REGLAMENTO PARTICULAR

6 | Circuito de Madrid Jarama RACE

1 - PROGRAMA HORARIO

1.1 - Briefing: Lunes (30 minutos antes de empezar 1er clasificatorio).

1.2 - Clasificatorio: Lunes (ver horarios en página de evento).

1.3 - Batallas: Miércoles 20:00h.

2 - REGLAMENTOS APLICABLES

2.1 - Reglamento deportivo

2.2 - Reglamento técnico

2.3 - Tarifas

2.4 - Sanciones

DSV 2026

3 - OFICIALES

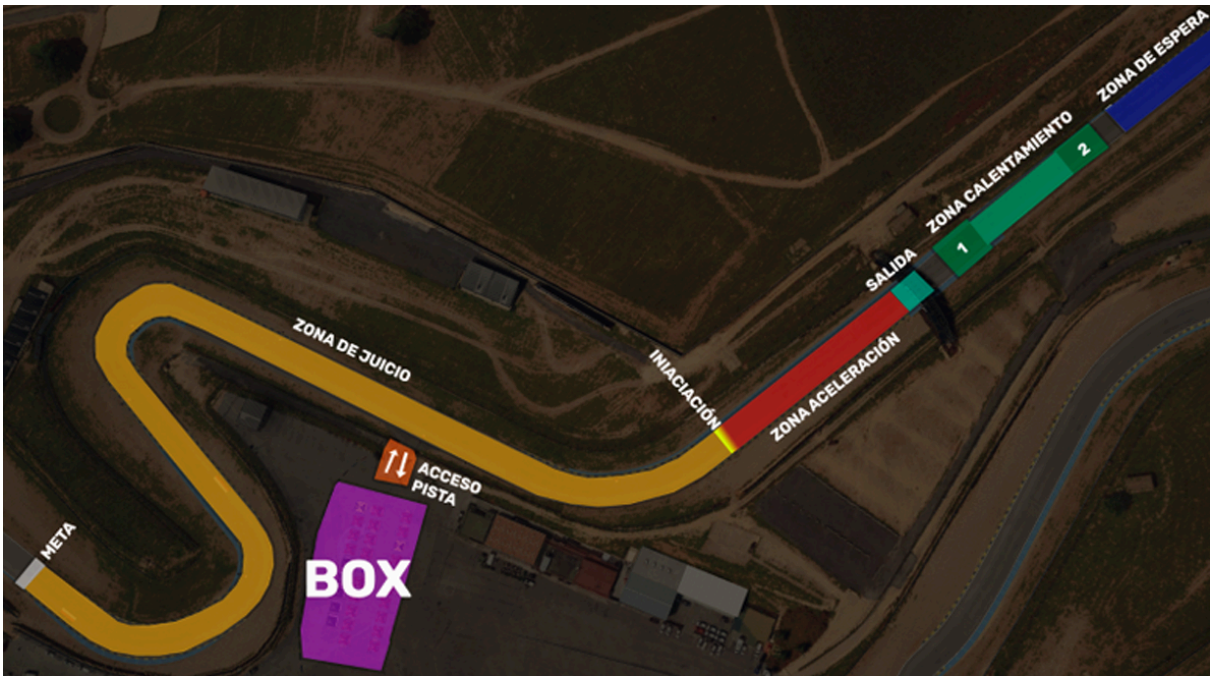
• Director de carrera / Responsable de retransmisión	Juan Miguel Oña
• Comisario Deportivo	Pedro Morera
• Comisario Deportivo / Juez	Francisco Escudero
• Comisario Deportivo / Juez	Hugo Fulgueiras
• Juez	Carlos Roger
• Resp. cronometración y servidores	Antonio Parra
• Responsable recorrido	Jacobo Pardo

REGLAMENTO PARTICULAR

6 | Circuito de Madrid Jarama RACE

4 - TRAZADO

4.1 - Plano General



4.2 - Correcta colocación en la salida. El vehículo no puede estar en diagonal en la salida. Será asistida por el comisario de salidas.



REGLAMENTO PARTICULAR

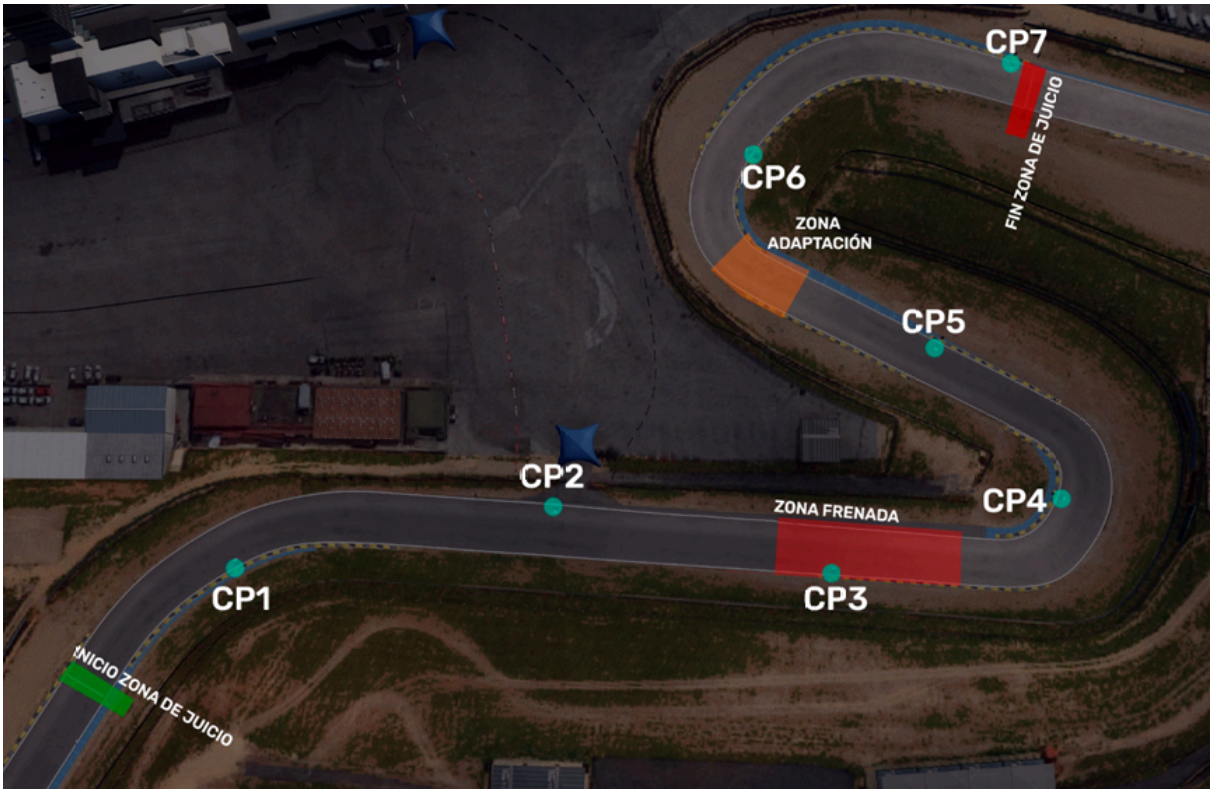
6 | Circuito de Madrid Jarama RACE

4.3 - Línea de inicio de drift (Zona de juicio), ésta se debe traspasar con el DRIFT ya iniciado. El vehículo debe estar ya drifteando cuando la primera rueda delantera pase sobre la línea de inicio de Drift.



4.3.1 - Para las batallas, el perseguidor NO puede poner ninguna parte de su vehículo en paralelo con el vehículo del líder hasta traspasar la línea de iniciación.

4.4 - Zona de juicio, de frenado y adaptación.



REGLAMENTO PARTICULAR

6 | Circuito de Madrid Jarama RACE

4.4.1 - Se tendrá en cuenta la rueda trasera exterior en cada touch & go, clipping y drift zone.

- Excepciones:
  - No hay en este evento

4.4.2 - La zona de adaptación consiste en el lugar donde el participante podrá desacelerar y frenar levemente, sin realizar una pérdida de velocidad excesiva, para preparar la entrada a la siguiente zona puntuable.

4.4.3 - La zona de frenado consiste en el lugar donde el participante podrá realizar una frenada de mayor medida que en la de adaptación para el mismo fin. En este trazado no se incluye ninguna zona de frenado.

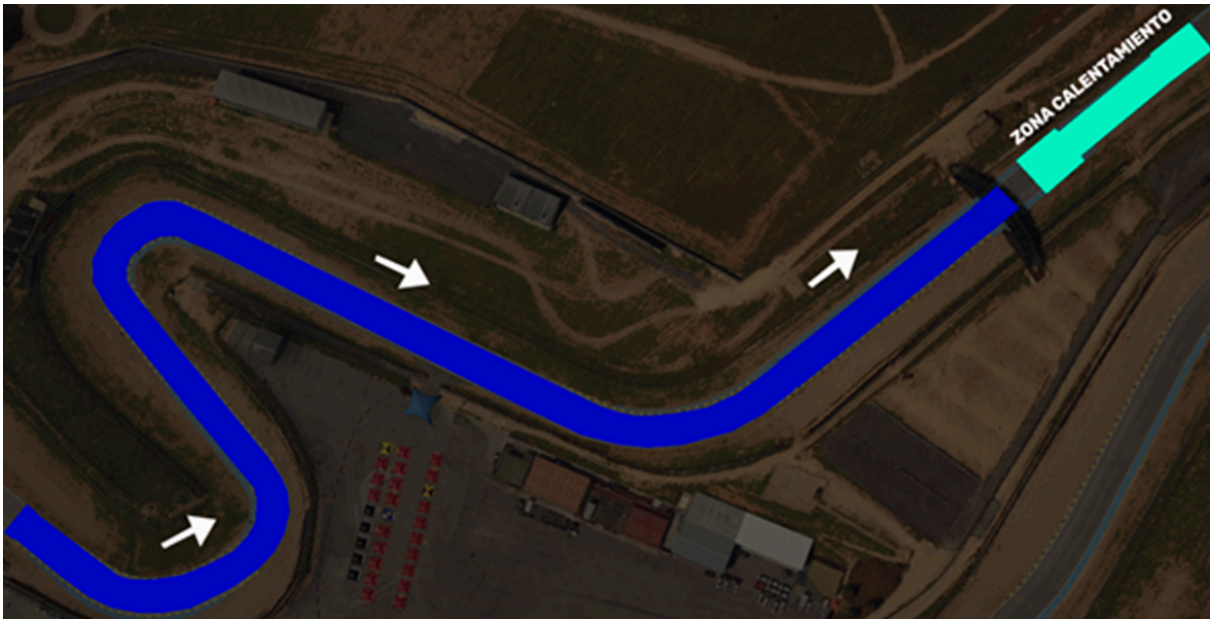
4.5 - Recorrido tras manga clasificatoria o finalización de batalla.



REGLAMENTO PARTICULAR

6 | Circuito de Madrid Jarama RACE

4.6- Recorrido tras batalla (cambio de lead y chaser)



5 - ITINERARIO

5.1 - Clasificatorio

- Los comisarios llamarán a los pilotos para formar en la Zona de Espera.
- Una vez sea notificado el piloto que debe ir a zona de calentamiento, podrá realizar maniobras para poner en temperatura sus neumáticos y una vez concluya, deberá posicionarse en la zona de Lead (1) para tomar la salida.
- Una vez colocado en salida, un comisario dará la salida al piloto por voz, el piloto tomará salida y deberá completar la zona de juicio.
- Una vez finalizada la pasada, el piloto deberá conducir hasta su carpa en el parque de asistencia y mantenerse detenido dentro de esa zona esperando a la siguiente manga. Sólo podrá realizar esc+box en su carpa. A partir de ese momento podrá realizar ajustes en el vehículo o esperar. Está prohibido salirse del servidor sin autorización, realizar derrapes, ruido, calentamientos, etc. fuera de las zonas de juicio y calentamiento.

5.2 - Batallas

- Los comisarios llamarán a los pilotos para formar en la zona de espera.
- Se indicará que vayan a la zona de calentamiento, una vez finalizado el mismo, se colocarán el líder y el perseguidor en sus posiciones, ambos deben tapar la línea de salida por completo con la parte delantera del vehículo. Se permite que el perseguidor tenga la rueda delantera paralela a la rueda trasera del líder.
- Un comisario dará la salida por voz al líder (Lead) y se llevará a cabo la pasada, el perseguidor (Chase) podrá adelantarse o atrasarse a la hora de tomar la salida, en caso de salida nula ambos participantes se detendrán y esperarán órdenes de los comisarios de cara a una nueva salida. Ej: tocar un cono.
- Una vez finalizada la primera pasada, los pilotos deberán dar la vuelta siguiendo el itinerario especificado hasta la zona de calentamiento, en la cual podrán calentar neumáticos de nuevo para colocarse en la salida y repetir el procedimiento.
- Al finalizar la segunda pasada deberán ir al parque de asistencia, mientras reciben el resultado de los jueces.
- Ya en las carpas de asistencia, podrán solicitar el abandono del servidor los pilotos que queden fuera de competición. Sólo podrán marchar cuando sean autorizados por un comisario.

6 - INCIDENCIAS

6.1 - 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.

REGLAMENTO PARTICULAR

6 | Circuito de Madrid Jarama RACE

7 - RECONOCIMIENTO (SERVIDORES OFICIALES)

7.1 - 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. En caso de encontrarse algún problema en esta comprobación, indicarlo a través del sistema de tickets del canal "#👮reporte-problemas" de Discord CSR.

7.2 - Se permite (y se recomienda) entrenar en el servidor oficial.

7.3 - 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.

7.4 - 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.

8 - CONFIGURACIÓN APPS

8.1 - 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



9 - CANAL DE RETRANSMISIÓN:

- Facebook: Enlace.
- Tiktok: Enlace.
- Twitch: Enlace.
- Youtube: Enlace.