

REGLAMENTO OFICIAL DE LA LIGA DEL GULAG F1 2023

V1.1 - 16/04/23

El objetivo de esta liga es que los pilotos experimenten la emoción de las carreras de Formula 1 en una competición amistosa y desafiante, pero también queremos garantizar que se cumplan los principios de competitividad y respeto al sim-racing.

Nos esforzaremos por crear un ambiente de competencia justo y seguro, en el que cada piloto pueda dar lo mejor de sí mismo sin importar su nivel de habilidad.

Esperemos que la liga cumpla con sus expectativas, se diviertan y no se den en la madre tan seguido.

Atte. La MaFIA.

1- Fechas y horario

1.1- Cada semana se llevará a cabo un Gran Premio con las actividades programadas los domingos a las 11am (Hora de la CDMX). Durante el mismo día, se llevará a cabo tanto la clasificación como la carrera. En caso de que se realice un Gran Premio con formato Sprint, la clasificación, carrera sprint y la carrera larga se llevarán a cabo el mismo día. (Ver apartado Formato Sprint para más información).

1.2 - Habrá 15 minutos de tolerancia para todos los pilotos, por lo que las sesiones comenzaran sin excepción a las 11:15 am, o 15 min después de la hora acordada.

1.3- Se les pide a todos los pilotos que estén conectados tanto al canal de Discord como estar en la sesión online, en caso de no poder estar en ambas, darle prioridad a la partida online y conectarse al Discord después.

1.4 - Para que un Gran Premio pueda comenzar, deberá haber al menos la mitad de la parrilla más un participante presente en sesión. Esto significa que, si hay 8 pilotos en la parrilla, el gran premio sólo podrá comenzar si hay al menos 5 pilotos presentes en la sesión. Si no se cumple con esta regla, el gran premio será pospuesto para otra fecha u horario.

1.5 - Es importante tener en cuenta que los pilotos deben avisar con al menos dos días de anticipación si podrán estar presentes para el gran premio, para que los organizadores puedan tomar las medidas necesarias en caso de que no se cumpla con la regla 1.4. Esto permite a la MaFIA evaluar si es necesario posponer la carrera para otra fecha, o si pueden tomar medidas alternativas para garantizar que la carrera pueda llevarse a cabo.

1.6 - En caso de que un piloto llegue durante la clasificación, se le permitirá correr, pero se le dará una calificación de DNQ (Did Not Qualify) en la clasificación y será mandado al fondo de la parrilla para la carrera. Si otro piloto también llega tarde, se le mandará más debajo de la parrilla que el piloto que llegó antes y así sucesivamente. Por ejemplo, Si el primer piloto llega después de que los primeros seis pilotos hayan hecho

su vuelta de clasificación, se le asignará la posición 7, y si llega otro piloto tarde después, se le asignará la posición 8. Esta regla no aplicará para formato sprint de la misma manera, el piloto solo se le permitirá participar en la carrera larga, si llega durante la clasificación a una vuelta o la carrera sprint, no se le permitirá correr la carrera sprint y se le otorgará un DNS para la misma, pero se le permitirá competir en la carrera de 25%.

2 - Formato de fin de semana

2.1- Practicas: NO habrá sesiones de prácticas. Esto se debe a que cada participante tendrá la libertad de entrenar por su cuenta y durante el tiempo que desee para prepararse para el siguiente circuito durante toda la semana.

2.2 - Clasificación

a) - Se llevará a cabo una sola sesión de clasificación, que durará un máximo de 18 minutos en la que cada participante tendrá la oportunidad de realizar su mejor vuelta en el menor tiempo posible.

b) - Cada vez que los pilotos salen de boxes, los pilotos tendrán una vuelta de outlap para calentar sus neumáticos, seguida de una vuelta rápida en la que deben buscar su mejor tiempo, y finalmente una vuelta de entrada a los boxes para finalizar la sesión. (Se recomienda que cada vez que salgan de boxes solo hagan una vuelta rápida, para aprovechar al máximo su compuesto, pero son libres de hacer más si cuentan con más combustible, pero si se quedan en pista sin combustible, el juego los penalizará).

~~c) - Antes de salir de boxes, podrán escoger el reglaje con el que correrán la clasificación, deberán escoger bien ya que no serán permitidos de cambiar este, ni durante la clasificación, ni durante la carrera debido al parc ferme.~~

c) - El resultado de la clasificación definirá la parrilla de salida para la carrera y NO se otorgarán puntos en clasificación.

2.3 - Carrera

a) - Los participantes competirán en una pista específica durante una cantidad de vueltas que representa el 25% de la distancia total de la carrera real. Cada participante comenzará la carrera desde su posición en la parrilla de salida determinada por la sesión de clasificación previa. Durante la carrera, los participantes tendrán que lidiar con los elementos variables como el clima y las condiciones del circuito.

b) - Antes de comenzar la carrera los participantes tendrán 30 segundos para escoger su estrategia de neumáticos y cuanto combustible cargar, ~~pero no podrán cambiar el reglaje de su automóvil, ya que habrá parc ferme como se mencionó anteriormente.~~

c) - Se realizará la vuelta de formación, la cual es una vuelta previa a la carrera en la que todos los coches se mueven a baja velocidad para calentar los neumáticos y comprobar que todo está en orden. Los pilotos deberán seguir al coche líder de la vuelta de formación manteniendo una distancia segura y sin adelantarse.

d) - Después de completar la vuelta de formación, los pilotos se colocarán en la parrilla de salida que les corresponde y esperarán la señal para empezar la carrera.

e)- Las luces rojas se irán prendiendo de una por una hasta que se quedarán estáticas las cinco luces. Los pilotos deben esperar a que se apaguen todas las luces rojas para arrancar y comenzar la carrera, el piloto que arranque antes de tiempo será penalizado con un Drive Through.

f) - Es obligatorio que los participantes entren a boxes por lo menos una vez durante la carrera para cambiar de tipo de compuesto de neumáticos (Suaves por medios, duros por blandos, etc.), Con excepción de si comenzó la carrera con algún neumático de lluvia (Intermedios o Full-wets), en dado caso es libre de quedarse con ese compuesto hasta el final de la carrera si así lo desea.

g) - Podrán hacer las entradas de boxes que quieran durante la carrera.

h) - Si un piloto completa el 90% de las vueltas de la carrera (tomando solo el número entero de ese cálculo), y no logra terminar la carrera (DNF), aún podrá calificar y recibir puntos en el campeonato. Sin embargo, el piloto clasificará detrás de aquellos que terminaron la carrera en orden de llegada. Por ejemplo, si una carrera tiene 17 vueltas, el piloto necesitaría completar al menos 15 vueltas para poder calificar y recibir puntos, pero si obtiene un DNF después de las 15 vueltas, quedara clasificado después del ultimo piloto en completar la carrera.

3 - Puntos

3.1 - Los puntos se distribuyen de acuerdo con el sistema de puntuación establecido por la Federación Internacional de Automovilismo (FIA). El sistema de puntuación es el siguiente:

1er lugar: 25 puntos

2do lugar: 18 puntos

3er lugar: 15 puntos

4to lugar: 12 puntos

5to lugar: 10 puntos

6to lugar: 8 puntos

7mo lugar: 6 puntos

8vo lugar: 4 puntos

9no lugar: 2 puntos

10mo lugar: 1 punto

3.2 - Se otorga un punto adicional al piloto que logre la vuelta más rápida de la carrera, siempre y cuando termine dentro del top 10. Si la vuelta más rápida es lograda por un piloto fuera del top 10, entonces no se otorga ningún punto adicional.

3.3 - Los puntos obtenidos por ambos pilotos de un mismo equipo se suman para formar el puntaje del equipo en el campeonato de constructores.

4- Formato Sprint

4.1 - El formato Sprint constará de una sesión de clasificación a una vuelta, seguida por una carrera Sprint de 5 vueltas y una carrera principal del 25% de la distancia total de la carrera.

4.2 - La clasificación a una vuelta determinará la parrilla de salida para la carrera Sprint. Todos los pilotos participarán en una vuelta rápida y el tiempo registrado en esa vuelta determinará el orden de salida. El piloto más rápido obtendrá la primera posición en la parrilla de salida, y así sucesivamente hasta completar la parrilla de salida.

4.3 - La carrera Sprint se llevará a cabo en una distancia de 5 vueltas. Los pilotos competirán para lograr el mejor resultado posible, y al final de la carrera Sprint, el resultado de carrera sprint definirá la parrilla de salida para la carrera principal.

4.4 - El piloto no está obligado a entrar a boxes durante la carrera Sprint.

4.5 - Se ha establecido que en la carrera Sprint se otorgarán puntos a los 8 primeros pilotos que lleguen a la meta, según el siguiente sistema de puntuación:

1º lugar: 8 puntos

2º lugar: 7 puntos

3º lugar: 6 puntos

4º lugar: 5 puntos

5º lugar: 4 puntos

6º lugar: 3 puntos

7º lugar: 2 puntos

8º lugar: 1 punto

4.6 - Se otorgará un punto extra al piloto que logre la vuelta más rápida de la carrera Sprint, siempre y cuando termine en una de las primeras 8 posiciones.

4.7 - La carrera principal se llevará a cabo en una distancia del 25% de la distancia total de la carrera. El piloto que cruce la línea de meta en primer lugar será el ganador de la carrera principal.

5 - Calendario

R#	Carrera	Formato de GP	Daños
R1	Bahrein - Sakhir	Clásico	SI
R2	Arabia Saudita - Jeddah	Clásico	NO
R3	Australia - Albert Park	Clásico	SI
R4	Azerbaiyán - Baku City Circuit	SPRINT	NO
R5	Miami - Miami	Clásico	SI
R6	Emilia Romagna - Imola	Clásico	SI
R7	Mónaco - Monte Carlo	Clásico	NO

R8	España - Barcelona	Clásico	SI
R9	Canadá - Gilles Villeneuve	Clásico	SI
R10	Austria - Red Bull Ring	SPRINT	SI
R11	Gran Bretaña - Silverstone	Clásico	SI
R12	Hungría - Hungaroring	Clásico	SI
R13	Bélgica - Spa-Francorhamps	SPRINT	SI
R14	Países Bajos - Zandvoort	Clásico	SI
R15	Italia - Monza	Clásico	SI
R16	Singapur - Marina Bay Circuit	Clásico	NO
R17	Japón - Suzuka	Clásico	SI
R18	Portugal - Circuito de Portimão	SPRINT	SI
R19	Estados Unidos - Circuito De Las Américas	SPRINT	SI
R20	México - Hermanos Rodríguez	Clásico	SI
R21	Brasil - Interlagos	SPRINT	SI
R22	China - Shangai	Clásico	SI
R23	Abu Dhabi - Yas Marina	Clásico	SI

5.1 -Se seguirá el orden del Calendario Oficial 2023 de Formula 1 para las carreras de la liga, sustituyendo Qatar con Portugal y Las Vegas con China.

5.2 - Se correrá con formato sprint para las carreras de Azerbaiyán, Austria, Bélgica, Portugal, Austin (USA) y Brasil.

5.3 - Se desactivarán los daños para todas las sesiones de los GP's de Arabia Saudita, Azerbaiyán, Mónaco, **Canadá** y Singapur, con el propósito de evitar tantos DNF's.

6 - Ajustes de la partida

Opciones de Sala	
Categoría de Vehículo	F1 2022
Reglajes de Coche	Solo predefinidos
Rendimiento del coche	Equivalente
Restricciones de ayuda	
Asistencia de DRS	Desactivado
Estructura de Fin de semana	
Entrenamientos	Desactivado
Formato de Clasificación	Corta (18 min)
Carrera	Media (25%)
Clima y momento del día	
Clima rápido	Dinámico
Hora de inicio de sesión	Realista
Reglas y banderas	
Reglas y banderas	Activado

Severidad al saltarse las curvas	Normal
Parc Ferme	Desactivado
Experiencia de boxes	Inmersivo
Coche de seguridad	Reducido
Experiencia en coche de seguridad	Inmersivo
Vuelta de formación	Activado
Exp en vuelta de formación	Inmersivo
Opciones de simulación	
Tipo de Superficie	Realista
Daños de monoplaza	Reducidos
Frecuencias Daño Monoplaza	Reducido
Combustible bajo	Fácil
Arranque de carrera	Manual
Colisiones	Activado
Fantasma	Desactivado
Salida del Pit Sin Peligro	Desactivado

7 - Penalizaciones

7.1 - Se aplicarán las penalizaciones que el sistema del juego otorgue, sin justificación alguna, estas penalizaciones no serán revocables en ninguna circunstancia, ni estarán a discusión nunca con la MaFIA.

Para darle mayor realismo, se ha decidió implementar un sistema de protestas Postcarrera de la MaFIA, el cual entrara en vigor a partir del GP de Azerbaiyán y funcionara de la siguiente manera:

7.2 - Si un piloto se ve involucrado en una maniobra que cree que amerite penalización de otro participante durante la carrera, se le anima a presentar una protesta en el canal de discord del Gulag, en el canal de texto de Protestas de la MaFIA, una vez finalizada la carrera.

7.3 - El piloto protestante deberá proporcionar un clip de video que muestre claramente la maniobra y la acción del otro piloto. Además, deberá incluir una breve justificación de su protesta.

7.4 - Se establece un máximo de tolerancia de 1 hora y media para presentar la protesta.

7.5 - El piloto acusado será contactado por la MaFIA para que proporcione su defensa o justificación de la maniobra.

7.6 - Una vez presentada la protesta, la MaFIA publicará el clip del piloto protestante en <https://www.reddit.com/r/Simracingstewards/> junto con la justificación del otro piloto acusado.

7.7 - Solo se tomará en cuenta publicaciones realizadas por la MaFIA en el subreddit, si algún piloto quiere utilizar una publicación hecha por el personalmente en este subreddit, no se tomará en cuenta en ninguna circunstancia.

7.9 - El comentario con más upvotes en el subreddit, decidirá si se impone una penalización de 5 segundos al piloto acusado o no. Esta será la única sanción disponible en caso de que se encuentre al piloto culpable.

7.10 - Únicamente se podrán protestar colisiones de la carrera de 25%, no se podrá protestar de alguna acción en clasificación o carrera sprint.

7.11- Solo se podrá tomar en cuenta la protesta en los siguientes casos:

- a) Ninguno de los dos pilotos fue penalizado por el juego debido a la maniobra.
- b) El piloto protestante fue el único sancionado por el juego debido a la maniobra.
- c) El piloto protestante obtuvo un DNF a causa de la maniobra y el acusado no.
- d) **Ambos pilotos fueron sancionados por la maniobra.**

7.12 - Si el piloto acusado fue el único en recibir una penalización por parte del juego debido a la maniobra, no procederá la protesta

7.13 - Cada piloto tiene derecho a solamente una protesta postcarrera por cada GP.

7.14 - Solamente se tomará en cuenta las protestas por escrito en un párrafo único, por lo que deberán explicar muy bien su punto de vista tanto el protestante como el acusado.

7.15 - Si el piloto Acusado admite la culpa del incidente en la maniobra, será penalizado y no se tendrá que continuar con el proceso de investigación.

7.16 - En caso de que se compruebe que un piloto estuvo saboteando intencionalmente la carrera provocando daños a los demás competidores, se le podrá penalizar con la suspensión de una o más carreras o de manera definitiva de la liga.

8 - Perdidas de conexión.

8.1 -Si un piloto se desconecta durante la sesión de clasificación, se le respetará su tiempo de vuelta más rápida hasta el momento de la desconexión, si no realiza ninguna vuelta rápida, obtendrá un DNQ y podrá correr la carrera al final de parrilla de salida.

8.2 - Si un piloto se desconecta durante la carrera, quedara descalificado. A menos de que haya completado el 90% de las vueltas, en dado caso se tomara como si hubiese terminado la carrera por detrás de todos los demás pilotos que no quedaron desconectados.

8.3 - Si un piloto se desconecta durante la clasificación a una vuelta para el formato sprint, obtendrá un DNQ, pero se le permitirá correr la carrera sprint al final de la parrilla de salida.

8.4 - Si un piloto se desconecta durante la carrera sprint, obtendrá un DNF, no se le otorgaran puntos y tendrá que arrancar al fondo de la parrilla.\

8.5 - En caso de que varios pilotos sean desconectados, se aplicaran el orden al fondo de la parrilla será de mayor ventaja para quien duro más tiempo en la partida.

8.6 - El piloto desconectado deberá notificar lo más antes posible su desconexión, para respetar su orden y saber en qué momento sucedió. Podrá notificar por el grupo de WhatsApp oficial de la liga en caso de que pierdan con conexión en el Discord.

9- Terminología.

9.1. **Coche de seguridad:** se usa para controlar la carrera y mantener seguros a los pilotos en situaciones peligrosas. Cuando sale el coche de seguridad, todos los pilotos deben reducir la velocidad y seguir detrás del coche de seguridad hasta que se indique lo contrario.

9.2. **Compuesto de neumáticos:** es el tipo de neumático que se elige para la carrera. Los compuestos de neumáticos van desde el más suave (más rápido, pero se desgasta más rápido) hasta el más duro (más lento, pero dura más).

9.3. **Delta:** Durante un VSC, los pilotos deben mantener una velocidad constante en relación con un tiempo de referencia determinado por la FIA, conocido como delta. Si un piloto va más rápido que el delta, se considera que ha violado las normas del VSC y podría recibir una penalización.

9.4. **Drive-Through:** es una penalización que se impone a un piloto que ha cometido una infracción menor. El piloto debe conducir a través de la calle de boxes sin detenerse.

9.5. **DRS (Drag Reduction System):** Se utiliza en la Fórmula 1 para ayudar a los pilotos a alcanzar mayores velocidades en las rectas de los circuitos. Cuando un piloto se acerca a menos de un segundo del coche que va delante de él en la zona de detección de DRS, durante una carrera, se le permite utilizarlo.

9.6. **Exceder los límites de la pista:** si un piloto supera los límites del circuito, esto puede resultar en una penalización si se considera que obtuvo una ventaja injusta. Se considera que el piloto sale de la pista, cuando las 4 llantas están por fuera de la línea blanca que delimita el circuito.

9.7. **Inlap:** La vuelta que un piloto hace para ingresar a los boxes durante una carrera.

9.8. **Outlap:** La vuelta de calentamiento que los pilotos hacen antes de comenzar su vuelta rápida durante la clasificación o después de una parada en boxes durante la carrera.

9.9. **Penalización de grilla:** es una penalización que se aplica antes de la carrera. El piloto es penalizado con una disminución en su posición de salida en la parrilla.

9.10. **Penalización de tiempo:** es una penalización en la que un tiempo determinado se agrega al tiempo total del piloto al final de la carrera. No puede cumplirse durante SC o VSC.

9.11. **Pit Lane:** es la calle de boxes donde los pilotos entran para realizar una parada en boxes durante la carrera.

9.12. Reglaje del coche: Los ajustes del coche como la carga aerodinámica, la distribución del peso y la suspensión pueden ser ajustados para adaptarse a las condiciones de la pista y al estilo de conducción del piloto.

9.13. Stop-and-Go: es una penalización más grave que el Drive-Through. El piloto debe ingresar a la calle de boxes y detenerse en su lugar de trabajo por un período de tiempo específico antes de volver a la pista. No puede cumplirse durante SC o VSC.

9.14. Unsafe Release: cuando un piloto sale de su lugar de trabajo de manera insegura, es decir, mientras aún hay personal del equipo trabajando en el automóvil o cuando hay otro vehículo en la calle de boxes.

10- Banderas

Las banderas en la Fórmula 1 son una forma importante de comunicación entre los oficiales de la pista y los pilotos para mantener la seguridad en la carrera. A continuación, se describen las banderas más comunes utilizadas en la F1:

10.1 - Bandera verde: Se muestra al comienzo de la carrera y cuando se retira un coche de seguridad. Indica que la pista está limpia y la carrera puede continuar.

10.2 - Bandera amarilla: Se muestra cuando hay un peligro en la pista, como un coche detenido, un accidente o condiciones climáticas peligrosas. Los pilotos deben reducir la velocidad y estar preparados para cambiar su trayectoria. Si la bandera amarilla se muestra con rayas verdes, los pilotos pueden adelantar, pero solo si están seguros de que pueden hacerlo de manera segura.

10.3 - Bandera roja: Se muestra cuando la carrera se detiene por completo debido a una situación peligrosa en la pista, como un accidente grave o condiciones climáticas extremas. Esta bandera no está implementada en el F1 2022.

10.4 - Bandera blanca y negra: Se muestra junto con un número de coche y significa que el piloto ha sido penalizado y debe ir al pit lane para cumplir con su penalización, si no debe ir al pit, se le sumará ese tiempo a su registro final de tiempo de carrera.

10.5 - Bandera a cuadros: Se muestra al final de la carrera para indicar que la carrera ha terminado. El primer piloto en cruzar la línea de meta con la bandera a cuadros es el ganador.

10.6 - Bandera azul: Indica que el piloto debe dejar pasar al coche que viene detrás de él tan pronto como sea seguro hacerlo, ya que viene más rápido o le saca más de una vuelta y no puede competir posición contra él.

10.7 - Bandera blanca: Última vuelta de la carrera.

10.8 - Bandera negra: Se muestra junto con un número de coche y significa que el piloto ha sido descalificado de la carrera y debe abandonar la pista inmediatamente.

11 - Premios

Se está evaluando la posibilidad de otorgar un premio al equipo que resulte ganador del Campeonato de Constructores. En caso de tomar la decisión de hacerlo, se proporcionará información adicional en cuanto esté disponible.

NO habrá premio por el campeonato de pilotos, más que uno simbólico, ya que el mejor premio es la gloria de ser el piloto más rápido de la liga y poder presumir que gana la liga cada vez que se corra casualmente.

12- Extras

12.1 - Deberán de correr con su escudería asignada, para tener un mayor control y para darle más realismo.

12.2 - Con toda la autoridad y abuso de poder de la MaFIA otorgada por Michael Masi, Se le concede el número **#13** a Emiliano Llamas como regalo de bodas (Y porque lo escogió primero), Carlos Elizondo tiene el **#31** y **se chingo**.

12.3 - Una vez asignado su número no podrá ser cambiado (Se pueden poner el número que se les hinche en su carro, pero para los documentos y control de carrera será el que se les asigne).

12.4 - Queda prohibido el uso del número **#1** ya que nadie es campeón de la liga, ya que es la primera edición y puede que la única 😞.

12.5 - Si uno o dos pilotos titulares de un equipo no pueden participar en una carrera, el equipo puede reemplazarlos por un tercer piloto, informando a la MaFIA al menos un día antes de la carrera. Los puntos obtenidos por el tercer piloto contarán para el equipo en el campeonato de constructores, pero no para el piloto titular que está siendo reemplazado, ya que los puntos son otorgados al piloto que completa la carrera y el piloto será añadido a la tabla de campeonato de pilotos.

13 - Miembros de la MaFIA

- Tony Robledo (McLaren F1 Team).
- Jaime Meade (Oracle Red Bull Racing).
- Hugo Sosapavón (Scuderia Ferrari).