

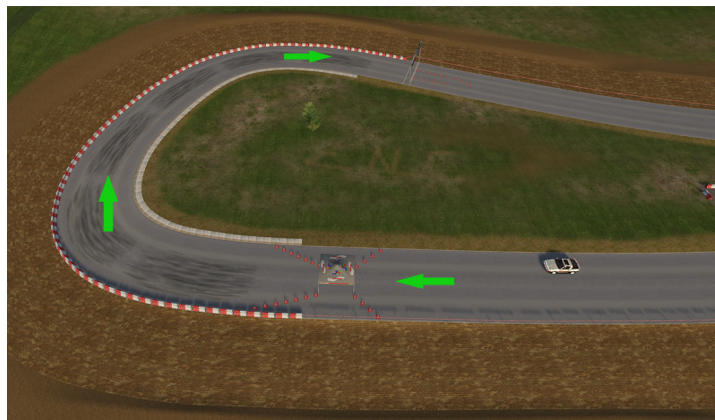
## BRIEFING EVENTO 4 LND 2019

1 - Una vez en el server de competición está prohibido moverse del box hasta que la organización os de la autorización para dirigirse hacia la salida.

### 2 - Clasificatorias:

2.1 - La organización llamará a los pilotos de uno en uno para realizar sus dos mangas de clasificación, saliendo de box e incorporándose de la manera indicada en la \*Foto 1. Colocando su vehículo en la línea de salida de la manera indicada en la \*Foto 2, utilizando el carril de conos de la manera indicada en la \*Foto3. Pudiendo calentar neumáticos antes de colocarse en ambas salidas hasta que dirección de carrera os de la autorización para colocarse en la línea de salida \*Foto2.

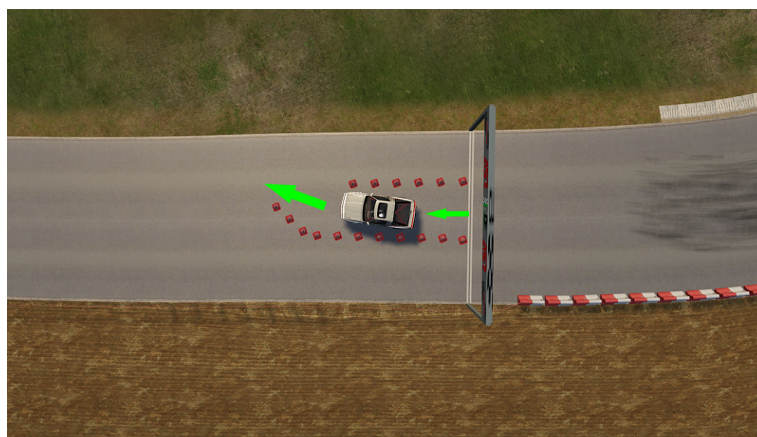
\*Foto 1



\*Foto 2



\*Foto 3



Zona de calentamiento de neumáticos:



**2.2** - Al finalizar la primera manga de clasificación el piloto deberá dar la vuelta completa al trazado colocandose en la carpa en fila uno detrás de otro.



**2.3** - La línea de inicio de drift marca que el vehículo deberá estar ya drifteando cuando sobrepase la línea. Ejemplos:



**MAL -**

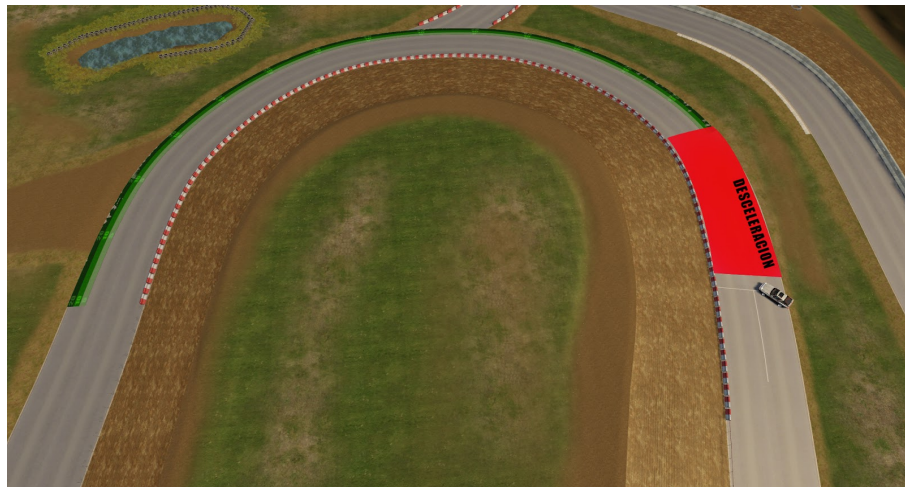


**BIEN -**



2.4 - Línea a seguir durante la competición \*Video Línea , más zona de frenado en las mismas  
\*Foto1 y \* Foto2 :

**\*Foto 1**



\*Foto 2



**2.5** - Una vez acabada la primera manga de clasificación realizamos una vuelta al trazado completa hasta colocarnos de nuevo en la fila de salida .

**2.6** - Una vez acabadas las dos pasadas ya se podrá salir del server de competición o regresar a box mediante Esc+Box. En caso de realizar el Esc+Box después de la primera manga no se podrá emprender la salida en la segunda manga de clasificación.

### **3 - Batallas:**



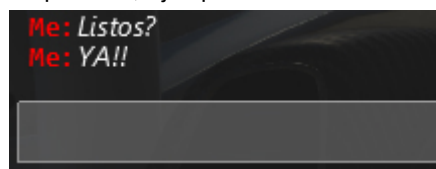
3.1 - Una vez acabadas las clasificatorias se establecerá un orden de salida para las batallas. El primer clasificado se enfrentará contra el último, el 2º clasificado contra el 3º, y así sucesivamente.

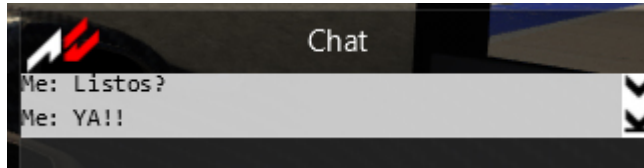
3.2 - Cada piloto será llamado por el chat in game, siendo el primer llamado el líder y el segundo el perseguidor, Ejemplo tanto en pit como chat in game:



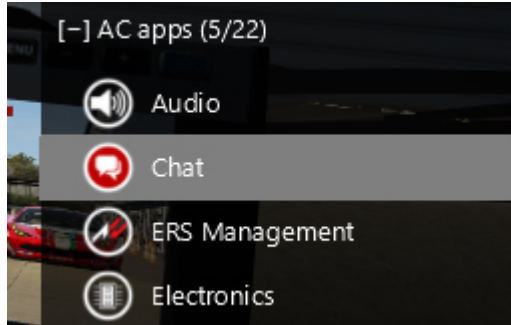
En este ejemplo Joaquín Fanjul lidera y Jacobo Pardo hace el seguimiento.

3.3 - El inicio de la batalla se dará por chat in game, avisando con un LISTOS? y 3 segundos después YA, Ejemplo:



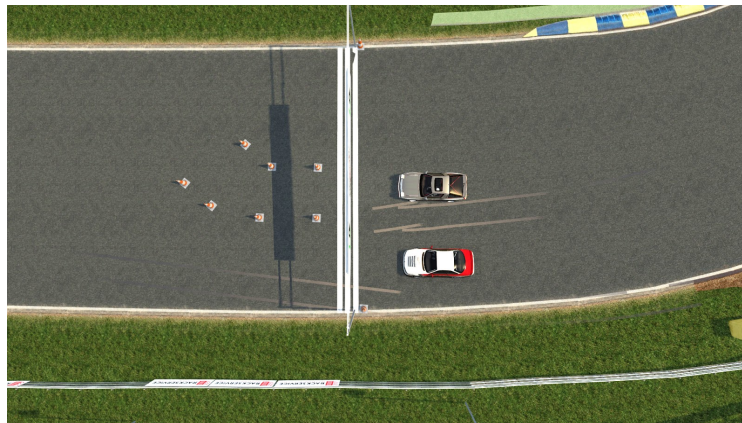


Es necesario tener habilitado durante las batallas el chat ingame, situado en la parte derecha de la pantalla en el menú emergente:

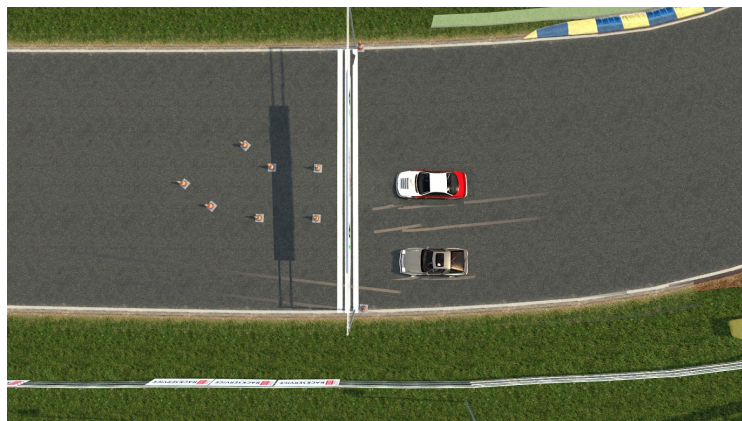


**3.4** - Primer piloto llamado por chat sale como líder la primera manga colocandose en el carril de los conos siendo el segundo el que utiliza el carril sin conos \* Foto 1, cambiando el orden para la segunda manga de batallas \*Foto 2 (después de realizar el punto 3.5).

\*Foto 1



\*Foto 2



**3.5** - El

puede salir o salir más tarde que el líder, como éste desee, pero debe iniciar el derrape de manera conjunta con el mismo.

piloto  
perseguidor  
anticipar su

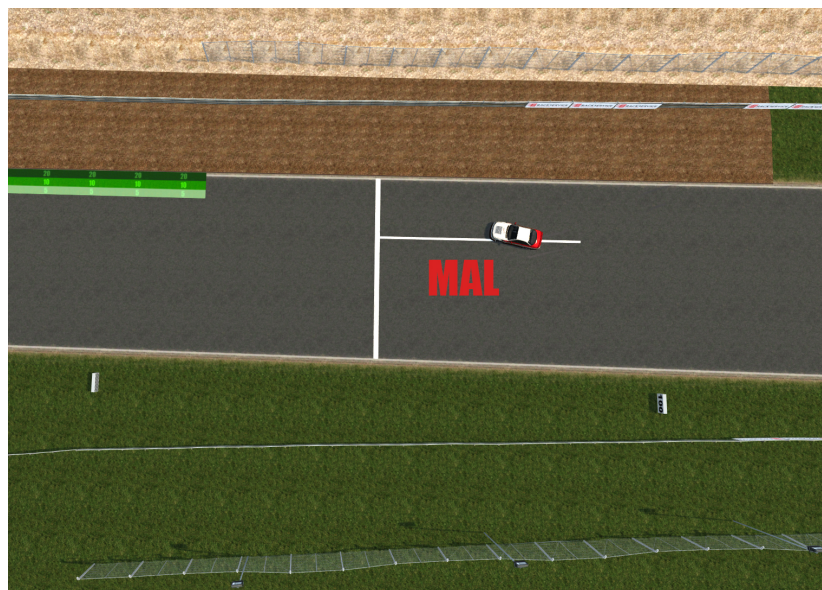


**3.6** - El piloto perseguidor puede iniciar el derrape tanto desde atrás de el líder como en paralelo,asumiendo la responsabilidad en un choque antes de pasar la línea.

**3.7** - El piloto líder deberá iniciar el derrape sin sobrepasar la línea que queda a su izquierda en la línea de inicio de derrape



**3.8** - Una vez acabada la primera ronda de batallas habrá que dar la vuelta completa al circuito y volver a colocarse tras la línea de inicio



**3.9** - Una vez acabadas las dos batallas se deberá esperar a la decisión de los jurados pasada la meta para ver si hay que realizar una nueva batalla para desempatar, volviendo a realizar el punto 3.1 si es necesaria una nueva batalla saliendo primero el piloto con mejor puntuación

de clasificación, anteriormente el primero de los llamados por chat. Una vez nos confirmen los comisarios de DC la decisión, de los jueces la cual será dada por el chat in game deberán volver a boxes, y ya podrán desconectarse.. En caso de realizar el Esc+Box después de la primera batalla supondrá un 0 en la misma.

#### 4 - Reclamaciones:

**4.1** - Cualquier piloto puede pedir una reclamación sobre otro mientras esté contemplado en la normativa, a través del siguiente enlace.

**4.2** - El coste de enviar una reclamación es de 2 kunos, siendo estos devueltos si es aceptada la reclamación.

**4.3** - El plazo de reclamaciones comienza tras la finalización del evento/carrera y finaliza 24 horas después.

**4.4** - Las reclamaciones de clasificaciones o reparto de premios se realizará mediante la sección "contacto" con un plazo máximo de 7 días desde la publicación.

**5** - Incidencias: Cualquier circunstancia (caída del server o similares) que pase durante la competición será advertida por el piloto en el Discord CSR- LND dentro del chat #competición nombrando a @ORGANIZADOR en la misma. No se aceptará ningún otro método para advertir de estas (privados a admins, #chat, Youtube, etc). Quedando el piloto a la espera de las instrucciones del @ORGANIZADOR que os las dará con la mayor brevedad posible.

**6** - Normativa vigente: <https://clubsimracing.com/liga-nacional-de-drift/2019>

