

## REGLAMENTO GENERAL LATAM

### CÓDIGO SANCIONADOR

**Se guardará la repetición de la carrera al menos durante una semana para posibles análisis y juicios.**

**La repetición de la carrera se analizará por tres jueces, donde se revisará el comportamiento de todos los pilotos con el objetivo de “Validar” el resultado de la carrera. Los jugadores podrán hacer comentarios para el análisis del mismo.**

**NOTA:** Todos los pilotos tienen la obligación de leer, entender y aceptar este reglamento para poder participar en las carreras y campeonatos que se organicen. El incumplimiento del mismo se tomará como no leído o no acatado las reglas y se penalizará, o en caso de faltas graves se llegara a la descalificación.

“La organización se reserva el derecho de modificar este reglamento en cualquier momento siempre que éste no altere las clasificaciones y puntuaciones ya obtenidas antes del momento de la modificación”.

Según el código sancionador del siguiente reglamento, si un jugador reincide en la norma y/o falta reiteradas veces en algunas de las presentes normas se tomaran medidas más graves como, que el jugador no tenga derecho a clasificar y/o una entrada adicional a pits; en un caso más grave no tendrá derecho a correr en una carrera de campeonato.

### Comportamiento en la sala de juego

No se permitirá agresión verbal e irrespetuosa a un jugador en la Sala o Carrera. Esto llevará a expulsión del jugador o los jugadores implicados.

No se permite la humillación verbal a otros jugadores con palabras como (NOOB, LENTO, NOVATO ETC) a el jugador se le hará un llamado de atención para que mejore su comportamiento, si sigue presentando la falla llevará a la expulsión del torneo.

No se permitirá groserías durante la carrera o sala, se le hará máximo 3 llamados de atención para que modere su lenguaje si no hace caso será expulsado de la carrera.

### Antes, durante y después de una temporada oficial

Los jugadores registrados podrán participar durante las carreras oficiales que se realizan los fines de semana y también durante las no oficiales las cuales se realizan dos o tres fines de semana antes de iniciar una temporada y donde no se publican resultados, estas se realizan como practica antes de la temporada.

Una carrera ya sea o no de temporada se aplaza en caso de que ninguno de los dos administradores y el Safety car pueda asistir. Con alguno de los administradores o solamente el Safety car que asista la carrera se llevara a cabo.

Si uno o más jugadores de la C2 muestran un buen rendimiento durante las carreras y además muestran interés se llevara a cabo una prueba antes de iniciar la temporada donde dependiendo del rendimiento y lo observado ascenderán a la categoría C1 automáticamente sin tener que ganar la temporada en la categoría C2.

Durante la temporada se aplicara el “Reglamento General” el mismo que se aplica siempre a diferencia que en esa ocasión hay puntuación.

Después de la temporada el ganador de la categoría C2 ascenderá a la categoría C1.

### Comportamiento en carrera

- Queda totalmente prohibido saltarse chicanes y acortar camino; el jugador que lo haga tendrá una sanción; ésta dependerá de lo observado en la repetición. Por ejemplo, si el jugador se salta chicanes o curvas en repetidas ocasiones (igual o mayor a 1) lo anteriormente dicho será aplicado con una sanción ejemplar donde se posicionaría 1 puesto atrás por corte con respecto a la clasificación para la próxima carrera.

Lo anterior se aplica para circuitos muy susceptibles a cortes, y para estos se van hacer vídeos DE LO QUE NO DEBEN DE HACER CON CONSEJOS PARA QUE SE ORIENTEN BIEN. (Caso de Yas Marina) sin embargo Forza cuenta con circuitos que tienen trampas de velocidad y es aquí donde el propio juego se encarga de penalizar a los jugadores con pérdidas de tiempo.

Este vídeo hacer parte de lo que no se debe de hacer en Yas Marina South.

<https://www.facebook.com/video.php?v=367316203447642>

Para otros casos de corte se investigara la situación del porque el jugador salto la curva, es decir, si fue para evitar un accidente, un trompo u otros factores. Sin embargo se han presentado casos de descuido donde el jugador salta la curva, ESTE de manera inmediata deberá dejar de acelerar durante 2 segundos (esto para corregir el error en carrera y librarse de una sanción).

El jugador deberá seguir la línea de frenado del jugador de adelante para evitar choques.

- Jugador que estelle a otro con intención será inmediatamente descalificado de la fecha que se esté corriendo.

- Se conoce como conducción temeraria, circular por fuera de la pista, conducir por más de 10m en sentido contrario en la que rige el circuito. A menos de que sea para evitar un choque u obstáculo.

- Comprometer la carrera de otro piloto por acciones imprudentes mencionadas en este reglamento, (esto incluye chocar a un jugador y no devolverle la posición) tendrá como sanción retrasarlo hasta 4 lugares en la posición final de la carrera (4 o menos lugares) dependiendo de lo observado en la repetición.
- La conducción reiterada de dos o más automóviles que circulen empujándose o que estén en contacto entre sí, será sancionable, además si un jugador se distrae y estrella a otro jugador a este se le hará un llamado de atención, pero si se vuelve a distraer y provoca otro choque este será sancionado con no poder realizar la clasificación para la próxima carrera.
- Cuando se vaya hacer un adelantamiento a otros pilotos se deberá realizar en los momentos precisos el cual no cause un accidente a otros pilotos, (Si es el caso se analizará el vídeo para tomar acción a los jugadores implicados) **(VER ANEXO “TRAZADA”)**.
- Cada jugador tiene derecho a defender su posición pero cuando sea adelantado por otro piloto tendrá que dejarlo pasar sin estrellarlo ni causarle ningún daño. Para esto NO está prohibido cerrar la línea de carrera o espacios de manera limpia al jugador que lo presiona.
- Cada jugador obligatoriamente ingresara a pits; la cantidad de veces será de acuerdo a la pista y será anunciada antes de la carrera.
- El jugador al momento de entrar a pits debe de hacerlo siguiendo la trazada inicial de los pits, (OJO SE PUEDE PISAR, ROSAR Y MAXIMO CRUZAR CON DOS RUEDAS), si se pisa o cruza con más de dos ruedas y se mantiene pisando dicha línea (no entrar inmediatamente a la verma demarcada por el circuito) tiene una penalización de 3 puestos en la próxima clasificación.  
En el caso de la salida de los pits NO SE PUEDE TOCAR O ROZAR DICHA LINEA DE SALIDA, si infringen la norma tendrán una penalización de 3 puestos en la próxima clasificación.
- Si un jugador no entra a los pits durante una carrera sea oficial y/o de campeonato, a este se le descalificara de la carrera que se esté corriendo, lo que significa que aunque termine la carrera (independiente de la posición obtenida) no se tomara en cuenta la posición.
- Al momento de darse la bandera verde tanto en la vuelta lanzada y después la bandera amarilla, si los pilotos o jugadores aceleran sobre la velocidad permitida reglamentada para el circuito se impondrán sanciones (recordar que solo se debe acelerar justo en el momento de tocar la línea de meta y no antes). Si los pilotos violan el límite de velocidad se impondrán las siguientes sanciones. Si rebasan 10 km la velocidad permitida se sumaran 500 décimas a la clasificación en la siguiente carrera. Si se evidencia que pasan los 20 km la velocidad permitida se sumara 1,2 segundos a la clasificación en la siguiente carrera. En caso de superar los 30 km/h arrancara en última posición en la siguiente carrera.

## Clasificación

- Es obligatorio que un jugador lleve el número correspondiente en el coche, este deberá llevarse como mínimo en los laterales del coche. Si se usa en el techo, capo o en otra parte del coche y este no está en los laterales, no se tendrá en cuenta el uso de este y tendrá una sanción de 3 puestos en la clasificación para la siguiente carrera. RECORDAR tener los links y logos del PATROCINIO que se tenga en el campeonato que se esté cursando. Jugador que no porte los logos que se indiquen para el campeonato que se esté llevando a cabo tendrá una sanción de un puesto en la clasificación para la siguiente carrera.
- Si un jugador esta durante la clasificación o después de ya haber terminado la misma se sale o se desconecta, y entra de nuevo a la sala se tomara su mejor tiempo registrado hasta el momento, y clasificara de acuerdo a la condición de dicho tiempo.
- La clasificación se realiza con los coches en modo fantasma y con un retraso de segundos entre los coches, este además de la cantidad de vueltas de clasificación se decidirá durante la misma.

## Conexión

Antes de empezar la carrera debes asegurarte que tienes la NAT abierta para que no tengamos problemas de incompatibilidad entre pilotos dentro de la sala y asegúrate de que no estas saturando tu conexión de Internet con descargas de películas, etc...

Tomado de: <http://forzamotorsport.spanishforo.com/t2083-playseat-racing-cup-reglamento>

Durante la clasificación si a dos o más jugadores antes de la mitad menos una vuelta se les cae la conexión esta se reiniciará.

Si a un jugador se le cae la conexión durante o después de la mitad de vueltas de clasificación se le tomará la mejor vuelta que hizo hasta el momento.

Si a un jugador antes de las tres primeras vueltas durante una carrera se le cae la conexión, se cae el servidor y/o se bloquea la consola se decidirá por votación si se reinicia o no la carrera.

Si a un jugador se le cae la conexión, se cae el servidor y/o se le bloquea la consola antes de la mitad de la carrera se tomará como si hubiera llegado en última posición entre los jugadores presentes además de esto se le restara un punto por última posición (recordar que entre el ultimo y penúltimo puesto hay una diferencia de 3 puntos, en donde ya se incluye el descuento) y otro por no terminar la carrera.

Si a un jugador se le cae la conexión o se le bloquea la consola después de la mitad de la carrera se le tomara como si hubiera llegado en última posición entre los jugadores presentes además de esto se le restara un punto por última

posición (recordar que entre el ultimo y penúltimo puesto hay una diferencia de 3 puntos, en donde ya se incluye el descuento) y otro por no terminar la carrera.

Si después de la mitad de la carrera se cae el servidor y un jugador queda solo este tendrá que terminar la carrera tomar foto del tiempo final y guardar la repetición para demostrar que la terminó, al tiempo final de la carrera al jugador se le sumarán tres posiciones. En caso de no tener disco duro para guardar la repetición el jugador automáticamente terminará en última posición y se le hará el descuento de una unidad en la tabla de posiciones por no terminar la carrera (esto aplica en temporada oficial).

Si se cae la conexión de la mitad de jugadores más uno antes de la mitad de carrera se reiniciara la partida.

Si se cae la conexión de la mitad de jugadores más uno después de la mitad de carrera esta se dará por terminada y las posiciones serán las que tenían hasta ese momento.

Si se cae el servidor y la mitad o mitad menos uno de jugadores resultan afectados la carrera se reinicia, si no se logran resolver los problemas por servidor la carrera se aplaza.

Si un jugador no ha podido entrar a la partida y no se ha podido solucionar no podrá correr. (Se recomienda que use el internet del celular O plan de datos móvil para solucionar el problema de conexión CON LA CONDICIÓN de que este no genere problemas de inestabilidad en la partida o de "lag").

Si un jugador presenta problemas de LAG durante las prácticas y la clasificación y no logra solucionarlo este no podrá competir en la carrera.

Si durante la vuelta lanzada (1° vuelta de una carrera) surgen problemas de lag y afecta a uno o más jugadores provocando choques se dará bandera amarilla para que los jugadores afectados entren a pits y puedan arreglar los coches.

No se contara como una de las entradas obligatorias a pits.

La carrera no se reiniciara a menos que:

Problemas de configuración en las posibles parrillas o en la partida.

- Accidentes múltiples provocados por un piloto que afecten a un porcentaje alto de pilotos
- Problemas graves en el servidor

Parte de la información aquí tomada fue de:

<http://forzamotorsport.spanishforo.com/f9-temas-sueltos-de-campeonatos-finalizados>

## Sanciones por mejoras

Jugador que no lleve las mejoras que se publican en programación tendrá sanción respecto al tiempo de clasificación. Lo anterior significa que al tiempo realizado en clasificación se le sumara el tiempo de sanción. El tiempo "sanción" por no llevar alguna de las mejoras es de 300 a 500 milésimas de segundo dependiendo de la mejora que no haya puesto o haya cambiado ya que esta puede mejorar el rendimiento del coche.

## Reglamento de banderas y Safety Car

Las banderas se indicarán de la siguiente manera:

Los jugadores involucrados en el accidente le comunicaran a forzaporsche, TK Carburador o ValeAriel88 acerca del accidente y nosotros le informaremos al Safety Car para que salga a pista y se ponga en marcha la bandera amarilla.

Cuando sea bandera azul el jugador que lleve la vuelta de ventaja se anunciara y nosotros le comunicaremos al último jugador para que otorgue el paso.

En la vuelta lanzada (primera vuelta durante la carrera) después de que el Safety Car entre a pits el jugador que vaya de primero en la C1 podrá arrancar hasta que cruce la línea de meta. Los demás jugadores deberán hacer exactamente lo mismo "acelerar a fondo" hasta que pisen la línea de meta.

## Bandera amarilla

Cuando ocurra un accidente donde se vea uno o más coches involucrados el coche de seguridad saldrá a pista mientras el o los pilotos involucrados generen un obstáculo o comprometan a los pilotos mientras estos corren de manera normal.

Si los daños que haya sufrido el o los pilotos involucrados son altos, está en condición del el de retirarse de la carrera, o estacionarse en un lugar seguro (SI PUEDE) mientras observa la carrera.

**El Safety car puede ayudar a parar o restablecer a otro jugador en un accidente, también puede ayudar al jugador como grúa llevándolo a los pits.**

Si los daños que hayan sufrido el o los pilotos son moderados, y estos pueden llegar sin problemas a pits mientras el Safety Car está en pista; los pilotos tendrán la obligación de alcanzar el Safety Car y posicionarse en la cola (en la posición que les corresponde), antes de que el Safety Car se retire de la pista y la carrera se inicie normalmente.

- Para los jugadores que se les haya tomado vuelta de ventaja, y se determine una bandera amarilla, este debe de posicionarse detrás del Safety Car en la POSICIÓN QUE LE CORRESPONDE antes de que este se retire de la pista. En resumen

este puede recuperar la vuelta que perdió. Si los jugadores “rezagados” no alcanzan la cola cuando se de bandera verde, son situaciones naturales de carrera, se les aconseja que sigan corriendo con naturalidad y de manera limpia para poder alcanzar los pilotos rivales.

**NOTA:** Los jugadores con vuelta perdida y se de una bandera amarilla, estos jugadores tienen el derecho de recuperar su vuelta perdida (o vueltas); claro está, el Safety Car seguirá andando a la velocidad normal establecida en la carrera; (se aclara que el Safety Car no tiene como objetivo esperar a que los jugadores “rezagados” para que alcancen nuevamente la cola), si no solucionar los inconvenientes presentados en carrera que afectan el bienestar en tema de accidentes a los pilotos o jugadores.

**NOTA 2:** Si ocurre un accidente en alguna zona del circuito dependiendo de la gravedad, entre pilotos y administradores se va a anunciar una bandera amarilla local, para que los jugadores que vayan a pasar por ese sector tengan una, ADVERTENCIA de la situación actual de ese sector. Esto para no lanzar banderas amarillas innecesarias. SIN EMBARGO si la situación se agrava se lanzara bandera amarilla (puede tomar tiempo lanzar una bandera amarilla, así que si sucede un accidente, es natural que la bandera amarilla tome tiempo en anunciarse).

- En caso de que el Safety car vea que se presenta una bandera amarilla mientras los jugadores estamos corriendo y el jugador afectado no ha dicho nada ni ninguno de los otros jugadores, y sea necesario hacerla este lo puede hacer, ya que esto ayuda a que la carrera se desarrolle normalmente y no resulte nadie afectado.
- Si un jugador entra a pits durante una bandera amarilla y el jugador que entra es el afectado a este no se le contara la entrada. (Ya que es posible que un jugador se accidente de manera malintencionada, causar una bandera amarilla y entrar a pits, ya que anteriormente se contaba como una entrada normal).

Por lo anterior si se presenta una bandera amarilla, los jugadores afectados podrán entrar a pits pero no se les contara. Sin embargo, si la bandera amarilla persiste más de 1 vuelta, y si se encuentra la gran mayoría de los jugadores ordenados de tras del Safety Car (si aún hay problemas de orden y seguridad en el circuito), recordar que los pits están abiertos, es aquí donde las entradas a pits en bandera amarilla para todos los jugadores están permitidas; cada uno es libre si quiere o no entrar. **Dado el caso de que en la misma vuelta se abren los pits y el safety car abandona la pista para dar inicio a la bandera verde, los jugadores aún son libres de entrar.**

- Si un jugador estrella o toca a otro durante una bandera amarilla este será sancionado con dos posiciones en la clasificación para la próxima carrera.
- El jugador tiene prohibido frenar bruscamente durante una bandera amarilla, si causa un choque o toque se le dará la responsabilidad el jugador del percance.

- Si un jugador adelanta a otro durante bandera amarilla y toma ventaja de la situación se le sumara un puesto al resultado final de la carrera.

**Cierre De Pits:** Los pits están cerrados en las siguientes Situaciones:

1. Durante las dos primeras vueltas y las dos últimas durante una carrera.  
OJO SI EL JUGADOR SUFRE UN ACCIDENTE DURANTE LA DOS PRIMERAS VUELTAS TIENE DERECHO A ENTRAR A PITS, y se le contara la entrada normalmente SIEMPRE Y CUANDO la carrera no esté bajo una bandera amarilla, SIN EMBARGO dicho “accidente” debe de demostrarse en la repetición; básicamente de que evidentemente pudo haber tenido daños.

Por lo anterior si un jugador durante una carrera exclama estar con “Daños” y en la repetición no se evidencia choque, accidente y/o golpe que justifique algún daño en su coche NO SE TENDRA EN CUENTA LA ENTRADA, POR LO TANTO SEGÚN EL REGLAMENTO NO SE CONTARA LA ENTRADA y quedara en última posición en la carrera.

2. Si un jugador entra dos veces seguidas a pits (por ejemplo si entra en la vuelta 5, sale de los pits en la vuelta número 6 y vuelve y entra en la misma vuelta se le anulara la entrada). Es decir tiene que dar mínimo 1 vuelta completa con los cauchos y repuestos nuevos en el coche.

3. Según la norma anterior, si entran dos veces a pits durante la misma bandera amarilla, no se le contara 1 de las 2 entradas que hagan. Solo pueden entrar 1 VEZ durante una bandera amarilla.

**Bandera Azul:** Cuando sea bandera azul el jugador que lleve la vuelta de ventaja se anunciara y nosotros le comunicaremos al último jugador para que otorgue el paso.

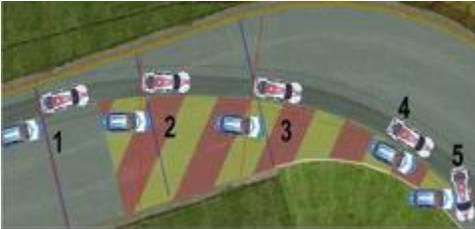
Este se debe de abrir y disminuir la velocidad, mantener una distancia prudente para evitar problemas.

Si un jugador llegase a omitir la bandera y/o perjudicar al piloto de alguna u otra manera (choque, pérdida discriminada de tiempo o salida del circuito) se sancionaría para la próxima carrera dependiendo de lo que haya provocado en la bandera azul, lo cual podría ser de una a cuatro posiciones perdidas en la parrilla de salida para la siguiente carrera. Pérdida de tiempo y omisión de la bandera dos puestos, provocar accidente 4 puestos.

## TRAZADA

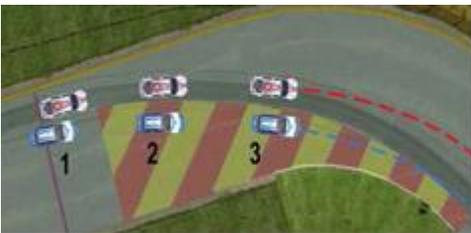
### (1)

Si hay un emparejamiento suficiente antes del punto donde se empieza a girar, entonces el piloto de atrás tiene derecho a un espacio. El piloto de delante tiene derecho aún a defender su posición, desde luego, pero debe hacerlo desde una posición más abierta, dejando sitio para el piloto de detrás.



### (2)

1. Antes del punto de giro no hay emparejamiento; por tanto, el **BMW** no tiene derecho a espacio o a interferir la trayectoria normal del **SKODA** de ninguna manera.
2. Pero, como sucede a menudo, el piloto del **BMW** ve un área vacía en el interior y piensa que puede pasar, probablemente creyendo que esta maniobra es propia de un genio de las carreras.
3. Es posible que llegue a haber un emparejamiento aparente más allá del punto inicial de giro. Lo cierto es que no se debe llegar a esta situación.
4. El **BMW** puede conseguir de hecho su objetivo, y obligar al **SKODA** a ir por el exterior, en el caso de que el **SKODA** decida no forzar la situación para evitar el accidente, si es que puede.
5. Pero, si el **SKODA** no cede y mantiene su trayectoria, como tiene derecho a hacer, este es el desenlace más habitual.



(3)

Ahora vamos a simular que el **BMW** tiene overlap suficiente.

1. Antes del punto de giro el **BMW** tiene overlap suficiente esta emparejado con el **SKODA** desde ese mismo momento el **BMW** tiene derecho a una línea de la curva.
2. Vemos como el **SKODA** tiene que abrirse para ir dejando sitio al **BMW**.
3. No significa dejarle pasar si no dejarle una línea, en la situación anterior sin overlap vimos que no tenía que dejarle sitio ahora sí. Puede ser que el **SKODA** aguante la posición, ya que el **BMW** podría ir más lento al haber tenido que frenar más o al final sea adelantado.



(4)

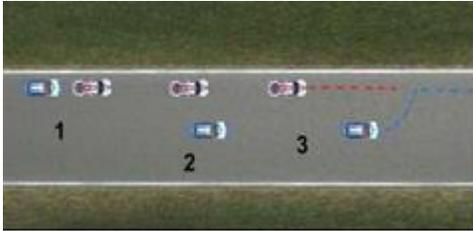
Ahora una maniobra muy común que no debería darse.

1. En esta situación el **BMW** ya no es que tenga overlap sino que ha rebasado por completo al **SKODA**, aun así el **BMW** no puede invadir de esa manera la línea del **SKODA** para buscar la buena trazada ya que el **SKODA** podría no tener tiempo de reaccionar y haber un alcance, el **BMW** debe seguir por su línea que ya está delante y el **SKODA** lo sabe.



(5)

1. Como hemos dicho arriba el **BMW** ha adelantado al **SKODA** y este ya lo está viendo, no es necesario que el **BMW** haga esa invasión de línea que comentamos arriba.
2. En este momento el **SKODA** ya sabe que está perdido.
3. Al **SKODA** sólo le queda aflojar y engancharse al culo del **BMW**, que no se le vaya, aún quedan muchas más curvas.



1. El **BMW** sale muy pegado al **SKODA** de la curva anterior y le pilla el rebufo
2. Sale de la aspiración y se pone en paralelo, yendo gracias al rebufo un pelín más rápido
3. El **BMW** necesita al menos un coche de ventaja para coger la misma línea que el **SKODA** sin interrumpirle el punto

“**Nota aclaratoria:** con estos análisis no pretendo decir a nadie como debe correr, ni mucho menos, deseo que solo sirva a modo de orientación para todos aquellos pilotos que no tienen claro o aún deben pulir estas cosas en carrera. Del mismo modo servirá para que quien se sienta afectado por una infracción en el derecho a la trazada recurra a esto”.

Las indicaciones sobre cómo manejar y adelantar en la trazada fueron tomadas de: <http://forzamotorsport.spanishforo.com/>

## Resumen

CASOS EN LOS CUALES SE SANCIONARÁ CON LUGARES DE RETRASO EN LA CARRERA DONDE SE HAYA COMETIDO LA INFRACCIÓN (SANCIÓN FUERTE)		CASOS EN LOS CUALES SE SANCIONARÁ CON LUGARES DE RETRASO EN LA SESIÓN DE CLASIFICACIÓN DE LA SIGUIENTE CARRERA DONDE SE HAYA COMETIDO LA INFRACCIÓN (SANCIÓN LEVE)	
ACCIÓN	SANCIÓN (lugares de retraso)	ACCIÓN	SANCIÓN (lugares de retraso)
Choque imprudente fuerte o debil: los administradores determinaran la gravedad del choque donde salga perjudicado e l/los coche(s), ya sea con un trompo o daños en el auto. Tambien se tendran en cuenta en la tabla de sancion de clasificacion, si el jugador llega a tener algun choque este tendra un limite de 4 acumulaciones (por maniobras imprudentes).	hasta 4 posiciones	Cortes de curvas.	1 corte = 1 LUGAR    2 cortes = 2 LUGARES y así sucesivamente
Sobrepaso a otro(s) pilotos en bandera amarilla.	2	Choque(s) en bandera amarilla.	2
No ingresar a pits las veces mínimas indicadas para cada competencia	SE UBICARÁ EN ULTIMA POSICIÓN	No incluir el número obligatorio en el auto, o un número no permitido, no incluir los logos del patrocinador actual de dicho campeonato, no incluir el portanúmero y publicidad de la comunidad.	3
Acumulación de 5 cortes de curvas en el circuito de yas marina.	2	Cruza con más de dos ruedas LA LINEA DE ENTRADA DE LOS PITS y si se mantiene pisando dicha línea (no entrar inmediatamente a la verma demarcada por el circuito)	3 puestos
		Maniobra imprudente con riesgo de choque. Ejemplo: defender la posición cerrando a otro jugador y entrada brusca a los pits	2 puestos



## Mecánica del Carné.

Les hacemos conocer la mecánica del uso del carné o tarjeta por puntos que se usara en los campeonatos venideros.

La mecánica es la siguiente:

- Cada jugador tendrá 4 puntos al inicio del campeonato.

- Cada vez que el jugador cometa

una falta o comportamiento indebido en una competencia, le será restado 1 punto de esos 4 con los que inició.

- Al momento que un jugador quede con cero (0) puntos se le sumarán 25 segundos a su tiempo final de carrera en la siguiente competencia. Ejemplo; si terminó 1ro y el 2do llegó a 5 segundos, el 3ro a 13 segundos, el 4to a 23 segundos y el 5to a 31 segundos se le sumarán los 25 segundos que por tiempo lo ubicarán en la posición 4.

- Cuando el jugador cumpla su fecha de sanción con los 25 segundos de retraso, regresará con 2 puntos en la tarjeta, donde deberá tener más cuidado para no reincidir en las fallas y quedar de nuevo sancionado.

- En la tarjeta quedará la anotación de cuantos puntos se restan por determinada falta y en el circuito que se ocasionó (dichas tarjetas se actualizarán constantemente).

Lo anterior solamente viene para apoyar, por lo tanto ningún punto del reglamento general se verá modificado ni afectado, lo que significa que las sanciones pertinentes por las faltas en cada carrera siguen vigentes tal cual se menciona en el reglamento; como por ejemplo el retraso de 3 posiciones en la grilla de partida, o la sanción que corresponda aplicar.

**NOTA:** POR CADA 4 SANCIONES (LEVES) QUE SE APLIQUEN A LA SESIÓN DE CLASIFICACIÓN SE QUITARA UN PUNTO AL CARNÉ MENOS A LOS CORTES DE CURVAS; A EXCEPCIÓN DEL CIRCUITO DE YAS MARINA, ESTAS SI SON ACUMULABLES DURANTE LA MISMA CARRERA. MIENTRAS QUE POR CADA SANCIÓN (FUERTE) QUE SE APLIQUE AL RESULTADO FINAL DE CARRERA SE QUITARA UN PUNTO AL CARNÉ.