



REGLAMENTO DEPORTIVO

TURISMO ARACING



1) DENTRO DE NUESTRA COMUNIDAD TENEMOS TRES PILARES FUNDAMENTALES A LOS QUE HAY QUE ADECUARSE Y CUMPLIRLOS PARA SER PARTE DE ESTA, ELLOS SON RESPETO (TANTO EN PISTA COMO FUERA DE ELLA), SERIEDAD A LA HORA DE SER PARTE DE LAS FECHAS, CAMPEONATOS, EVENTOS O DENTRO DE NUESTRAS COMUNIDADES. ASÍ COMO TAMBIÉN LO ES EL COMPROMISO PARA CUMPLIR CON LOS HORARIOS Y LA PRESENCIA EN LAS FECHAS.

2) FORMATO DE COMPETENCIA

EL FORMATO CONTARA CON SUS PRACTICAS NO OFICIALES, PRACTICAS OFICIALES, REUNIÓN DE PILOTOS, SPRINT Y FINAL. EL CRONOGRAMA SE COMPARTI DENTRO DEL DEL GRUPO DE LA ORGANIZACION.

3) DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

COMPORTAMIENTO EN VUELTA DE HONOR:

VUELTA DE HONOR: SE REALIZARÁ A BAJA VELOCIDAD UNA VEZ FINALIZADA LA CARRERA Y DE MANERA OBLIGATORIA

B) FORMATO DE LARGADA: PARTIDA EN MOVIMIENTO CON LIMITADOR A 80KM/H

LOS PILOTOS PODRAN SER SANCIONADOS POR MANEJO INDEBIDO Y/O IMPACTO HACIA OTRO PILOTO EN VUELTA DE HONOR.

4) SISTEMA DE PUNTUACION.

- 3 PUNTOS POR LA POLE SPRINT

PUESTO	PUNTOS	PUESTO	PUNTOS
1°	8	12°	4
2°	7	13°	4
3°	7	14°	3
4°	7	15°	3
5°	6	16°	3
6°	6	17°	2
7°	6	18°	2
8°	5	19°	2
9°	5	20°	1
10°	5	21°	1
11°	4	22°	1

RACING
SIMULADORES

Final.

PUESTO	PUNTOS	PUESTO	PUNTOS
1º	42	21º	17
2º	37	22º	16
3º	35	23º	15
4º	34	24º	14
5º	33	25º	13
6º	32	26º	12
7º	31	27º	11
8º	30	28º	10
9º	29	29º	9
10º	28	30º	8
11º	27	31º	7
12º	26	32º	6
13º	25	33º	5
14º	24	34º	4
15º	23	35º	3
16º	22	36º	2
17º	21	37º al 44º	1
18º	20		
19º	19		
20º	18		

REQUISITOS PARA LA SUMA DE PUNTOS: COMPLETAR COMO MÍNIMO, 50% O MÁS DE LA CARRERA (TOMANDO COMO UNIDAD LAS VUELTAS Y NO EL TIEMPO).

5) SE CONSIDERARÁ GANADOR, AL PILOTO QUE HAYA ACUMULADO LA MAYOR CANTIDAD DE PUNTOS AL FINALIZAR LAS COMPETENCIAS.

6) SETUP: SEMIFIJO

7) SANCIONES

A) MANIOBRAS ANTIDEPORTIVAS O ADREDE SERÁN SANCIONADAS CON EXCLUSIÓN DE LA COMPETENCIA O DEL CAMPONATO.

B) SE REVISARÁ SOLAMENTE LA VUELTA UNO POR OFICIO Y LAS DENUNCIAS DE LOS PILOTOS.

C) COMPRENDER QUE EL COMISARIO DEPORTIVO, PUEDE COMETER ERRORES.

8) REGLAS DE COMPORTAMIENTO EN LA COMUNIDAD.

- A PARTIR DE LAS 12HS DEL DÍA DE LA CARRERA, CHAT OFF EN EL SERVER Y EN COMUNIDAD.
- RESPETO Y CORDIALIDAD ENTRE COMPETIDORES Y CON LOS ORGANIZADORES, EN EL ÁMBITO DE LA COMUNIDAD.
- NO ESTÁ PERMITIDO EL ENVÍO DE MANIOBRAS, DENTRO DE LAS REDES DE COMUNICACIÓN DE LA COMUNIDAD.
- NO GOLPEAR NI MALTRATAR NINGÚN COMPONENTE DE LOS SIMULADORES.
- NO INSULTAR NI AGREDIR DE MANERA VERBAL O FÍSICA.
- NO BEBER NI COMER ARRIBA DE LOS SIMULADORES.
- ANTES DE SUBIR AL SIMULADOR HIGIENIZAR MANOS CON ALCOHOL EN GEL.
- PROHIBIDO EL CONSUMO DE ALCOHOL.
- QUEREMOS QUE TODOS LOS PILOTOS SE DIVIERTAN Y PUEDAN VIVIR LA EXPERIENCIA DE COMPETIR EN EL AUTOMOVILISMO COMO PROFESIONALES.

- ASÍ MISMO PEDIMOS CORDIALIDAD Y BUENA COMPETICIÓN AL MOMENTO DE APAGARSE LOS SEMÁFOROS.

RECORDEMOS QUE -“LA CARRERA NO SE GANA EN LA PRIMERA CURVA, MUCHAS VECES SE PIERDE.”- JUAN MANUEL FANGIO.

9) REGLAS BÁSICAS DE COMPORTAMIENTO EN PISTA

- SERÁ TOMADO COMO AUTO PUESTO, CUANDO EL AUTO DE ATRÁS TENGA SU LLANTA DELANTERA A LA PAR DE LA LLANTA TRASERA DEL AUTO DE ADELANTE.
- SI UN PILOTO EN UNA RECTA TIENE UN RIVAL ATRÁS, EN ZONA DE SUCCIÓN O MUY CERCANO A ÉL, SOLO PODRÁ HACER UN MOVIMIENTO DE LÍNEA.
- SI UN PILOTO LLEGA A ZONA DE FRENAJE CON UN RIVAL ATRÁS A UN AUTO DE DIFERENCIA O MENOS, NO PUEDE CAMBIAR DE LÍNEA A ÚLTIMO MOMENTO O FRENAR EN DIAGONAL.
- NO ESTÁ PERMITIDO ENTORPECER EL PASO DE LOS PUNTEROS SIENDO REZAGADO.
- ESTANDO EN RECTA, SI EL PILOTO DE ATRÁS ESTÁ PEGADO AL AUTO DE ADELANTE (TROMPA CON COLA), EL AUTO QUE VIENE ADELANTE NO LE PUEDE CERRAR LA LÍNEA AL DE ATRÁS.

LOS COMISARIOS ESTARAN EN CONTACTO POT RADIO DURANTE TODO EL EVENTO CON LOS PILOTOS