

# REGLAMENTO EQUIPOS GTPULPI 3 (Versión 1.1)

La competición por equipos del evento presencial de simracing #GTPulpi se disputará los días viernes 1 de noviembre y sábado 2 de noviembre en el espacio escénico de Pulpi (Almería) y contará con la presencia de los mejores equipos nacionales e internacionales del ranking de Mach25Gaming en el videojuego Gran Turismo 7. Esta competición será el evento principal del GTPulpi 2024.

## 1. PARTICIPACIÓN

### 1.1 Selección de participantes

1.1.1 El máximo de equipos participantes será de 24 equipos.

1.1.2 Los equipos participantes han sido seleccionados según la clasificación final del Ranking Mach25 (temporada 23/24) y contactados previamente por Mach25Gaming.

1.1.3 Los clasificados en las 10 primeras posiciones del Ranking Mach25 acceden de forma directa a la Ronda Final que estará compuesta de 14 equipos.

1.1.4 Los equipos clasificados entre la posición 11ª y 24ª (14 equipos) del Ranking Mach25 acceden a la Ronda Repesca.

1.1.5 En caso de que algún equipo renuncie a su plaza, la organización podría contactar al equipo o a los equipos clasificados en las posiciones sucesivas en el ranking Mach25gaming.

1.1.6 Si fuera necesario, Mach25Gaming se reserva la posibilidad de invitar a algún equipo nacional o internacional con la finalidad de cumplir obligaciones contractuales acordadas con los patrocinadores o ausencias de última hora.

### 1.2 Composición de los equipos participantes

1.2.1 Los equipos deberán estar formados por un mínimo de 3 personas (pilotos).

1.2.2 No existe límite máximo de inscripciones de pilotos por equipo.

1.2.3 Un piloto solo podrá estar inscrito con un equipo.

1.2.4 No se permite la participación de un piloto en dos equipos.

1.2.5 Todos los equipos deberán contar con un representante del equipo que será el encargado de comunicarse con la organización y los comisarios durante el evento.

1.2.5.1 El representante del equipo podrá participar como piloto en la competición.

1.2.6 Todos los equipos participantes deberán tener, al menos, un integrante en el espacio escénico de Pulpi antes de las 11am (hora española) del Viernes 1 de noviembre.

### 1.3 Cuenta PSN de equipo participante

1.3.1 Todos los equipos participantes deberán disponer de una cuenta de PlayStation con el nombre

de su equipo e introducirla en el simulador de conducción que les será asignado (sorteo) el viernes día 1 de noviembre por la mañana.

1.3.2 La cuenta del equipo deberá incluir solo el nombre del equipo y no el nombre de un piloto del equipo.

1.3.3 El nombre de la cuenta deberá ser notificada a la organización antes del evento presencial.

1.3.4 Será responsabilidad de los equipos participantes disponer en la cuenta del equipo de los coches y circuitos seleccionados para competir en cada una de las carreras.

1.3.5 Cualquier equipo que no disponga en su cuenta del vehículo o del circuito requerido en cada una de las carreras no podrá participar en la carrera correspondiente.

1.3.6 La cuenta del equipo será introducida en el puesto de simulación asignado tras el sorteo de los mismos que se realizará el 1 de noviembre (horario de mañana).

## 2. PREMIOS

2.1 Todos los pilotos de los equipos participantes recibirán de forma gratuita una sesión de fotografía profesional (foto perfil, frontal, total + foto de equipo).

2.2 La sesión de fotos no es obligatoria y el coste está asumido por Mach25Gaming.

2.3 La competición por equipos tendrá premios en metálico y trofeos (mow.club) que variarán en función de la posición final del equipo participante.

2.3.1 Primer puesto: 1000€ + Trofeo

2.3.2 Segundo puesto: 500€ + Trofeo

2.3.3 Tercer puesto: 300€ + Trofeo

2.4 Los premios en metálico están sujetos a cambio bajo decisión y responsabilidad de la Diputación de Almería y/o de la organización del evento.

2.5 Todos los equipos deberán firmar los documentos relativos al cobro de premios antes de iniciar su participación en la competición y designar a un benefactor del pago.

2.6 Los premios están sujetos a impuestos que diste la ley y llevan incluido el IVA.

2.7 La organización deberá informar a todos los equipos que lo soliciten previamente sobre el contenido de este documento a firmar.

2.8 Mach25Gaming y la Diputación de Almería se reservan el derecho de declarar desierto los premios en metálico y los trofeos.

## 3. FORMATO DE COMPETICIÓN

La competición estará compuesta de dos fases

- Primera fase: Repesca (14 equipos participantes).

- Segunda fase: Final (14 equipos participantes).

### **3.1 Repesca**

La repesca estará compuesta de tres sesiones:

- Sesión 1: Clasificación Repesca
- Sesión 2: Repesca 1
- Sesión 3: Repesca 2

#### **3.1.1 Clasificación Repesca**

3.1.1.1 La sesión de Clasificación Repesca servirá para determinar las posiciones de salida de la sesión Repesca 1.

3.1.1.2 La Clasificación Repesca solo podrá ser disputada por un piloto del equipo.

3.1.1.3 No presentar a un piloto a la sesión supondrá la salida desde la última posición en la Repesca 1. En caso de 2 o más equipos se sortearán las posiciones tras los equipos si presentados.

3.1.1.4 El horario de disputa de esta sesión será el viernes 1 de noviembre en el turno de mañana.

#### **3.1.2 Repesca 1**

La sesión Repesca 1 será una carrera competitiva que tendrá una duración aproximada de 40 minutos. Las posiciones de salida de la sesión Repesca 1 vendrán determinadas por los resultados de la sesión Clasificación Repesca.

3.1.2.1 Será obligatoria la participación de 3 pilotos del equipo durante el desarrollo de la carrera.

3.1.2.2 El equipo podrá elegir sin restricciones que piloto inicia la carrera.

3.1.2.3 Las puntuaciones otorgadas a cada equipo dependerán de la posición final de cada uno al confirmarse los resultados.

3.1.2.3.1 No se otorgarán puntos de carrera ni de vuelta rápida a aquellos equipos que no hayan completado la carrera.

3.1.2.3.2 Las puntuaciones que se otorgaran al finalizar cada carrera quedan recogidas en el apartado Puntuaciones.

3.1.2.4 Las posiciones finales de carrera, sin contar la vuelta rápida, determinan el puesto de salida en la Repesca 2.

3.1.2.5 Esta sesión está prevista que se dispute en el primer turno competitivo de la sesión de tarde del viernes 1 de noviembre.

3.1.2.5.1 La hora de inicio podría variar de la facilitada por la organización. Será obligación de los equipos participantes tener preparados a sus pilotos y adaptarse a cualquier situación que pudiera darse.

3.1.2.5.2 Esta sesión y todas las relativas a esta competición se desarrollarán en el Espacio Escénico de Pulpi. En casos de fuerza mayor se podría variar dicha localización.

### **3.1.3 Repesca 2**

La sesión Repesca 2 será una carrera competitiva que tendrá una duración aproximada de 50 minutos. Las posiciones de salida de los participantes en la sesión Repesca 2 quedarán determinadas por los resultados de cada equipo participante en la Repesca 1.

3.1.3.1 Será obligatoria la participación de 3 pilotos del equipo durante el desarrollo de la carrera.

3.1.3.2 No podrá iniciar la carrera el mismo piloto que terminó representando al equipo en la Repesca 1.

3.1.3.3 Las puntuaciones otorgadas a cada equipo dependerán de la posición final de cada uno al confirmarse los resultados.

3.1.3.4. No se otorgarán puntos de carrera ni de vuelta rápida a aquellos equipos que no hayan completado la carrera.

3.1.3.5 Las puntuaciones quedarán recogidas en el apartado Puntuaciones.

3.1.3.6 Esta sesión está prevista que se dispute en el último turno competitivo de la sesión de tarde.

3.1.3.6.1 La hora de inicio podría variar de la facilitada por la organización. Será obligación de los equipos participantes tener preparados a sus pilotos y adaptarse a cualquier situación que pudiera darse.

3.1.3.7 Los 4 equipos con más puntos al completarse las sesiones de Repesca pasan a Final.

3.1.3.7.1 En caso de empate a puntos entre dos o más equipos el desempate será favorable para el que haya obtenido más puntos en la Repesca 2.

3.1.3.7.2 En caso de mantenerse el empate se mirarán resultados anteriores hasta llegar a la sesión Clasificación Repesca.

3.1.3.7.3 Los equipos clasificados de la Repesca a la Final serán notificados por la organización tan pronto como los resultados estén confirmados.

## **3.2 Final**

La final estará compuesta de tres sesiones

- Sesión 1: Clasificación Final

- Sesión 2: Final 1

- Sesión 3: Final 2

### **3.2.1 Clasificación Final**

3.2.1.1 La sesión de Clasificación Final servirá para determinar las posiciones de salida de la sesión Final 1.

3.2.1.2 La Clasificación Final solo podrá ser disputada por un piloto de los equipos clasificados directamente como finalistas (TOP10 Ranking).

3.2.1.3 No presentar a un piloto a la sesión supondrá la salida desde la última posición en la Repesca 1. En caso de 2 o más equipos se sortearán las posiciones tras los equipos si presentados.

3.2.1.4 El horario de disputa de esta sesión será el viernes 1 de noviembre en el turno de mañana.

3.2.1.5 Los equipos clasificados para la Final desde la repesca no disputan esta clasificación y saldrán en las posiciones de la 11<sup>ª</sup> a la 14<sup>ª</sup> según su clasificación en la repesca.

### **3.2.2 Final 1**

La sesión Final 1 será una carrera competitiva que tendrá una duración aproximada de 45 minutos. Las posiciones de salida de la sesión Final 1 vendrán determinadas por los resultados de la sesión Clasificación Final y las posiciones de los clasificados desde Repesca.

3.2.2.1 Será obligatoria la participación de 3 pilotos del equipo durante el desarrollo de la carrera Final 1.

3.2.2.2 Los 14 participantes podrán elegir sin restricciones que piloto inicia la carrera Final 1.

3.2.2.3 Las puntuaciones otorgadas a cada equipo dependerán de la posición final de cada uno al confirmarse los resultados.

3.2.2.3.1 No se otorgarán puntos de carrera ni de vuelta rápida a aquellos equipos que no hayan completado la carrera.

3.2.2.3.2 Las puntuaciones quedan recogidas en el apartado Puntuaciones.

3.2.2.4 Las posiciones finales de carrera, sin contar la vuelta rápida, determinan el puesto de salida en la Final 2.

3.2.2.5 Esta sesión está prevista que se dispute tras la competición élite el sábado 2 de noviembre (sesión de tarde).

3.2.2.5.1 La hora de inicio podría variar de la facilitada por la organización. Será obligación de los equipos participantes tener preparados a sus pilotos y adaptarse a cualquier situación que pudiera darse.

### **3.2.3 Final 2**

La sesión Final 2 será una carrera competitiva que tendrá una duración aproximada de 80 minutos. Las posiciones de salida de la sesión Final 2 vendrán determinadas por los resultados finales de la sesión Final 1.

3.2.3.1 Será obligatoria la participación de 3 pilotos del equipo durante el desarrollo de la carrera Final 2.

3.2.3.2 Los 14 participantes deberán iniciar la Final 2 con un piloto diferente al que terminó la carrera Final 1.

3.2.3.3 Las puntuaciones otorgadas a cada equipo dependerán de la posición final de cada uno al confirmarse los resultados.

3.2.3.3.1 No se otorgarán puntos de carrera ni de vuelta rápida a aquellos equipos que no hayan completado la carrera.

3.2.3.3.2 Las puntuaciones quedan recogidas en el apartado Puntuaciones.

3.2.3.4 Esta sesión está prevista que se dispute al finalizar la Final 1 (sesión de tarde).

3.2.3.5 Ningún equipo podrá abandonar en su totalidad el espacio escénico entre la finalización de la Final 1 y la Final 2.

3.2.3.5.1 La hora de inicio podría variar de la facilitada por la organización. Será obligación de los equipos participantes tener preparados a sus pilotos y adaptarse a cualquier situación que pudiera darse.

3.2.4 Las posiciones finales de la competición, a todos los efectos, quedarán determinadas por la suma de puntos tras la disputa de las dos sesiones puntuables de la Final.

3.2.5 Los premios y trofeos serán otorgados en relación a las posiciones finales confirmadas por la organización tras la disputa de todas las sesiones de la Final.

## 4. PUNTUACIONES

### 4.1 Repesca 1 / Final 1

1º 15    2º 12    3º 10    4º 8    5º 6    6º 5    7º 4    8º 3    9º 2    10º 1    11º-14º 0

Vuelta rápida de carrera: +1 pto

### 4.2 Repesca 2 / Final 2

1º 25    2º 18    3º 16    4º 14    5º 12    6º 10    7º 8    8º 6    9º 5    10º 4    11º 3

12º 2    13º 1    14º 0

Vuelta rápida de carrera: +1 pto

## 5. CONFIGURACIÓN SALA MULTIJUGADOR

### 5.1 Ajustes generales

Modo de sala: Variable

Privacidad de la sala: Solo amigos

Nombre de la sala: Por determinar (Host: garnata987)

Tipo de carrera: Carrera competitiva

Máximo de jugadores en sala: 15/16

Inicio automático: No

### Ajustes del circuito

Circuito: Ver ajustes específicos

Nº de vueltas: Ver ajustes específicos

### Ajustes de tiempo/clima

Método de selección del clima: Tiempo predeterminado

Tiempo predeterminado: S14 Soleado con gran cantidad de nubes monzónicas

Modo mismas condiciones: No

Hora del día: Ver ajustes específicos

Índice de velocidad de tiempo variable: Ver ajustes específicos

### Ajustes de carrera

Tipo de salida: Salida en parrilla con salida nula

Parrilla de salida: Primero los más rápidos

B.o.P/ Modificaciones prohibidas: Sí

Opciones de los ajustes: Ninguna

Impulso: Desactivar

Fuerza del rebufo: Real

Daños visibles: Sí

Daños mecánicos: Leves

Índice de desgaste de los neumáticos: Ver ajustes específicos

Índice de consumo de combustible: Ver ajustes específicos

Velocidad de repostaje: 3 Litro(s)/segundo

Combustible inicial: Por defecto

Agarre reducido fuera de pista: Real

Tiempo de fin de carrera: 180 segundo(s)

Nitro/Multiplicador del tiempo de uso del sistema de adelantamiento: Por defecto

### Configuración de normativas

Filtrar por categoría: Sin límite

Límite de PR: Sin límite

Potencia máxima: Sin límite

Peso mínimo: Sin límite

Neumáticos disponibles: Ver ajustes específicos

Neumáticos disponibles: Ver ajustes específicos

Cambio obligatorio del tipo de neumáticos: Ninguno

Nitro: No se puede instalar

Kart: No

Cambio de motor: Prohibido

Piezas de tuning: Extremo e inferior

### Ajuste de penalizaciones

Penalización por atajo: Débil

Penalización choque contra el muro: Desactivada

Corregir la trayectoria tras choque contra el muro: Desactivado

Penalización por choque contra otro coche: No

Penalización por cruzar la línea al entrar y salir de boxes: Sí

Fantasmas durante la carrera: Desactivada

Reglas de las banderas: Sí

### Limitaciones de las opciones de conducción

Ayuda al contravolante: Prohibido

Gestión de estabilidad (ASM): Prohibido

Asistencia para ajuste de trazada: Prohibido

Control de tracción (TCS): Sin límite

Sistema anti bloqueo de frenos (ABS): Sin límite

Piloto automático: Prohibido

### 5.1 Ajustes específicos

#### CLASIFICACIÓN REPESCA Y FINAL (Modo clasificación: 10 minutos (+180"))

Coche: Corvette C7 Gr.3

Circuito: Daytona Road Course

Horario: Tarde

Velocidad del tiempo variable: x10

Desgaste neumáticos: x0

Consumo de combustible: x0

Tipo de neumáticos: Competición

Disponibles: Blandos

**REPESCA 1**

Coche: Corvette C7 Gr.3

Horario: Tarde

Desgaste neumáticos: x7

Tipo de neumáticos: Competición

Circuito: Daytona Road Course

Velocidad del tiempo variable: x3

Consumo de combustible: x5

Disponibles: Todos

Vueltas:23

**REPESCA 2**

Coche: Ferrari 458 Gr.4

Horario: Tarde

Desgaste neumáticos: x5

Tipo de neumáticos: Competición

Circuito: Autódromo de Interlagos

Velocidad del tiempo variable: x3

Consumo de combustible: x6

Disponibles: Todos

Vueltas:31

**FINAL 1**

Coche: 2&amp;4 powered by RC213V

Horario: Tarde

Desgaste neumáticos: x11

Tipo de neumáticos: Competición

Circuito: Deep Forest Raceway Inverso

Velocidad del tiempo variable: x2

Consumo de combustible: x8

Disponibles: Todos

Vueltas: 35

**FINAL 2**

Coche: RUF RGT 4.2 '16

Horario: Tarde

Desgaste neumáticos: x9

Tipo de neumáticos: Deportivos

Circuito: Spa - Francorchamps 24h.

Velocidad del tiempo variable: x2

Consumo de combustible: x3

Disponibles: Todos

Vueltas:33

**6.ACCIONES PREVIAS DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO****6.1 Briefing inicial**

6.1.1 Tendrá lugar el viernes 1 de noviembre a las 11am (hora española) en la zona de gradas y escenario del Espacio Escénico de Pulpí.

6.1.2 Es obligatoria la presencia de, al menos, un representante de cada equipo.

6.1.3 El representante del equipo deberá disponer de los credenciales de la cuenta de PlayStation que se introducirá en el simulador asignado.

6.1.4 El representante del equipo deberá disponer del listado definitivo de pilotos que participarán en la competición.

6.1.5 La no presencia de un representante del equipo, sin causa argumentada y justificada previamente a la organización, supondrá la descalificación de la sesión de clasificación correspondiente a la ronda inicial de participación del equipo.

6.1.6 Lo recogido en este documento, siempre que sea una norma clara y manifiesta a juicio de la organización, tendrá más peso que lo comentado en el briefing, salvo que la organización deje recogido en el acta del briefing alguna corrección.

## **6.2 Sorteo de simuladores de conducción**

6.2.1 Se realizará una vez completado el briefing inicial.

6.2.2 El puesto asignado no se podrá cambiar.

6.2.3 Se realizará un primer sorteo con los equipos participantes en la repesca.

6.2.4 El segundo sorteo será para los equipos clasificados para la final y para los cuatro puestos que pasarán de la repesca.

6.2.5 La no presencia de, al menos, un representante del equipo en el sorteo hará que el equipo correspondiente sea excluido del mismo.

## **6.3 Registro de cuentas**

6.3.1 Se efectuará antes del entrenamiento previo a la clasificación.

6.3.2 Todos los equipos deberán introducir sus cuentas en el mismo momento.

6.3.3 El no registro de la cuenta en el simulador asignado veta la participación del equipo en la sesión correspondiente.

## **6.4 Entrenamiento previo**

6.4.1 Dará comienzo de que todos los equipos hayan registrado sus cuentas.

6.4.2 La duración será de 15 minutos.

6.4.3 Una vez completado se dará paso a la clasificación.

6.4.4 El piloto que vaya a disputar la clasificación deberá ser el piloto que complete el periodo de entrenamiento.

6.4.5 No se podrá cambiar de piloto una vez el comisario jefe haya dado por iniciada la clasificación.

## **6.5 Documentos de participación y premios**

6.5.1 Todos los participantes deberán firmar, tras previa lectura, la documentación relativa a la participación y premios para formar parte de la competición.

6.5.2 La documentación a firmar estará a disposición de todos aquellos representantes de los equipos participantes que la soliciten previamente.

# **7. NORMATIVA**

## **7.1 Normativa general**

7.1.1 No se podrá hacer uso del botón START una vez se haya iniciado cualquier sesión de clasificación o carrera (incluida la salida).

7.1.2 Será obligatorio realizar al menos 2 paradas en boxes durante la disputa de cualquier carrera para garantizar la participación de, al menos, 3 pilotos diferentes en cada una de ellas.

7.1.2.1 Será obligatorio el cambio de piloto cada vez que se haga una entrada a boxes por parte de un equipo.

7.1.2.2 Queda prohibido que un piloto repita participación hasta que, al menos, 3 representantes del equipo hayan participado en la carrera (siempre cumpliendo el punto 6.1.2.1)

7.1.2.3 Un piloto podrá participar tantas veces como el equipo lo crea oportuno siempre que se cumplan los puntos 6.1.2, 6.1.2.1 y/o 6.1.2.2.

7.1.3 El incumplimiento del punto 6.1.1 será penalizado con una suma de tiempo de 20" al tiempo final de carrera del equipo infractor.

7.1.3.1 Será obligación de los equipos participantes reclamarlo a los comisarios.

7.1.4 El incumplimiento del punto 6.1.2 será penalizado con una suma de tiempo de 60" al tiempo final de carrera del equipo infractor.

7.1.5 El incumplimiento de los puntos 6.1.2.1 y/o 6.1.2.2 será penalizado con una suma de tiempo de 30" al equipo infractor que se añadirá a lo indicado en el punto 6.1.3 si fuera necesario.

7.1.6 El escenario solo podrá estar ocupado por el piloto que esté compitiendo por cada equipo, salvo en el momento previo y posterior al relevo.

7.1.7 Queda permitida la comunicación por grupo de audio en PlayStation tanto con personas inscritas en la competición como no inscritas.

7.1.7.1 Será responsabilidad de cada equipo tener configurado dicho audio con antelación para no incurrir en demoras.

7.1.7.2 La creación de este grupo de audio no será motivo justificado de retraso de inicio de carrera o clasificación.

7.1.8 Será obligatorio disponer de una cuenta de PlayStation a nombre del equipo para participar.

7.1.9 Ningún equipo podrá abandonar la sala de participación de forma voluntaria.

7.1.9.1 En caso de que un equipo quiera retirarse de una carrera lo hará entrando en boxes.

7.1.10 Las caídas por conexión de equipos participantes no serán motivo de suspensión de la carrera.

7.1.10.1 En caso de caída involuntaria de 4 o más equipos las puntuaciones finales de carrera serán reducidas a la mitad.

7.1.11 En caso de caída de la sala se procederá de diferentes maneras en función del tiempo total que se haya disputado en cada carrera o clasificación y siempre que se pueda reiniciar.

7.1.11.1 Si ocurre en clasificación se reiniciará sin importar la clasificación de los equipos en el momento de la caída.

7.1.11.2 Si ocurre en carrera se atenderá de la siguiente manera:

7.1.11.2.1 Repesca 1 y Final 1

7.1.11.2.1.1 Si se ha disputado menos de 30 minutos de carrera se reiniciará con los equipos en las posiciones que estuvieran ocupando antes de la caída y se re calcularán las vueltas de carrera (juicio de comisarios).

7.1.11.2.1.2 Si se ha disputado más de 30 minutos de carrera se dará por concluida la carrera en las

posiciones que cada equipo tuviera en el momento de la caída.

7.1.11.2.1.3 En caso de no poder verificarse una posición, los participantes serán preguntados, de persistir, se hará sorteo.

#### 7.1.11.2.2 Repesca 2

7.1.11.2.2.1 Si se ha disputado menos de 40 minutos de carrera se reiniciará con los equipos en las posiciones que estuvieran ocupando antes de la caída y se re calcularán las vueltas de carrera (juicio de comisarios).

7.1.11.2.2.2 Si se han disputado más de 40 minutos de carrera se dará por concluida la carrera en las posiciones que cada equipo tuviera en el momento de la caída.

7.1.11.2.2.3 En caso de no poder verificarse una posición, los participantes serán preguntados, de persistir, se hará sorteo.

#### 7.1.11.2.3 Final 2

7.1.11.2.3.1 Si se ha disputado menos de 60 minutos de carrera se reiniciará con los equipos en las posiciones que estuvieran ocupando antes de la caída y se re calcularán las vueltas de carrera (juicio de comisarios).

7.1.11.2.3.2 Si se han disputado más de 60 minutos de carrera se dará por concluida la carrera en las posiciones que cada equipo tuviera en el momento de la caída.

7.1.11.2.3.3 En caso de no poder verificarse una posición, los participantes serán preguntados, de persistir, se hará sorteo.

## 7.2 Normativa de conducta

7.2.1 Queda prohibido cualquier acto de conducta impropio de una competición deportiva.

7.2.2 Cualquier acto de indisciplina podrá ser reclamado a los comisarios.

7.2.3 Los comisarios tendrán libertad total para intervenir de oficio en cualquier acto o situación de indisciplina que pueda darse.

7.2.4 Será responsabilidad de los comisarios y la organización tomar las decisiones relativas en términos de sanción sobre cualquier acto de indisciplina.

## 8 RECLAMACIONES Y SANCIONES

### 8.1 Reclamaciones

8.1.1 Toda acción considerada impropia por parte de un equipo podrá ser reclamada para la evaluación por parte de un equipo técnico (comisarios) compuesto por 5 integrantes de DAS MOTORSPORTS.

8.1.2 Las reclamaciones se deberán hacer por parte del representante del equipo reclamante en el modo y forma expresado por el equipo de comisarios en el briefing inicial.

### 8.2 Sanciones

8.2.1 Las sanciones se harán siguiendo la interpretación de cada acción a juicio del equipo de comisarios de la competición.

8.2.2 Se utilizará como referencia el código disciplinario de Mach25Gaming.

8.2.3 Parte de lo recogido en dicho código podría no tener efecto dado el carácter presencial de la competición.

8.2.4 Con su participación todos los equipos se comprometen a aceptar las decisiones tomadas por los comisarios.

8.2.5 El no acatar dichas decisiones podrá suponer la expulsión de la competición a presente y futuro.

8.2.6 Las sanciones de tiempo se sumarán el tiempo total de carrera y podrían afectar al resultado final de carrera.

### **8.3 Código disciplinario**

8.3.1 El código disciplinario recoge la tabla de sanciones por las que un piloto podría ser sancionado durante la carrera, así como el tiempo de dicha sanción o acción descalificante que los comisarios podrían aplicar.

8.3.2 Estará a disposición de todos los participantes en la web de Mach25Gaming acompañando a este documento.

8.3.3 Es de obligado conocimiento su contenido para participar en la competición.

## **9. DISEÑO DE COCHES**

Todos los equipos deberán preparar un diseño para cada uno de los coches que se utilizarán durante la competición.

Los diseños de los coches no podrán tener menciones a competiciones ajenas a Mach25Gaming, ni lenguaje ofensivo o soez.

Todos los equipos deberán efectuar capturas de pantalla de PlayStation en las que se vea claramente el diseño de cada coche y enviarlas al correo electrónico [contact@mach25gaming.com](mailto:contact@mach25gaming.com) antes del 1 de octubre.

## **10. RETRANSMISIÓN EN DIRECTO**

La competición será retransmitida en directo (YouTube de Mach25Gaming) y contará con la narración de experimentados comentaristas.