



Reglamento de SIMRALLY

Temporada 2023

Reglamento propio del Campeonato de Asturias de Montaña contará con el respaldo oficial de la Federación de Automovilismo del Principado de Asturias. En total tendrá 5 pruebas valederas que se disputarán entre septiembre y diciembre de 2023.

1. PUNTOS GENERALES:

- 1.2. Solo SIMRALLY puede acordar derogaciones al presente reglamento y en caso de divergencias en la interpretación del mismo, puede tomar una decisión final.
- 1.3. Todo lo que no está expresamente autorizado en el presente reglamento, está prohibido.
- 1.4. Todos los complementos a los reglamentos particulares serán publicados en el Discord oficial, dentro del apartado del campeonato y en canal de avisos.
- 1.5. Cualquier infracción al presente reglamento será transmitida a los Comisarios Deportivos que podrán aplicar una sanción de las mostradas más adelante.
- 1.6. Todo caso no previsto en la reglamentación aplicable será estudiado por los Comisarios Deportivos que son los únicos con poder para tomar una decisión.
- 1.7. El Director de Carrera es el responsable de aplicar este reglamento y el reglamento particular durante el desarrollo del rallye.
- 1.8. 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. Para poder optar a los premios finales y el título, el piloto deberá participar en un mínimo de 4 pruebas.
- 2.3. Se considerará piloto a toda persona física debidamente inscrita en simrally.es y con todos sus datos cumplimentados y correctos.

- 2.4. 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
- 2.5. Toda persona al formalizar su inscripción acepta que conoce la normativa, reglamento general y reglamento particular de SIMRALLY.
- 2.6. SIMRALLY se reserva el derecho de no aceptar una inscripción de acuerdo con los criterios de la normativa y reglamentos.
- 2.7. Es necesario pagar una preinscripción al campeonato de 10€, independientes del coste de cada rally.
- 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 formalizada su inscripción.
- 2.12. La organización facilitará el día de la prueba (1:30 h. antes), las condiciones climáticas que los pilotos se encontrarán durante el evento.
- 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. El horario de acceso al control se conocerá el día antes de la prueba en el apartado de avisos del Discord

Calendario de pruebas

III SUBIDA A FAYA LOS LOBOS 1 Y 2	02/09/2023
II SUBIDA A SUEVE 1 Y 2	16/09/2023
II SUBIDA LA PLATA 1 Y 2	20/10/2023
I SUBIDA AL FITO 1 Y 2	18/11/2023
I SUBIDA A MUNCO 1 Y 2	16/12/2023

3 VEHÍCULOS

3.1. Los vehículos admitidos:

CLASE 1

BMW LOLA T298

CLASE 2

PORSCHE 997 GT3

CLASE 3

FORD SIERRA SAPPHIRE COSWORTH GR A

CLASE 4

MITSUBISHI LANCER EVO X

CLASE 5

RENAULT CLIO SPORT II

3.2. Los vehículos de pueden adquirir a través de la página web de SIMRALLY.es

4 PUNTUACIONES:

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

30 - 27 - 25 - 23 - 21 - 19 - 17 - 15 - 13 - 11 - 10 - 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - 1

Todas las pruebas puntuarán con la misma puntuación

El ganador de cada categoría será el que sume más puntos al finalizar el campeonato descontándose los 2 peores resultados.

Descarte se considera el peor resultados de su categoría, puede ser de pruebas disputadas o no presentadas.

No optará a ningún premio ni trofeo el piloto que como mínimo no haya disputado 6 carreras mínimo. Si aparecerá en la clasificación final pero sin premio.

No finalizar el último tramo siempre será ABANDONO

5. NORMAS A CUMPLIR EN LAS PRUEBAS:

- 5.1. Los equipos deben comportarse siempre de una forma compatible con el espíritu deportivo.
- 5.2. Todos los pilotos deben conocer y cumplir la normativa propia de SIMRALLY.
- 5.3. Está prohibido bloquear la carretera tanto en el enlace a los diferentes controles como dentro del propio tramo cronometrado.
- 5.4. 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.
- 5.5. Está prohibido cambiar de vehículo una vez formalizada la inscripción.
- 5.6. Está prohibido desinscribirse.
- 5.7. Los participantes disponen desde el martes antes de la prueba a las 22:00, un servidor que permanecerá abierto hasta el viernes a las 23:59 para comprobar que pueden hacerlo sin problema, pudiendo correr en el servidor. Todo incidente que surja después, relativo a contenido o servidores, no garantiza que pueda ser resuelto.
- 5.8. El piloto debe acceder 5 minutos antes de su hora de acceso al control. Ni antes, ni después.
- 5.9. 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.
- 5.10. 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.
- 5.11. 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.
- 5.12. 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.
- 5.13. 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.
- 5.14. Se debe respetar en todo momento a los Comisarios Deportivos. Sus órdenes serán de obligado cumplimiento.
- 5.15. 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.

- 5.16. 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.
- 5.17. Las skins de los vehículos deben cumplir los criterios del reglamento particular de la prueba, así como la normativa de SIMRALLY.
- 5.18. 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. SKINS Y DORSALES

- 6.1. En todas las pruebas que contemplen el uso de skins por parte del piloto, su fecha máxima de entrega será el jueves a las 23:59 h. antes de la prueba.
- 6.2. Las skins deben entregarse en plazo, en formato de archivo comprimido, y dentro del canal de skins de la prueba dentro de Discord.
- 6.3. Es obligatorio mantener los templates que vengan con propaganda obligatoria, no podrá modificarse tamaño ni posición.
- 6.4. El tamaño máximo del skin una vez comprimido sera de 8MB.
- 6.5. Las skins deben cumplir la normativa SIMRALLY.
- 6.6. 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.
- 6.7. En los templates facilitados para la creación de las skins estará marcado la posición del dorsal que pondrá la organización.
- 6.8. Los archivos que se envíen y puedan resultar dañinos para la retransmisión o para los pilotos serán borrados.
- 6.9. Las skins rechazadas y que no se reciba respuesta por parte del piloto serán sustituidas por la skin genérica.

7. DESARROLLO DE LA PRUEBA.

- 7.1. Si por causas excepcionales no se pudiera finalizar alguno de los TC previstos, se aplicarán las siguientes normas.
 - 7.1.1. **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.
 - 7.1.2. **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.
- 7.2. La aplicación de esta norma será competencia exclusiva de cada piloto.

- 7.3. 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. CONEXIONES

- 8.1. 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.
- 8.2. Cada participante será responsable de la conexión y desconexión del servidor.
- 8.3. El acceso al servidor de la prueba no puede realizarse antes de 5 minutos del horario indicado de presentarse en el control horario.
- 8.4. También será responsable de estar dentro del Control Horario a las horas establecidas por la organización.
- 8.5. Los participantes deberán competir en los servidores establecidos para su categoría y tramo a disputar.
- 8.6. Los comisarios deportivos cortarán la conexión de los servidores a aquellos participantes con una red inestable (lag) y que puedan crear incidentes.

9. FORMATO DE LA COMPETICIÓN Y SEÑALIZACIÓN

- 9.1. El formato de la competición intenta recrear al máximo las experiencias reales tanto para el piloto. 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.

9.2. Funcionamiento controles:

Cada participante dispondrá de 5 minutos de retraso como máximo para llegar a su control horario, considerándolo DNF, y sin posibilidad de reincorporarse a esta manga una vez sobrepasado este tiempo, pero si con la posibilidad de reincorporarse a la siguiente manga

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.

PRE-AVISO CONTROL HORARIO

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.

CONTROL HORARIO

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).

CONTROL DE SALIDA

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 entre las 2 líneas de salida y esperamos si no aún no lo está que el semáforo se ponga con las 5 luces rojas encendidas, y esperamos nuestro minuto para salir, el semáforo se apagará cuando queden 6 segundos y procederá a encender cada segundo una luz roja y seguidamente 2 luces verdes, en ese momento y durante los siguientes 20 segundos que se mantiene la luz verde encendida se permitirá la salida del vehículo a disputar el tramo

LLEGADA

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.

STOP

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.

10. ABANDONOS (DNF)

10.1. Avería, abandono, no presentarse o accidente:

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

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

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

No presentarse a una manga será (DNF) con una penalización, se tomará el peor tiempo de su categoría + 5 min.

Los participantes que hayan abandonado en el transcurso de una manga podrán tomar la salida en la siguiente manga presentándose directamente a su minuto asignado. Esta norma es válida para todas las mangas. El participante que se acoja a esta modalidad se le aplicará una sanción de 3 'minutos por cada DNF, peor tiempo de su categoría + 3 min. (abandono).

11. CLASIFICACIONES Y TROFEOS

Los resultados finales se obtendrán de la suma de las dos mejores mangas oficiales de la prueba, más las sanciones oportunas en caso de existir alguna.

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

Premio al Ganador del Campeonato de Asturias de Subida de Montaña virtuales: Será becado para participar en el Campeonato de Asturias de Rallyes virtuales en el 2024 con un Rally2 como piloto oficial virtual de la FAPA.

Trofeos a los 3 primeros clasificados de la general en la entrega de premios de la FAPA de la temporada 2023

Los 3 primeros clasificados de todas las categorías recibirán un trofeo de SIMRALLY, el 4º y 5º recibirán un diploma

POR CARRERA:

Devolución de créditos a los 5 primeros de cada categoría 5-4-3-2-1

12. SANCIONES

- **Adelanto en la salida: 10 segundos de penalización.**
- **Hacer escape/box una vez que el vehículo arranca y está en marcha en la zona de aparición en el tramo: DNF**
- **Sobrepasar los 20 segundos que dura el semáforo de salida: DNF.**
- **Pisar la segunda línea de salida: 10 segundos de sanción.**
- **Bloquear el enlace al control, impidiendo que pueda acceder: 3 minutos de sanción.**
- **Chocar intencionadamente con un piloto: Descalificación**
- **Sacar más de 3 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 (3 minutos más con respecto al peor tiempo de su categoría)
- **Adelantar a un piloto en tramo de manera temeraria o poniendo en riesgo su integridad:** 10 segundos de sanción.
 - **Dejarse adelantar en tramo y hacerlo de manera temeraria o poniendo en riesgo su integridad:** 10 segundos de sanción.
 - **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
 - **Ir en dirección contraria siempre que no sea para devolver el coche al sentido del tramo tras un trompo:** Descalificación.
 - **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.
 - **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.
- No llegar a la señal de STOP y hacer la desconexión:** DNF (3´ minutos más con respecto al peor tiempo de su categoría)
- **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 1 minutos será penalizado por 3 minutos
 - **Adelanto en el control:** 1 minuto por cada minuto de adelanto:
 - **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)
 - **Entrenar en los servidores de la carrera:** Descalificación.
 - **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.
 - **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.

13. Reclamaciones:

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:

1. La organización lo confirme de todo el proceso de reclamaciones si las hay.
2. 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.

¿Cómo es el proceso para reclamar?

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 info@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..

El plazo máximo para resolver la reclamación y dar una clasificación oficial será de 48 horas desde la recepción, exceptuando posibles casos especiales.

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.

APLICACIÓN E INTERPRETACIÓN DEL REGLAMENTO

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.

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 info@simrally.es

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. Si se considera injusta una reclamación, el participante podrá apelar la misma para su revisión y resolución en el plazo de 24 horas después de su publicación.

Todos los casos no previstos en este reglamento serán estudiados por los comisarios deportivos.

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.