



Reglamento de SIMRALLY

Temporada 2026

Reglamento propio del Campeonato ERV (Campeonato de España de Rallyes Virtuales). En total tendrá 7 pruebas valederas que se disputarán entre junio y diciembre de 2026.

1. PUNTOS GENERALES:

- 1.1. Solo SIMRALLY puede acordar derogaciones al presente reglamento y en caso de divergencias en la interpretación del mismo, puede tomar una decisión final.
- 1.2. Todo lo que no está expresamente autorizado en el presente reglamento, está prohibido.
- 1.3. Todos los complementos a los reglamentos particulares serán publicados en el Discord oficial, dentro del apartado del campeonato y en canal de avisos.
- 1.4. Cualquier infracción al presente reglamento será transmitida a los Comisarios Deportivos que podrán aplicar una sanción de las mostradas más adelante.
- 1.5. Todo caso no previsto en la reglamentación aplicable será estudiado por los Comisarios Deportivos que son los únicos con poder para tomar una decisión.
- 1.6. El Director de Carrera es el responsable de aplicar este reglamento y el reglamento particular durante el desarrollo del rallye.
- 1.7. El participante cede sus derechos de imagen a SIMRALLY para su uso en vídeos promocionales o redes sociales.

2. PRUEBAS E INSCRIPCIONES:

- 2.1. Todos los aspirantes deberán ser mayores de edad (18 años), en el caso de menores será necesaria una autorización paterna.
- 2.2. **No habrá descarte en el Campeonato, para las diferentes clasificación se tomarán los resultados de las 7 pruebas.**
- 2.3. **Para la clasificación general se tomarán todos los puntos obtenidos, incluyendo diferentes categorías de un mismo piloto**
- 2.4. Se considerará piloto a toda persona física debidamente inscrita en simrally.es y con todos sus datos cumplimentados y correctos.
- 2.5. Se considerará copiloto a toda persona física que participa formando equipo con un piloto, y con sus datos debidamente cumplimentados y correctos en simrally.es

- 2.6. Toda persona al formalizar su inscripción acepta que conoce la normativa, reglamento general y reglamento particular de SIMRALLY.
- 2.7. SIMRALLY se reserva el derecho de no aceptar una inscripción de acuerdo con los criterios de la normativa y reglamentos.
- 2.8. El número máximo de inscritos lo marcará el reglamento particular del evento
- 2.9. La apertura y cierre de inscripciones figurarán en el reglamento particular.
- 2.10. Los créditos de la inscripción serán reembolsados en caso de que la prueba no se celebre o su inscripción no haya sido admitida.
- 2.11. No está permitido el cambio de vehículo o categoría una vez cerrado el plazo de inscripción.
- 2.12. La organización facilitará el día antes de la prueba, las condiciones climáticas que los pilotos se encontrarán durante el evento, este tiempo corresponderá a la fecha y hora en la que se dispute el tramo virtual.
- 2.13. El piloto conocerá a través de un briefing de la prueba el funcionamiento de los controles y desarrollo de la misma.
- 2.14. Enlace del funcionamiento de semáforo y Controles Horarios <https://youtu.be/ISfTI5P-gfk>
- 2.15. Los controles horarios se conocerán el viernes antes de la prueba en el canal de Discord.
- 2.16. **El piloto podrá inscribirse después del cierre de las inscripciones, con un plazo máximo de 24 horas, abonando 5 CR. Esta inscripción tendrá que solicitarla mediante TICKET.**
- 2.17. **Se reserva los 3 primeros dorsales en la inscripción del campeonato para los 3 primeros clasificados de la general de la temporada 2025.**
- 2.18. **La climatología se presentará junto con la entrega de los tramos (1:30 antes del comienzo de la prueba).**

3. CALENDARIO DE PRUEBAS

26/6/2026	IV RALLYE A CORUÑA
30/8/2026	IV RALLYE VILLA DE ADEJE
13/9/2026	VI RALLYE LA LLANA
27/9/2026	RALLYE CANTABRIA
11/10/2026	RALLYE VALEO
15/11/2026	VI RALLYE COSTA BRAVA
13/12/2026	IV RALLYE PRINCESA DE ASTURIAS

4. VEHÍCULOS

4.1. Los vehículos admitidos:

- CAT. RALLY2
 - LANCIA YPSILON RALLY2
 - TOYOTA GR RALLY2
- CAT. RALLY4
 - RENAULT CLIO RALLY4
 - OPEL CORSA RALLY4
- CAT. RALLY5
 - RENAULT CLIO RALLY5
- CAT. GT
 - PORSCHE 992
- CAT. KITCAR
 - RENAULT MAXI KITCAR

- PEUGEOT 306 KITCAR

CAT. PRE2000 s

- FORD ESCORT RS COSWORTH

- TOYOTA CELICA ST205

4.2. El precio de la prueba dependerá de la categoría que elijas para correr, en dicha inscripción incluye el coche con el que te inscribas.

a	Cat. Rally2	20 CR.
b	Cat. GT	20 CR.
c	Cat. Rally4	20 CR.
d	Cat Rally5	20 CR.
e	Cat. KITCAR	12 CR.
f	Cat. PRE2000s	12 CR.

4.3. El cambio de categoría o cambio de coche se podrá realizar, abonando 5 CR. Este cambio tendrá que solicitarla mediante TICKET.

5. PUNTUACIONES:

5.1. En cada rally puntuable se establecerá una clasificación general que comprenderá a todos los participantes y que servirá para confeccionar la puntuación del campeonato y sus categorías. Los puntos a repartir serán:

5.2. 25 – 23 – 22 – 21 – 20 – 19 – 18 – 17 – 16 – 15 – 14 – 13 – 12 – 11 – y así hasta llegar a 1

5.3. Todos los pilotos que terminen el rally obtendrán 1 punto

5.4. Puntos TC Plus (último tramo de cada prueba)

- 1º 3 PUNTOS
- 2º 2 PUNTOS
- 3º 1 PUNTO

5.5. El ganador de cada categoría será el que sume más puntos al finalizar todo el campeonato descontándose el peor resultados.

5.6. Descarte se considera el peor resultados obtenido en cualquier prueba, puede ser de pruebas disputadas o no presentadas.

5.7. No optará a ningún premio ni trofeo el piloto que como mínimo no esté inscrito en un mínimo de 5 rallies. Si aparecerá en la clasificación final pero sin premio.

5.8. No finalizar el último tramo siempre será **ABANDONO**

5.9. Para todas las Clasificaciones en caso de empate será proclamado vencedor aquel que haya obtenido más victorias, de persistir el empate, se tomaría en consideración la clasificación de los siguientes puestos: segundos, terceros, etc. si por algún motivo este empate siguiese después de mirar los puestos en las clasificaciones, se proclamaría campeón al piloto que obtuvo la mejor posición en la primera prueba

5.10. No optará a ningún premio ni trofeo el piloto que como mínimo no esté inscrito en un mínimo de 3 rallies. Si aparecerá en la clasificación final pero sin premio.

6. NORMAS A CUMPLIR EN LAS PRUEBAS:

6.1. Los equipos deben comportarse siempre de una forma compatible con el espíritu deportivo.

6.2. Todos los pilotos deben conocer y cumplir la normativa propia de SIMRALLY.

- 6.3. Está prohibido bloquear la carretera tanto en el enlace a los diferentes controles como dentro del propio tramo cronometrado.
- 6.4. Está prohibido hacer escape/box una vez que el piloto ya ha arrancado el vehículo y está en marcha en la zona de aparición del tramo. La sanción será siempre un DNF en dicho TC.
- 6.5. Está prohibido des inscribirse.
- 6.6. Los participantes disponen de, como mínimo, 1 hora y media para acceder a los servidores el día de la carrera antes de la salida al tramo para comprobar que pueden hacerlo sin problema. Todo incidente que surja después, relativo a contenido o servidores, no garantiza que pueda ser resuelto.
- 6.7. Se abrirá un servidor Shakedown, desde el miércoles hasta el sábado, será OBLIGATORIO marcar un tiempo, dicho incumplimiento será sancionado.
- 6.8. El orden de salida en cada rally se obtendrá de la clasificación obtenida en el shakedown de la prueba. (pudiendo salir un coche de categoría inferior en los primeros puestos).
- 6.9. El NO presentarse al Shakedown y obtener tiempo para la clasificación te relegará a las ultimas posiciones para tomar la salida.
- 6.10. El NO participar en el Shakedown y no informar a la organización mediante TICKET el motivo de no obtener ningún tiempo, será excluido de la prueba y no podrá participar
- 6.11. Queda prohibido entrenar dentro del servidor el día de la prueba
- 6.12. El piloto debe acceder 5 minutos antes de su hora de acceso al control. Ni antes, ni después.
- 6.13. Habrá un RACE CONTROL, indicará a Dirección de Carrera la hora de entrada y salida en el servidor, si este tiempo es mayor que la suma de 7 min + el tiempo invertido en el tramo, será sancionado.
- 6.14. Si consideras que eres más rápido que el coche que toma la salida antes que tú, puedes solicitar al comisarios que este en la salida, 1 minutos más.
- 6.15. El piloto no puede permanecer en el servidor una vez acabada su pasada. Debe llegar a la carpa del control final y salir del servidor.
- 6.16. Se habilitará un canal de ESPERA en DISCORD para que los pilotos esperen y no estén en el canal de voz del Control Horario.
- 6.17. Es OBLIGATORIO presentarse en el canal de voz habilitado para hacer los Controles Horarios,
- 6.18. El piloto debe acceder al control dentro de su hora marcada. En caso de retraso o adelanto será sancionado, cumpliendo la tabla que se mostrará más adelante.
- 6.19. Si un piloto es consciente de que su conexión puede suponer un riesgo para el resto de participantes, debe notificarlo a los Comisarios Deportivos y salir del servidor.
- 6.20. Está prohibido calentar ruedas en el sentido contrario de la marcha hacia el control horario, o llevando a cabo una conducción que ponga en riesgo la integridad del resto de vehículos. En caso de producirse, será sancionado cumpliendo la tabla que se mostrará más adelante
- 6.21. Si un participante es atrapado por otro durante el tramo, el piloto alcanzado deberá facilitar el adelantamiento de manera segura y a la mayor brevedad posible. Además, el piloto que adelanta no puede hacerlo con temeridad o poniendo en riesgo la integridad del otro vehículo, bajo el riesgo de sanción de 10 segundos si así lo considera la dirección de carrera.

- 6.22. Se debe respetar en todo momento a los Comisarios Deportivos. Sus órdenes serán de obligado cumplimiento.
- 6.23. El piloto debe haber solicitado el rol para la prueba a la que se ha inscrito, siendo el límite para hacerlo el día anterior al desarrollo de la misma y hasta las 23:59 horas. En caso contrario será sancionado con 1 minuto en la general final del rally, el rol solo se pide una vez en cada campeonato. Este rol se solicita en el canal de "DISCORD" "PIDE-ROL-PILOTO"

Nombre:
Prueba:
Dorsal:
Coche:

- 6.24. Queda totalmente prohibido permanecer dentro del servidor a excepción de encontrarse dentro de su tiempo lógico de espera antes de la salida a tramo, o mientras se disputa el tramo y hasta la señal de desconexión o stop. Permanecer más tiempo del aquí estipulado, significa sanción cumpliendo la tabla que se mostrará más adelante.
- 6.25. Las skins de los vehículos deben cumplir los criterios del reglamento particular de la prueba, así como la normativa de SIMRALLY.
- 6.26. Se considera tramo finalizado y con tiempo valido todo aquel piloto que registre su tiempo invertido del tramo en los servidores de la organización entre la salida y la llegada y además realice la desconexión en la carpa de STOP.
- 6.27. El piloto tendrá que permanecer en el canal de PISTA o en el canal de COPILOTO, ya que al terminar el tramo puede ser requerido para unas verificaciones técnicas.
- 6.28. El piloto tendrá que guardar la repetición de sus tramos hasta 48 horas después del término de la prueba.
- 6.29. Antes del comienzo de cada prueba se podrá publicará listado de los pilotos que tiene que presentar sus repeticiones en el canal REP. PILOTO designación por parte de Dirección de Carrera, esto no exime que se pueda solicitar en cualquier momento del rally las repeticiones que opine la organización.

7. SKINS Y DORSALES

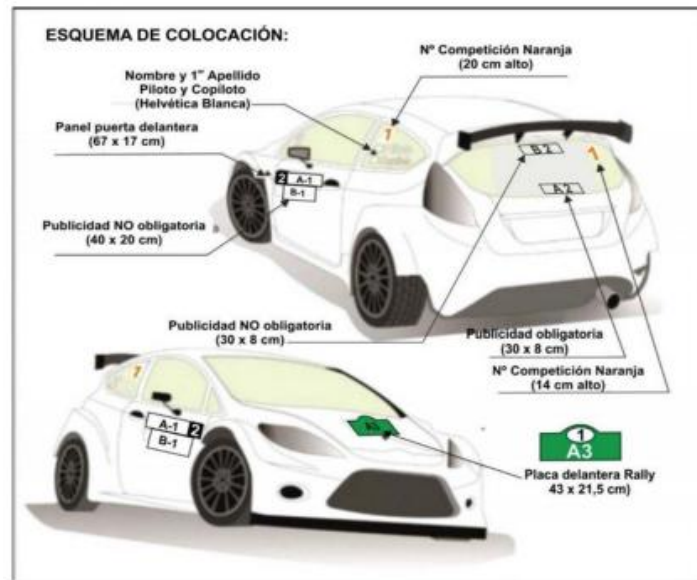
- 7.1. En todas las pruebas que contemplen el uso de skins por parte del piloto, su fecha máxima de entrega será el **MIÉRCOLES** a las 23:59 h. antes de la prueba.
- 7.2. Las skins deben entregarse en plazo, en formato de archivo comprimido (.RAR), y dentro del canal de skins de la prueba dentro de Discord.
- i Con el formato (CERA_XXX) donde las X es el dorsal, ej. CERA_001
- 7.3. Es obligatorio mantener los templates que vengan con propaganda obligatoria, no podrá modificarse tamaño ni posición.
- 7.4. El tamaño máximo del skin una vez comprimido será de 8MB.
- 7.5. Las skins deben cumplir la normativa SIMRALLY.
- 7.6. No es obligatorio la creación de una skin por parte del piloto. En caso de no hacerla, la organización entregará una genérica para su uso.
- 7.7. En los templates facilitados para la creación de las skins estará marcado en **ROJO** la posición del dorsal y posibles zonas de publicidad obligatoria, que pondrá la organización, si hubiese alguna

copa monomarca, la skin llevará pintada la zona lateral y trasera, esta zona también está prohibido poner publicidad o cualquier logo o diseño.

7.8. Los archivos que se envíen y puedan resultar dañinos para la retransmisión o para los pilotos serán borrados.

7.9. Las skins rechazadas y que no se reciba respuesta por parte del piloto serán sustituidas por la skin genérica.

7.10. Se recomienda la colocación del dorsal en el cristal trasero (parte superior derecha) y en los cristales laterales encima del nombre, estos dorsales son de color **NARANJA**



8. DESARROLLO DE LA PRUEBA.

8.1. Si por causas excepcionales no se pudiera finalizar alguno de los TC previstos, se aplicarán las siguientes normas.

8.2. **Problemas de conexión general:** la organización estudiará la situación y después de restablecer el buen funcionamiento del servidor, tendrá la opción de volver a la carrera o neutralizar la especial (tiempo estipulado para declarar un tramo neutralizado será de 15 min).

8.3. **Problemas individuales:** Si el piloto ya ha tomado la salida no tendrá opción a volverlo a hacer, pero podrá acogerse al sistema de Súper Rally.

8.4. La aplicación de esta norma será competencia exclusiva de cada piloto.

8.5. Una vez finalizada su participación en el TC los pilotos deberán abandonar de forma obligatoria y lo más rápido posible el servidor de competición en la zona establecida. Importante esto, deben hacerlo en el STOP. Nunca antes. Esto será sancionado.

8.6. Todas las notificaciones se comunicarán en el tablón de AVISOS del campeonato.

9. REAGRUPAMIENTO

9.1. El reagrupamiento es una parada prevista por el Organizador entre los tramos 2º o 3º de cada rally, con el objeto de —por una parte— seguir el programa del rally, y —por otra— permitir el reagrupamiento de los vehículos que siguen en carrera (eliminar espacios de tiempo entre participantes provocados por abandonos o retrasos).

9.2. Antes del inicio del TC3 o TC4 se entregará una nueva hoja de Controles Horarios

10. SISTEMA DE COPILOTAJE: Dispondremos de dos sistemas

10.1. Copilotaje de la Organización

10.2. La Organización proporcionará unas notas estándares de cada TC y serán entregados a la vez que el TC.

10.3. La Organización proporcionará un manual de instalación de la App (CO-DRIVER) y la instalación de notas por cada tramo.

10.4. Cada piloto podrá adaptar las notas a su gusto, eximiendo a la organización de posibles errores una vez editadas.

10.5. Copilotaje de persona física.

10.6. El piloto y copiloto realizarán sus propias notas de cada tramo desde la entrega oficial del TC.

10.7. Cada vehículo dispondrá de un canal privado donde el piloto podrá compartir pantalla y el copiloto le cantará las notas por voz en el servidor asignado del "Discord" de Simrally., este canal se solicita si piloto y copiloto no comparten la misma ubicación.

10.8. Dirección de carrera revisará en varios puntos de la prueba que el sistema se está realizando de manera indicada, conectándose a la sala en modo "mute" para evitar distracciones.

10.9. Piloto y copiloto deberán solicitar los roles de copiloto a través del "Discord" en "PIDE_ROL_COPILOTO".

- Nombre:

- Piloto:

- Nombre Copiloto:

- Prueba

- Dorsal:

- Coche: Equipo:

10.10. La inscripción de una persona física como copiloto no supondrá ningún coste adicional, siendo totalmente gratuito.

11. CONEXIONES

11.1. Será responsabilidad del participante haber descargado y haber instalado el contenido proporcionado por la organización de vehículos y tramos, para poder acceder a los servidores de la competición.

11.2. Cada participante será responsable de la conexión y desconexión del servidor.

11.3. El acceso al servidor de la prueba no puede realizarse antes de 5 minutos del horario indicado de presentarse en el control horario.

11.4. También será responsable de estar dentro del Control Horario a las horas establecidas por la organización. Los participantes deberán competir en los servidores establecidos para su categoría y tramo a disputar.

11.5. Los comisarios deportivos cortarán la conexión de los servidores a aquellos participantes con una red inestable (lag) y que puedan crear incidentes.

12. FORMATO DE LA COMPETICIÓN Y SEÑALIZACIÓN

- 12.1. El formato de la competición intenta recrear al máximo las experiencias reales tanto para el piloto como para el copiloto. La organización en la fecha prevista del cuadro horario publicará la lista de participantes admitidos, asignará a cada uno un vehículo y un cuadro horario para presentarse al primer Control Horario.
- 12.2. Todas las pruebas superarán los 40 kilómetros cronometrados y tendrán 2 o 3 tramos a los que se le darán 2 o 3 pasadas.

13. FUNCIONAMIENTO DE LOS CONTROLES:

- 13.1. Cada participante dispondrá de 5 minutos de retraso como máximo para llegar a su control horario, considerándolo DNF, y sin posibilidad de reincorporarse al TC una vez sobrepasado este tiempo, pero si con la posibilidad de reincorporarse al Súper rally.
- 13.2. Las horas estipuladas se establecen en horas y minutos, siendo los minutos enteros (contando cada minuto a partir del segundo 0 hasta el segundo 59).



13.3. PRE-AVISO CONTROL HORARIO

- 13.4. Los participantes deberán desplazarse desde la zona de BOX y detenerse antes de la pancarta, siempre sin obstaculizar el paso al resto de los participantes, (la obstaculización será penalizada), y tendremos que esperar sin sobrepasar la pancarta a nuestro minuto de entrada a zona de control.



13.5. CONTROL HORARIO

- 13.6. Se accederá a la zona de control horario dentro de nuestro minuto (ejemplo: si nuestro minuto es 11:03:00, podemos acceder desde las 11:03:00 a las 11:03:59 (tanto adelantarse en tu minuto como presentarse pasado el minuto entero tendrá su penalización correspondiente, una vez delante de la pancarta nos conectaremos a canal Discord del Control Horario que hay asignado para cada tramo, el comisario comprobará que nos hemos presentado dentro de nuestro minuto y nos indicará nuestro minuto de salida al tramo cronometrado y avanzaremos al Control de Salida (el comisario nos "desmuteará" de canal).



13.7. CONTROL DE SALIDA

- 13.8. Accedemos a el Control de Salida y nos situamos detrás de los vehículos que estén esperando su minuto de salida, si hubiera un vehículo delante una vez este realiza su salida nos situamos en la primera línea en orden de marcha, la colocación será, **el morro del coche tiene que estar sobre la primera línea en orden de marcha, en estos momentos** el semáforo estará con las 5 luces rojas encendidas, y esperamos nuestro minuto para salir, el semáforo se pagará cuando queden 6 segundos y procederá a encender cada segundo una luz verde, en ese momento y durante los siguientes 20 segundos se permitirá la salida del vehículo a disputar el tramo (en caso de copiloto virtual tendremos que accionar a máximo 20" segundos para cuando se apague la luz roja e inicie la cuenta atrás lo podamos activar y salir durante la luz verde).



13.9. LLEGADA

- 13.10. Esta señal nos indica donde está situada la meta del tramo. Es el punto exacto donde se cronometrará, justo pasado este punto hay que disminuir la velocidad y está prohibido detenerse hasta que llegamos a la pancarta STOP.



13.11. STOP

- 13.12. La señal STOP nos indica que tenemos que detener el vehículo y salir del tramo. Queda totalmente prohibido realizar maniobras o detenerse entre señal DE LLEGADA y STOP, y nos desconectamos una vez llegados a esta señal, **es obligatoria la desconexión**, no se puede permanecer dentro del servidor ni una vez realizado el tramo ni se por algún motivo debemos retirarnos sin finalizarlo, en caso contrario los comisarios podrían aplicar sanción en tiempo.

14. ABANDONOS (DNF) y SÚPER RALLY

14.1. Avería, abandono, no presentarse o accidente:

14.2. Se considerará abandono (DNF) por avería o accidente cuando un vehículo no pueda llegar a la zona de desconexión final de cada TC cronometrado.

14.3. Se considerarán también abandonos (DNF) por avería o accidente, las caídas del piloto en el servidor (posibles "bugs" de pista o del vehículo).

14.4. Si un piloto no finaliza el último tramo por accidente o avería será ABANDONO, sin posibilidad de clasificarse en la general al final del rallye. Pero si un piloto tiene DNF en el último por sanción, pero no por accidente podrá salir en la clasificación final de la prueba

14.5. También se considerará abandono si un piloto no acude a dos tramos consecutivos.

14.6. No presentarse a un tramo será (DNF) con una penalización de 5´ minutos.

15. SISTEMA SUPER RALLY

15.1. Los participantes que hayan abandonado en el transcurso de un TC podrán tomar la salida al siguiente TC presentándose directamente a su minuto asignado. Esta norma es válida para todos los tramos, menos para el penúltimo, donde no habrá SUPER RALLY. El participante que se acoja a esta modalidad se le aplicará una sanción de 2 'minutos por cada DNF (abandono).

16. CLASIFICACIONES Y TROFEOS

16.1. Los resultados finales se obtendrán de la suma de todos los tiempos de los TC oficiales de la prueba, más las sanciones oportunas en caso de existir alguna.

16.2. Los premios finales que se otorgarán al final del campeonato serán:

TROFEOS SIMRALLY

- Campeón del ERV, 150 CR. en SIMRALLY (utilizables en temp. 2027)
- Trofeos a los tres primeros clasificados de la general
- Trofeos a los tres primeros de cada categoría

16.3. Los premios en cada prueba serán:

1º CLASIFICADO CATEGORIA - Devolución del 6 CR de los créditos de la inscripción

2º CLASIFICADO CATEGORIA - Devolución del 4 CR de los créditos de la inscripción

3º CLASIFICADO CATEGORIA - Devolución del 2 CR de los créditos de la inscripción

17. SANCIONES

17.1. No presentarse en el CH e informar al Comisario, tiene una sanción de 1 min.

- 17.2. Adelanto en la salida: 15 segundos de penalización.
- 17.3. Hacer escape/box una vez que el vehículo arranca y está en marcha en la zona de aparición en el tramo: DNF (entre la pancarta de aviso de CH y el CH) será DNF
- 17.4. Sobrepassar los 20 segundos que dura el semáforo de salida: DNF.
- 17.5. Pisar la segunda línea de salida: 10 segundos de sanción.
- 17.6. Bloquear el enlace al control, impidiendo que pueda acceder: 3 minutos de sanción.
- 17.7. Chocar intencionadamente con un piloto: Descalificación
- 17.8. Sacar 4 ruedas fuera del asfalto en un mismo tramo, de manera intencionada según criterio del director de carrera:
- 1ª vez: 10 segundos de sanción
 - 2ª vez: 20 segundos de sanción
 - 3º vez DNF (2 minutos más con respecto al peor tiempo de su categoría)
- 17.9. Adelantar a un piloto en tramo de manera temeraria o poniendo en riesgo su integridad: 10 segundos de sanción.
- 17.10. Dejarse adelantar en tramo y hacerlo de manera temeraria o poniendo en riesgo su integridad: 10 segundos de sanción.
- 17.11. No dejarse adelantar por el piloto que lo atrapa, aun siendo posible sin grandes riesgos: DNF con 3´ minutos de sanción respecto al peor tiempo de su categoría
- 17.12. Ir en dirección contraria siempre que no sea para devolver el coche al sentido del tramo tras un trompo: Descalificación.
- 17.13. Salir del servidor cuando ya has realizado el C.H. Control Horario: Volver al BOX después de haber pasado el C.H. Control Horario y volver de nuevo a él, supone un DNF de 2 minutos de penalización, más la penalización que suponga el nuevo Control Horario que se debe volver a realizar.
- 17.14. Salirse "caerse" del servidor de la organización en pleno tramo: DNF (3´ minutos respecto al peor tiempo de tu categoría) El piloto tiene la visión de que finaliza el tramo correctamente en su pantalla pero en la organización el piloto desaparece y no marca tiempo.
- 17.15. No llegar a la señal de STOP y hacer la desconexión: DNF (3´ minutos más con respecto al peor tiempo de su categoría)
- 17.16. Volver a box y no desconectarse una vez acabado el tramo: Al finalizar el tramo y llegar a la Carpa de STOP (desconexión) ya no se puede ir a BOX, pero si se vuelve y se está más de 2 minutos será penalizado por 1 minutos
- 17.17. Adelanto en el control: 1 minuto por cada minuto de adelanto:
- 17.18. Retraso en el acceso al control: 10 segundos por retraso. A partir de los 5 minutos, será DNF. (5 minutos de penalización respecto al peor tiempo de su categoría)
- 17.19. Entrenar en los servidores de la carrera: Descalificación.
- 17.20. Penalización por DNF: 3´ minutos. Si no se acaba el tramo y 5´ minutos si no te presentas o te presentas pasado 5 minutos de tu Control Horario.
- 17.21. Faltas de respeto o desobediencia hacia la organización o compañeros: Descalificación. No se puede "jugar" y/o chocar en ningún punto del tramo, enlaces, box o podio.

- 17.22. Esta totalmente prohibido calentar gomas en cualquier parte del tramo de forma anormal, mantener freno de mano, ir marcha atrás, donuts, o aprovecharse de cualquier BUGs de assetto corsa para calentar ruedas, etc etc. Esta infracciones serán sancionadas con DNF
- 17.23. Esta totalmente prohibido la realización de maniobras para el calentamiento de neumáticos (zigzagues, frenadas, aceleraciones,...etc.) en la zona de Control, (Corresponde entre la pancarta de aviso CH y el CH) **serán sancionadas con DNF**
- 17.24. **No marcar un tiempo en el Shakedown tiene una sanción de 20"**
- 17.25. **Sobrepasar el tiempo estipulado en RACE CONTROL será sancionado 10" por cada minuto**
- 17.26. **EL piloto tiene que estar visible y a disposición de Dirección de Carrera en algún canal de la prueba (CH – PISTA O CANAL DE COPILOTO) desde la carpa de CH hasta la carpa de desconexión. Si un comisario intenta localizar a un piloto, en los canales anteriormente citados y esta desconectado será sancionado con DNF**
- 17.27. **Si la organización solicita una repetición de un tramo y no es entregado en el plazo de 30 min. después de terminar todos los tramos será sancionado con DNF en cada tramo que no presente su repetición.**
- 17.28. **En el momento que se sobrepase el arco de META y se aprovechase cualquier tipo de objeto para aminorar o detener el coche (vallas, muros, señales, arboles etc. etc.) será sancionado con 30"**

18. Reclamaciones:

- 18.1. **Las clasificaciones serán oficiosas una vez que se produce la llegada del último piloto a la meta del último tramo cronometrado. La clasificación será oficial cuando:**
- 18.2. **La organización lo confirme de todo el proceso de reclamaciones si las hay.**
- 18.3. **Las repeticiones se pondrán los lunes a las 21:00 momento en el que se da plazo de 24 h para presentar las reclamaciones.**
- 18.4. Si un piloto realiza una reclamación, la clasificación no será oficial hasta que la organización la analice y lo confirme en avisos en un plazo máximo de 24 horas de las resoluciones de las reclamaciones y apelaciones que pudiesen haber.

19. ¿Cómo es el proceso para reclamar?

- 19.1. El derecho de reclamación sólo corresponderá a los participantes, y no podrán presentarse reclamaciones conjuntas. El canal oficial para enviar la reclamación será siempre a través del correo verificaciones@simrally.es y en un plazo máximo de 24 horas tras disponer los participantes de las repeticiones que la organización pondrá en el canal del Discord de repeticiones.
- a En la presentación de la reclamación, tiene que ir acompañado de una foto o pequeño video
 - b Tramo donde se comete la infracción
 - c Minuto donde sucede la infracción
 - d Piloto que se reclama
 - e Breve comentario de la infracción
- 19.2. El plazo máximo para resolver la reclamación y dar una clasificación oficial será de 48 horas desde la recepción, exceptuando posibles casos especiales.
- 19.3. Pasadas las 48 horas se presentarán las penalizaciones correspondientes, y dando 24 h de plazo para que el piloto afectado presente sus apelaciones, pasado este tiempo los resultados serán OFICIALES

- 19.4. SIMRALLY intentará siempre disponer de las cámaras oficiales de todos los tramos, pero es posible que por algún problema técnico no siempre estén disponibles. En ese caso, el piloto reclamante podrá aportar la suya para corroborar la reclamación.

20. APLICACIÓN E INTERPRETACIÓN DEL REGLAMENTO

- 20.1. **El Director de Carrera es el máximo responsable de la aplicación de los reglamentos de la prueba y tendrá la obligación de informar a los comisarios deportivos de todas las decisiones importantes que esté obligado a tomar, de acuerdo con la normativa. Este puede estudiar y revocar su decisión aplicando la normativa vigente.**
- 20.2. El derecho de reclamación sólo corresponderá a los participantes, y no podrán presentarse reclamaciones conjuntas (más de 1 equipo). Estas se tramitarán al e-mail verificaciones@simrally.es
- 20.3. Cada participante es responsable de cómo presenta las pruebas gráficas de cada reclamación. El plazo de la presentación expirará a las 24 horas de la puesta de las repeticiones en el canal correspondiente. Para presentar una reclamación contra más de un participante, se deberán presentar tantas reclamaciones como pilotos haya implicados.
- 20.4. Todos los casos no previstos en este reglamento serán estudiados por los comisarios deportivos.
- 20.5. Toda acción incorrecta, fraudulenta o antideportiva realizada por el participante será juzgada por los comisarios deportivos y podrán imponer una penalización que puede llegar a la descalificación.