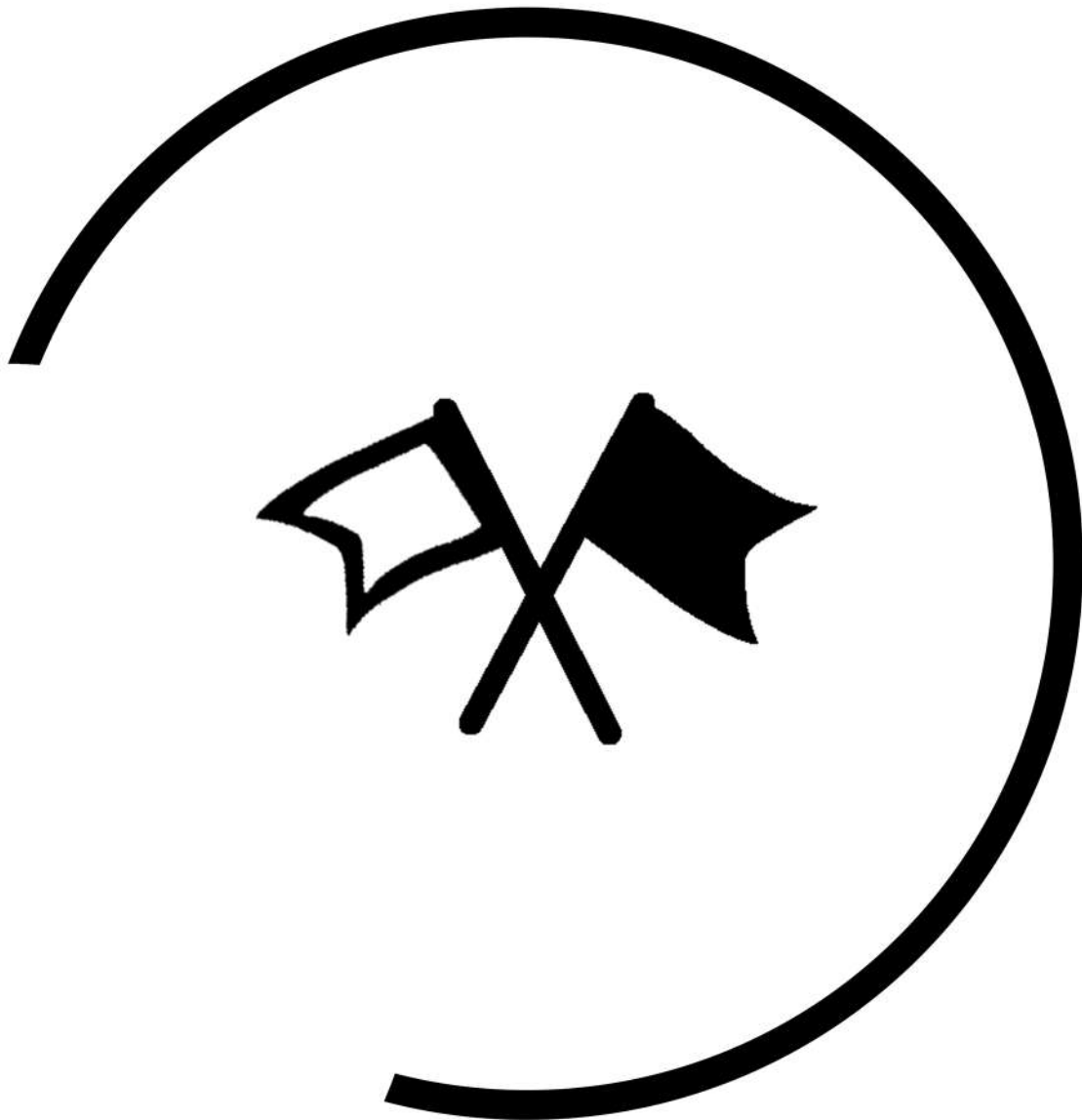




REGLAMENTO





ÍNDICE

1. CONDUCTA Y COMPORTAMIENTO.....	Pag 2
2. SISTEMA DE PUNTUACIÓN.....	Pag 3
3. SUPERLICENCIA.....	Pag 4
4. CONFIGURACIÓN CARRERAS.....	Pag 5
5. COLISIONES Y SANCIONES	
5.1 SANCIONES DEL JUEGO.....	Pag 6
5.2 SANCIONES POR RECLAMACIONES.....	Pag 6
5.2.1 SANCIONES LEVES.....	Pag 6
5.2.2 SANCIONES INTERMEDIAS.....	Pag 7
5.2.3 SANCIONES GRAVES.....	Pag 7
5.2.4 SANCIONES MUY GRAVES.....	Pag 7
6. PLAYOFF	
6.1 PARTICIPANTES.....	Pag 8
6.2 FORMATO.....	Pag 8
6.3 AYUDAS.....	Pag 8
6.4 CIRCUITOS.....	Pag 8
7. MOTORES	
7.1 ELECCIÓN MOTOR.....	Pag 9
7.2 DESGASTES Y PROBABILIDADES.....	Pag 9
8. CARTAS	
8.1 SISTEMA ELECCIÓN.....	Pag 12
8.2 DISEÑO.....	Pag 13

1. CONDUCTA Y COMPORTAMIENTO

En Campeonato Solo F1 queremos conseguir siempre un ambiente de competitividad sano y que la gente saque del simracing una buena experiencia. Sabemos que a veces la tensión de la competición puede sacar nuestra peor versión, pero hay que saber mantenerse calmado y solucionar cualquier problema de la mejor manera posible y siempre de buenas formas.

No se tolerarán continuas faltas de respeto y que originen ambiente tóxico en la competición.

En pista también hay que saber mantener una buena conducta y calma. Somos conscientes aun así de que las carreras son caprichosas y a veces ocurren cosas que no se pretendían precisamente.

Por eso entendemos muchos de los calentones del momento, pero pasado ese período no se tolerará cualquier comportamiento tóxico o fuera de lugar.

El compromiso es otro de los factores determinantes, que lo embarcamos en el comportamiento.

Organizar y llevar a cabo el campeonato equivale a muchas horas de trabajo por parte de los administradores, en las que no hay remuneración alguna. Por tanto, la única condición que se pone es compromiso, ya que si no lo hay no sería posible llevarlo a cabo



2. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

El sistema de puntuación utilizado en los campeonatos de SOLO F1 es algo distinto al utilizado en la realidad.

PUNTUACIÓN F1 REAL		PUNTUACIÓN SOLO F1					
1	25 Puntos	11	0 Puntos	1	30 Puntos	11	6 Puntos
2	18 Puntos	12	0 Puntos	2	24 Puntos	12	5 Puntos
3	15 Puntos	13	0 Puntos	3	21 Puntos	13	4 Puntos
4	12 Puntos	14	0 Puntos	4	18 Puntos	14	3 Puntos
5	10 Puntos	15	0 Puntos	5	16 Puntos	15	2 Puntos
6	8 Puntos	16	0 Puntos	6	14 Puntos	16	1 Punto
7	6 Puntos	17	0 Puntos	7	12 Puntos	17	1 Punto
8	4 Puntos	18	0 Puntos	8	10 Puntos	18	1 Punto
9	2 Puntos	19	0 Puntos	9	8 Puntos	19	1 Punto
10	1 Punto	20	0 Puntos	10	7 Puntos	20	1 Punto

Con este sistema favorecemos las luchas atrás también, ya que con el sistema real solo puntúan del 1 al 10.

El piloto que logre la Vuelta Rápida en carrera recibirá 1 punto extra, siempre y cuando acabe entre los 10 primeros clasificados. También todo aquél que no logre finalizar la carrera, ya sea DNF o cualquier motivo, no se le otorgará ningún punto en ese Gran Premio.

En las carreras de SOLO F2 se utilizará el sistema en las carreras largas y en las de sprint el oficial de F2 añadiendo 1 punto más por finalizar y 2 a quien logre la Vuelta Rápida.

1	15 Puntos	5	6 Puntos
2	12 Puntos	6	4 Puntos
3	10 Puntos	7	2 Puntos
4	8 Puntos	8	1 Puntos

B. SUPERLICENCIA

Cada piloto contará con una Superlicencia propia, la cual dispondrá de 12 puntos al principio de temporada.

A medida que vayan pasando las carreras, si no se tiene incidentes que repercutan en la pérdida de puntos, el piloto en cuestión sumará más a su Superlicencia hasta llegar a un máximo de 15 puntos. Cada 4 GP sin pérdida de puntos, se sumará 1 punto extra a la Superlicencia.

Al inicio de cada temporada se reinician a 12 puntos todas las Superlicencias, independientemente de cuantos tuvieses la temporada anterior.

Si un piloto llega a quedarse sin puntos en su Superlicencia en mitad de temporada, este será sancionado sin poder disputar el siguiente GP.

En caso de que se quede sin puntos en la última carrera, este se perdería la primera carrera de la siguiente temporada.

La pérdida de puntos será juzgada por los comisarios según la situación, número de pilotos involucrados, daños, situación de carrera, etc...

MODELO DE SUPERLICENCIA





4. CONFIGURACIÓN CARRERAS

El formato seguido en todas nuestras competiciones será el siguiente:

OPCIONES DE LA SALA

- Privacidad de la sesión -> Requiere invitación
- Configuración coche -> Completo
- Rendimiento del coche -> Al mismo nivel

ESTRUCTURA FIN DE SEMANA

- Clasificación Corta -> 18 min
- Duración Carrera -> Larga 50 %
- Setups -> Abiertos

RESTRICCIÓN DE AYUDAS

- Ayudas permitidas SF1 -> Línea y marchas
- Ayudas permitidas SF2 -> TC Total, línea y marchas
- Ayudas permitidas SF1 RS -> Abs, TC Total, línea y marchas

CLIMA Y MOMENTO DEL DÍA

- Clima -> Dinámico
- Pronóstico -> Aproximado
- Hora inicio sesión -> Oficial

REGLAS Y BANDERAS:

- Sanciones -> Estricto
- Parc Fermé -> Activado
- Coche de Seguridad -> Normal
- Vuelta de formación -> Activada

OPCIONES DE SIMULACIÓN

- Tipo de superficie -> Realista
- Modo de recuperación -> Nada
- Daños monoplace -> Simulación
- Frecuencia daños -> Normal
- Combustible bajo -> Difícil
- Fantasma -> Desactivado
- Temperatura goma -> Superficie y carcasa



5. COLISIONES Y SANCIONES

5.1 SANCIONES DEL JUEGO

Las sanciones aplicadas por el juego son irreversibles, serán siempre aplicadas excepto en casos claros y evidentes, salvo que se haya cumplido ya la penalización.

Se recuerda que siempre se tendrán que aportar pruebas gráficas (vídeo) para poder recurrir cualquier sanción.

Ejemplo: Sanción por adelantamiento ilegal cuando se ha adelantado al coche causante de la bandera amarilla.

No se retirarán sanciones de tiempo por saltarse curvas aunque luego se reduzca la velocidad para evitar cualquier ganancia de tiempo.

5.2 SANCIONES POR RECLAMACIONES

Cualquier piloto tiene derecho a reclamar una acción, ya sea porque un piloto causó una colisión, adelantó de manera ilegal/temeraria, según la gravedad se aplicará una sanción menor o mayor.

El método para reclamar será vía formulario. Lo podéis encontrar tanto en Discord como en la descripción del grupo de Whatsapp.

5.2.1 SANCIONES LEVES

Acciones como provocar colisiones sin daños a otros pilotos, o muy leves que no comprometan la carrera, serán sancionadas con 5s en el tiempo final de carrera.

En caso de que el piloto sancionado haya abandonado, recibirá una amonestación por la colisión, si recibe 2 amonestaciones, será sancionado sin clasificar



5. COLISIONES Y SANCIONES

5.2.2 SANCIONES INTERMEDIAS

Acciones que provoquen más de un afectado, o que provoquen daños mayores en el coche de un piloto, serán sancionadas con 10s en el tiempo final de carrera.

Si el piloto sancionado no hubiese finalizado la carrera, no podrá clasificar la siguiente carrera.

También podrán ser sancionadas faltas de respeto a otros pilotos de manera reiterada.

5.2.3 SANCIONES GRAVES

Acciones que provoquen el abandono de un piloto, daños como un pinchazo o una rotura de alerón, que obliguen a realizar una parada en boxes, serán sancionadas con 20s, la no participación en la sesión clasificatoria de la próxima carrera o la no participación en el próximo Gran Premio.

Queda totalmente prohibido el uso de "volver a pista". En el caso que se use por parte de algún piloto, será sancionado severamente.

5.2.3 SANCIONES MUY GRAVES

Acciones antideportivas, como chocar a propósito a uno de los pilotos, serán sancionadas con la expulsión del piloto del campeonato.



6. PLAYOFF

6.1 PARTICIPANTES

El primer clasificado de SOLO F2 asciende directamente a primera división y el último clasificado de SOLO F1 desciende de manera directa.

En caso de haber bajas inesperadas durante la temporada que alteren el ritmo natural de la competición, se reubicarán los participantes del playoff según la situación.

Una vez decidido el ascenso y descenso directo, los integrantes del playoff son los siguientes:

- Del 2o clasificado al 9o de SOLO F2
- Del 18o clasificado al 20 de SOLO F1

6.2 FORMATO

El formato del Playoff será el siguiente:

- 3 Carreras a 5 Vueltas con Clasificación a 1 Vuelta
- Carrera al 25% con puntuación doble. Orden de parrilla según puntos de las 3 primeras carreras

6.3 AYUDAS

Las ayudas permitidas durante el Playoff serán las que haya vigentes en ese momento en Primera División (SOLO F1).

6.4 CIRCUITOS

Los circuitos se escogerán entre los propios integrantes del playoff. El método usado será el siguiente:

- Carrera 25% -> A elegir entre el 2o clasificado de SOLO F2 y el 18o clasificado de SOLO F1
- Carreras a 5v -> 4o y 5o clasificado de SOLO F2 y 19o de SOLO F1

7. MOTORES

7.1 ELECCIÓN MOTOR

Como viene siendo habitual, este apartado solo afecta a Primera División [SOLO F1].

Al principio de temporada, cada pareja de pilotos deberá escoger que motorización prefiere para la temporada.

Deberán tener en cuenta que ventajas y desventajas tiene cada motor y mirar que objetivos tienen.

Las elecciones posibles serán Mercedes, Ferrari, Honda o Renault.



7.2 DESGASTES Y PROBABILIDADES

Cada motor ofrece unas prestaciones distintas, que se tendrá que tener en cuenta según el objetivo que se quiera alcanzar.

A medida que se van cumpliendo los GPs, las piezas van acumulando un % de desgaste, y según sea mayor o menor ese %, al finalizar cada GP mediante un sorteo, se tendrá mayor o menor % de romper motor o turbo.

A continuación se mostrarán los desgastes y las probabilidades de cada motorización:



7. MOTORES

7.2 DESGASTES Y PROBABILIDADES

DESGASTE Y PROBABILIDAD

PROBABILIDAD	+1	-1	0	0	-1	+1	+1	0	0	+1	-1	+1	-1	+1	0	0	+1	-1	0	0	0	0	0
MOTOR	12,5	9	11	11	8	12,5	12	12	11,5	11,5	9	14	9,5	15	11	9	11,5	9,5	10,5	9,5	10	11	11
TURBO	8	5	6	7	5	7	7	7	6,5	7	5	9	5	10	7	6	8	7	6,5	6,5	5,5	7	6

CIRCUITOS +1

DESGASTE	PROBABILIDAD	DIVISION
0 - 50%	0%	-
51 - 64%	2%	2 entre 100
65 - 74%	6%	6 entre 100
75 - 84%	20%	2 entre 10
85 - 89%	25%	2 entre 8
90 - 94%	40%	2 entre 5
95 - 99%	60%	3 entre 5

CIRCUITOS 0

DESGASTE	PROBABILIDAD	DIVISION
0 - 50%	0%	-
51 - 64%	1,01%	1 entre 99
65 - 74%	5,05%	5 entre 99
75 - 84%	11,11%	1 entre 9
85 - 89%	14,29%	1 entre 7
90 - 94%	25%	1 entre 4
95 - 99%	50%	2 entre 4

CIRCUITOS -1

DESGASTE	PROBABILIDAD	DIVISION
0 - 50%	0%	-
51 - 64%	1%	1 entre 100
65 - 74%	5%	5 entre 100
75 - 84%	10%	1 entre 10
85 - 89%	12,5%	1 entre 8
90 - 94%	20%	1 entre 5
95 - 99%	40%	2 entre 5

MERCEDES

PROBABILIDAD	0	-1	0	0	-1	0	0	0	0	0	-1	0	-1	0	0	0	0	-1	0	0	0	0	0
MOTOR	12,5	9	11	11	8	12,5	12	12	11,5	11,5	9	14	9,5	15	11	9	11,5	9,5	10,5	9,5	10	11	11
TURBO	8	5	6	7	5	7	7	7	6,5	7	5	9	5	10	7	6	8	7	6,5	6,5	5,5	7	6

CIRCUITOS +1

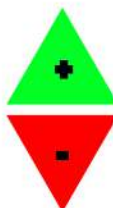
DESGASTE	PROBABILIDAD	DIVISION
0 - 50%	0%	-
51 - 64%	2%	2 entre 100
65 - 74%	6%	6 entre 100
75 - 84%	20%	2 entre 10
85 - 89%	25%	2 entre 8
90 - 94%	40%	2 entre 5
95 - 99%	60%	3 entre 5

CIRCUITOS 0

DESGASTE	PROBABILIDAD	DIVISION
0 - 40%	0%	-
41 - 64%	1,01%	1 entre 99
65 - 74%	5,05%	5 entre 99
75 - 84%	11,11%	1 entre 9
85 - 89%	14,29%	1 entre 7
90 - 94%	25%	1 entre 4
95 - 99%	50%	2 entre 4

CIRCUITOS -1

DESGASTE	PROBABILIDAD	DIVISION
0 - 40%	0%	-
51 - 64%	1%	1 entre 100
65 - 74%	5%	5 entre 100
75 - 84%	10%	1 entre 10
85 - 89%	12,5%	1 entre 8
90 - 94%	20%	1 entre 5
95 - 99%	40%	2 entre 5



VENTAJAS

CIRCUITOS QUE SUMAN +1, PASAN A 0

DESVENTAJAS

EL % DE PETAR EMPIEZA EN 40



7. MOTORES

7.2 DESGASTES Y PROBABILIDADES

FERRARI

PROBABILIDAD	+1	-1	0	0	-1	+1	+1	0	0	+1	-1	+1	-1	+1	0	0	+1	-1	0	0	0	0	0
MOTOR	12,5	9	11	11	8	12,5	12	12	11,5	11,5	9	14	9,5	15	11	9	11,5	9,5	10,5	9,5	10	11	11
TURBO	8	5	6	7	5	7	7	7	6,5	7	5	9	5	10	7	6	8	7	6,5	6,5	5,5	7	6

CIRCUITOS +1

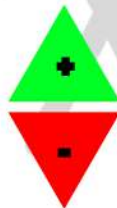
DESGASTE	PROBABILIDAD	DIVISION
0 - 35%	0%	-
36 - 69%	2%	2 entre 100
70 - 74%	6%	6 entre 100
75 - 84%	20%	2 entre 10
85 - 89%	25%	2 entre 8
90 - 94%	40%	2 entre 5
95 - 99%	60%	3 entre 5

CIRCUITOS 0

DESGASTE	PROBABILIDAD	DIVISION
0 - 35%	0%	-
36 - 69%	1,01%	1 entre 99
70 - 74%	5,05%	5 entre 99
75 - 84%	11,11%	1 entre 9
85 - 89%	14,29%	1 entre 7
90 - 94%	25%	1 entre 4
95 - 99%	50%	2 entre 4

CIRCUITOS -1

DESGASTE	PROBABILIDAD	DIVISION
0 - 35%	0%	-
36 - 69%	1%	1 entre 100
70 - 74%	5%	5 entre 100
75 - 84%	10%	1 entre 10
85 - 89%	12,5%	1 entre 8
90 - 94%	20%	1 entre 5
95 - 99%	40%	2 entre 5



VENTAJAS

El 5% empieza al 70%, en vez de al 65%

DESVENTAJAS

EL % DE PETAR EMPIEZA EN 35

HONDA

PROBABILIDAD	+1	0	+1	+1	0	+1	+1	+1	+1	+1	0	+1	0	+1	+1	+1	0	+1	+1	+1	+1	+1	
MOTOR	12,5	9	11	11	8	12,5	12	12	11,5	11,5	9	14	9,5	15	11	9	11,5	9,5	10,5	9,5	10	11	11
TURBO	8	5	6	7	5	7	7	7	6,5	7	5	9	5	10	7	6	8	7	6,5	6,5	5,5	7	6

CIRCUITOS +1

DESGASTE	PROBABILIDAD	DIVISION
0 - 50%	0%	-
51 - 64%	2%	2 entre 100
65 - 74%	6%	6 entre 100
75 - 84%	20%	2 entre 10
85 - 89%	25%	2 entre 8
90 - 94%	40%	2 entre 5
95 - 99%	60%	3 entre 5

CIRCUITOS 0

DESGASTE	PROBABILIDAD	DIVISION
0 - 40%	0%	-
41 - 64%	1,01%	1 entre 99
65 - 74%	5,05%	5 entre 99
75 - 84%	11,11%	1 entre 9
85 - 89%	14,29%	1 entre 7
90 - 94%	25%	1 entre 4
95 - 99%	50%	2 entre 4

CIRCUITOS -1

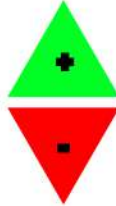
DESGASTE	PROBABILIDAD	DIVISION
0 - 55%	0%	-
56 - 64%	1%	1 entre 100
65 - 74%	5%	5 entre 100
75 - 84%	10%	1 entre 10
85 - 89%	12,5%	1 entre 8
90 - 94%	20%	1 entre 5
95 - 99%	40%	2 entre 5



7. MOTORES

7.2 DESGASTES Y PROBABILIDADES

HONDA



VENTAJAS

EL % DE PETAR EMPIEZA EN 55

DESVENTAJAS

LOS -1 SE VUELVEN 0 Y LOS 0 EN +1

RENAULT

PROBABILIDAD	+1	-1	0	0	-1	+1	+1	0	0	+1	-1	+1	-1	+1	0	0	+1	-1	0	0	0	0	0	0	0	0
MOTOR	12,5	9	11	11	8	12,5	12	12	11,5	11,5	9	14	9,5	15	11	9	11,5	9,5	10,5	9,5	10	11	11	11	11	
TURBO	8	5	6	7	5	7	7	7	6,5	7	5	9	5	10	7	6	8	7	6,5	6,5	5,5	7	6	6	6	

CIRCUITOS +1

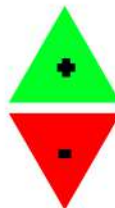
CIRCUITOS 0

CIRCUITOS -1

DESGASTE	PROBABILIDAD	DIVISION
0 - 50%	0%	-
51 - 64%	2%	2 entre 100
65 - 74%	6%	6 entre 100
75 - 84%	20%	2 entre 10
85 - 89%	25%	2 entre 8
90 - 94%	40%	2 entre 5
95 - 99%	60%	3 entre 5

DESGASTE	PROBABILIDAD	DIVISION
0 - 50%	0%	-
51 - 69%	1,01%	1 entre 99
70 - 74%	5,05%	5 entre 99
75 - 84%	11,11%	1 entre 9
85 - 89%	14,29%	1 entre 7
90 - 94%	25%	1 entre 4
95 - 99%	50%	2 entre 4

DESGASTE	PROBABILIDAD	DIVISION
0 - 50%	0%	-
51 - 69%	1%	1 entre 100
70 - 74%	5%	5 entre 100
75 - 84%	10%	1 entre 10
85 - 89%	12,5%	1 entre 8
90 - 94%	20%	1 entre 5
95 - 99%	40%	2 entre 5



VENTAJAS

NEUTRAL

DESVENTAJAS

NEUTRAL

Cualquier **DNF** que haya durante las carreras, hará que el motor en uso en ese momento se resienta, sumandole un **extra de 20% desgaste**, excepto en el caso de motores Honda, que no suman un extra de desgaste.



8. CARTAS

8.1 SISTEMA DE ELECCIÓN

Cada piloto cuenta con su carta personalizada, con el equipo en el cual esté compitiendo en ese momento.

En cada Gran Premio habrá un Piloto que saldrá como Piloto del día. Dicho Piloto recibirá un upgrade en las estadísticas de su carta, a parte de 1 punto extra en ese Gran Premio.

El formato que se seguirá para decidir el Piloto que sale nombrado como Piloto del día funciona con puntos. Si se consiguen ciertos hitos durante los Grandes Premios se conseguirán dichos puntos.

- **VICTORIA** -> El ganador del Gran Premio recibirá **3 Puntos**
- **PODIO** -> Los que consigan subirse al 2o y 3er puesto recibirá **2 Puntos**
- **POLE** -> El que logre la Pole Position en clasificación recibirá **1 Punto**
- **VUELTA RÁPIDA** -> El que logre la Vuelta Rápida recibirá **1 Punto**
- **PILOTO DEL DIA (JUEGO)** -> El que salga como Piloto del día en el Juego recibirá **1 Punto**
- **VOTO COMENTARISTAS** -> Los comentaristas tendrán participación y podrán elegir su piloto del día. Aquél que elijan recibirá **3 Puntos**
- **VOTO ESPECTADORES** -> Los espectadores también tendrán participación. Mediante encuesta de Twitch, votarán entre los candidatos que decidan los comentaristas y el que salga recibirá **3 Puntos**
- **SIN SANCIONES** -> Aquel piloto que logre completar todo el Gran Premio sin recibir ninguna sanción de ningún tipo recibirá **1 Punto**

Una vez repartidos los puntos, el que consiga el mayor número de puntos será el que reciba el upgrade en su carta.

En caso de empate se hará un sorteo.

8. CARTAS

8.2 DISEÑO

El diseño y el funcionamiento será parecido a las conocidas cartas de FIFA Ultimate Team.

Si el piloto que reciba el upgrade tiene 79 de media o inferior en su carta más alta hasta ese momento, tendrá un upgrade a 81 de media, con su respectivo aumento en las stats.

Si el piloto tiene 80/81/82/83/84 de media, tendrá un upgrade de +2 puntos.

A partir de 86 de media, ya sea carta especial o no, los upgrade serán sumando +1 a su media.

EJEMPLO DE CARTA ESPECIAL

The diagram illustrates the upgrade process for a special card. It shows two versions of Daniel Pérez's card, with a +2 upgrade indicated by a green triangle and the number +2.

Top Card (81 Average):

- Rating: 81
- Stars: 4
- Stats:
 - EXPERIENCIA: 84
 - ADELANTAR: 81
 - HABILIDAD: 80
 - RITMO: 82
 - CONSTANCIA: 77
 - DEFENSA: 81

Bottom Card (83 Average):

- Rating: 83
- Stars: 4
- Stats:
 - EXPERIENCIA: 86
 - ADELANTAR: 82
 - HABILIDAD: 82
 - RITMO: 83
 - CONSTANCIA: 80
 - DEFENSA: 82