



Normativa final para la carrera del domingo y posteriores.

Por los problemas que hemos tenido en la salida y al tomar las primeras curvas del circuito, he decidido tomar medidas para hacer las carreras mas limpias, completas e interesante. La nueva normativa tiene como finalidad el poder decidir las posiciones de salida de cada persona, e intentar que las primeras curvas de cada carrera no sean tan conflictivas como lo han sido hasta ahora. Para ello, correremos una vuelta de clasificación. Después, en las mangas (que se jugarán como hasta ahora, con colisiones), haremos una salida lanzada (en la primera manga, con las posiciones obtenidas en la vuelta de clasificación, y en la segunda manga, con las posiciones invertidas respecto al resultado de la primera manga). A continuación, se explican detalladamente los conceptos de vuelta de clasificación y salida lanzada:

- **La vuelta de clasificación,**

Como su propio nombre indica, es una vuelta que daremos al circuito antes de correr la primera manga, y que decidirá las posiciones de salida en esta primera manga (Por poner un ejemplo, es como se hacía mas o menos en la Formula 1 hace 2 años).

Consistirá en una vuelta, sin colisiones, con las mismas condiciones que la carrera (ciudad, ruta, clase, climatología). El resultado de esta vuelta de clasificación, serán las posiciones de salida de la primera manga. Así, si en esta vuelta obtienes un segundo puesto, saldrás en la primera manga desde la segunda posición. El anfitrión del grupo apuntará el resultado de esta vuelta, y al finalizar la jornada la posteará en el hilo oficial del torneo junto con los resultados de las 2 carreras. Además, la persona que obtenga la “pole position”, recibirá 2 puntos.

Se puede usar cualquier vehiculo (coche o moto) para esta vuelta clasificatoria, y puede ser diferente al que uséis luego en la carrera.

Nota: Recordar que aunque no halla colisiones, si que hay rebufo.

- **Vuelta de formación, Salida lanzada y salida lanzada “invertida”:**

El concepto de salida lanzada consiste en que la carrera comenzará una vez hallamos dado una vuelta de formación en el circuito, y el comienzo de la carrera será en marcha (de ahí lo de “lanzada”). Utilizaremos la vuelta de formación para colocarnos en nuestra posición de salida (en la primera manga, las posiciones de salida son las obtenidas en la vuelta de clasificación, y en la segunda manga, serán las posiciones invertidas respecto al resultado de la primera manga). Además, esta vuelta nos permitirá entrar separados a la primera curva.

De esta forma, las 2 mangas se configurarán a 6 vueltas en vez de a 5 vueltas, para dar una vuelta de formación. En esta vuelta (que es la primera), tendremos que salir todos despacio para colocarnos en las posiciones correspondientes, se dará toda la vuelta, todos en fila, y separados del coche que llevamos delante (Como si lleváramos un Safety car). Una vez completada la vuelta, la carrera comenzará (*Leer más adelante, “condiciones de inicio de la carrera”*). Las reglas básicas de esta vuelta de formación son:

1. -La persona que valla en primera posición, deberá marcar el ritmo de esta vuelta. Su velocidad máxima no podrá exceder de los 120km/h (para el coche Caparo T1, ir al máximo en segunda marcha corresponde con 120km/h exactos). Los coches que vayan detrás tendrán que seguirle, y tampoco podrán rebasar los 120km/h.
2. -Se deberá dejar una distancia de seguridad con el coche situado delante de aproximadamente 5 metros (es decir, entre tu coche y el de delante, deberían poder entrar otros 2 coches)
3. -En ningún caso se podrá adelantar hasta que no se vuelva a cruzar la línea de meta. Si esto sucediera, esta persona quedaría automáticamente descalificada de la carrera.
4. -En caso de que alguien diera un trompo o se quedara parada en la vuelta de formación (cosa poco probable pues la velocidad máxima es muy baja), debería dejar el coche parado y sin moverlo hasta que todo el mundo le adelanta, y colocarse en la última posición. En caso de no hacerlo, esta persona sería sancionada con 4 puestos en la clasificación de esa carrera.

Salida lanzada: Condiciones de inicio de la carrera → Como ya he comentado, se deberá dar la vuelta de formación a una velocidad de 120km/h o menos (el ritmo lo marca la persona que va delante). La carrera comienza cuando se pasa por línea de meta, pero se deberá de empezar a acelerar a fondo a la salida de la última curva (o entrada de la recta de meta), para pasar todos con velocidad por la línea de meta. Si

se comprueba en las repeticiones que alguien ha acelerado su marcha antes de dar esta curva, será descalificado de la carrera.

Salida invertida → La mecánica de la segunda manga será idéntica a la primera, pero las posiciones de salida serán las inversas al resultado de la primera manga (es decir, si en la primera manga quedas primero, en la segunda manga saldrás último).

Sobre la puntualidad, Lag y reinicio de la carrera:

-Se pide puntualidad para las carreras del domingo. Una buena medida para asegurarse de que todo el mundo está a la hora fijada, es llegar 5 minutos antes. En el caso de que a la hora acordada falte alguien, se darán 10 minutos de tregua. En caso de que siga sin aparecer, la carrera comenzará. Si esta persona se une cuando la carrera ha comenzado, en ningún caso se reiniciará la carrera, sino que contará como que esta persona ha quedado en última posición (y se le asignará un punto). Además, en la segunda manga, saldrá desde la última posición.

-Solo se podrá reiniciar una partida en caso de que alguien se caiga antes de empezar la carrera. En este caso, se volverá al punto de encuentro, se esperará a que se vuelva a unir y se volverá a comenzar la carrera.

-Antes de comenzar la carrera, comprobar que tenéis todos los programas de intercambio de archivos apagados, pues tener lag puede provocar accidentes involuntarios.