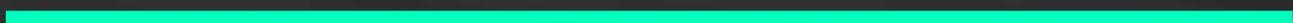


---

***NORMATIVA***

***IML*** ALL★STARS



## CONTENIDO.

## PAG

1.	Regulación	3
1.1	Vigencia de Reglamento.	3
1.2	Política de conducta	3
1.3	Puntuación	3
2.	Liveries	3
3.	Participación	4
3.1	Requerimiento de Software	4
4.	Asistencias de juego	4
5.	Tabla de puntuación	4
5.1	Clasificación	4
5.2	Carrera	4
6.	Numeración de piloto	5
7.	Chat In-game	5
8.	Formato de IML All-Stars	6
8.1	Sistema de liga	6
8.2	Custom BOP	6
8.3	Formato de Ronda	6
9.	Sesión de clasificación	7
10.	Sesión de carrera	7
10.1	Vuelta de formación	7
10.2	Racecraft	8
10.2.1	Adelantar a un piloto	8
10.2.2	Defender una posición	8
10.2.3	Bumpdraft	9
10.2.4	Hard Racing	9
10.2.5	Divebombs	9
11.	Banderas	10
11.1	Banderas Amarillas	10
11.2	Banderas Azules	10
11.3	Bandera Negra/Naranja	10
12.	Método de Penalización	11
12.1	Tiempo de penalización	11
13.	Premios y sorteos	12
14.	Horarios	12
15.	Derechos de autor	12

## **Reglamento Presencial OWN x IML v1 - Abril 06. 2024**

Iberian Motoresport League es una comunidad enfatizada en recreación de ligas competitivas para la plataforma ACC la cual garantiza que las carreras estipuladas u organizadas bajo el sello IML sean de manera segura, limpias y de competitividad. De parte de los administradores y los organizadores IML esperamos que los pilotos/comunidad se comporten de manera cortés, tolerantes y respetuosos ante las demás personas, con la conducta de deportividad honesta para permitir una comunidad agradable y disfrutable en su estadía.

Como compromiso Iberian Motoresport league acata el deber de realizar carreras justas y limpias, por lo tanto, ofreceremos un reglamento y sistema de penalización el cual entrará en vigor en el momento en que estas estén organizadas bajo el sello IML. Los comisarios de la liga harán cumplir este sistema de penalización de manera imparcial y objetiva para asegurar su cumplimiento; cada división, serie o evento [Si se requiere] tendrán comisarios para lo anterior mencionado.

El reglamento contiene normales generales de comunicación, clasificación, carrera, conducta enista, organización de liveries, proceso y sistema de comisariado específicas para la primera edición de los IML All-Stars.



## **1.REGULACIÓN**

### **1.1 Vigencia de Reglamento**

La versión vigente y actualizable de este reglamento entrará en funcionamiento desde la fecha de su creación y será de uso exclusivo para la primera edición de los IML All-Stars.

### **1.2 Política de conducta**

La política de conducta se encuentra en el discord de Iberian Motorsport League, debe ser respetada en todo momento para poder participar en las series o eventos de IML.

### **1.3 Puntuación.**

Las carreras oficiales pertenecientes a series de IML otorgarán puntos para el campeonato en función al orden de llegada, con puntos extra en el podio en clasificación y vuelta rápida durante la carrera; para saber más información consulta el punto [5] tabla de puntuación en este mismo documento.

## **2.LIVERIES.**

Skin o liveries personalizadas de cada piloto serán aceptadas para su visualización en las transmisiones oficiales de IML, siempre y cuando cumplan las regulaciones pertinentes que datan de esta manera:

- El piloto deberá subir la livery al canal de discord designado para ello y con el formato correcto antes de la fecha límite.
- Las liveries deberán de tener el logo de IML.
- De parte de Iberian Motorsport League dejamos al libre diseño del logo mencionados, no obstante, se requiere que estos sean visibles y claros para las transmisiones del mismo.
- Si un administrador acepta la livery con los requerimientos previos, se aceptará y añadirá a un pack de skins en discord que se subirá previamente al inicio del evento con todas ellas.

Las liveries que estén incorrectas o erróneas, se eliminarán o no se aceptarán, de igual manera, se avisará a las personas para las respectivas correcciones y confirmación de liveries, además de esto, solo se permitirá 1 livery por temporada, es decir, no se podrá cambiar de livery una vez haya comenzado una serie o liga presentada por IML a no ser que los administradores lo permitan.

Los logos se podrán encontrar en el canal de texto – Logos oficiales en la comunidad de discord, para su respectivo uso y libre compartimiento para la colocación de los mencionados.

### 3. PARTICIPACIÓN.

Podrán clasificarse un total de [16] pilotos para la parte presencial. IML se guarda el derecho a aumentar el número máximo de participantes si este lo requiere.

*Todos los pilotos que se clasifiquen para la final presencial dispondrán de la entrada gratuita al evento los días de la competición.*

#### 3.1. Requerimiento de Software.

- Una copia original de Assetto Corsa Competizione de Kunos Simulazioni en Steam.
- Una copia original de todos los DLCs (varia en función del campeonato)
- Un perfil de Conductor en el juego con Nombre y Apellidos reales.
- Una cuenta de Discord con nombre y apellidos reales.

### 4. ASISTENCIAS DEL JUEGO.

IML Solo aceptará como asistencia el embrague automático, esto para facilitar a los pilotos el uso del mencionado en los eventos estipulados y organizados por IML.

### 5. TABLA DE PuntuACIÓN.

La estructuración de la tabla de puntuación se basará en base a la orden de llegada de los pilotos, a continuación, se mostrará la tabla de suma de puntos de los pilotos en las series o ligas pertinentes.

#### 5.1 Clasificación.

El top 3 global ganará puntos, El **primer** clasificado recibirá 3 puntos, el **segundo** recibirá 2, mientras que el **tercero** recibirá la cantidad de 1 punto.

#### 5.2 Carrera.

Los pilotos ganarán puntos en base a su orden de llegada siempre y cuando finalicen la carrera, si el piloto se retira de la carrera, termina en boxes, o se sale del lobby, se considerará como DNF y no ganará ningún punto, además de esto, el piloto con la vuelta rápida recibirá 1 punto extra, los puntos que se otorgarán en base a la posición son:

- 1º Puesto -> 8 Puntos
- 2º Puesto -> 7 Puntos
- 3º Puesto -> 6 Puntos
- 4º Puesto -> 5 Puntos
- 5º Puesto -> 4 Puntos
- 6º Puesto -> 3 Puntos
- 7º Puesto -> 2 Puntos
- 8º Puesto -> 1 Puntos

Punto extra para el piloto que realice la vuelta rápida de carrera.

## 6. NUMERACIÓN DE PILOTO.

Cada piloto tendrá la obligación de llegar un número el cual lo diferencia de los demás, este número podrá ser desde el [1] hasta el número [999], en dado caso que 2 o más pilotos reincidan en el uso de un mismo número, el piloto que habrá escogido primero el mencionado podrá llevarlo, mientras que los demás pilotos serán advertidos para que realicen el cambio del mismo.

El número [1] se reservará para el piloto que sea campeón de la IML All-Stars. El piloto campeón tendrá la opción de seguir usando su número natural, o cambiar al número [1], en dado caso que el piloto campeón no quiera cambiar de número, se seguirá reservando el número [1] para el campeón en la siguiente temporada.

## 7. CHAT IN-GAME.

Los pilotos podrán usar el chat in-game del juego siempre y cuando sean entrenamientos libres o el entrenamiento oficial previo a la carrera; el chat in-game estará prohibido de su uso en el momento que empieza la clasificación hasta que finalice la carrera\*, en dado caso que x piloto use este en el momento que esté prohibido, acarreará una sanción acorde al sistema de penalización brindado en este documento.

*\*El último piloto que cruce la línea de meta se considerará que finalizó la carrera, si algún piloto usa el chat in-game cuando no hayan pasado todos la línea de meta, se considerará como uso en tiempo no debido y quedará sujeto a penalización.*

*\*\*Si un piloto usa el chat in-game o cualquier plataforma allegada al sello IML para insultar, discutir de manera alterada u/o ofensiva, resultará en una penalización sujeta a los comisarios, dependiendo de la magnitud o severidad del asunto, podrá escalar a quedar sujeto a la decisión de administradores u organizadores.*

## 8. FORMATO IML ALL-STARS

La serie IML All-Stars tendrá el siguiente formato a usarse:

### 8.1 Sistema de liga.

El sistema de la liga constará de 4 rondas con la participación máxima de [16] pilotos.

Este campeonato contará de una puntuación overall que decidirá quienes son los 8 pilotos que pasan a la gran final.

Los puntos se obtendrán durante las sesiones de carrera y clasificación.

### 8.2 Custom BOP.

Iberian Motorsport League [IML] se reservará el derecho de ajustes del **Balance Of Performance** [BoP] para equilibrar la competitividad entre los coches.

Se aplicará el lastre oficial de *Low Fuel Motorsports*.

Pueden encontrar más información sobre el BoP y las fuentes del mismo en la página oficial de Low Fuel Motorsport

### 8.3 Formato de Ronda.

El formato de evento para cada ronda será de la siguiente manera:

- Práctica: 8 Minutos
- Clasificación: 5 Minutos
- Carrera 1: 15 Minutos.
- Práctica 2: 2 Minutos
- Carrera 2: 15 Minutos (Parrilla Invertida)

Para más información referente al reglamento ver: [9] Sesión de Clasificación y [10] Sesión de Carrera.

## 9 SESIÓN DE CLASIFICACIÓN.

La sesión de clasificación tendrá una duración de 5 minutos.

- Durante la sesión de clasificación, los pilotos deberán de respetar las banderas presentadas.

- Si un piloto recibe bandera azul durante clasificación, quiere decir que se acerca un piloto haciendo su hotlap, el piloto que está en Outlap o con bandera azul, deberá ceder el paso lo más pronto posible, haciendo esta acción de manera segura y predecible.

- Está totalmente prohibido adelantar en clasificación si los pilotos están realizando su Hotlap, solo se podrá adelantar en clasificación teniendo en cuenta el anterior ítem.

- Los pilotos son responsables de dejar una distancia [entre piloto – piloto] suficiente para la realización de Hotlap.

- El "**Sector 3 Queue**" estará sujeto a la decisión del comisariado de permitirlo o prohibirlo.

Durante la clasificación, la persona que esté realizando su hotlap tiene prioridad, por lo tanto, las personas que salen de Boxes, deberán de tener la precaución de salir sin generar tráfico o bloqueo involuntario, de lo contrario, quedará sujeto a penalización.

## 10 SESIÓN DE CARRERA.

### 10.1 Vuelta de formación.

Durante la vuelta de formación [formato de *short lap*], los pilotos deberán de mantener una velocidad prudente entre el coche de adelante y el de atrás, está totalmente prohibido hacer **Ghosting** [Traspasar los coches de manera deliberada] durante la misma.

## 10.2 Límites de Pista.

Cada pista tiene sus propios límites, los cuales frecuentemente están señalados por el piano, o la línea blanca de trazada de pista, estos límites se respetarán durante el tiempo de carrera, después de la tercera advertencia de traspaso, se recibirá un DT por violación de límites de pista, esta sanción no es apelable ante comisarios bajo ningún concepto o circunstancia.

## 10.2 Racecraft

Racecraft es el término utilizado para definir la combinación de habilidad general de un piloto sumado a los conocimientos teóricos y capacidad de toma de decisiones; el Racecraft en carrera es un elemento esencial para definir el ritmo de carrera, gestión de neumáticos y combustible, sumando la capacidad de adelantamiento; la toma de decisiones con la capacidad de defender o buscar un adelantamiento será sujeto al dictamen de un comisario siempre y cuando se genere un incidente por lo mencionado.

Desde Iberian Motorsport League, somos conscientes que en el momento de una carrera pueden llegar a ocurrir incidentes, aunque estos son involuntarios y realizaremos el proceso de penalización de incidentes para mantener las carreras limpias y justas.

*De parte de Iberian Motorsport League recomendamos mantener activado el radar y el mapa completo del circuito para evitar incidentes o estar pendientes de estos.*

### 10.2.1 Adelantar a un Piloto.

En términos generales, el piloto que está realizando el adelantamiento es responsable que se haga de una manera segura en el intento del mencionado sin ocasionar un incidente. Una vez que el piloto de atrás tiene una parte del coche suficiente para considerar un lado a lado –el cual normalmente está estipulado mediante el eje delantero del coche trasero con el eje trasero del coche delantero estén lado a lado– el coche delantero deberá dejar el espacio suficiente para el coche trasero para que los dos puedan cumplir un lado a lado de manera segura. Si un piloto que está intentando adelantar genera un contacto con el coche de adelante, quedará sujeto a penalización de parte de los comisarios.

Si un piloto busca intentar el adelantamiento de posición, deberá ser siempre respetando los límites de pista, en dado caso que un piloto realice un adelantamiento de posición irrespetando los mencionados, se podrá reportar a los comisarios y quedará sujeto a penalización de este, de igual manera, para evitar cualquier tipo de sanción, el piloto que adelantó fuera de límites de pista puede devolver la posición.

*\*Si el piloto que buscó el adelantamiento fue sacado de pista por el piloto que está defendiendo de manera involuntaria o voluntaria, quedará exento de la regla anterior; si se presenta una situación bastante exacta que exista bajo un hueco fiscal en lo comentado, quedará sujeto al dictamen y argumento del comisario de carrera.*

### 10.2.II Defender una Posición.

El piloto que está adelante tiene el derecho de defender su posición de manera responsable sin causar ningún tipo de incidente o de manera temeraria.

El coche de delante puede escoger o cambiar a cualquier línea de carrera para defender su posición, siempre y cuando este cambio o elección de línea de carrera sea antes de la zona de frenado -Normalmente el punto de referencia de frenado universal por curva para cada piloto-; El piloto de adelante puede escoger ya sea, la línea de adentro o afuera para lo mencionado, cualquier cambio de línea que se vea impredecible, temerario o peligroso, quedará sujeto a penalización de parte de los comisarios.

En las rectas principales y posteriores, el piloto puede defender su posición y cortar el drag realizando solo en una ocasión un cambio de línea agresivo, o, <weaving>; si el piloto que está defendiendo de posición realiza dos cambios de línea agresivos o más, quedará sujeto a penalización por parte de los comisarios.

Un piloto defendiendo una posición tiene totalmente prohibido realizar brake checking, en dado caso que un piloto haga lo mencionado, recibirá una sanción severa sujeta al dictamen de los comisarios.

Un piloto defendiendo una posición deberá respetar el espacio y el intento de adelantamiento de un piloto dejando el espacio suficiente para que pueda seguir en pista, si un piloto que defiende una posición empuja deliberadamente a otro piloto, quedará sujeto a sanción por parte de los comisarios. [Ver Comentario \*en 11.4.1 para acompañar este ítem].

### 10.2.III Bumpdraft.

El Bumpdraft se da cuando el coche que sigue a otro a una velocidad considerable por el rebufo o rompimiento de aire del coche de adelante, se apoya del parachoques trasero del que va primero para hacer que la unión de estos 2 coches se convierta en 1, haciendo que los dos obtengan más velocidad punta en una recta principal o posterior.

El Bumpdraft es permitido en la liga IML, no obstante, si el piloto de atrás que realizará el bumpdrafting genera un incidente, recibirá una sanción severa por contacto voluntario y generación de incidente voluntario.

### 10.2.IV Hard Racing.

De parte de Iberian Motoresport League entendemos que el Simracing y la categoría de automovilismo presenta en ciertas ocasiones situaciones de contacto o incidentes de carrera, los cuales se respetarán siempre y cuando no se violen los ítems 11.4.1 y 11.4.2, los llamados <doorbangs> o <chapa-chapa> serán permitidos en carrera. Si en cualquier momento algún tipo de contacto finaliza en un accidente, quedará sujeto a la decisión del comisariado.

### 10.2.V Divebombs.

Cualquier tipo de Divebomb realizado por el piloto que esta atrás para un intento de adelantamiento, quedará completamente sujeto a la discreción de la toma de decisiones de los comisarios, en dado caso que un Divebomb finalice en un contacto o un accidente, se recibirá una sanción severa.

## **11 BANDERAS.**

Iberian Motorsport League [IML] usará el sistema de banderas reglamentada por SRO, SRA, Apex o formato GT3.

### **11.1 Banderas Amarillas.**

En el automovilismo y simracing, las "banderas amarillas" se utilizan para indicar que es necesario actuar con precaución en la pista debido a una situación potencialmente peligrosa.

Bajo banderas amarillas, se recomienda a los pilotos que conduzcan con precaución y se acerquen al incidente preparados para reducir la velocidad y tomar medidas evasivas si es necesario. Los comisarios penalizarán severamente los incidentes causados con banderas amarillas.

### **11.2 Banderas Azules.**

Las reglas de bandera azul en el automovilismo se utilizan para indicar a un piloto más lento y/o a un piloto que va una vuelta por detrás que un piloto más rápido y/o un piloto que va una vuelta por delante se acerca por detrás y tiene derecho a adelantar.

No necesariamente el piloto que recibe banderas azules tiene que ceder el espacio o lugar de manera inmediata, al igual que en SRO GT3, el piloto que recibe bandera azul tendrá un lapso de 1 vuelta para ceder la posición, el piloto que recibe esta mencionada si está en una distancia de 5 décimas o menos, deberá de ceder la posición de igual manera, todo esto en un lugar seguro y predecible para ambos pilotos.

Ceder la posición en lugares temerarios o peligrosos como chicanes, curvas estrechas o curvas de mediana o alta velocidad, será sujeto a penalización o discreción del comentario de los comisarios.

Si el piloto que recibe bandera azul frena o desacelera a la salida de la curva para ceder posición, se tomará como brake checking o conducción impredecible, el cual quedará sujeto a penalización por parte de los comisarios.

El piloto que adelantará a un piloto que recibe bandera azul, debe de hacerlo de manera segura y predecible, sin generar algún tipo de incidente o contacto, de lo contrario, quedará sujeto a penalización por parte de los comisarios.

### **11.3 Banderas Negra/Naranja.**

En la mayoría de los casos, a los pilotos se les muestra la bandera negra/naranja cuando necesitan entrar en boxes para reparaciones o encender los faros. Si se necesita reparar el coche, los pilotos pueden regresar a boxes. Si lo hacen, se recomienda a los pilotos que activen sus intermitentes (izquierdo y derecho) y que hagan todo lo posible por mantenerse fuera de la línea de carrera para permitir que el tráfico les adelante con seguridad.

Si los pilotos no pueden volver a boxes, pueden detener su coche fuera de la pista y regresar a boxes [RTG]. Esto hará que ACC les retenga en su box durante aproximadamente 2-4 minutos. No hay penalización adicional por regresar a boxes. Ten en cuenta que el juego descalificará automáticamente cualquier coche que termine una carrera con la bandera negra y naranja.

## 12 METODO DE PENALIZACIÓN.

El método de penalización en Iberian Motoresports League se verá respaldado por un sistema de penalización por tiempo en pista, este será otorgados a los pilotos que hayan violado o infringido el reglamento presente.

El método de penalización tendrá diferentes motivos o causas de brindar lo mencionado, estas causas son:

- Contacto Evitable / Forzoso.
- Ignorar Banderas Amarillas.
- Ignorar Banderas Azules.
- Ignorar Línea Entrada/Salida Boxes.
- Reingreso inseguro a pista.
- Failure to Hold brakes
- Conducción Agresiva.
- Conducción impredecible.
- Conducción Antideportiva.
- Blocking.
- Brake Checking.

### 12.1 Tiempo de Penalización.

El sistema de penalización por tiempo es cuando se castigará o penalizará a un piloto por generar / provocar un incidente en un evento o ronda estipulada por IML, como se ha mencionado en anteriores ocasiones, se trabajará con comisariado en vivo, es decir que los tiempos de penalización se imputarán en el mismo evento de la ronda presente, si llega a existir la ocasión en que el comisariado en vivo no alcance a implantar las sanciones en tiempo real de la ronda pertinente, se colocarán post-carrera para el mismo evento mencionado.

Los tiempos de penalización que los comisarios podrán implantar y penalizar a los pilotos serán los siguientes:

Tiempo de Penalización
NFA
Racing Incident (RI)
Warning
+5 Seg
+10 Seg
+15 Seg
S&GO 10 Seg
DSQ

Tabla 4: Tiempos de penalización

### 13 PREMIOS Y SORTEOS.

Los ganadores deberán facilitar sus datos a los administradores de la competición en el evento, se contactará desde la administración del evento para verificar los datos proporcionados y solicitar documentación necesaria para proceder a los pagos.

El premio se pagará a los 90 días desde la recepción de toda la documentación.

Sorteos entre los participantes a confirmar.

### 14 HORARIOS.

	SÁBADO	DOMINGO
10:00		GALA APERTURA + ENTRENO PILOTOS ACC
11:00	ENTRENO PILOTOS ACC (LIBRES)	RONDA 1
12:00	ENTRENO PILOTOS ACC (LIBRES)	RONDA 1
13:00		RONDA 2
14:00		RONDA 2
15:00		FREE PLAY TO ACC
16:00		RONDA 3
17:00		RONDA 3
18:00		RONDA 4
19:00		RONDA 4
20:00		BRAKE 30 MIN + FINAL Y ENTREGA DE
21:00		PREMIOS

### 15 DERECHOS DE AUTOR.

Este reglamento está influenciado en diferentes reglamentos de la comunidad de ACC, tal como Sim Racing Alliance (SRA), Octane Online Racing (OOR), SRO Rulebook; el uso de este reglamento puede ser público o influenciar a demás comunidades en el momento en que se pida la autorización de parte de los administradores de IML para lo ya mencionado.

Todo el reglamento fue escrito, realizado y puesto en vigencia desde el 06 de abril de 2024 por Javier Márquez, Daniel Santolaria, Javier Sardiñas & demás administradores de IML.

