por todos los medios colisionar con vehículos accidentados.
- 9.4. No está permitido empujar el vehículo de otro piloto para asistirlo en caso de quedarse sin combustible, avería mecánica, etc.
- 9.5. Los participantes deben conducir el vehículo solos y sin ayudas activas. Todos los procedimientos deberán ser manuales.
- 9.6. Los participantes siempre deben seguir todos los epígrafes de este reglamento deportivo, tanto dentro como fuera de la pista.
- 9.7. Los participantes deben utilizar la pista en todo momento. Para evitar dudas, los límites de pista impuestos por el software serán las definiciones de estar dentro o fuera del circuito.
- 9.8. Si un vehículo abandona la pista por cualquier motivo, el piloto puede reincorporarse. Sin embargo, esto solo se puede hacer cuando sea seguro y sin obtener ninguna ventaja.
- 9.9. A discreción absoluta del Director de Carrera, se puede dar a un piloto la oportunidad de devolver la totalidad de cualquier ventaja obtenida al abandonar la pista.
- 9.10. No están permitidas las maniobras que puedan entorpecer a otros participantes, como el amontonamiento deliberado de un coche más allá del borde de la pista o cualquier otro cambio de dirección anormal.
- 9.11. Está prohibido cruzar la línea de separación de la pista y la salida de boxes.
- 9.12. Un piloto no puede abandonar deliberadamente la pista sin una razón justificable.
- 9.13. No se anularán las penalizaciones emitidas automáticamente por el simulador.
- 9.14. No se permite más de un cambio de dirección para defender una posición. Cualquier piloto que retorne hacia la trazada de carrera, habiendo defendido previamente su posición fuera de la línea debe dejar al menos el ancho de un vehículo entre sí mismo y la línea blanca del límite de la pista.
- 9.15. Cualquier piloto que no esté en una vuelta cronometrada en la práctica o la calificación debe ceder el paso a los coches en vueltas cronometradas que están alcanzando al piloto en cuestión, sin obstaculizar al piloto que está detrás.
- 9.16. Si a un piloto se le muestra la bandera azul, este debe permitir ser adelantado por el piloto que le sigue, sin entorpecer su paso, pero de manera segura.
- 9.17. Los participantes no pueden afectar artificialmente el resultado de ningún participante a través de un comportamiento extraño o antideportivo dentro o fuera de la pista.
- 9.18. No está permitido el uso de la ráfaga de luces de manera indiscriminada.
- 9.19. Los participantes no pueden girar intencionalmente hacia otros participantes, hacer contacto con otros vehículos o realizar cualquier otra acción después del final de la carrera.

## ART. 10. INCIDENTES

- 10.1. **Incidente:** cualquier suceso o serie de sucesos que involucren a uno o más participantes y que el Director de Carrera eleve a los Comisarios Deportivos, o bien que los Comisarios Deportivos anoten e investiguen durante o después de la carrera. Estos incluyen, pero no se limitan a:
- 10.1.1. Cuando un piloto obtiene una ventaja debido a una colisión con otro participante.
  - 10.1.2. Cuando un piloto pierde posición en la carrera debido a su colisión con otro participante.
  - 10.1.3. Cuando un piloto se sale de la pista debido a su colisión con otro participante.
  - 10.1.4. Cuando un piloto pierde el control debido a su colisión con otro participante.
  - 10.1.5. Cuando un piloto recibe daño mecánico debido a su colisión con otro participante.
  - 10.1.6. Bloqueo con más de 2 cambios de dirección en la pista.
  - 10.1.7. No dejar el espacio del ancho de un vehículo de espacio cuando el vehículo ha sido alcanzado por el vehículo que tiene intención de adelantar.
  - 10.1.8. Entrar por la fuerza por el interior de una curva, sin haber alcanzado al vehículo que va por delante, y provocar un contacto o no dejar espacio al rival.
  - 10.1.9. Frenar en un lugar que no requiere de la utilización de los frenos o dejar de acelerar abruptamente cuando otro vehículo se encuentra justo detrás.
  - 10.1.10. Después de conducir fuera de la pista, regresar a la pista por la zona de la trazada estorbando a los vehículos que se aproximan.
  - 10.1.11. No adherirse a las banderas azules durante la calificación o una carrera.
  - 10.1.12. No está permitido el cambio de línea o trazada en frenada cuando dos o más vehículos disputan una posición, exista paralelo o no.
  - 10.1.13. El vehículo de la categoría más lenta tiene preferencia de trazada y es obligación del vehículo más rápido adelantar de la forma más segura posible. El vehículo de la categoría más lenta deberá facilitar en la medida de lo posible la acción.
  - 10.1.14. Trabajar en secreto para dar una ventaja a otro participante, lo cual no incluye dar rebufo a otro vehículo de manera intencionada o no.
  - 10.1.15. Ajustes no aprobados de cualquier hardware o software.
  - 10.1.16. Está totalmente prohibida la suplantación de identidad. La infracción de esta norma conlleva la expulsión del piloto de manera PERMANENTE de todos los eventos, campeonatos y ligas organizadas.
  - 10.1.17. Otras conductas antideportivas a criterio de los Comisarios Deportivos.
- 10.2. **Notas generales:**
- 10.2.1. Los Comisarios Deportivos revisarán de oficio la salida y la primera vuelta de todas las rondas de competición, así como la razón de todos los abandonos de todos los pilotos.
  - 10.2.2. El resto de las acciones deberán ser reportadas por los pilotos participantes mediante el formulario de reclamaciones habilitado a tal efecto.
  - 10.2.3. Los Comisarios Deportivos y el Director de Carrera tienen la autoridad para imponer sanciones por infracciones de conducción cometidas durante todas las sesiones en las que estén nombrados.
  - 10.2.4. Un equipo de comisarios estudiará el incidente reclamado. Se decidirá si dicho incidente acarrea sanción por mayoría simple.
  - 10.2.5. Las penalizaciones emitidas automáticamente por el software no estarán sujetas a apelación y/o eliminación por parte de los Comisarios Deportivos o el Director de Carrera.
  - 10.2.6. El comité organizador podrá anular una host y crear una nueva en caso de que se detecten anomalías en la misma.
  - 10.2.7. Los pilotos sancionados con salir en última posición serán descalificados de carrera con bandera negra en caso de no cumplir con dicha sanción.
  - 10.2.8. Si los Comisarios Deportivos deciden imponer sanciones durante una sesión, el piloto afectado deberá seguir las instrucciones emitidas por el software.

## ART. 11. RECLAMACIONES

- 11.1. Las reclamaciones se presentarán a través de la página oficial del campeonato mediante un formulario habilitado a tal efecto.
- 11.2. El plazo para interponer una reclamación es desde que finaliza la host de carrera hasta las 23:59h del día siguiente. En dicha reclamación se requiere como mínimo la siguiente información:
  - Participantes involucrados.
  - Sesión y/o vuelta de carrera.
  - Hechos reclamados.
  - Artículos del reglamento bajo los que se solicita la reclamación.
- 11.3. Todos los pilotos tienen la obligación de grabar y conservar la repetición de la carrera durante 72h ya que puede ser requerida por los Comisarios Deportivos para documentar cualquier tipo de reclamación.
- 11.4. Los Comisarios Deportivos del comité organizador podrán proponer penalizaciones a pilotos que no hayan sido reclamados si observan cualquier comportamiento punible en las situaciones de revisión de oficio.
- 11.5. Sólo se podrán reclamar las acciones en las que el equipo o piloto se vea involucrado. Aquellas reclamaciones que no cumplan con esta norma serán desestimadas de forma automática.
- 11.6. Las sanciones aplicadas por el simulador (iRacing) son inamovibles y no se pueden reclamar.
- 11.7. El chat de voz y escrito quedará deshabilitado en el momento de empezar la calificación de carrera. Los mensajes privados a pilotos dentro de la host pueden ser reclamados y sancionados por el comité organizador.
- 11.8. Todas las comunicaciones oficiales durante el transcurso de la presente edición de la LVNE se realizarán a los jefes de equipo a través del [Discord oficial de la LVNE](#).

## ART. 12. APELACIONES

- 12.1. Una vez finalizado el plazo de reclamaciones de cada carrera, los Comisarios Deportivos disponen de una semana para analizar todas las reclamaciones. A tal efecto se publicará un documento con las resoluciones de todas y cada una de las reclamaciones recibidas.
- 12.2. Estas resoluciones se podrán apelar por parte de los equipos al comité organizador. Para ello, los equipos deberán enviar un email a [apelaciones@driversparadeclub.com](mailto:apelaciones@driversparadeclub.com) exponiendo los motivos por los cuales desean apelar una decisión tomada por los Comisarios Deportivos en las 24h siguientes a la publicación del documento de resoluciones.
- 12.3. Una vez recibidas las apelaciones, los Comisarios Deportivos publicarán la lista definitiva de resoluciones con la respuesta a las apelaciones recibidas.
- 12.4. Si el equipo reclamante no está de acuerdo con la resolución final, podrán formalizar una apelación vRFEDA.
- 12.5. Apelaciones vRFEDA: En el caso de que un participante no esté conforme con el veredicto de la apelación formulada al comité organizador los equipos podrán acudir a vRFEDA y presentar una apelación formal.
  - Esta apelación será revisada por su organismo que tomará la decisión de mantener o modificar dicha sanción. Ante esta decisión no cabe recurso por parte del equipo ni por el comité organizador.
  - Esta apelación tiene una caución de 50€ que deberá transferirse a vRFEDA. En caso de fallar el comité de apelación en favor del reclamante, esta caución será retornada de forma íntegra a su depositante.
  - La guía de apelaciones vRFEDA se encuentra en el [servidor Discord de vRFEDA](#).

## ART. 13. PENALIZACIONES

### 13. Cuadro de penalizaciones:

| REF.                           | ÁMBITO DE LA NORMA  | PENALIZACIÓN |
|--------------------------------|---|--------------|
| <b>APROXIMACIÓN AL PITLANE</b> |   |              |
| 11                             | Colisionar con otro vehículo en la aproximación al PITLANE, provocando sanción por "Speeding" o pérdida de tiempo considerable. | 10 Puntos    |
| 12                             | Colisionar con otro vehículo en la aproximación al PITLANE, provocando daños graves a otros pilotos.                            | 15 Puntos    |
| <b>2. DENTRO DEL PITLANE</b>   |   |              |
| 21                             | Colisión o pérdida de control en el PITLANE, afectando a otros pilotos causando pérdida de tiempo considerable.                 | 10 Puntos    |
| 22                             | Colisión o pérdida de control en el PITLANE, provocando daños graves a otros pilotos.   | 15 Puntos    |
| <b>3. SALIDA DEL PITLANE</b>   |   |              |
| 31                             | Bloqueo al regresar a la pista al piloto o pilotos que circulan en ella.  | 10 Puntos    |
| 32                             | No salir a la máxima velocidad posible -10kms/h en la salida del PITLANE, perjudicando a otros pilotos.                         | 10 Puntos    |
| 33                             | Salir del PITLANE cruzando la línea continua y bloqueando la línea de otro piloto.  | 15 Puntos    |
| REF.                           | ÁMBITO DE LA NORMA  | PENALIZACIÓN |
| <b>4. ACCIDENTES</b>           |   |              |
| 41                             | Colisión sin causar daños a oponentes con pérdida considerable de tiempo o adelantamiento desplazando al vehículo contrario.    | 3 Puntos     |
| 42                             | Colisión sin daños a oponentes con pérdida de 2 o más posiciones del coche afectado.  | 5 Puntos     |
| 43                             | Colisión con daños leves a oponentes.   | 10 Puntos    |

|     |   |                          |
|-----|---|--------------------------|
| 44  | Colisión con daños leves a oponentes con pérdida de 2 o más posiciones del coche afectado.  | 15 Puntos                |
| 45  | Colisión con daños leves a más de 2 oponentes.  | 15 Puntos                |
| 46  | Colisión con daños graves a un oponente.  | 15 Puntos                |
| 47  | Colisión con daños graves a más de 2 oponentes.   | 20 Puntos                |
| 48  | No hacer "Towing" cuando el coche es incontrolable o inseguro, provocando situaciones de peligro con otros pilotos.   | 10 Puntos                |
| 49  | No hacer todo lo posible por no quedar bloqueado en medio de la pista tras un accidente (Bloquear frenos o apartarse de la trazada).                                      | 15 Puntos                |
| 410 | Provocar accidente con otros oponentes al obstaculizar la pista sin hacer "Towing" con el vehículo parado.  | 20 Puntos                |
| 411 | Reincorporación a pista de forma indebida provocando situación de peligro sin daños a otros oponentes.  | 5 Puntos                 |
| 412 | Reincorporación a pista de forma indebida provocando situación de peligro con daños a otro oponente.  | 15 Puntos                |
| 413 | Reincorporación a pista de forma indebida provocando situación de peligro con daños a dos o más oponentes.  | 20 Puntos                |
| 414 | Provocar un accidente múltiple con tres o más vehículos implicados sin daños graves.  | 15 Puntos                |
| 415 | Provocar un accidente múltiple con tres o más vehículos implicados con daños graves.  | 20 Puntos                |
| 416 | Provocar un accidente de forma ostensiblemente deliberada, ya sea como venganza o cualquier otra situación provocada para perjudicar deliberadamente a otro participante. | Expulsión del campeonato |

| REF.                      | ÁMBITO DE LA NORMA  | PENALIZACIÓN |
|---------------------------|---|--------------|
| 5. BANDERAS DE COMISARIOS |   |              |
| 51                        | No respetar una bandera azul, obstaculizando a otro oponente. | 5 Puntos     |
| 52                        | Provocar un accidente sin daños bajo bandera azul.            | 10 Puntos    |
| 53                        | Provocar un accidente con daños graves bajo bandera azul.     | 15 Puntos    |

|    |  |           |
|----|--|-----------|
| 54 | No reducir la velocidad ante la presencia de bandera amarilla cuando existan vehículos accidentados en las inmediaciones del piloto.                               | 5 Puntos  |
| 55 | Realizar un adelantamiento en presencia de una bandera amarilla, no respetando la norma 5.4 cuando existan vehículos accidentados en las inmediaciones del piloto. | 10 Puntos |
| 56 | Provocar un accidente o agravar el accidente presente en pista bajo circunstancia de bandera amarilla.   | 20 Puntos |
| 57 | No regresar al PITLANE y permanecer en el cajón de BOX durante el Briefing del Comisario Deportivo.  | 5 Puntos  |

#### 6. CONDUCTA EN PISTA (SANCIONES ADICIONALES)

|    |   |                 |
|----|---|-----------------|
| 61 | BUMP & RUN: golpear levemente al piloto de delante para hacerle perder la trazada y aprovechar para adelantar sin devolver la posición inmediatamente.  | +2 Puntos Extra |
| 62 | WEAVING: está permitido realizar cambios de trazada para defender posición rompiendo el rebufo siempre y cuando el vehículo persecutor no alcance al piloto defensor. La maniobra debe terminar antes de iniciar la frenada.                                    | +2 Puntos Extra |
| 63 | BLOCKING: bloquear de forma deliberada el avance de un oponente bloqueando la trazada o empujándolo fuera de pista, haciéndole frenar o realizar cualquier maniobra de evasión o esquivas.  | +5 Puntos Extra |
| 64 | RÁFAGAS: realizar ráfagas de forma insistente para recriminar o molestar al resto de oponentes. No se podrá realizar más de una ráfaga a un mismo piloto en una misma vuelta. Tampoco se permite el uso de ráfagas en vueltas consecutivas a un mismo oponente. | +5 Puntos Extra |

| REF.                          | ÁMBITO DE LA NORMA  | PENALIZACIÓN |
|-------------------------------|---|--------------|
| 7. DPC Client (ANTI-CHEAT)    |   |              |
| 71                            | Seguir rodando en pista tras ser requerido por un Comisario Deportivo sin activar el software DPC Client. | 2 Puntos     |
| 72                            | Pasar a la ronda de clasificación o carrera sin tener el DPC Client activado.                             | DQ           |
| 73                            | No contestar a los requerimientos de los Comisarios Deportivos relativos al uso del software DPC Client.  | DQ           |
| 8. USO DE CHAT DE VOZ / TEXTO |   |              |



|                                     |  |                           |
|-------------------------------------|--|---------------------------|
| 81                                  | Utilizar el chat de voz/texto general de forma inapropiada. Sólo se permite su uso en la sesión de práctica con el único objetivo de obtener información sobre la sesión o resolver dudas con los Comisarios Deportivos.   | 2 Puntos                  |
| 82                                  | Utilizar el chat de voz/texto para recriminar acciones a pilotos rivales.  | 5 Puntos                  |
| 83                                  | Denigrar a otros participantes o miembros del comité organizador utilizando el chat de voz/texto del simulador.  | Expulsión del campeonato. |
| <b>9. SITUACIONES EXCEPCIONALES</b> |  |                           |
| 91                                  | Conducta errática: poner en peligro a otros participantes en pista por conducción errática o extremadamente lenta.   | DQ                        |
| 92                                  | LATENCIA: los pilotos con un alto índice de latencia (PING), podrán ser descalificados si su situación no se resuelve en un máximo de 2 vueltas. El piloto afectado puede ceder las posiciones de aquellos pilotos que se encuentren a menos de dos segundos para evitar ser descalificados. | DQ                        |
| 93                                  | Conducta antideportiva: realizar maniobras antideportivas de forma deliberada contra alguno de los participantes.  | Expulsión del campeonato. |

- 13.1. Los pilotos que, una vez aplicadas las sanciones terminen con puntuación negativa tendrán como penalización adicional salir sin realizar la sesión de clasificación (“qualifying”) de la siguiente carrera.
- 13.2. La puntuación mínima de un piloto que participe en una carrera será de 0 Puntos. No habrá puntuaciones negativas en los resultados finales.
- 13.3. Si un piloto es expulsado directamente por una acción en pista (Ejemplo: colisión premeditada) el equipo tendrá no podrá alinear uno de sus vehículos en la próxima carrera.
- 13.4. Se considerará “montonera” cuando 4 coches o más se vean involucrados.
- 13.5. No necesariamente debe haber contacto entre dos vehículos para ser considerado responsable de un incidente que haya ocasionado daños o perjuicios a otro piloto.

## ART. 14. SOFTWARE, HARDWARE Y PROBLEMAS TÉCNICOS

- 14.1. Para disputar el campeonato de LVNE es necesario disponer de una cuenta activa en el servicio de iRacing.com, así como todos los contenidos adicionales necesarios para cumplir con el calendario.
- 14.2. Adicionalmente, es completamente obligatorio el uso de la herramienta DPC Client Anti Cheat para todas y cada una de las sesiones del campeonato, incluidas las sesiones de preclasificación.
- 14.3. DPC Client AntiCheat es una aplicación desarrollada para garantizar que se cumple la normativa relacionada con el uso de cuentas y usuarios, detectando cuando una cuenta ha sido utilizada en varios equipos con una huella digital o “matrícula” distinta. De este modo podemos detectar y expulsar a aquellos participantes que intenten suplantar la identidad de otro piloto, vulnerando así las reglas del código deportivo del simulador de iRacing.com así como de este mismo reglamento.
- ¿DPC Client consume recursos? Los recursos consumidos por este programa son mínimos. Ningún equipo se verá afectado por el uso de esta aplicación.
  - ¿DPC Client guarda algún dato personal de mi computadora? DPC Client no guarda ningún dato relevante o confidencial. DPC Client es una aplicación 0% intrusiva respetando la normativa europea de protección de datos.
  - ¿Afecta mi DPC Client si formateo mi ordenador? No, la matrícula generada no se modificará en el caso de formatear el PC, solo al cambiar componentes de hardware.
  - ¿Puedo participar en el campeonato si no utilizo DPC Client? No, su uso es obligatorio para todos los pilotos que disputan el campeonato.
  - ¿Dónde consigo la aplicación? En la [página oficial del campeonato](#).
  - ¿Cuál es el proceso para hacerlo funcionar? A el programa antes de entrar en la host y lo dejas en segundo plano mientras compites.
  - ¿Qué pasa si se detecta que la matrícula de alguien ha cambiado? Significa que esa cuenta se está utilizando en otro PC y por lo tanto por otro piloto distinto. En este caso, se DESCALIFICARÁ AL EQUIPO de la competición y perderán su plaza.
  - ¿Qué pasa si se me olvida conectar el DPC Client? En ese caso, se realizarán unas verificaciones con dicho piloto post carrera para comprobar que no ha cometido una infracción. En caso de detectar irregularidades, se considerará que ha infringido la normativa y se DESCALIFICARÁ AL EQUIPO de la competición y perderán su plaza. Si un piloto pasa las verificaciones la primera vez que se le olvida conectar el DPC Client y es reincidente y vuelve a olvidarse de activarlo y tenemos que volver a verificar su identidad, será la organización la que estipule la sanción que acarreará dicha acción.
  - DPC se guarda el derecho de proteger la fiabilidad y garantizar un campeonato justo.

## ART. 15. DECORACIÓN Y TRANSMISIONES

- 15.1. El campeonato LVNE es posible gracias al apoyo económico de nuestros patrocinadores. Es por ello por lo que creemos oportuno reservar unos espacios concretos en las decoraciones de los vehículos que compiten en cada una de las pruebas.
- 15.2. En la sección “reglamento” de la [página oficial del campeonato](#) se habilitará un formulario para que los equipos faciliten las decoraciones de sus vehículos.
  - 15.2.1. La organización facilitará una plantilla con las capas obligatorias para cada uno de los vehículos que componen el campeonato, así como una guía de uso de dichas plantillas.
- 15.3. Los equipos deben enviar sus decoraciones con un mínimo de siete días de adelanto frente al evento en el que quieran usar el diseño.
- 15.4. La organización se reserva el derecho a rechazar cualquier diseño que pueda herir la sensibilidad de cualquier persona. No se permitirá publicidad prohibida en los eventos deportivos en España como son el tabaco, bebidas alcohólicas, etc.
- 15.5. En caso de que la organización no disponga de decoración para un vehículo o equipo se le aplicará un diseño asociado a su color y nombre de equipo indicados en el formulario de inscripción al campeonato.
- 15.6. Las retransmisiones del campeonato se realizarán en el [canal de twitch DPC](#). Posteriormente cada retransmisión será publicada en el [canal de YouTube de DPC](#).
- 15.7. On-boards: Cualquier piloto/equipo tiene permiso para retransmitir su cámara on-board. Para ello debe colocar el banner que encontrar en la sección “reglamento” de la [página oficial del campeonato](#). En caso de incumplirse la norma, el comité organizador podrá sancionar al piloto como crea oportuno.

## ART. 16. CLASIFICACIONES, PREMIOS Y RESULTADOS FINALES

### 16.1. Clasificaciones:

- 16.1.1. Las clasificaciones provisionales serán aquellas emitidas por el software al finalizar cada carrera.
- 16.1.2. Las clasificaciones provisionales se publicarán después de la carrera. Será el único resultado válido, sujeto a las modificaciones que puedan hacerse en virtud del presente reglamento.
- 16.1.3. Las clasificaciones definitivas serán aquellas firmadas por el presidente del comité organizador o por los deportivos nombrados en cada sesión.

### 16.2. Trofeos:

- El equipo mejor clasificado al final de temporada en primera división (campeón absoluto) será reconocido por la Real federación Española de Automovilismo como campeón de España y hará entrega de su trofeo correspondiente en la Gala de Campeones RFEDA.

### 16.3. Premios:

- La tabla de premios se publicará de forma definitiva antes de la apertura de inscripciones del campeonato (11 de marzo).

## Anexo: acreditaciones vRFEDA (16/01/2024)

Consultar en: [Discord vRFEDA](#) (este anexo no es vinculante)

### Art. 1. Acreditaciones Virtuales RFEDA 2024

La Real Federación Española de Automovilismo (RFEDA) expedirá acreditaciones de Simracing que habilitarán para la participación en las competiciones virtuales auspiciadas por esta entidad. La validez de las acreditaciones caducará el 31 de diciembre del año de la expedición de la acreditación.

#### Art. 1.1. Requisitos para la tramitación de la Acreditación.

Art. 1.1.1. Los solicitantes deberán realizar su solicitud exclusivamente a través de la aplicación online accediendo a través de la página web. Si se dispone de cuenta de otras temporadas, los datos de acceso serán los mismos.

Art. 1.1.2. La solicitud de la acreditación deberá realizarse con una antelación de al menos siete días antes de la competición en la que deseen participar para facilitar la tramitación.

Art. 1.1.3. Las solicitudes que no tengan todos los datos, documentos y/o requisitos que se exigen para su tramitación no podrán ser expedidas hasta que no se rectifiquen y/o aporten estos.

Art 1.1.4. El pago del coste establecido para la/s acreditación/es solicitada/s deberá realizarse exclusivamente a través del sistema de pago online para tarjetas bancarias que esta entidad facilita para ello.

Art. 1.1.5. Los menores de edad deberán adjuntar a su formulario online una autorización paterna o del tutor por escrito (Enlace). Junto con esta autorización deberá presentarse fotocopia del documento de identidad (por ambas caras), número de teléfono del tutor y dirección postal completa de la persona que autoriza al menor.

Art 1.1.6. Las solicitudes de acreditación que no cumplan los puntos anteriormente indicados no podrán ser expedidas hasta que no se aporten y/o subsanen estas incidencias.

Art. 1.1.7. La Federación en seguimiento del Plan de Descarbonización de la RFEdA, no realizará el proceso de impresión y envío de las Acreditaciones Virtuales Físicas durante la presente temporada.

## Art. 2. Tipos de Acreditaciones.

De acuerdo con lo anteriormente citado la RFEDA expedirá los siguientes tipos de acreditaciones:

### Art. 2.1. Piloto/Copiloto Virtual (EPIL).

Art. 2.1.1. VALIDEZ: Requerida para tomar parte como Piloto/Copiloto en las competiciones virtuales auspiciadas por la RFEDA para la temporada 2024.

Art. 2.1.2 REQUISITOS: El solicitante deberá cumplimentar todos los datos de contacto requeridos. Teléfono, email, dirección postal, fotocopia del DNI/NIE/PASAPORTE del solicitante y fotografía reciente (Tipo DNI).

Art. 2.1.3 Menores de edad: Se deberá solicitar creación de usuario, enviando los archivos anteriores más: autorización paterna/materna o del tutor (enlace), fotocopia del documento de identidad de la persona que autoriza al menor (ambas caras), número de teléfono del tutor y dirección postal completa. Al email: [comision.simracing@rfeda.es](mailto:comision.simracing@rfeda.es). Si un menor dispone de usuario creado de temporadas anteriores el usuario de acceso es el utilizado en esas temporadas.

### Art. 2.2. Equipo Virtual (eTEAM).

Art. 2.2.1. IMPORTANTE CREACIÓN USUARIO ETEAM: se deberá solicitar la creación del usuario para la zona privada RFEDA, adjuntando Nombre del equipo, Copia del CIF del equipo o en su defecto fotocopia del DNI/NIE/PASAPORTE del representante y logotipo del Club en formato GIF al email [comision.simracing@rfeda.es](mailto:comision.simracing@rfeda.es), (equipos con usuario creado en temporadas anteriores no deben realizar este paso). Si un equipo dispone de usuario creado de temporadas anteriores el usuario de acceso es el utilizado en esas temporadas.

Art. 2.2.2. VALIDEZ: requerida para representar a varios vehículos en las competiciones virtuales auspiciadas por la RFEDA para la temporada 2024.

Art. 2.2.3. REQUISITOS: El solicitante deberá cumplimentar todos los datos de contacto requeridos (teléfono, email, dirección postal).

## Art. 3. Tarifas:

Piloto/Copiloto Virtual (EPIL): 15€.

Equipo Virtual (eTEAM): 45€.

## Art. 4. Problemas técnicos o dudas.

Art. 4.1. Email: la persona/equipo con problemas, envíe un email, explicando claramente los problemas que tiene. (a poder ser con el email el cual va utilizar en la cuenta de la web RFEDA). Email Contacto - [comision.simracing@rfeda.es](mailto:comision.simracing@rfeda.es).

Art. 4.2. Discord: la persona/equipo con problemas, debe acceder al Discord Oficial Virtual RFEDA. En el canal [✂-resolución-de-problemas](#). Abrir un ticket pulsando sobre el canal y explicar el caso.