



REGLAMENTO PARTICULAR

6 | Subida a Guía de Isora

1 - REGLAMENTOS APLICABLES

- 1.1 - Normativa General
- 1.2 - Reglamento deportivo
- 1.3 - Reglamento técnico
- 1.4 - Sanciones

2 - OFICIALES

Director de carrera / Responsable de retransmisión	Juan Miguel Oña
Director de carrera adjunto	Pedro Morera
Resp. cronometración y servidores	Antonio Parra
Responsable recorrido	Jacobo Pardo
Comisario Deportivo	<i>Indicados en Acta</i>

3 - TRAZADO

3.1 - Parque de asistencia y acceso a pista:



3.1.1 - Está prohibido circular en dirección opuesta a la indicada y/o sobre las zonas prohibidas. La gravedad de la sanción por hacerlo dependerá de cada caso concreto, que será determinada por los comisarios del evento.

3.1.2 - La velocidad máxima fuera del tramo cronometrado es de 80 km/h.



Motor y Sport Real Simulation - ClubSimRacing Organizador de eventos de simulación

www.motorsport.com - www.clubsimracing.com



REGLAMENTO PARTICULAR

6 | Subida a Guía de Isora

3.2 – Pre-Salida:

3.2.1 – Todos los participantes deben detener su vehículo antes de la línea (física o imaginaria) de pre-salida. No se deberá traspasar esta línea mientras haya otro vehículo entre la salida y la pre-salida..



3.3 – Salida:

- El piloto deberá cubrir en su totalidad con el vehículo la primera línea de salida.



- Ejemplos:



Motor y Sport Real Simulation – ClubSimRacing Organizador de eventos de simulación

www.motorsport.com – www.clubsimracing.com



REGLAMENTO PARTICULAR

6 | Subida a Guía de Isora

3.4 – Meta:



3.5 – Después de Meta:

3.5.1 – Los participantes deben continuar circulando tras pasar por meta, siguiendo las indicaciones en pista, hasta llegar al punto de cambio de sentido, donde se cambiará en sentido de la marcha hasta detenerse en fila detrás del cartel de parada obligatoria (zona de reparaciones), esperando la finalización de la manga y llegada del coche de seguridad, y la orden del comisario para bajar tras el vehículo de seguridad.

3.6 – Cambio de sentido



Motor y Sport Real Simulation – ClubSimRacing Organizador de eventos de simulación

www.motorsport.com – www.clubsimracing.com



REGLAMENTO PARTICULAR

6 | Subida a Guía de Isora

3.7 - Parque de asistencia superior



3.8 - Zonas de cemento (Zonas permitidas)



4 - INCIDENCIAS

4.1 - Cualquier circunstancia que ocurra durante la competición, será advertida por parte del piloto a través del sistema de tickets del canal "[#👮reporte-problemas](#)" de Discord CSR. , nombrando a [@ORGANIZADOR](#) en la misma, quedando el piloto a la espera de las instrucciones de un comisario, dándolas con la mayor brevedad posible. No se aceptará ningún otro método de comunicación escrita.

5 - RECONOCIMIENTO (SERVIDORES OFICIALES)

5.1 - La organización activará los servidores oficiales con antelación. **Se recomienda acceder a ellos** para comprobar el acceso a los mismos **ANTES DEL DÍA DE COMPETICIÓN.**

5.2 - Durante los entrenamientos en servidor oficial, se deben respetar las normas y reglamentos. Comportamientos irregulares pueden ser motivo de sanción, ya sea bajo reclamación o de oficio por los comisarios / organización.





REGLAMENTO PARTICULAR

6 | Subida a Guía de Isora

5.3 - En caso de que un piloto desee presentar una reclamación contra otro durante una sesión de entrenamiento en servidor oficial, el piloto reclamante debe adjuntar copia de la repetición de la sesión del servidor en la que sucede el hecho reclamado.

6 - CONFIGURACIÓN APPS

6.1 - APP CSR RACER:

- Activar la app en el apartado de opciones > assetto corsa > apps, dentro del content manager.
- Tener la app CSR Display visible en pantalla dentro del juego.



7 - TIEMPOS EN DIRECTO

[Enlace](#)

8 - CANAL DE RETRANSMISIÓN

- Tiktok: [Enlace.](#)
- Trovo: [Enlace.](#)
- Twitch: [Enlace.](#)
- Youtube: [Enlace.](#)



Motor y Sport Real Simulation - ClubSimRacing Organizador de eventos de simulación

www.motorysport.com - www.clubsimracing.com