



REGLAMENTO PARTICULAR

GRCUP86 '24 | 4 | Circuito de Jerez

0 - ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:

11:36h - 11/09/2024

1 - PROGRAMA HORARIO 9/09/2024:

1.1 - Lunes | Clasificatorio - 15 min. (+5 min. de preparación):

- Inicial: 20:30h.

1.2 - Lunes | Manga 1 - 25 min. (+10 min. de preparación):

- Se iniciará tras la finalización del acta de la sesión anterior.

1.3 - Lunes | Manga 2 - 25 min. (+10 min. de preparación):

- Se iniciará tras la finalización del acta de la sesión anterior.

2 - REGLAMENTOS APLICABLES:

2.1 - Reglamento deportivo: [GR24](#)

2.2 - Reglamento técnico: [GR24](#)

2.3 - Tarifas: [GR24](#)

2.4 - Sanciones: [GR24](#)

3 - OFICIALES

- **Juan Miguel Oña** | Director de carrera/Responsable de retransmisión.
- **Antonio Parra** | Responsable cronometración/Comisario deportivo/Responsable de servidores.
- **Pedro Morera** | Comisario deportivo.
- **Juan Manuel Pérez** | Comisario deportivo.
- **David Roldán** | Comisario deportivo.
- **Jorge Luis Cabrera** | Comisario deportivo.
- **Jacobo Pardo** | Responsable recorrido.



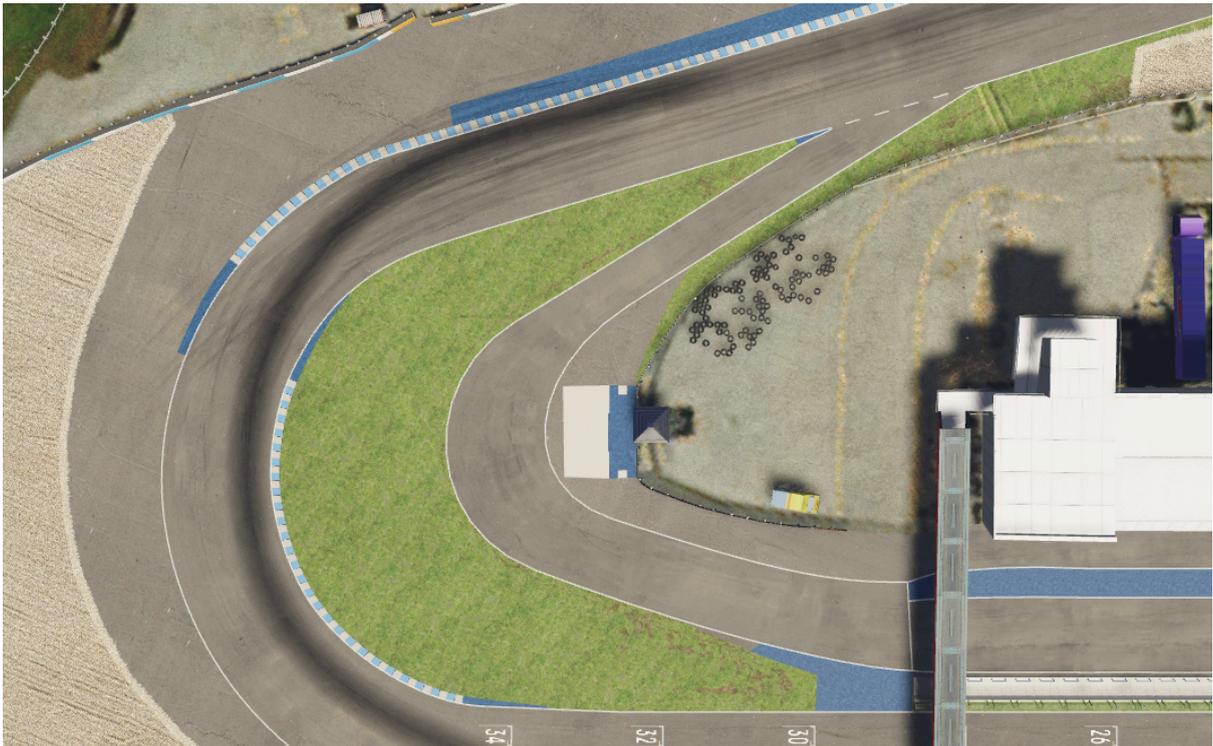
REGLAMENTO PARTICULAR

GRCUP86 '24 | 4 | Circuito de Jerez

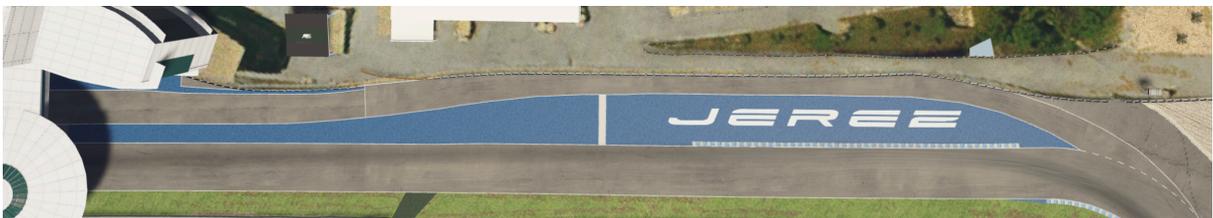
4 - TRAZADO

4.1 - BOXES:

- Línea de entrada



- Línea de salida



REGLAMENTO PARTICULAR

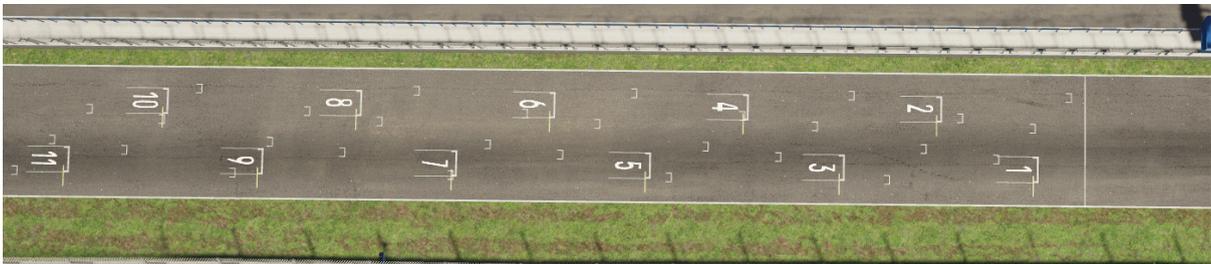
GRCUP86 '24 | 4 | Circuito de Jerez

- Línea Límite de velocidad (80 km/h)



4.2 - Parrilla

- Orden de parrilla (primero en el lado derecho):

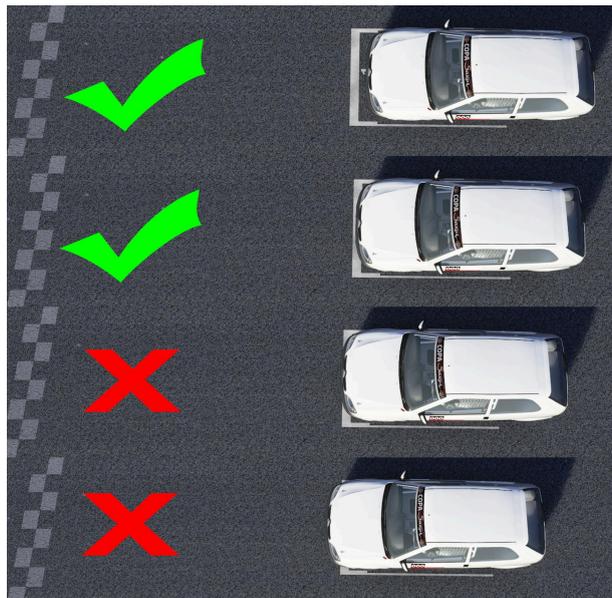


- En caso de que un piloto abandone durante la vuelta de formación NO se deberá ocupar su puesto, se deberá dejar el hueco libre y respetarlo como si hubiera un vehículo en él.

REGLAMENTO PARTICULAR

GRCUP86 '24 | 4 | Circuito de Jerez

- Colocación en parrilla. No se permite traspasar frontal ni lateralmente el cajón de salida en su totalidad.

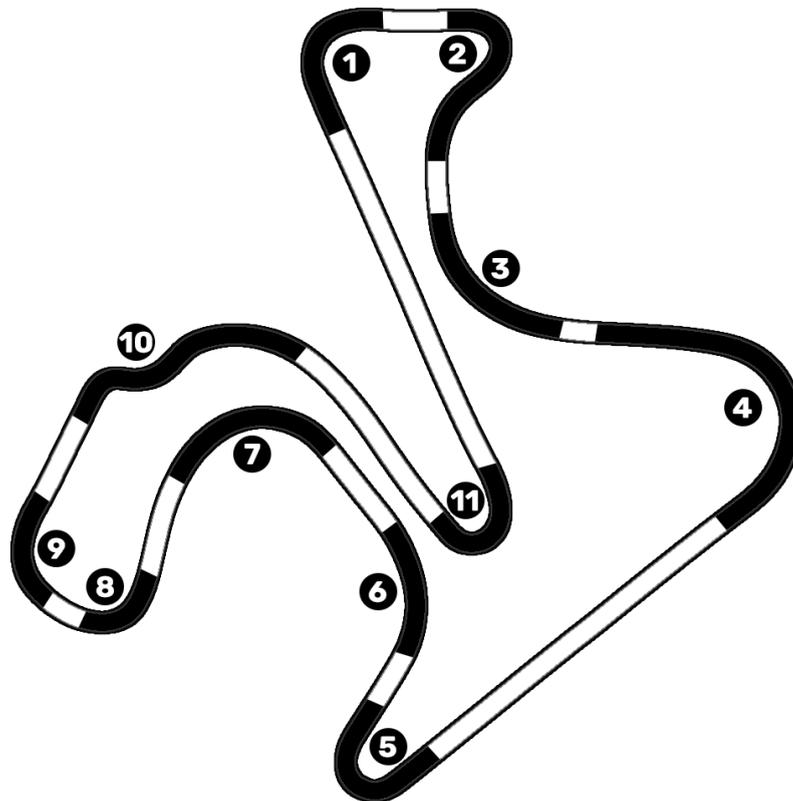


REGLAMENTO PARTICULAR

GRCUP86 '24 | 4 | Circuito de Jerez

4.3 - Zonas vigiladas

- Los límites de pista serán los límites del asfalto sobre (o más allá) de las líneas blancas, se vigilarán y será sancionable llevar las cuatro ruedas del vehículo más allá. [Es decir, las líneas blancas se consideran DENTRO de pista, al menos una rueda debe permanecer en contacto con el asfalto en todo momento para evitar que se cuente como off-track]



REGLAMENTO PARTICULAR

GRCUP86 '24 | 4 | Circuito de Jerez

Ejemplo de off-track:



4.4 - Línea de seguridad (No calentar neumáticos tras pasar esta línea)



5 - INCIDENCIAS:

Cualquier circunstancia que ocurra durante la competición, será advertida por parte del piloto a través del chat "#Circuitos" en el Discord CSR, nombrando a **@ORGANIZADOR** en la misma. No se aceptará ningún otro método para advertir de estas (privados a admins, #chat-general-bienvenidos, Retransmisión, etc), quedando el piloto a la espera de las instrucciones de un comisario, dándolas con la mayor brevedad posible.

REGLAMENTO PARTICULAR

GRCUP86 '24 | 4 | Circuito de Jerez

6 - RECONOCIMIENTO (SERVIDORES OFICIALES):

6.1 - La organización activará los servidores oficiales con antelación a la competición, los pilotos deberán comprobar el correcto acceso a los mismos. En caso de encontrarse algún problema en esta comprobación, indicarlo a través del sistema de tickets del canal "#reporte-problemas 🧑" de Discord CSR.

7 - CONFIGURACIÓN APPS:

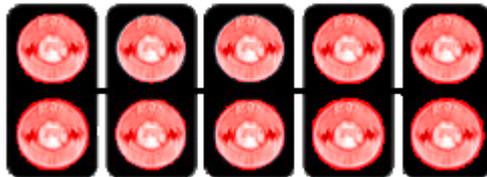
7.1 - APP CSR RACER:

- Activar la app en el apartado de opciones > assetto corsa > apps, dentro del content manager.
- Tener la app CSR Display Visible en pantalla dentro del juego



8 - SEMAFORO CSR

8.1 - Procedimiento salida



8.2 - Salida anulada



- En este último caso, no nos movemos de la casilla de salida y esperamos órdenes de un comisario.



REGLAMENTO PARTICULAR

GRCUP86 '24 | 4 | Circuito de Jerez

8.3 - Salida en falso (Saltarse el semáforo).

En caso de saltarse el semáforo, el piloto infractor debe perder deliberadamente cualquier ventaja obtenida antes del final de la primera vuelta, en caso contrario quedara descalificado de la prueba (bandera negra)

9 - CANAL DE RETRANSMISIÓN:

- Kick: [Enlace.](#)
- Tiktok: [Enlace.](#)
- Twitch: [Enlace.](#)
- Youtube: [Enlace.](#)

