

BRIEFING EVENTO 5 LND 2019

1 - Una vez en el server de competición está prohibido moverse del box hasta que la organización nos de la autorización para dirigirnos 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 la casilla del box y avanzando hasta la zona indicada en la *Foto 1. esperamos haciendo una fila y se nos irá llamando uno a uno para hacer nuestra pasada, es entonces cuando podremos avanzar hasta la línea de salida *Foto 2, pudiendo calentar neumáticos antes de colocarse en ambas pasadas *Foto 3

*Foto 1



*Foto 2



*Foto 3



2.2 - Al finalizar la primera manga de clasificación el piloto deberá circular por el carril derecho y dar la vuelta en la zona habilitada, situándose donde no provoque ningún peligro a los pilotos que están haciendo su pasada, no superar en ningún caso la línea marcada en rojo en la *Foto 4 hasta que dirección de carrera nos ordene bajar



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

MAL -



BIEN -



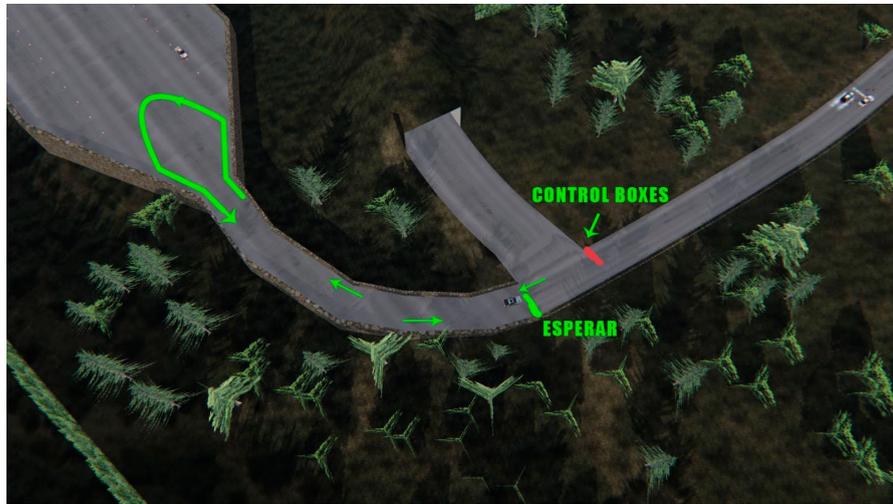
2.4 - Línea a seguir durante la competición *Video Línea , más zona de frenado *Foto 7

*Foto 7



2.5 - Una vez acabada la primera manga de clasificación realizamos las pautas indicadas en el punto 2.2, hasta que dirección de carrera nos ordene descender, lo haremos de forma ordenada y sin derrapar ni adelantar a otros pilotos, hasta el control de boxes *Foto 8 donde se nos preguntará si queremos reparar de forma gratuita, una vez realizado este procedimiento seremos invitados a avanzar, se les dejará hueco a los pilotos que reparen para ubicarse en su posición, y siguiendo la

línea de la *Foto 8 volveremos a colocarnos como en la *Foto 1 del punto 1 donde debemos esperar a ser llamados de nuevo.

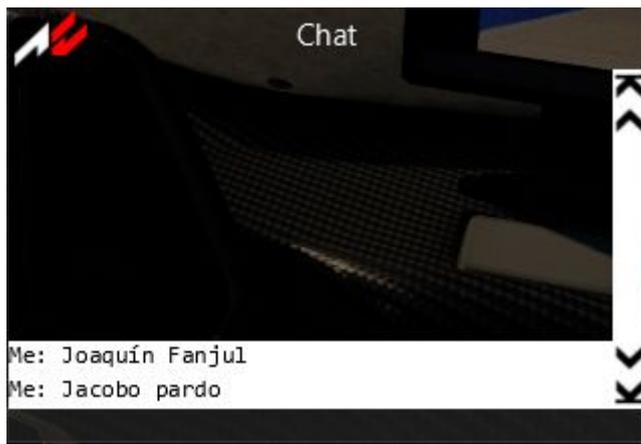


2.6 - Una vez acabadas las dos pasadas ya se podrá salir del server de competición o regresar a box mediante Esc+Box. En caso de realizar el Esc+Box después de la primera manga no se podrá emprender la salida en la segunda manga de clasificación.

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.

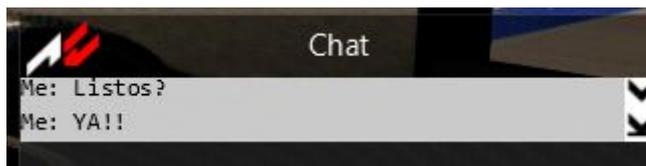
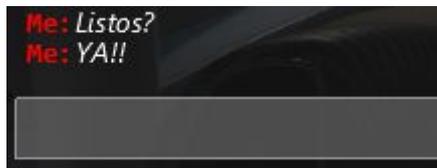
3.2 - Cada piloto será llamado por el chat in game, siendo el primer llamado el líder y el segundo el perseguidor, Ejemplo tanto en pit como chat in game:



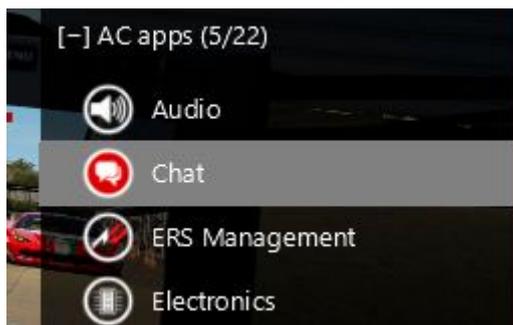


En este ejemplo Joaquín Fanjul lidera y Jacobo Pardo hace el seguimiento.

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 14, cambiando el orden para la segunda manga de batallas *Foto 15 (después de realizar el punto 3.5).

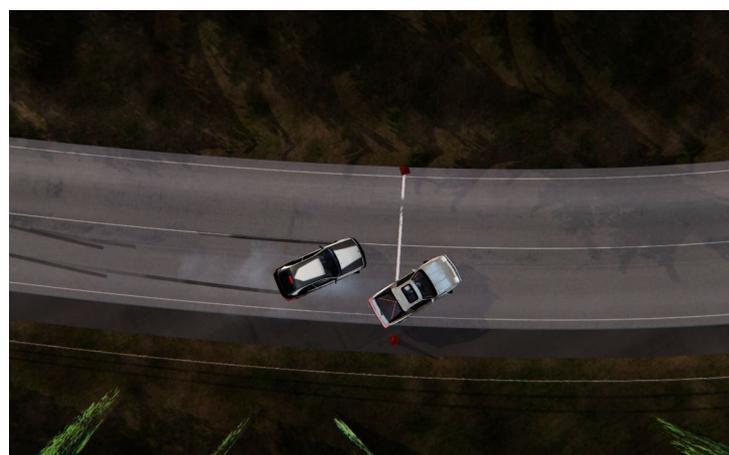
*Foto 14



*Foto 15



3.5 - El piloto perseguidor puede anticipar su salida o salir más tarde que el líder, como éste desee, pero debe iniciar el derrape de manera conjunta con el mismo como en la *Foto 16:



3.6 - El piloto perseguidor deberá iniciar el derrape desde **DETRAS** del lider, sin colocarse en paralelo a el mismo ni invadir su espacio.

3.7 - El piloto líder tiene libertad de movimiento antes del inicio del derrape, pero debe acelerar con contundencia antes de ese momento.

3.8 - El piloto líder debe mantener una línea abierta entre el clipping exterior 1 y 2 por el carril exterior, haciendo el cambio de pesos lo más tarde posible y manteniendo una buena velocidad.

Ejemplo: <https://gyazo.com/757cb4f740f6046eac7164858bcc55ed>

Merece la pena tomar como referencia este espectador:



3.9- Una vez acabada la primera ronda de batallas habrá que dar la vuelta como en clasificación y ambos pilotos deberán bajar con precaución, pasar por boxes si desean reparar, calentar neumáticos e intercambiar posiciones para la siguiente batalla.

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 podrían 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 apartado de reclamaciones de la web, en mis inscripciones.

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 seccion "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>

