



ESL Mapfre Racing Series

Reglamento deportivo

Artículo 1.	Organización.....	2
Artículo 2.	Participantes.....	2
Artículo 3.	ESL Mapfre Racing Series - Inscripción	2
Artículo 4.	Inscripción como participante	3
Artículo 5.	Responsabilidad Individual	3
Artículo 6.	Identificación del vehículo.....	3
Artículo 7.	Comportamiento en la pista.....	3
Artículo 8.	Abandonos y desconexiones.....	4
Artículo 9.	Resultados provisionales y definitivos	5
Artículo 10.	Oficiales.....	5
Artículo 11.	Infracciones	6
Artículo 12.	Comportamiento fuera de la pista.....	7
Artículo 13.	Reclamaciones	7
Artículo 14.	Penalizaciones.....	7
Artículo 15.	Verificaciones técnicas	8
Artículo 16.	Instrucciones y comunicaciones	9
Artículo 17.	Imagen de marca.....	9
Artículo 18.	Sistema de competición.....	10
Artículo 19.	Programa.....	10
Artículo 20.	Clasificación: Hotlaps	12
Artículo 21.	Fase Regular	12
Artículo 22.	Puntuaciones en la Fase Regular.....	13
Artículo 23.	Finales	14
Artículo 24.	Puntuaciones en las Finales.....	14
Artículo 25.	Clasificación del Campeonato	14
Artículo 26.	Premios	15



Artículo 1. Organización

- 1.1. Los Reglamentos Técnico y Deportivo serán aplicables por la Organización durante todo el Campeonato.
- 1.2. No obstante, dichos Reglamentos podrán ampliarse mediante anexos y notas informativas que serán comunicadas de forma fehaciente a los participantes.
- 1.3. Todos los casos no especificados en estos Reglamentos, al igual que otras dudas sobre su interpretación serán resueltos por el Comité Organizador.
- 1.4. Todos los pilotos están obligados a conocer estos Reglamentos, que se les han proporcionado antes de la competición, teniendo que respetar su contenido y no podrán alegar su ignorancia.

Artículo 2. Participantes

- 2.1. La ESL Mapfre Racing Series es una competición de carácter internacional, está abierta a los pilotos de todos los países y sus idiomas oficiales serán el español y el inglés.
- 2.2. Los pilotos interesados en participar en la ESL Mapfre Racing Series deberán solicitar su inscripción como participante a los organizadores. Los pilotos que participen en cualquiera de las sesiones que cuentan para la clasificación para la Fase Regular serán considerados también como participantes.

Artículo 3. ESL Mapfre Racing Series - Inscripción

- 3.1. Los pilotos se comprometen a respetar todo lo establecido en el presente Reglamento y otras normas a aplicar. La no observancia de estas cláusulas puede conllevar la exclusión de este Campeonato.
- 3.2. La ESL Mapfre Racing Series se considera una competición reservada, por lo que el Comité Organizador estudiará todas las solicitudes de inscripción, teniendo derecho a rechazarlas.
- 3.3. Los participantes se inscribirán formando parte de un equipo que podrá componerse por un mínimo de 2 y un máximo de 4 pilotos. En ningún caso se admitirán inscripciones de participantes sin equipo.
- 3.4. Los equipos podrán inscribir nuevos participantes sólo en caso de que alguno de los ya inscritos cause baja, y sólo podrán hacerlo al iniciarse la Fase Regular o las Finales
- 3.5. Al formalizar la inscripción deberán hacer constar su nick de rFactor 2 y el equipo con el que se inscriben; ambos datos no se podrán modificar durante la duración del Campeonato.
- 3.6. Las solicitudes de inscripciones incompletas o incorrectas no tendrán validez y no darán ningún derecho hasta que se completen adecuadamente.
- 3.7. La inscripción en el Campeonato será totalmente gratuita.



Artículo 4. Inscripción como participante

- 4.1. Cada participante se compromete cumplir la reglamentación técnica y deportiva y respetar el juego limpio.
- 4.2. Autoriza a los organizadores y a sus patrocinadores, el uso de su nombre y su imagen en todas las comunicaciones y actos públicos relacionados con la competición.
- 4.3. Se compromete a no manipular, ni intentar manipular, el software, los programas, las aplicaciones o el sistema que son la base, o la plataforma tecnológica para el desarrollo de la competición, o sus sistemas de control.
- 4.4. Conoce y acepta los sistemas de verificación técnica que se aplican y actúan de manera automática, dando como resultado decisiones inapelables.
- 4.5. Acepta la responsabilidad en que podría incurrir por utilizar la imagen, el diseño, los nombres comerciales, o cualquier derecho registrado y protegido por derechos de propiedad de terceros, sin la debida autorización, que podría ser requerida por los organizadores.

Artículo 5. Responsabilidad Individual

- 5.1. Todos los pilotos aceptan cualquier tipo de riesgo derivado de su participación en esta competición, entendiendo que estos riesgos incluyen todo lo derivado del uso de hardware y software requerido para participar en el Campeonato, al igual que cualquier actividad que el piloto tenga que hacer para su preparación y participación en la competición.
- 5.2. Está completamente prohibido ocupar el lugar de otra persona. Hacer esto traerá la exclusión del Campeonato.

Artículo 6. Identificación del vehículo

- 6.1. Para la Fase de Clasificación, todos los participantes utilizarán cualquiera de las libreas disponibles en el mod que proporcionarán los organizadores.
- 6.2. Para la Fase Regular y las Finales, los equipos personalizarán las libreas de sus pilotos con los colores y logos de su equipo, manteniendo los de los patrocinadores en las posiciones en las que estén en las plantillas que se les proporcionarán.

Artículo 7. Comportamiento en la pista

- 7.1. Los incidentes deliberados en la pista supondrán la exclusión de la competición.
- 7.2. Si un piloto adelanta a otro de forma irregular, o le supera en una colisión, deberá disminuir la velocidad, salir de la línea de carrera y esperar hasta que el piloto perjudicado recupere su posición.
- 7.3. Si los comisarios descubriesen evidencias de que algún piloto haya violado esta regla o perciben intencionalidad en una colisión, el piloto que la causó será penalizado.



- 7.4. Al tratar de superar a los otros pilotos se tiene que mantener cierta precaución, intentándolo sólo cuando el piloto que va detrás tiene ventaja en comparación con el precedente. Esta ventaja se podría determinar por haberle superado o por ir en paralelo, pero con una mejor posición para tomar la siguiente curva.
- 7.5. Se puede defender la posición, pero siempre dentro de los límites de la pista; sin embargo, las maniobras susceptibles de molestar a otros pilotos, tales como cambiar varias veces de dirección para defender una posición, golpear a otro vehículo o arrastrarlo deliberadamente más allá del borde de la pista, o proceder a cualquier otro cambio anormal de dirección, están estrictamente prohibidas.
- 7.6. Si un piloto, por alguna razón, no puede mantener un ritmo similar al resto de los pilotos, tendrá que dejarse adelantar cuando se acerquen para no ser un obstáculo.
- 7.7. Se espera que los pilotos con vuelta perdida hagan que los adelantamientos sean más fáciles para los líderes. Todos los pilotos que van a ser doblados deben hacer que la maniobra sea lo más segura posible.
- 7.8. Los pilotos deben utilizar la pista en todo momento. Para disipar cualquier duda, las líneas blancas que definen los bordes de la pista se considera que forman parte de la misma, pero no los bordillos y/o pianos. Se considerará que un piloto ha salido de la pista si ninguna parte de su vehículo permanece en contacto con ella. Si un vehículo se sale de la pista por una razón cualquiera, el piloto puede reincorporarse a la misma. Sin embargo, solo podrá hacerlo cuando sea seguro y sin obtener ventaja alguna.
- 7.9. Se prohíbe el uso de trucos conocidos o desconocidos que alteren las reglas lógicas de la competición. La violación de esta regla supondrá la exclusión de la carrera.

Artículo 8. Abandonos y desconexiones

- 8.1. Cuando un piloto tenga que abandonar una sesión, debe evitar cualquier situación de riesgo para el resto de pilotos.
- 8.2. Si un piloto sufre una desconexión del servidor, no debe tratar de ponerse en contacto con el Director Deportivo de Carreras Virtuales. Si se produce una desconexión masiva, el DDCV se pondrá en contacto con todos los pilotos para reiniciar la carrera, si esto fuera posible.
- 8.3. Como norma general, en caso de desconexión masiva, se seguirán las siguientes reglas a menos que el Director Deportivo y/o el Director Técnico piensen que se debe tomar una acción diferente:
 - Se considerará como "desconexión masiva" cuando más del 50% de los pilotos hayan perdido la conexión con el servidor en un corto período de tiempo (1 minuto).
 - En el caso de que el líder de la carrera hubiese completado el 75% de las vueltas de la misma, redondeado a la unidad superior, los resultados que se hubiesen registrado en la penúltima vuelta completada por el líder serán considerados definitivos.



- Si ese porcentaje no se completa, a todos los pilotos se les indicará el procedimiento a seguir para volver a acceder al servidor para completar la carrera. En este caso el procedimiento será el siguiente:
 - Los pilotos volverán a entrar en el servidor. Volverán a la pista y restablecerán las comunicaciones, si estaban caídas.
 - Se darán varios minutos de calentamiento mientras se establece la parrilla de salida para el reinicio de la carrera. Este período dependerá del tiempo necesario para que los Directores y los Comisarios de Carrera completen este trabajo.
 - La parrilla se formará de acuerdo a las posiciones que los pilotos tuvieron en la penúltima vuelta que el líder completó, anterior al fallo del servidor. Los pilotos que no estaban corriendo en este momento no podrán participar en el reinicio.

8.4. Una desconexión aislada se considerará como retirada debido a un fallo mecánico.

Artículo 9. Resultados provisionales y definitivos

- 9.1. En cada carrera, el piloto considerado como ganador será el que cubra la longitud de la misma en el menor tiempo posible. Todos los pilotos estarán clasificados de acuerdo al número de vueltas realizadas, y aquellos con las mismas vueltas completadas serán clasificados de acuerdo al orden de llegada a la línea de meta.
- 9.2. Los puntos de los pilotos que llegasen al mismo tiempo serán sumados y repartidos entre ellos a partes iguales.
- 9.3. Todos los pilotos que hayan completado, al menos, el 75% de las vueltas hechas por el ganador (redondeándolo a la unidad más alta) se clasificarán y obtendrán puntos, aunque no llegaran a la meta después de haberlo hecho el líder.
- 9.4. Una vez finalizada la carrera, cada piloto volverá conduciendo su coche hasta el box y tendrá que mantenerse conectado hasta que termine la sesión.
- 9.5. Todas las sanciones y otras variables tenidas en cuenta por el software se aplicarán en los resultados provisionales. En caso de error, será corregido por los oficiales antes de publicar los resultados definitivos.
- 9.6. Todas las sanciones dadas con anterioridad o durante la carrera se aplicarán también en los resultados provisionales.
- 9.7. Los resultados provisionales se publicarán en el tablón de anuncios oficial de la web del Campeonato después de cada carrera.
- 9.8. El informe de los Comisarios de la carrera será publicado cuando esté terminado junto con los resultados finales definitivos.

Artículo 10. Oficiales

- 10.1. Durante todas las carreras de la Fase Regular, así como en las Finales, habrá los siguientes oficiales:



- Un Director Deportivo de Carreras Virtuales (DDCV), que coordinará y regulará el correcto desarrollo del evento, incluyendo calificación, calentamiento y sesiones de carrera. Además, controlará que se cumplan los reglamentos deportivos y establecerá sanciones cuando sea necesario junto con el Comisario Deportivo de Carrera Virtual.
- Un Director Técnico de Carreras Virtuales (DTCV), que controlará el software necesario y su correcto funcionamiento, verificando que todos los coches participantes cumplen con el Reglamento Técnico, ejecutará las penalizaciones y aplicará las instrucciones solicitadas por el DDCV y el CDCV. Sus decisiones sobre asuntos técnicos serán inapelables.
- Un Comisario Deportivo de Carrera Virtual (CDCV), que desempeñará el papel del Colegio de Comisarios Deportivos de una competición real, en coordinación con el DDCV, y su opinión prevalecerá en caso de discrepancia con el DDCV. También estará a cargo de tomar las decisiones de cada carrera virtual, con los incidentes relevantes ocurridos durante éstas, y aprobará la clasificación final junto con el DDCV y el DTCV.

Artículo 11. Infracciones

- 11.1. Todas las acciones especificadas en este Reglamento y en el Reglamento Técnico serán consideradas infracciones, incluyendo las siguientes:
- Desobedecer a las indicaciones, instrucciones o comunicaciones del personal oficial o de los organizadores de este campeonato.
 - Causar un contacto evitable.
 - Causar un accidente en el coche de otro piloto.
 - Forzar a alguien a abandonar la pista.
 - Causar una penalización o la pérdida de posiciones a otro piloto.
 - Conducir fuera de los límites de la pista obteniendo ventaja al hacerlo.
 - Cambiar la línea más de una vez defendiendo una posición.
 - Dificultar o evitar ilegítimamente cualquier maniobra lícita de adelantamiento.
 - No hacer los adelantamientos más fáciles al ser doblado.
 - Superar de manera ilegítima a cualquier otro piloto.
 - Mostrar falta de control del vehículo.
 - No retornar el coche a boxes después de completada la carrera.
 - No dar las pruebas necesarias para la verificación técnica.
 - En general, cualquier conducta que por comisión u omisión sea contraria al orden deportivo que debe predominar en las carreras de coches.
- 11.2. Todos los pilotos prestarán atención a las instrucciones que se publiquen en la web del Campeonato o les sean remitidas a su propia dirección de correo electrónico, donde algunos detalles del actual Artículo podrían ser ampliados y/o aclarados.



Artículo 12. Comportamiento fuera de la pista

- 12.1. En cualquier comunicación verbal o escrita, está completamente prohibido insultar, hacer comentarios despectivos o mostrar cualquier actitud inadecuada o contra el desarrollo correcto de la competición.
- 12.2. El incumplimiento del apartado anterior será punible, correspondiendo a la comisión organizadora la evaluación de la importancia de la infracción y, según ella, su correspondiente sanción.

Artículo 13. Reclamaciones

- 13.1. Los participantes dispondrán de un botón para reclamaciones proporcionado por la organización. El piloto debe asignar una tecla, o un botón en el volante para esa función. La intención es facilitar la forma de denunciar un incidente y se espera que los pilotos no abusen del sistema o se tomarían medidas al respecto. Justo después de un incidente, el piloto sólo tendrá que pulsar esa tecla y recibirá el mensaje: "Incidente reportado a los comisarios."
- 13.2. Si algún piloto ve alguna infracción durante el desarrollo de una sesión, se lo comunicara a los comisarios durante esa sesión o cuando termine a la dirección de correo electrónico existente para ese propósito en un período máximo de 30 minutos después del final. Se enviará a las personas adecuadas para el estudio y resolución de la reclamación, según los hechos expuestos.
- 13.3. Aparte de eso, todas las acciones en las que se podría aplicar una penalización podrán ser estudiadas automáticamente.
- 13.4. Después de cerrar el período de reclamaciones de una carrera, la decisión se tomará dentro de las 48 horas siguientes.
- 13.5. La decisión aclarará si se ha cometido una infracción, al igual que el (los) piloto(s) que está(n) involucrado(s) y si se castiga y la penalización aplicable.
- 13.6. Un piloto puede dirigir sus alegaciones en última instancia al Comité Organizador con una caución de 100 €, que en caso de que la resolución esté a favor del reclamante esta caución le será devuelta. Esta decisión es inapelable.

Artículo 14. Penalizaciones

- 14.1. Las infracciones a este Reglamento Deportivo y/o a las normas técnicas de la ESL Mapfre Racing Series serán sancionadas según su gravedad, pudiendo llegar a la exclusión de la carrera o de todo el Campeonato.
- 14.2. El poder disciplinario se aplicará:
 - Por los Oficiales, tal y como se contempla en el Artículo 10.
 - Por el Director Deportivo de Carreras Virtuales (DDCV), para todas las posibles infracciones relacionadas con el comportamiento o la actitud de los pilotos mientras participan en el Campeonato, durante las Clasificaciones, en la Fase Regular o en las Finales, y en términos que no estén previstos en los Reglamentos Deportivo y Técnico de la ESL Mapfre Racing Series.



- Por el Comité Organizador, por todas las actitudes posibles contra las normas de la ESL Mapfre Racing Series que no sean consideradas por ninguno de los oficiales.
- 14.3. Como regla general, pero no exclusiva, se podrán aplicar las siguientes penalizaciones:
- Las infracciones cometidas en las sesiones de clasificación traerán la anulación de tantas vueltas cronometradas como sean consideradas convenientes, o penalizaciones de la pérdida de posiciones en la parrilla de salida, o la exclusión de la carrera en los casos más severos.
 - Adición de algunos segundos al resultado de la carrera.
 - Penalización en posiciones en el resultado de la carrera.
 - Penalización de Drive Through: pasando por el pit lane, sin hacer ninguna parada y volviendo a la pista.
 - Stop and Go: entrar en el pit lane, parar en su zona de pit y volver a la pista.
 - Exclusión, como la penalización más severa a aplicar durante una carrera. Generalmente, se aplicará cuando consista en reincidencias o se haya creado una situación extremadamente peligrosa.
 - Las penalizaciones aplicadas por el software.
 - Cualquier otra considerada adecuada y proporcional a la infracción cometida.
- 14.4. Cuando un piloto recibe una penalización de Drive Through o Stop and Go, tiene 5 vueltas después de su aplicación para cumplir con la pena. Si no lo hace, recibirá una bandera negra o descalificación de la carrera. Si se aplica una penalización con menos de 5 vueltas para terminar la carrera y el piloto no cumple con la penalización, un tiempo estipulado por el software será añadido a su tiempo final.
- 14.5. Otras sanciones podrán ser aplicadas por los organizadores.

Artículo 15. Verificaciones técnicas

- 15.1. En todo momento los pilotos que estén dentro de los servidores del Campeonato deberán mantener funcionando correctamente todos los sistemas de control. Incumplir esta norma podría suponer la eliminación de sus tiempos, la descalificación de la carrera, del evento o incluso del Campeonato. Así que todos los pilotos atenderán de inmediato cualquier aviso de los organizadores acerca de algún tipo de fallo en los sistemas de control en su ordenador.
- 15.2. Las verificaciones técnicas están reguladas en el Reglamento Técnico de la ESL Mapfre Racing Series.
- 15.3. Queda prohibido todo aquello que no esté expresamente autorizado en el Reglamento Técnico de la ESL Mapfre Racing Series, o en sus anexos.
- 15.4. Los organizadores podrán verificar lo que crean conveniente para garantizar el cumplimiento de la normativa vigente, obligando a todos los pilotos a pasar esta verificación.



- 15.5. Todo piloto que rechace pasar cualquier control técnico será excluido de la competición.
- 15.6. Cualquier modificación del software está prohibida, al igual que no utilizar el software requerido.
- 15.7. Si algún piloto detecta algún error de ejecución del software de los organizadores, tendrá que informarles para que puedan solucionarlo lo antes posible.

Artículo 16. Instrucciones y comunicaciones

- 16.1. El tablón de anuncios oficial es el lugar donde se publicarán todas las comunicaciones oficiales y que cada piloto tendrá que consultar regularmente, aunque puede recibir alguna información personal. Este tablón de anuncios estará en la web del Campeonato.
- 16.2. Todas las comunicaciones privadas realizadas por correo electrónico serán también válidas. Los pilotos son responsables de tomar las medidas adecuadas y proporcionar como correo electrónico una dirección valida donde el servidor no filtre como spam los mensajes enviados por los organizadores. Las direcciones desde donde los comisarios y organizadores escribirán a los pilotos son las siguientes:
 - stewards@staff.eslgaming.com
 - directors.racing@staff.eslgaming.com
- 16.3. Los resultados de la clasificación y/o carrera se publicarán en el tablón de anuncios de la web del campeonato.
- 16.4. Los participantes deben estar disponibles durante todas las clasificaciones y carreras, al igual que durante media hora antes y después de éstas. Tendrán que hacer posible la comunicación de audio durante todo este período.
- 16.5. Una decisión en la que se le requiera actuar a cualquier piloto deberá ser cumplida inmediatamente, no importa si él quiere apelar o comentar después de la carrera.
- 16.6. Los Oficiales harán un briefing hablado antes de las carreras a todos los participantes y también podrían dar instrucciones durante la propia carrera. Los organizadores no van a comprobar quién está escuchando a los Oficiales o no, es sólo responsabilidad del piloto. En cualquier caso, si un piloto no atendiera el briefing ni ninguna instrucción durante la carrera será responsabilidad suya y nunca podrá obtener una ventaja de ello.

Artículo 17. Imagen de marca

- 17.1. Los pilotos tendrán en todo momento, durante todo el Campeonato, una actitud y comportamiento favorables a las empresas patrocinadoras de ESL Mapfre Racing Series, quedando prohibido perjudicarlas de cualquier forma.
- 17.2. Los pilotos se comprometen a realizar entrevistas, videos y otras actividades de impacto o promoción requeridas por los organizadores.



- 17.3. Sobre la base de las características especiales del patrocinio de esta competición, los organizadores tienen los derechos de reproducción y difusión de los vídeos, imágenes y emisiones de los eventos establecidos en el calendario de la misma. Se prohíbe hacer un mal uso de ellos. Asimismo, está expresamente prohibida su difusión en cualquier medio o en Internet sin la debida autorización del Comité Organizador. Todas las imágenes deben estar a disposición de los organizadores.
- 17.4. Cualquier persona o entidad incluidos los participantes, podrá publicar y distribuir fotos y/o videos del Campeonato respetando siempre la imagen original y sin hacer un uso comercial sin autorización previa para ello.

Artículo 18. Sistema de competición

- 18.1. El Campeonato se iniciará para todos los participantes debidamente inscritos con una fase de Clasificación mediante el sistema de Hotlaps
- 18.2. Los 14 equipos que hayan logrado clasificarse pasarán a la Fase Regular en la que se celebrarán 6 carreras a las que cada equipo presentará dos pilotos.
- 18.3. Los 6 equipos que hayan obtenido más puntos en la Fase Regular pasarán a la Final, en la que se disputarán 3 carreras a las que cada equipo presentará 2 pilotos.
- 18.4. Las fechas y horas de cada fase se especifican en el Artículo 19.

Artículo 19. Programa

- 19.1. El calendario del Campeonato es el siguiente (todas las horas CET):
- Fase Clasificatoria.
 - Del 30 de abril a las 10:00 al 6 de mayo a las 23:59.
 - Circuito: Palm Beach International Road Course (Palm Beach, FL. USA).
 - Vehículo: Renault Clio Cup 2010.
 - Media Day
 - 18 de mayo en las oficinas de ESL. Puerto de Navacerrada, 94. Móstoles.
 - Fase Regular. Primera carrera.
 - Del 26 de mayo a las 0:00 al 29 de mayo a las 20:00, clasificación.
 - 1 de junio a las 19:00, carrera.
 - Circuito: Mills Metropark Outer Loop B.
 - Vehículo: Corvette CSRGT2.
 - Fase Regular. Segunda carrera.
 - Del 2 de junio a las 0:00 al 5 de junio a las 20:00, clasificación.
 - 8 de junio a las 19:00, carrera.
 - Circuito: Lime Rock Park.
 - Vehículo: Renault Megane Trophy.



- Fase Regular. Tercera carrera.
 - Del 9 de junio a las 0:00 al 12 de junio a las 20:00, clasificación.
 - 15 de junio a las 19:00, carrera.
 - Circuito: Brianza 1966 Alternate.
 - Vehículo: EVE Historics F1.

- Fase Regular. Cuarta carrera.
 - Del 16 de junio a las 0:00 al 19 de junio a las 20:00, clasificación.
 - 22 de junio a las 19:00, carrera.
 - Circuito: Toban Long.
 - Vehículo: Corvette CSRGT2.

- Fase Regular. Quinta carrera.
 - Del 23 de junio a las 0:00 al 26 de junio a las 20:00, clasificación.
 - 29 de junio a las 19:00, carrera.
 - Circuito: Autódromo di Mores.
 - Vehículo: Renault Megane Trophy.

- Fase Regular. Sexta carrera.
 - Del 30 de junio a las 0:00 al 3 de julio a las 20:00, clasificación.
 - 6 de julio a las 19:00, carrera.
 - Circuito: Montecarlo 1966.
 - Vehículo: EVE Historics F1.

- Finales. Primera carrera.
 - 18 de julio de las 18:00 a las 18:30, clasificación.
 - 19 de julio a las 19:00, carrera.
 - Circuito: Portugal 2009 GP Layout.
 - Vehículo: McLaren MP4-13.

- Finales. Segunda carrera.
 - 18 de julio de las 19:00 a las 19:30, clasificación.
 - 20 de julio a las 19:00, carrera.
 - Circuito: Longford 1967.
 - Vehículo: AC 427 SC Cobra.

- Finales. Tercera carrera.
 - 18 de julio de las 20:00 a las 20:30, clasificación.
 - 21 de julio a las 19:00, carrera.
 - Circuito: Lousissiana Indy Grand Prix.
 - Vehículo: Dallara DW 12.



Artículo 20. Clasificación: Hotlaps

- 20.1. Los pilotos tendrán siete días para marcar tiempos de una vuelta. Podrán rodar tantas vueltas como quieran y los tiempos obtenidos quedarán registrados.
- 20.2. Sólo se contabilizarán los tiempos de vuelta "legales" (respetando los límites de pista) obtenidos por cada piloto en los servidores del Campeonato proporcionados para las Hotlaps. Las vueltas hechas en servidores de prácticas libres no serán tenidas en cuenta. Sólo se contabilizarán las vueltas completadas dentro de los días del calendario oficial, aunque podrán revisarse posteriormente.
- 20.3. Si un piloto está seguro de que su mejor tiempo de vuelta es válido y no aparece en los resultados oficiales tras de un tiempo prudencial, por favor contacte cuanto antes con la dirección de correo electrónico de los comisarios indicada en Artículo 16.2.
- 20.4. En el caso de que dos o más contendientes tengan el mismo tiempo de vuelta (hasta milésimas de segundo), estos pilotos serán colocados en el orden cronológico en que lo obtuvieron
- 20.5. Los equipos que hayan obtenido el mejor tiempo combinado de cada uno de los 7 días de las Hotlaps (la suma de los mejores tiempos de dos pilotos de dicho equipo, obtenidos en el mismo día), se clasificarán directamente para la Fase Regular en la que ya estarán clasificados los 3 equipos que obtuvieron las tres primeras plazas en la edición anterior de la ESL Mapfre Racing Series.
- 20.6. Los 4 equipos españoles, o con mayoría de pilotos de esta nacionalidad del resto de participantes que hayan obtenido los mejores tiempos combinados a lo largo de todas las Hotlaps (la suma de los dos mejores tiempos de dos pilotos de dicho equipo obtenidos durante los seis días de Hotlaps), se clasificarán para la Fase Regular.

Artículo 21. Fase Regular

- 21.1. En cada una de las carreras de la Fase Regular, los participantes podrán acceder al servidor para practicar con el vehículo y circuito correspondientes seis días antes de la fecha de la carrera.
- 21.2. Desde entonces y hasta 72 horas antes de la carrera se realizará la Clasificación para establecer la parrilla, mediante Hotlaps en las que los pilotos rodarán marcando tiempos con un límite de 15 vueltas incluyendo las de entrada y salida.
- 21.3. El día de la carrera se iniciará con un briefing en el que los comisarios harán las últimas aclaraciones a los pilotos, y éstos podrán salir después a pista para hacer un calentamiento durante el cual se ajustará la parrilla en los servidores para poder comenzar la carrera.
- 21.4. La duración de las carreras será de entre 40 y 45 minutos, pero en cada una de ellas se indicará el número de vueltas dependiendo del vehículo y del circuito, para que se puedan recorrer dichas vueltas en el tiempo establecido.
- 21.5. En cada carrera habrá dos vueltas, denominadas "Vuelta Mapfre" y "Vuelta Movistar", que se comunicarán a los pilotos antes de la salida, en la que los que obtengan los tres mejores tiempos recibirán puntos adicionales a los que logren al final.



Artículo 22. Puntuaciones en la Fase Regular

22.1. En cada una de las carreras de la Fase Regular se otorgarán los siguientes puntos dependiendo de la posición obtenida por cada piloto que tenga derecho a recibirlos, de acuerdo con lo que se indica en el Artículo 9.3:

POSICIÓN	PUNTOS
1	50
2	45
3	41
4	37
5	34
6	31
7	28
8	26
9	24
10	22

POSICIÓN	PUNTOS
11	20
12	18
13	16
14	15
15	14
16	13
17	12
18	11
19	10
20	9

POSICIÓN	PUNTOS
21	8
22	7
23	6
24	5
25	4
26	3
27	2
28	1

22.2. Adicionalmente se otorgarán los siguientes puntos dependiendo de la posición que hubiesen obtenido los pilotos en la Clasificación:

POSICIÓN	PUNTOS
1	5
2	4
3	3
4	2
5	1

22.3. Los pilotos que consigan el mejor tiempo en la Vuelta Mapfre y en la Vuelta Movistar de cada carrera, que serán elegidas previamente por los oficiales y comunicadas antes de la salida, obtendrán 3 puntos más; los que consigan el segundo mejor tiempo obtendrán 2 puntos más y los que consiga el tercer mejor tiempo obtendrán 1 punto más.



Artículo 23. Finales

- 23.1. Las finales del Campeonato se celebrarán de forma presencial en lugar y fecha a determinar entre los días 19 a 21 de Julio.
- 23.2. Constarán de 3 carreras que se celebrarán en 3 circuitos y con vehículos diferentes.
- 23.3. Las clasificaciones de cada una de ellas se celebrarán un día antes de las carreras.
- 23.4. Al tratarse de eventos presenciales, el briefing se hará del mismo modo antes de cada carrera, y los pilotos dispondrán de unos minutos de calentamiento.
- 23.5. La duración de cada carrera será de unos 30 minutos, aunque se establecerá por número de vueltas que se calcularán de acuerdo al vehículo y al circuito.

Artículo 24. Puntuaciones en las Finales

- 24.1. En cada una de las carreras de las Finales se otorgarán los siguientes puntos dependiendo de la posición obtenida por cada piloto que tenga derecho a recibirlos, de acuerdo con lo que se indica en el Artículo 9.3:

POSICIÓN	PUNTOS	POSICIÓN	PUNTOS
1	25	7	7
2	20	8	5
3	16	9	4
4	13	10	3
5	11	11	2
6	9	12	1

Artículo 25. Clasificación del Campeonato

- 25.1. En la Fase Regular la clasificación final de los equipos se hará sumando los puntos obtenidos por los dos pilotos de cada equipo en cada una de las 6 carreras.
- 25.2. En caso de empate a puntos entre dos o más equipos, el orden se establecerá contabilizando el número de mejores posiciones obtenidas por cada equipo.
- 25.3. Si aun así prevaleciese el empate, se decidirá ordenando a los equipos empatados según el mejor tiempo combinado obtenido en la Fase de Clasificación.
- 25.4. En las Finales la clasificación final de los equipos se hará sumando los puntos obtenidos por los dos pilotos de cada equipo en cada una de las 3 carreras.
- 25.5. En caso de empate a puntos entre dos o más equipos, el orden se establecerá contabilizando el número de mejores posiciones obtenidas por cada equipo.



25.6. Si aun así prevaleciese el empate, se decidirá ordenando a los equipos empatados según la posición en la que terminaron la Fase Regular.

Artículo 26. Premios

26.1. El importe de los premios que se otorgarán a los equipos finalistas será:

POSICIÓN	PREMIO
1º	6000 €
2º	4000 €
3º	2600 €
4º	1800 €
5º	1400 €
6º	1000 €

26.2. Además, en cada carrera de la Fase Regular, los equipos de los pilotos que consigan los mejores tiempos en la Vuelta Mapfre y en la Vuelta Movistar recibirán 100 €.