

# **REGLAMENTO PARTICULAR RALLY Histórico 1985**

## **MASMOVIL**

### **RESUMEN novedades**

- **Rally a 10 TC diferentes a una única pasada**
  - a. **2 Secciones**
    - **1 Matinal con 4 tc y 55 Km**
    - **1 Verspertina con 6 tc y 64.96 Km**
- **Modificación en el sistema de SUPERRALLY (pto 10.2)**
- **Tramos a disposición de los participantes 90 minutos antes de casa sección**
- **Condiciones climatológicas entregadas hora y media antes del comienzo del rally**
- **3 categorías según vehículos**
  - a. **Grupo B**
  - b. **Grupo A**
  - c. **Grupo N**
- **Premios:**
  - a. **8 créditos a todos los que finalicen la prueba**
  - b. **Regalos por sorteo a todos los que finalicen la prueba**

## **1. PUNTOS GENERALES:**

- 1.2. Solo EL ORGANIZADOR puede acordar derogaciones al presente reglamento y en caso de divergencias en la interpretación de este, 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 de la prueba 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 EL ORGANIZADOR para su uso en vídeos promocionales o redes sociales

## **2. PRUEBAS E INSCRIPCIONES:**

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe982a4I5M5o8IgQW4V9T2cgYfRR7MuUORA13tjsWZC2TWiZw/viewform?usp=sharing>

- 2.1. Todos los aspirantes deberán ser mayores de edad (18 años), en el caso de menores será necesaria una autorización paterna.
- 2.2. Se considerará piloto a toda persona física debidamente inscrita en el SIMRALLY.es y con todos sus datos cumplimentados y correctos.
- 2.3. Se considerará copiloto a toda persona física que participa formando equipo con un piloto, y con sus datos debidamente cumplimentados y correctos en el organizador.es
- 2.4. Para participar en los eventos virtuales de EL ORGANIZADOR se requiere que los equipos cumplan estos requisitos técnicos mínimos y necesarios:
- 2.5. Toda persona al formalizar su inscripción acepta que conoce la normativa, reglamento general y reglamento particular de EL ORGANIZADOR y la prueba en cuestión.
- 2.6. EL ORGANIZADOR se reserva el derecho de no aceptar una inscripción de acuerdo con los criterios de la normativa y reglamentos.
- 2.7. En caso de que la prueba disponga de shakedown, se informará en el reglamento particular. Se entregará siempre el día antes de la prueba.
- 2.8. El número máximo de inscritos lo marcará el reglamento particular del evento
- 2.9. La apertura y cierre de inscripciones figuran 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 hora y media antes de la prueba, las condiciones que los pilotos se encontrarán durante el evento.**

2.14. El piloto conocerá a través de un briefing de la prueba el funcionamiento de los controles y desarrollo de esta.

2.15. El horario de acceso al control se conocerá el día antes de la prueba en el apartado de avisos del Discord

2.16. El **número de preinscripciones** admitidas está limitado a 75 participantes, divididos entre los 3 grupos bajo el siguiente baremo:

**Gr B** 15 concursantes (5 por cada modelo de coche)

**Gr A** 25 concursantes (12 para el Renault 11 Turbo y 13 para el Opel Kadett GSI)

**Gr N** 35 concursantes (8 para el Opel Corsa y 9 para cada uno de los restantes 3 modelos)

La organización se reserva el derecho de aumentar el número de concursantes y de admitir o desestimar preinscripciones.

### 3. VEHÍCULOS

3.1. Los vehículos que se harán servir para cada evento serán los especificados por el organizador. EL ORGANIZADOR informará a través del reglamento particular de cada evento de los vehículos disponibles para cada prueba, siendo el participante quien deberá escoger con qué vehículo participar a excepción de las copas que se disputen con un vehículo en concreto. **Ver anexo 1**

3.2. Estarán disponibles para su descarga una vez finalizado el plazo general de inscripción y se podrá obtener iniciando sesión en el organizador.es y pinchando dentro de la prueba a la que el piloto previamente se ha inscrito.

3.3. Los vehículos se seleccionan en el momento de realizar la preinscripción y se asignarán a elección del concursante y en la medida del stock que vaya restando para cada modelo y grupo.

### 4. CLASIFICACION Y PREMIOS:

4.1. En cada competición puntuable se establecerá una clasificación general scratch que comprenderá a todos los participantes y que servirá para confeccionar la puntuación de los campeonatos. Para las CATEGORÍAS se constituirán las mismas clasificaciones previstas en el apartado anterior, pero formadas exclusivamente por los vehículos pertenecientes a dichas copas y divisiones. **Ver anexo 2**

### 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 EL ORGANIZADOR.

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 cambiar de vehículo una vez formalizada la inscripción.

5.5. Está prohibido des inscribirse.

5.6. 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.

5.7. Queda prohibido entrenar dentro del servidor de la prueba.

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.

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 los 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.

5.14. Se debe respetar en todo momento a los Comisarios Deportivos. Sus órdenes serán de obligado cumplimiento.

5.15. No está permitido hacer ESC + BOX salvo que así lo indique un Comisario Deportivo. Con esto nos referimos a teletransportar el vehículo de nuevo a la zona de boxes del tramo. Una vez se sale al enlace, el uso del ESC + BOX será sancionado cumpliendo la tabla que se mostrará más adelante.

5.16. 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 esta y hasta las 23:59 horas. En caso contrario, será sancionado, cumpliendo la tabla que se mostrará más adelante.

5.17. 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.

5.18. Las skins de los vehículos deben cumplir los criterios del reglamento particular de la prueba, así como la normativa de EL ORGANIZADOR.

## **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 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 será 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.

7.4. Sistema de Copilotaje: Dispondremos de dos sistemas

### 7.4.1. Copilotaje de la Organización

La Organización proporcionará unas notas estándares de cada TC y serán entregados a la vez que el TC. La Organización proporcionará un manual de instalación de la App y la instalación de notas por cada tramo. Cada piloto podrá adaptar las notas a su gusto, eximiendo a la organización de posibles errores una vez editadas.

### 7.4.2. Copilotaje de persona física

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

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 El organizador. 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. Piloto y copiloto deberán solicitar los roles de equipo a través del "Discord" de la prueba.

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

## 7.5 TRAMOS A DISPUTAR

7.5.1 La competición constará de 6 tramos cronometrados de asfalto a disputar de manera consecutiva y según el orden de salida y servidor que el organizador comunicará con antelación al comienzo de la prueba.

**7.5.2 Los tramos serán entregados a los participantes a 90 minutos del comienzo de cada sección de la competición.**

## 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

**El rally estará compuesto de 10 Tramos Cronometrados distintos que se correrán a una única pasada, divididos en 2 secciones de 4 y 6 tramos cronometrados respectivamente**

9.1. 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

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 al TC una vez sobrepasado este tiempo, pero si con la posibilidad de reincorporarse al Súper rally. 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 ahí recibiremos del comisario correspondiente el minuto de salida al tramo cronometrado.

#### 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) y SÚPER RALLY

#### 10.1. Avería 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).

#### 10.2. Sistema de Súper Rally

Tendrán **derecho a súper rally en los tramos cronometrados del 1 al 9**, todos aquellos pilotos que **habiendo tomado la salida** en los mismos no los finalicen.

Si no se toma la salida en un tramo cronometrado, la dirección de carrera será la que decida si hay derecho o no a Súper rally

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 los tramos del TC1 a TC9. Al participante que se acoja a esta modalidad se le aplicará una sanción de **5 minutos por cada DNF** (abandono).

**Para el TC 10, no habrá derecho a Super rally, considerándose el DNF en dicho TC como abandono en el rally y no optando a aparecer en la clasificación final**

## **11. CLASIFICACIONES Y TROFEOS**

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. Se establecerán tantas clasificaciones como categorías.

**Ver anexo 2**

### **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](mailto: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 finalización de la prueba. 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, así como en los particulares, serán estudiados por los comisarios deportivos. En caso de considerarlo necesario, podrán sancionar por comportamiento impropio o antideportivo.

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.

## **Anexo 1**

### **Vehículos admitidos.**

#### **GRUPO B**

Renault 5 Turbo

Lancia 037

Opel Manta 400

#### **GRUPO A**

Renault 11 Turbo

Opel Kadett GSI

#### **GRUPO N**

Renault 5 GT Turbo

Ford Fiesta XR2

Opel Corsa SR

Peugeot 205 GTI 1600

## **Anexo 2**

### **Clasificaciones y premios**

- **Scratch Absoluto:**

Del 1º al último clasificado

**8 Créditos SIMRALLY**

**Todos los inscritos que hayan finalizado el rally** tendrán un obsequio de cortesía que será adjudicado por sorteo.