



**Reglamento oficial de ESL Racing Series  
Season III**

**Este reglamento es única y exclusivamente para uso en iRacing  
en ESL Racing Series de Mapfre.**

**Las normas pueden verse afectadas a cambios si se detecta  
alguna anomalía, o si cualquier circunstancia lo requiere.**



## **ÍNDICE DE CONTENIDOS**

### **1. INTRODUCCIÓN**

### **2. INSCRIPCIONES**

2.1. PLAZAS

2.2 ASIGNACIÓN DE PLAZAS

2.3 COSTE DE LA INSCRIPCIÓN

2.4 CONDICIONES PARA PARTICIPAR

2.5 INFORMACIÓN PARA LOS PILOTOS CLASIFICADOS

### **3. INFORMACIÓN DEL PILOTO**

### **4. MEDIA DAY**

### **5. CLASIFICATORIO**

### **6. FORMATO DEL CAMPEONATO**

### **7. CALENDARIO**

### **8. CONFIGURACIÓN DE LA HOST**

### **9. PUNTUACIONES**

### **10. COMPORTAMIENTO DEL PILOTO EN EL CAMPEONATO**

### **11. SANCIONES EN LA FASE DE 6 CARRERAS**

CATÁLOGO DE SANCIONES

### **12. REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA PARA LA FINAL PRESENCIAL Y CATÁLOGO DE SANCIONES.**

CATÁLOGO DE SANCIONES DE LA FINAL

### **13. SANCIONES ECONÓMICAS**

### **14. APELACIONES**

### **15. RETRANSMISIÓN**

15.1 RETRANSMISIONES O STREAMINGS DE LOS PILOTOS

15.2 SKINS DE LOS COCHES

### **16. COMUNICACIÓN**

### **17. PREMIOS**

### **18. AYUDAS ECONÓMICAS**



# **1. INTRODUCCIÓN**

Campeonato individual de Road organizado por ESL Spain disputado en la plataforma iRacing.

## **INTRODUCCIÓN**

- a. Campeonato centrado en pruebas de tipo Road.
- b. El desconocimiento de las normas no exime de su cumplimiento por parte de todos los pilotos.
- c. Todo lo que se refleja en este reglamento es la normativa base del campeonato ESL Racing Series Season III.
- d. El contenido puede estar sujeto a modificaciones realizadas por parte de la organización de ESL Spain con el fin de mejorar en la medida de lo posible las condiciones del campeonato.
- e. En caso de la necesidad de cambiar algo del reglamento, se notificará a todos los participantes.
- f. La clasificación para el campeonato implica la aceptación del reglamento íntegro.





## **2. INSCRIPCIONES**

Cualquier piloto de la plataforma iRacing puede participar en el clasificatorio (mirar punto 5), sin necesidad de apuntarse en ningún registro.

### 2.1 PLAZAS

El número de plazas disponibles es de 16. La organización dispone de 8 plazas adicionales para invitaciones. En total suponen 24 pilotos los que disputarán el campeonato.

### 2.2 ASIGNACIÓN DE PLAZAS

A través del clasificatorio, se seleccionarán los 16 pilotos que obtendrán plaza en el campeonato.

### 2.3 COSTE DE LA INSCRIPCIÓN

Si obtienes plaza, la inscripción es GRATUITA.

### 2.4 CONDICIONES PARA PARTICIPAR

- Cada equipo solo puede tener como máximo 3 representantes entre los 24 pilotos.
- En caso de clasificarte para el PRESENCIAL, poder asistir a la misma y la asistencia al MEDIA DAY es obligatoria.
- Está completamente prohibido realizar streamings de las carreras de ninguna de las formas. Todos los detalles en el apartado “RETRANSMISIONES” en el punto 14 de este reglamento.

### 2.5 INFORMACIÓN PARA LOS PILOTOS CLASIFICADOS

Los pilotos que consigan plaza en el campeonato deberán de firmar un documento en el que se refleja que ambas partes aceptan el cumplimiento íntegro de este reglamento. La firma de este documento es obligatoria para poder participar en el mismo.

## **3. INFORMACION DEL PILOTO.**

Para participar en el campeonato, tendrá que facilitar los siguientes datos:

- Facilitar su ID en iRacing
- Equipo al que pertenece (si procede).
- Correo electrónico, donde recibirán toda la información relacionada con el campeonato, ya sea inscripciones, cambios si se produjeran, etc.
- Además de toda la información que precise ESL SPAIN para poder llevar a cabo todos los procedimientos que se necesiten.



## **4. MEDIA DAY**

Todos los pilotos clasificados para el campeonato DEBERÁN acudir al MEDIA DAY. Dicho evento es utilizado por ESL SPAIN para realizar todos los temas publicitarios, fotográficos y de vídeo e incluso un BRIEFING presencial con el STAFF de ESL RACING SERIES DE MAPFRE, encargados de toda la gestión deportiva del evento.

Además se firmará un documento con los pilotos para aceptar las condiciones de derechos de imagen.

**La fecha del MEDIA DAY es el 13 de OCTUBRE.**

Se mandará a los pilotos clasificados toda la información y horarios referentes a la celebración de este evento.

CONDICIONES PARA LA ASISTENCIA AL MEDIA DAY:

- Acudir con la vestimenta del equipo al que pertenece. Si el piloto no pertenece a ningún equipo, deberá venir con una vestimenta simple sin marcas, o de su propia marca personal.
- Acudir con pantalones largos.
- NO traer otras vestimentas de otros equipos que sean visibles a simple vista.
- NO traer una vestimenta con el logotipo de otra competición u organización, aunque se haga intento de ser tapado.
- Traer calzado apropiado: zapatos o zapatillas, y calcetines. NO se pueden traer sandalias, chancletas o algo que se le puede parecer.
- Se debe firmar un documento en el que los pilotos y miembros aceptan que permiten a ESL utilizar contenido video-fotográfico personal.



## 5. CLASIFICATORIO

### Configuración del Clasificatorio:

El formato del clasificatorio se llevará a cabo a través del sistema TIME ATTACK de iRacing. A partir del día 24 de septiembre a las 00:00h GMT (2:00h Madrid Time), habilitarán las salas en el propio simulador para poder realizar los tiempos durante una semana (hasta el 29/09 a las 00:00h GMT) las 24h del día.

- Circuito: **Circuit of the Americas Grand Prix**
- Coche: **Porsche 911 GT3 Cup**
- Setup Open
- Clima: PARTLY CLOUDY (78°F Temperatura ambiente, 55% Humedad, 2 mph viento con dirección NORTE).
- Sun: x0
- HORA EN EL CIRCUITO: Afternoon a día 15-05-2019
- Automatically clean marbles
- El estado de la pista según las oficinas de iRacing no lo podemos establecer nosotros, es default. Por lo que en principio será como todos los Time Attacks de iRacing, con la pista al 61%. Pero este dato no es 100% seguro hasta que se habiliten las salas.
- **INTENTOS**: Puedes intentar marcar el mejor tiempo en todas las sesiones que quieras hasta que se cierre el evento del Time Attack en iRacing el día 29 de septiembre.
- **EL TIEMPO VÁLIDO para conseguir plaza, será el mejor tiempo marcado en iRacing en el Time Attack. Los 16 mejores tiempos, serán a los que se otorguen plaza para el campeonato\***.

\*Dicho tiempo está supeditado a la comprobación por parte de los técnicos de iRacing. Es decir, realizarán las comprobaciones necesarias para asegurarnos que los pilotos clasificados no han suplantado la identidad del piloto. Una vez tengamos la confirmación por parte de iRacing, publicaremos los pilotos clasificados de manera oficial. Por lo tanto, los resultados que queden reflejados cuando termine el TIME ATTACK, no serán los oficiales hasta que la organización de ESL Racing Series Mapfre lo confirme. En caso de detectar que un piloto ha sido suplantado por otro, la organización tomará las medidas oportunas contra el piloto y el equipo al que pertenece.

NOTA: ESL Spain no se hace responsable de los problemas que puedan surgir en la configuración del TIME ATTACK por parte de iRacing. En caso de existir dicho problema, se lo notificaremos a iRacing para que lo subsane cuanto antes.



## 6. FORMATO DEL CAMPEONATO

El campeonato es en formato individual y tendrá 6 pruebas SEMANALES puntuables que darán acceso a la GRAN FINAL PRESENCIAL (Séptima y última prueba).

Durante las 6 pruebas semanales, se conseguirán puntos por resultado tras cada carrera (mirar punto 9). Una vez finalizadas las 6 carreras, los 12 pilotos con más puntos se clasificarán para la FINAL PRESENCIAL en las instalaciones de Motor & Sport Institute (MSI).

En la FINAL PRESENCIAL no habrá sistema de puntos y no se acumularán los conseguidos durante las 6 carreras anteriores. El piloto que gane la carrera será **EL CAMPEÓN DE ESL RACING SERIES DE MAPFRE DE LA SEASON III**. El resto de las posiciones se establecerán con el mismo criterio, por su posición al finalizar la carrera.

### MAPFRE FORMATO DE LAS CARRERAS

- Cada fecha de carrera estará compuesta por una carrera de "X" vueltas marcadas en el calendario.
- Las condiciones de Setups para cada carrera vendrá definida en el calendario.
- La clasificación de cada carrera para estipular el orden de salida se realizará en el modo LONE QUALY con 2 vueltas cronometradas.
- La climatología de cada prueba viene definida en el calendario.
- El estado de la pista será AUTOMÁTICO desde el comienzo de la host (10%). Tras cada sesión la goma en pista se irá acumulando. Las partículas (marbles) serán retirados tras cada sesión.
- Salida lanzada/parado: En el calendario se estipula el tipo de salida de cada prueba.







## 7. CALENDARIO

CIRCUITO	FECHA	COCHE	SETUP	CLIMA	SALIDA	FUEL (%)	LAPS
Road Atlanta Full Course	24/10/2019	Porsche 911 GT3 Cup	OPEN	Dinámico Noon 15/05/19	PARADO	35%	29
Daytona International Speedway ROAD Course	31/10/2019	Ferrari 488 GT3	FIXED	Dinámico Sunset 15/05/19	LANZADA	50%	23
Suzuka International Racing Course GP	07/11/2019	Dallara F3	OPEN	Dinámico Morning 15/05/19	PARADO	50%	22
Sebring International Raceway	14/11/2019	Ferrari 488 GT3	FIXED	Dinámico Afternoon 15/05/19	LANZADA	50%	21
Circuit of the Americas Grand Prix	21/11/2019	Dallara F3	OPEN	Dinámico Afternoon 15/05/19	PARADO	50%	21
Silverstone Circuit Grand Prix	28/11/2019	Porsche 911 GT3 Cup	OPEN	Dinámico Afternoon 15/05/19	PARADO	35%	19

### GRAN FINAL PRESENCIAL

CIRCUITO	FECHA	COCHE	SETUP	CLIMA	SALIDA	FUEL (%)	LAPS
Autódromo José Carlos Pace (Interlagos) Grand Prix	14/12/2019	Ferrari 488 GTE	OPEN	Dinámico Afternoon 15/05/19	LANZADA	60%	40

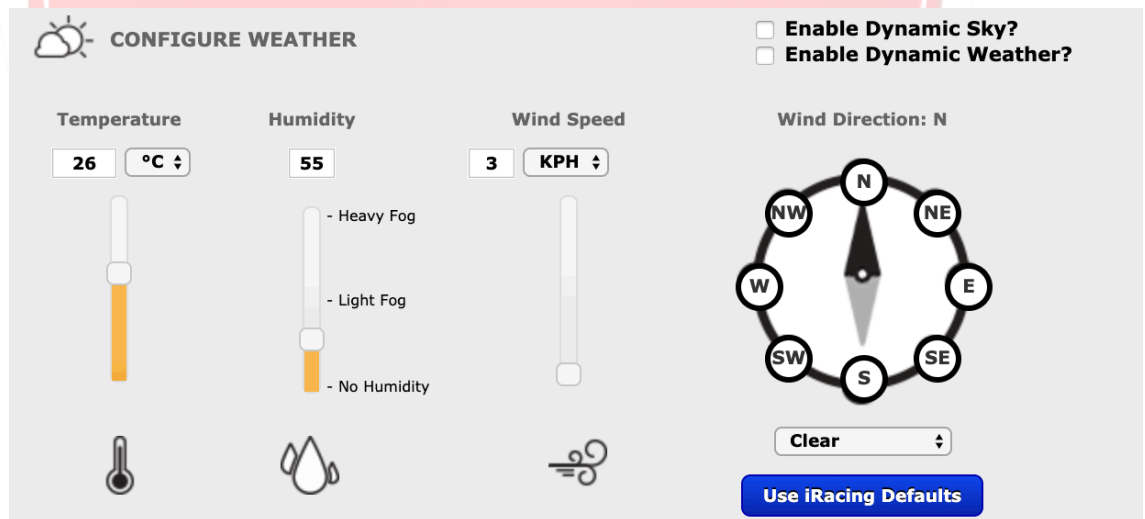


## 8. CONFIGURACIÓN DE LA HOST.

Toda la gestión del campeonato se realizará a través del sistema de ligas de iRacing. Se dará toda la información a los pilotos que se clasifiquen para el campeonato sobre este punto.

### Configuración de las 6 carreras on line:

- Servidor: NL - Amsterdam
- Hora de inicio DE LA HOST: 19:20h hora peninsular (Madrid).
  - La práctica tendrá una duración de 60 minutos.
- **Clasificación:** Se realizará el miércoles de cada semana en una host de horario 10:00 a 1:00h CEST en formato LONE QUALY donde se permitirán 2 vueltas cronometradas con las siguientes condiciones:
  - Setup Open
  - Clima: CLEAR (26°C Temperatura ambiente, 55% Humedad, 3km/h viento con dirección NORTE). De esta forma evitaremos los cambios de temperatura en pista debido a las nubes.



- 
- HORA EN EL CIRCUITO: Según la del calendario (Afternoon, noon, etc)
- Automatically clean marbles
- Estado de la pista 10%
- Formato Lone Qualifier
- 

**\*Cada piloto deberá mandar la replay de iRacing (.rpy) de las dos vueltas cronometradas al correo electrónico: [eslracingseries.es@staff.eslgaming.com](mailto:eslracingseries.es@staff.eslgaming.com) antes de las 9:00 CEST del jueves de cada jornada correspondiente.**

- Carrera: Por número de vueltas. 20:20h hora peninsular
- Límite de incidentes: x17
- Sin Fast Repairs
- Automatically clean marbles tras cada sesión: ACTIVADO (Limpieza de la pista).
- Estado de la pista: AUTOMÁTICO (La host comienza al 10%)



**Configuración de la carrera de la FINAL PRESENCIAL:**

- Servidor: NL - Amsterdam
- Hora de inicio DE LA HOST: \*\*\*\*\*h hora peninsular (España).
  - La práctica tendrá una duración de \*\*\*\* minutos.
  - Clasificación: 10 minutos o 2 vueltas sin tráfico. (Lone Qualifier).
  - Carrera 1: 40 vueltas.
- Límite de incidentes: x21 (Mirar matriz de sanciones)
- Sin Fast Repairs
- Automatically clean marbles tras cada sesión: ACTIVADO (Limpieza de la pista).
- Estado de la pista: AUTOMÁTICO (La host comienza al 10%)





## **9. PUNTUACIONES**

Únicamente puntúan 12 de los 24 pilotos en las 6 carreras de la fase on line de la siguiente forma:

- 1ª posición 26 Pts
- 2ª posición 21 Pts
- 3ª posición 17 Pts
- 4ª posición 14 Pts
- 5ª posición 12 Pts
- 6ª posición 10 Pts
- 7ª posición 8 Pts
- 8ª posición 6 Pts
- 9ª posición 4 Pts
- 10ª posición 3 Pts
- 11ª posición 2 Pts
- 12ª posición 1 Pts

**Terminar la carrera DESCALIFICADO por incidentes o por cualquier otra sanción, significa puntuar con 0 puntos.**

**FINAL PRESENCIAL:** En esta carrera no habrán puntuaciones, el ganador de la carrera será el ganador del campeonato. El resto de posiciones se establecerán del orden de finalización de la carrera presencial.\*\*\*

\*\*\*La carrera presencial tendrá sanciones en directo a cumplir durante carrera. Si se produce un incidente que pueda acarrear sanción en los momentos finales, la sanción se pondrá post carrera, pudiendo alterar las posiciones en pista.



## **10. COMPORTAMIENTO DEL PILOTO EN EL CAMPEONATO**

- Partimos de la base de la confianza depositada en todos los pilotos con respecto al respeto y el fair play.
- La forma de trabajar las sanciones o reclamaciones es la siguiente:
  - Primero tres comisarios estudiarán el hecho reclamado.
  - En caso de que 2 de los 3 comisarios decidan que SI, la organización aplicará la sanción que crea correspondiente al hecho reclamado.

7.1 Solo se podrán sancionar las acciones que sean reportadas por los equipos en las 48h siguientes a la finalización de la carrera a partir de las 10:00 am del día siguiente a la carrera, rellenando los apartados reflejados en el formulario.

Las reclamaciones se enviarán a través de un formulario que se facilitará a los pilotos clasificados.

7.2 Las sanciones aplicadas por el simulador (iRacing) son inamovibles y no se pueden reclamar.

7.3 El chat de voz y escrito quedará deshabilitado durante toda la duración de la Host. Los mensajes privados a pilotos dentro de la host pueden ser reclamados y sancionados por la organización.

7.4 Si eres descalificado por el simulador o por dirección de carrera, dicho piloto no sumará puntos.

7.5 Doblajes, cuando el simulador te marca bandera azul, tienes la obligación de dejar pasar al coche que viene por detrás, aunque estés en lucha por posición, realizando una maniobra segura. Para ello el coche que va a ser doblado DEBE mantenerse en la trazada y levantando el pie del acelerador para que el piloto rápido realice el adelantamiento por el resto de la pista de forma segura. De esta forma se unifica el criterio para que el piloto rápido sepa en todo momento cómo va a actuar el doblado. En caso de que se ponga una reclamación por una situación de doblaje, será dirección de carrera quién evalúe la peligrosidad de la maniobra y la sanción a aplicar.

7.6 Contactos tipo "Bump and run", donde el piloto golpeado pierde posición sin sufrir apenas daños, el piloto que ha realizado la infracción debe devolver la posición en menos de una vuelta. En caso de no hacerlo, será sancionado.

7.7 Se sancionarán todas las colisiones que provoquen daños leves y graves a otros pilotos.

7.8 Se sancionarán todas las incorporaciones a pista que se hagan de forma temeraria, provocando accidentes en otros pilotos o cambios bruscos de trazada, incluso si no ha existido toque entre los vehículos.

7.9 Cualquier acción temeraria que considere Dirección de carrera que así es, como, por ejemplo, dar marcha atrás en medio de la pista sin necesidad, chocar deliberadamente, rodar con muchos daños lo que te hace ir peligrosamente lento en pista, etc. Será sancionado con la descalificación inmediata de la carrera y una posible sanción posterior o incluso la expulsión del campeonato.



7.10 El registro erróneo en la Host de carrera.

7.11 Todos los pilotos tienen la obligación de **grabar la carrera durante 7 días** ya que puede ser requerida por Dirección de Carrera para cualquier tipo de reclamación.

7.12 La magnitud de las sanciones serán establecidas por la Organización en función de los siguientes puntos:

- Grado de intencionalidad
- Consecuencias
- Beneficios obtenidos por el infractor
- Reincidencia

7.13 Cualquier situación no contemplada en este reglamento, será evaluada por la Organización y sancionada como se decida.

7.14 Existe posibilidad de apelar el resultado de las reclamaciones.

7.15 Todos los pilotos tienen que estar disponibles en el canal de DISCORD de la ESL Mapfre desde 30 minutos antes de la carrera.

7.16 Está totalmente prohibida la suplantación de identidad. Únicamente cada piloto podrá usar su cuenta y su ID. La infracción de esta norma conlleva la expulsión del piloto del Campeonato.

7.17 La falsificación de los datos personales o suplantación de identidad, supondrá la expulsión del campeonato inmediata.

7.18 La inscripción y participación del campeonato implica la aceptación de todo el reglamento.

- **Lucha por el campeonato/Fairplay:** En la última carrera, cualquier colisión forzada entre dos pilotos que suponga ganar una posición importante frente al piloto afectado podrá considerarse como colisión para beneficio propio, lo que automáticamente, éste podrá perder la posición en el campeonato si la organización lo considera oportuno.

### ¿Qué pasa si no cumplo con una sanción previa?

No cumplir con una sanción previa acarreará para el piloto una sanción mayor. Es responsabilidad de cada piloto informarse de las posibles sanciones de cada carrera. No tener conocimiento de ella, no exime de tener cumplirla.

Los pilotos sancionados con salir en última posición o desde boxes serán descalificados con bandera negra en caso de no cumplir con dicha sanción.

La organización podrá anular una host y crear una nueva en caso de que se detecten anomalías en la misma.



## **11. SANCIONES EN LA FASE DE 6 CARRERAS**

- Las sanciones impuestas por el simulador durante la carrera son inamovibles, ni se pueden reclamar.
- Las sanciones establecidas por la organización serán impuestas tras la carrera (Excepto en la Final Presencial que serán en DIRECTO).
- Los pilotos podrán poner una reclamación de cualquier incidente de carrera que crea que puede ser sancionada. Para ello dispondrán del formulario correspondiente para poder realizarlo.
- A continuación, se muestran las situaciones que se van a sancionar por parte de la organización, y en las cuales entrará de oficio, o mediante la reclamación impuesta por cada piloto, y la penalización correspondiente.

### **CATÁLOGO DE PENALIZACIONES PARA LAS 6 CARRERAS ONLINE**

Violación de las reglas	Puntos de penalización
<b>1. Entrada en PITLANE</b>	
1.1. Choque en la aproximación en la entrada al pit lane	3
<b>2. PITLANE</b>	
2.1. Choque/trompo/pérdida de control en el pit lane	3
<b>3. Salida de PITLANE</b>	
3.1. Salir a pista sin respetar las reglas específicas	3
3.2. Bloqueo al regresar a la pista	2
<b>4. Accidentes.</b>	
4.1 Choque sin causar daños a oponentes	1
4.2 Choque con daños leves a oponentes	3
4.3 Choque con daños graves a oponentes	5
4.4. Accidente en la primera vuelta	+1 EXTRA
4.5. Accidente en el último 10% de la carrera.	+1 EXTRA



4.6. No hace "Towing" cuando el coche es incontrolable, o inseguro en su conducción.	3
4.7. Reincorporación a pista de forma indebida	2 + lo que provoque en caso de accidente.
4.8 Provocar "montonera"	1 Tarjeta amarilla+sanción de puntos
<b>5. Banderas Azules</b>	
5.1 Obstaculizar o no respetar la bandera azul	1
5.2 Provocar un accidente, siendo golpeado o no, o una pérdida de control del otro vehículo bajo bandera azul. *Nota: El doblado tiene que facilitar ser adelantado manteniéndose en la trazada en zonas seguras para ello, por lo que el que quiere adelantar no debe forzar la situación para intentar pasarle en zonas complicadas para ello como curvas estrechas o cerradas. Debe esperarse a una zona propicia para realizar la maniobra.	4
<b>6. Comportamiento en pista</b>	
6.1 Bump and Run (golpear al piloto de delante para que pierda la trazada y adelantarle) y no se devuelve la posición inmediatamente	4
6.2 Blocking: Cambiar de dirección dos veces o más para entorpecer	2
6.3 Pilotar en dirección contraria	Expulsión del campeonato
6.4 Waving: Entorpecer el rebufo con cambios bruscos de dirección, realizando una conducción temeraria	2
6.5 Forzar a rivales a salirse de pista	2
6.6 Frenar en medio de una recta para provocar accidentes o el caos	Expulsión del campeonato
<b>7. Denigración de otros pilotos o de la organización.</b>	Expulsión del campeonato
<b>8. Tarjetas Amarillas: Cualquier sanción de las anteriores, puede ir acompañada de una tarjeta amarilla si se considera</b>	





que además hay un comportamiento fuera de lugar o reiterativo.	
8.1. Comportamiento fuera de lugar o infracción reiterativa.	1 Tarjeta Amarilla
8.2. <b>2</b> Tarjetas Amarillas	1 Carrera de suspensión
8.3. <b>3</b> Tarjetas Amarillas	2 Carreras de suspensión
8.4. <b>4</b> Tarjetas Amarillas	Expulsión del Campeonato
8.5. Las tarjetas amarillas son acumulativas durante todo el campeonato, cumplir la sanción no implica la desaparición de las mismas.	
9. Accidentes intencionados	En caso de que un accidente se considerase intencionado, será la organización el que estipule la gravedad del incidente y de la acción, sancionando como mínimo 2 carreras de privación de participación, hasta la expulsión del campeonato, incluso de futuras ediciones.
10. Dirección de carrera se guarda el derecho de descalificar durante la carrera a cualquier piloto que tenga un comportamiento inadecuado, que ponga en peligro al resto de pilotos.	
11. Cualquier enfrentamiento o discusión en la que se falte al respeto en las redes sociales, y donde se menciona la cuenta oficial de la ESL Spain o eSportsMapfre o de cualquiera de sus miembros o colaboradores, será motivo de expulsión inmediata del mismo, y se valorará la posibilidad de ampliarse la sanción a futuras ediciones.	



\*Las tarjetas amarillas son acumulativas. Cada tarjeta amarilla de un piloto sumará dicha tarjeta a su historial.

\*Se considerará “montonera” cuando 5 coches o más se vean involucrados.

\* La organización podrá mostrar una tarjeta amarilla siempre que considere que el piloto ha realizado una acción demasiado grave o es reincidente.

\*A cualquier piloto que no haya puntuado y sea sancionado, se aplicarán puntuaciones negativas.

## **12. REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA DE LA FINAL PRESENCIAL Y CATÁLOGO DE SANCIONES**

### **CRITERIOS GENERALES**

#### **12.1 GENERAL**

a) Dicho punto del reglamento es aplicable únicamente para la carrera que se disputará en la FINAL PRESENCIAL.

b) Dicha carrera tendrá un Control de Carrera en directo, formado por varios comisarios monitorizando la actividad en pista.

c) Control de carrera tiene la potestad de aplicar las sanciones para propiciar una carrera limpia y segura para todos los pilotos, el cual es el propósito y espíritu de esta competición.

d) Control de carrera puede sacar de la carrera a los pilotos que ellos creen que circulan demasiado lentos, o si están poniendo en peligro la integridad del resto de pilotos. En caso de no cumplir las indicaciones de los comisarios, será Control de Carrera la que descalificará al piloto de la prueba.

#### **12.2 ANÁLISIS DEL INCIDENTE**

a) Cuando un piloto requiera que Control de Carrera revise un incidente, deberá comunicárselo a su jefe de equipo para que éste, realice la reclamación por el medio establecido para ello.

b) Cualquier reclamación que se intente poner a través de cualquier otro medio no será tenida en cuenta.

c) SOLO los pilotos implicados en el incidente tienen derecho a reclamar. En caso de no reclamarse, quedará como incidente de carrera.

d) Una vez que lo comisarios tomen una decisión, será publicada en un documento oficial on line al que todos los jefes de equipo tendrán acceso y podrán ver las resoluciones. Dicho documento se facilitará a los pilotos clasificados para el presencial.



- e) Una vez publicada la sanción, se notificará al piloto a través del chat de texto de iRacing @RACECONTROL la sanción que debe cumplir, al mismo tiempo que la sanción automatizada en el simulador para que la cumpla.
- f) En caso de un accidente en los últimos 10 minutos de carrera, Control de Carrera revisará la reclamación cuando finalice la prueba, y si se debe sancionar, se añadirá el tiempo de la penalización al resultado final de la carrera.
- g) Es posible que los comisarios requieran la versión de la otra parte de los implicados. Para ello se llamará al jefe de equipo para que exponga su versión de los hechos.

### 12.3 SANCIONES

- a) Todas las sanciones interpuestas por Control de Carrera deben ser cumplidas bajo bandera verde.
- b) Una sanción no puede ser combinada con una parada en pits (ruedas, gasolina o reparaciones opcionales).
- c) Cuando una sanción sea cumplida de manera incorrecta, el piloto recibirá un STOP AND GO.
- d) Las sanciones interpuestas por Control de Carrera no podrán ser apeladas.
- e) Las sanciones interpuestas por iRacing no pueden ser reclamadas para que la organización las retire.
- f) Las sanciones que no se puedan cumplir en carrera, porque la misma ha finalizado, serán analizadas por los comisarios y sancionadas tras la carrera a discreción de los mismos.

## CONDUCTA EN CARRERA

### 12.4 GENERAL

- a) Se da por supuesto que todos los pilotos tendrán un comportamiento ejemplar en pista, siendo respetuosos y limpios con sus oponentes. Además de tener la consideración de no realizar acciones que vayan en contra del espíritu de la competición.
- b) Todos los pilotos y jefes de equipo deben tratar con respeto a la hora de comunicarse entre ellos. No solo en la pista, sino también fuera de ella. Cualquier acción que suponga el incumplimiento de esta norma puede ser sancionado por los comisarios con la sanción que se considere oportuna hasta incluso la expulsión del piloto.
- c) Cualquier acción o comunicación que falte al respeto a otro piloto, equipo o jefe de equipo podrá sancionarse con la expulsión del piloto del campeonato e incluso de campeonatos futuros.



## 12.5 SALIDA

- a) La salida es lanzada, y para ello el líder solo tiene permiso a lanzar la carrera cuando el coche de seguridad se vaya hacia pits.
- b) Si el circuito tiene la entrada de box antes de la última curva. El piloto solo podrá lanzar la carrera cuando pase dicha curva.
- c) El resto de pilotos tienen completamente PROHIBIDO adelantar al líder antes de cruzar la línea de meta. Como excepción a esta norma, sería el caso de que el líder sufriese cualquier situación anómala que pudiese alterar este criterio.
- d) El líder no puede amagar con lanzar la carrera. Una vez empiece a acelerar, no puede decelerar, ni mantener la velocidad, ni frenar. Tiene que salir a la máxima velocidad posible.

## 12.6 ADELANTAMIENTOS

- a) Es responsabilidad de los dos pilotos adelantar y ser adelantado con seguridad.
- b) En caso de un adelantamiento se produzca de manera inadecuada, como excediendo los límites de la pista, o golpeando levemente a otro piloto, la sanción puede ser evitada si devuelve la posición antes de que termine dicha vuelta.

## 12.7 BLOQUEOS

- a) Un piloto que cambie de línea de trazada en más de dos ocasiones para evitar ser adelantado, se considerará bloqueo y será sancionado por los comisarios.

## 12.8 INCIDENTES

- a) Cualquier piloto que, bajo la opinión de Control de Carrera, sea responsable de un accidente donde un coche patina sus ruedas, pierde el control de su coche, sufre una salida de pista o sufre una rotura mecánica requiriendo ir a pits para realizar reparaciones, o un accidente que provoque un cambio de posiciones, será sancionado.

## 12.9 RIESGOS INJUSTIFICADOS

- a) Cualquier piloto que genere una situación de peligro, por ejemplo entrar en pista de manera peligrosa después de una pérdida de control o un incidente, será sancionado.

## 12.10 CONTACTO DELIBERADO

- a) Realizar un contacto o un golpe intencionado a otro coche será sancionado.

## 12.11 LÍMITES DE PISTA

- a) La superficie de la pista es definida por iRacing.
- b) Control de carrera monitorizará los Off Tracks de todos los coches.
- c) Cuando un coche sobrepase una cantidad establecida de off tracks, será sancionado según la matriz de sanciones.
- d) Solo está permitido salirse de pista para evitar un golpe en un accidente.
- e) Un piloto que gane una posición cometiendo un off track deberá volver la posición lo antes posible.



f) Si la salida de pit lane forma parte de la trazada, deberán tener cuidado con los coches que salgan a pista a través de dicho carril.

#### 12.12 BANDERAS AZULES

a) Es responsabilidad de los dos pilotos el realizar una maniobra segura de adelantamiento a la hora de ser doblado.

b) Para facilitar el doblaje de coches por otro más rápidos se debe respetar la siguiente norma: El piloto que va a ser doblado DEBE permanecer en la trazada y realizarla de forma predecible. El piloto que viene más rápido deberá adelantarlo por fuera de la trazada. El piloto que es doblado DEBE reducir su velocidad para facilitar el doblaje. De esta forma se unifica el criterio para que no se generen dudas a la hora de los doblados.

c) En la sesión de clasificación, el piloto que reciba la bandera azul NO DEBE OBSTACULIZAR NADA al piloto que va en vuelta.

#### 12.13 BANDERAS AMARILLAS

a) El propósito de las banderas amarillas es de avisar de un peligro más adelante de manera automática por parte del simulador.

b) Se avisa de esa forma de un posible peligro al piloto para que tome medidas para evitar otro incidente.

#### 12.14 VUELTA A PISTA

a) Cualquier coche que se salga de la pista, debe reincorporarse de manera segura sin interferir en el resto de los pilotos.

#### 12.15 INCIDENTES Y TOWING

a) Es responsabilidad de los pilotos y del jefe de equipo el decidir si tras un accidente, el coche está en condiciones de seguir en pista o no.

b) Un piloto que ha sufrido daños en se coche debe circular hacia el pit lane para repararlo. Sin embargo, las siguientes reglas deben respetarse cuando se circula hacia el pit lane en estas condiciones:

- El piloto debe poder girar el volante en las dos direcciones.
- El piloto debe poder controlar el coche en cualquier situación para poder evitar accidentes.
- El piloto debe poder circular a una velocidad mayor a la velocidad del safety car.
- En caso de circular a menos velocidad que la del safety car, el coche debe hacer "towing".



## CATÁLOGO DE PENALIZACIONES PARA LA FINAL PRESENCIAL

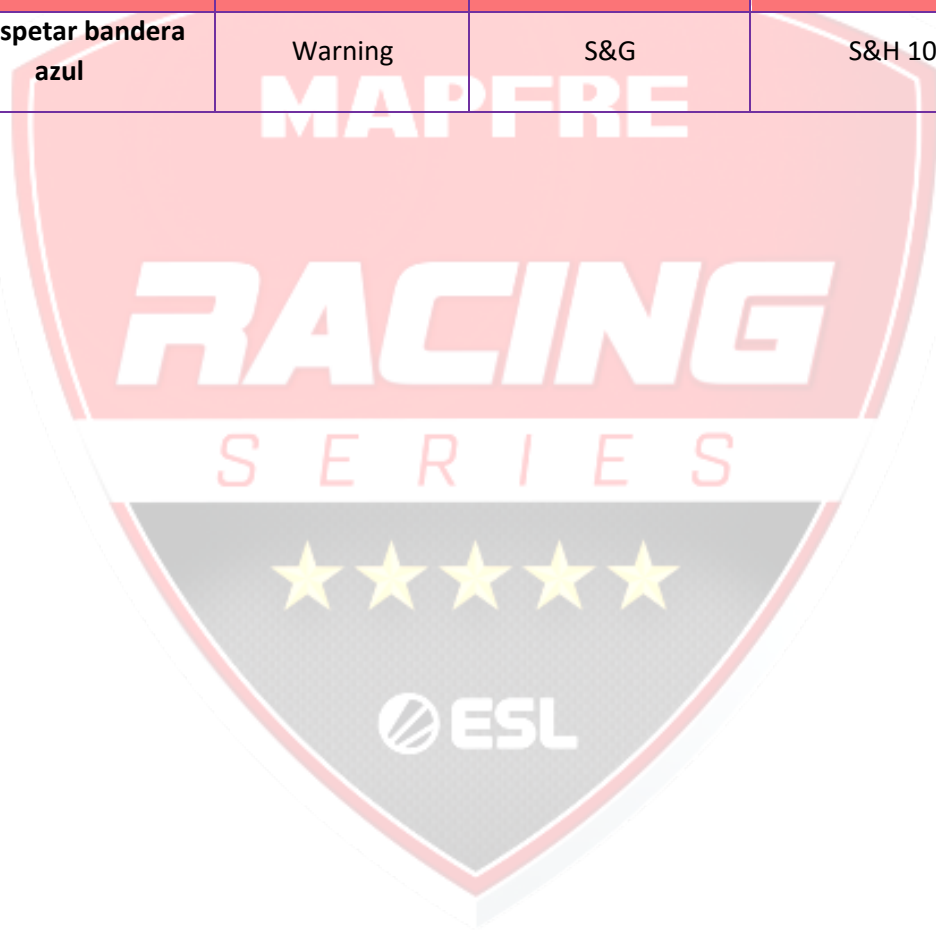
INFRACCIÓN	ARTÍCULO	SANCIÓN
<b>EN PISTA</b>		
Adelantar al líder antes de la línea de meta en el lanzamiento de la carrera.	12.5c	S&H 15
Amagar la salida lanzada	12.5d	S&H 5
Riesgo injustificado	12.9	Mirar la Matriz de Sanciones
Responsabilidad de un incidente	12.8	Mirar la Matriz de Sanciones
Contacto deliberado	12.10	A discreción de los Comisarios según la gravedad del accidente y daños provocados.
Bloqueo	12.7	Primera vez: Warning Segunda vez y siguientes: S&G
No respetar los límites de la pista	12.11	Primera vez: Warning Segunda vez y siguientes: Matriz de sanciones.
No respetar los límites de la pista cuando se adelanta a un piloto de la misma clase.	12.11e	Devolver la posición, sino S&G
Parar en box para realizar cualquier operación durante un S&G y S&H	12.3b	S&G adicional

INFRACCIÓN	ARTÍCULO	SANCIÓN
<b>INFRACCIONES ADICIONALES</b>		
No comportarse de manera profesional y constructiva ante la organización, resto de pilotos y equipos.	12.4	A discreción de la organización



## MATRIZ DE SANCIONES

Tipo de Sanción	Primera vez que se comete la infracción	Segunda vez que se comete la infracción	Tercera vez que se comete la infracción en adelante
OFFTRACKS	S&G	S&H 5	S&H 10
Riesgo injustificado	Warning	S&G	S&H 5
Responsabilidad del incidente	S&G	S&H 10	Descalificación
No respetar bandera azul	Warning	S&G	S&H 10







## 13. SANCIONES ECONÓMICAS

CAUSA	PENALIZACIÓN MÍNIMA	PENALIZACIÓN MÁXIMA	APLICABLE A
Mala conducta de carácter leve (mala actitud)	AVISO	600€	PILOTO
Mala conducta de carácter grave	2 meses de suspensión	Expulsión de la competición	Jugador/Equipo/Miembro
Incomparecencia a una carrera	200€	Expulsión de la competición	Piloto/Equipo
Hacer caso omiso a miembros del STAFF o Comisarios	Aviso	600€	Piloto/Equipo/Miembro
Suplantación de identidad	Expulsión del campeonato	Expulsión del campeonato	Piloto/Equipo
Amaño de carreras	1 año de suspensión	Expulsión del campeonato y 600€	Piloto/Equipo
No estar conectado en la host a falta de 15 minutos de que acabe la práctica	Aviso	150€	Piloto/Equipo
Apostar en las carreras	Aviso	Expulsión del campeonato	Piloto/Equipo/Miembro
Uso de programas no autorizados que alteren el funcionamiento del simulador.	Expulsión del campeonato	Suspensión de 3 años	Piloto/Equipo
Llevar el logotipo de otra competición en la vestimenta	100€	600€	Piloto/Equipo
Uso de redes sociales para reprochar algo a la organización	Aviso	600€	Piloto/Equipo/Miembro
Mentir a la organización	Aviso	600€	Piloto/Equipo/Miembro
Iniciar una retransmisión a la vez que una carrera del campeonato	Aviso	300€	Piloto/Equipo/Miembro
Causar desperfectos en el material y zonas de competición	Aviso	Pagar el coste del desperfecto	Piloto/Equipo
Quitarse los auriculares antes de que termine la carrera sin avisar al STAFF	Aviso	100€	Piloto/Equipo
No guardar confidencialidad en el soporte que da el STAFF	Aviso	600€	Equipo
Negarse a un análisis antidopaje	Aviso	Expulsión de la competición	Piloto
Dar positivo en un control antidopaje	Aviso	DQ en esa carrera o expulsión del campeonato	Piloto/Equipo
Acudir a una carrera bajo los efectos del alcohol o fármacos psicoactivos	Aviso	600€/Expulsión del campeonato	Piloto/Equipo
Negarse a ser entrevistado por la organización	Aviso	200€	Piloto/Miembro
Hurto	Expulsión de 3 a 6 meses	Expulsión de 6 a 18 meses	Piloto/Miembro



No enviar a tiempo archivos requeridos por la organización

Aviso

300€

Piloto/Miembro/Equipo

## **14. APELACIONES**

Para poder apelar simplemente hay que utilizar el formulario que se facilitará a los pilotos para este fin. Solo se pueden apelar las sanciones de las 6 carreras on line. La carrera de la FINAL PRESENCIAL no tendrá la posibilidad de poderse apelar las sanciones.

CONDICIONES: Cada piloto solo dispone de 2 TARJETAS DE APELACIÓN. Cada vez que se realice una apelación se utiliza una tarjeta, si tienes razón y la sanción es modificada o eliminada, se te devuelve la tarjeta. En caso contrario la pierdes. Una vez consumidas las 2 tarjetas, no puedes volver a interponer una apelación.

El plazo para formalizar una apelación es de 48h desde el envío de las sanciones a los correos electrónicos.

## **15. RETRANSMISIONES**

Todas las carreras serán retransmitidas con la máxima rigurosidad a través de los canales oficiales de ESL\_SPAIN en Twitch, Facebook, Youtube y en el canal de Movistar eSports.

Los comentaristas de dicha retransmisión no otorgarán ninguna información oficial del campeonato, de la carrera o de cómo deben comportarse los pilotos en dicho Gran Premio. El único medio oficial es el STAFF de ESL RACING SERIES DE MAPFRE, ya sea vía email o página web. Los comentaristas quedan así exentos de cualquier responsabilidad sobre los pilotos.

### **15.1 RETRANSMISIONES O STREAMINGS DE LOS PILOTOS:**

Queda terminantemente PROHIBIDO la retransmisión de la carrera de cualquier cámara o parte de la carrera. El incumplimiento de esta norma puede suponer la expulsión del campeonato.

**SI QUE SE PERMITE** realizar un streaming en directo de los minutos previos de la carrera, HASTA EL COMIENZO DE LA SESIÓN DE CLASIFICACIÓN. **Para poder permitirte realizar dicho streaming, estás obligado a realizar una RAID al canal de la ESL\_SPAIN donde se está realizando la emisión en directo en cuanto empiece la sesión de clasificación (momento en el cual estás obligado a cerrar tu directo).**



## 15.2 SKINS DE LOS COCHES

Todos los pilotos deberán mandar la SKIN DE SU COCHE al correo: [eslracingseries.es@staff.eslgaming.com](mailto:eslracingseries.es@staff.eslgaming.com) antes del día 20 de octubre a las 23:59h CEST. De esta forma nos aseguramos que todas las skins funcionen a la perfección para cada carrera.

La organización pondrá unos DECALS base igual para todos los coches necesario para patrocinador.

## **16. COMUNICACIONES**

La comunicación oficial con los pilotos y equipos en primera opción será mediante el correo electrónico.

La comunicación secundaria será a través del servidor de Discord “ESL Racing Series MAPFRE”. Para ello se utilizará el canal “coordinación-pilotos” y “anuncios-oficiales”.

La incorporación de todos los pilotos al servidor es OBLIGATORIA. En ella se realizarán los briefings con el STAFF. Por esta razón, es necesario que todos los pilotos tengan auriculares y micrófono.

La organización se encargará de enviar la invitación al servidor a los pilotos clasificados.

Recordamos que en cada prueba es obligatorio que cada piloto se encuentre en su canal de voz asignado en Discord (Dentro de los canales de voz de su equipo).



## 17. PREMIOS

Nos complace anunciar que la Season III de la ESL RACING SERIES DE MAPFRE cuenta con una cuantía total de **18.000€ para los pilotos**, repartida de la siguiente manera:

PUESTO	ONLINE CADA JORNADA	FINALES
1º	250€	4.000€
2º	150€	2.700€
3º	50€	2.000€
4º		1.400€
5º		1.200€
6º		1.000€
7º		800€
8º		600€
9º		400€
10º		300€
11º		200€
12º		100€

Además volvemos a contar este año con el añadido: **LA VUELTA MAPFRE** por la cual en cada carrera **de la fase on line** (6 primeras carreras) se establecerá un número de vuelta en la cual el piloto que haga la vuelta más rápida se le premiará con **100€.\***

**\*Dicha vuelta para que contabilice, debe realizarse sin marcar ningún INCIDENTE.**

**Ejemplo ilustrativo:** En la carrera primera carrera se marca por parte de la organización que en la vuelta número 15 es la vuelta MAPFRE y el piloto que marque el mejor tiempo en dicha vuelta será premiado.

La vuelta, será establecida en cada carrera durante el briefing por voz que se realizará en los minutos finales de la sesión de PRÁCTICA.



## **18. AYUDAS ECONÓMICAS**

A continuación, se detallan las ayudas económicas para los clasificados:

- **MEDIA DAY:** Se otorgarán 275€ a cada piloto para poder asistir al evento. De tal forma que cada piloto pueda elegir sus comodidades particulares\*.
- **FINALES PRESENCIALES:** Se otorgarán 150€ a cada piloto para dietas, gastos de transporte hasta Madrid, etc. Además, se cubrirá el alojamiento en Hotel contratado por la ESL y los traslados\*.

\***IMPORTANTE:** Los pilotos deberán aportar los tickets de pagos para poder percibir las ayudas.



