

VÉRTICE WORLD RACING SERIES (VWRS)

REGLAMENTO OFICIAL 2026



Version: 1.0

0. ÍNDICE

1. DISPOSICIONES GENERALES

- 1.1. Soberanía de la Administración VWRS
- 1.2. Boletines Técnicos y Anexos
- 1.3. Responsabilidad del Piloto y Jefe de Equipo
- 1.4. Canales de Comunicación Oficiales (Discord)
- 1.5. Derechos de Imagen y Retransmisión
- 1.6. Vacíos Legales y Discreción del Director de Carrera (RD)

2. CONDUCTA Y COMUNICACIONES

- 2.1. Código Disciplinario y Anti-Acoso
- 2.2. Protocolo de Chat de Voz y Prohibiciones
- 2.3. Identidad Digital (Nombres Reales Obligatorios)
- 2.4. Integridad Técnica y Política Anti-Trampas
- 2.5. Difamación Pública y Toxicidad en el Servidor
- 2.6. Autogestión y Validez de los Reportes

3. INSCRIPCIONES Y LICENCIAS

- 3.1. Licencia de Piloto y Estándares de Seguridad
- 3.2. Plazos Administrativos
- 3.3. Dorsales de Competición y Derechos de Decoración (Liveries)
- 3.4. Protocolo de Entrada para Pilotos de Reserva
- 3.5. Procedimientos de Sustitución
- 3.6. Política de Ausencias y Revocación de Plaza

4. REQUISITOS TÉCNICOS

- 4.1. Aplicación del Sistema Real Penalty
- 4.2. Estabilidad de Red y Límites de Conexión
- 4.3. Ayudas a la Conducción (Configuración de Fábrica)
- 4.4. Modelo de Daños (100%) y Seguridad Mecánica
- 4.5. Rendimiento del Hardware (FPS Mínimos)
- 4.6. Uso Obligatorio de Aplicaciones de Radar

5. FORMATO DE EVENTOS Y HORARIOS

- 5.1. Formato Vértice European GT (DTM)

- **5.2.** Formato Vértice World Racing Series (F3)
- **5.3.** Shitbox Challenge: Calendario y Vehículos
- **5.4.** Horario Oficial (UTC+2)
- **5.5.** Protocolo de Clasificación y Gestión de Tráfico
- **5.6.** Briefing de Pilotos Obligatorio

6. SEGURIDAD Y PROCEDIMIENTOS DE CARRERA

- **6.1.** Procedimientos de Salida (Lanzada y Parada)
- **6.2.** Despliegue del Coche de Seguridad (Safety Car)
- **6.3.** Protocolo de Full Course Yellow (FCY)
- **6.4.** Código Técnico de Banderas
- **6.5.** Régimen de Pit Lane y Límites de Velocidad

7. ESTÁNDARES DE CONDUCCIÓN

- **7.1.** Derechos de Posición y Solapamiento (Overlapping)
- **7.2.** Maniobras Defensivas (Regla de un Único Movimiento)
- **7.3.** Conducta en Zona de Frenado
- **7.4.** Límites de Pista y Sistema de Avisos
- **7.5.** Protocolo de Reincorporación (Rejoin) y Seguridad
- **7.6.** Culpabilidad en Adelantamientos

8. PUNTUACIÓN Y LASTRES DE ÉXITO

- **8.1.** Sistema de Puntuación y de Lastre oficial
- **8.2.** Puntos de Bonificación (Pole y Vuelta Rápida)
- **8.3.** Contabilización Dual de Clasificación Individual y de Equipo
- **8.4.** Resolución de Empates
- **8.5.** Certificación de Resultados

9. REPORTES Y SANCIONES

- **9.1.** Procedimiento Oficial de Reporte y Plazos
- **9.2.** Requisitos de Evidencia (Vídeos/Clips)
- **9.3.** Niveles de Sanción (Aviso, DT, SAG, DSQ)
- **9.4.** Sistema de Puntos de la Licencia VWRS
- **9.5.** Proceso de Apelación
- **9.6.** Revisiones de Oficio e Inspección de la Vuelta 1

○

1. DISPOSICIONES GENERALES

- **1.1. Soberanía:** La Administración de VWRS ostenta la potestad absoluta sobre el evento.
- **1.2. Boletines:** Director de carrera podrá publicar anexos técnicos que modifiquen este reglamento en cualquier momento.
- **1.3. Responsabilidad:** Cada piloto actúa como su propio Jefe de Equipo y es responsable de sus actos y de la configuración de su juego.
- **1.4. Comunicación:** Se considera notificado todo piloto una vez se publique información en los canales de Discord.
- **1.5. Derechos:** Al participar, el piloto cede los derechos de su imagen virtual para las retransmisiones oficiales.
- **1.6. Vacíos Legales:** Cualquier situación no prevista será resuelta por DC buscando siempre la mayor justicia deportiva, Si es que no hay una norma escrita el DC puede tomar la decisión de no sancionar o sancionar (dependiendo del problema).

2. CONDUCTA Y COMUNICACIONES

- **2.1. Respeto:** Se exige un trato cordial en todas las plataformas. El acoso es motivo de baneo permanente.
- **2.2. Chat de Voz:** Cada piloto es obligado a crear un chat de voz (si quiere hacer un chat de voz con otros pilotos está permitido) pero queda estrictamente prohibido interrumpir en otro chat de voz durante la carrera, esto conlleva a una DSQ inmediata de la sesión.
- **2.3. Nombres Reales:** Es obligatorio usar el nombre y apellido registrado en la inscripción. No se permiten "nicks".
- **2.4. Integridad:** El uso de cualquier software que modifique las físicas del juego resultará en expulsión inmediata del servidor y denuncia a la comunidad de simracing.
- **2.5. Difamación:** Criticar públicamente la liga o a compañeros de forma destructiva restará puntos en la clasificación y puede llevar hasta un Ban en el servidor.
- **2.6. Autogestión:** El piloto es el único interlocutor válido para reclamaciones y gestiones administrativas de su plaza, cualquier otra persona que reporte por él no se le atenderá.

3. GESTIÓN DE INSCRIPCIONES

- **3.1. Licencia:** DC podrá revocar la licencia de un piloto si este no demuestra un nivel de seguridad mínimo en pista.
- **3.2. Plazos:** Las inscripciones se cerrarán 48h antes de la sesión de clasificación (esto no cuenta para los test de pretemporada).
- **3.3. Dorsales:** El dorsal es personal e intransferible durante toda la temporada, solo se da el derecho de cambiar el dorsal en caso de que este ya tomado o si un DC lo permite.

- **3.4. Reservas:** Los reservas solo entrarán en parrilla si un titular confirma su ausencia 24 horas antes de la carrera.
- **3.5. Sustituciones:** En competiciones por equipos, se permite un cambio de piloto por evento siempre que se notifique con 24h de antelación.
- **3.6. Ausencias:** Dos ausencias sin aviso previo resultarán en la pérdida de la plaza fija.

4. REQUISITOS TÉCNICOS

- **4.1. Real Penalty:** Es el sistema central de arbitraje. No tenerlo activo en carrera supone la descalificación (DSQ).
- **4.2. Conexión:** El límite de ping es de 200ms. Si un piloto causa inestabilidad, será expulsado del servidor por seguridad.
- **4.3. Ayudas:** Se utilizarán estrictamente las ayudas reales del vehículo (ABS/TC de fábrica).
- **4.4. Daños:** Fijados al 100%. Un coche con dirección rota es un peligro y debe entrar a boxes inmediatamente.
- **4.5. Fluidez:** Se recomienda una configuración gráfica que asegure un mínimo de 60 FPS estables.
- **4.6. Radares:** Es obligatorio el uso de apps como *Helicorsa* para prevenir toques laterales.

5. FORMATO DE LOS EVENTOS

- **5.1. DTM: Sábados o Domingos:** Clasificación 20 min. **Carrera 1** : Parrilla según clasificación y **Carrera 2** : Parrilla según resultado de la carrera 1.
- **5.2. F3:** Sesión única el sábado. Clasificación de 15 min y dos carreras :una sprint y otra carrera principal consecutivas con una pausa de 10 minutos entre ellas.
- **5.3. Shitbox:** Carrera de resistencia de 60 min. Estrategia libre de paradas. Los autos para cada carrera seguirán este orden, esta competición no tiene límite de pilotos:

Carrera 1	Sachsenring	Fiat Multipla GT3
Carrera 2	Red Bull Ring	Clio Cup
Carrera 3	Nürburgring	Smart BRABUS Tuned
Carrera 4	Oschersleben	Volvo Trucks
Carrera 5	Hockenheimring	Renault Twingo Cup
Carrera 6	Spa-Francorchamps	Nissan Micro Cup

- **5.4. Horarios:** Se seguirán escrupulosamente los horarios fijados en el reglamento

- DTM : 15:00 PM (UTC+2) - 16:00 PM (UTC+2))
- F3 : 16:00 PM (UTC+2)).
- Shitbox Challenge: Por confirmar
- **5.5. Clasificación:** Está prohibido interrumpir a alguien que está en vuelta rápida durante la sesión.
- **5.6. Briefing:** Se realizará 30 min antes de la sesión. La no asistencia implica salir desde el fondo de la parrilla o la prohibición de participar en carrera.

6. SEGURIDAD Y PROCEDIMIENTOS

- **6.1. Salida:** Todas las salidas serán lanzadas (Rolling Start) tras el Safety Car o en Parrilla, esta se dirá siempre en el briefing.
- **6.2. Safety Car:** Se desplegará solo en incidentes graves. El líder controla el ritmo cuando el SC apaga las luces.
- **6.3. FCY:** Durante el FCY, el límite de velocidad es de 80 km/h (pit limiter). No se permite cerrar huecos con el coche precedente.
- **6.4. Banderas:** La Bandera Azul obliga a facilitar el paso en un máximo de 3 curvas. Ignorarla conlleva un Drive Through.
- **6.5. Boxes:** El límite de velocidad en el Pit Lane debe respetarse desde la línea de entrada o conlleva a un Drive Through.

7. ESTÁNDARES DE CONDUCCIÓN

- **7.1. Posición:** Para reclamar espacio, el coche atacante debe tener su eje delantero a la altura de la puerta del defensor.
- **7.2. Defensa:** Solo se permite un cambio de trayectoria por recta. Moverse más veces se considera bloqueo ilegal.
- **7.3. Frenada:** Está prohibido cambiar de carril una vez se ha iniciado el frenado.
- **7.4. Límites:** El sistema Real Penalty gestionará las sanciones por exceder los límites de pista de forma automática, siempre el límite será pasar la línea con las 4 ruedas, 3 ruedas fuera de pista está permitido.
- **7.5. Rejoin:** Es responsabilidad del piloto accidentado reincorporarse sin molestar al tráfico que viene por pista.
- **7.6. Adelantamientos:** El piloto que intenta adelantar asume el riesgo principal de la maniobra.

8. PUNTUACIÓN Y LASTRES

- **8.1. Sistema de Puntos y de Lastre:**

Posición	Puntuación	Lastre (solo en DTM)
1	25	3 kg

2	18	2 kg
3	15	1 kg
4	12	
5	10	
6	8	
7	6	
8	4	
9	2	
10	1	
Pole	1	

- **8.2, Extras:** +1 punto por Pole y +1 punto por Vuelta Rápida (Top 10 final).
- **8.3. Equipos/Individual:** Si un piloto corre solo, sus puntos cuentan tanto para él como para su "escudería personal".
- **8.4. Empates:** Se resolverán por mayor número de victorias, luego segundos puestos, etc.
- **8.5. Resultados:** Se publicarán de forma oficial una vez el equipo de comisarios revise todos los reportes recibidos.

9. RECLAMACIONES Y SANCIONES

- **9.1. Reporte:** Se enviarán vía formulario oficial en el plazo de 24h tras la carrera.
- **9.2. Evidencias:** Obligatorio adjuntar video de la repetición del servidor o propia desde cockpit y cámara externa.
- **9.3. Sanciones:** Leve (Aviso/5s), Media (DT), Grave (Stop&Go), Muy Grave (DSQ).
- **9.4. Licencia:** Perder los 12 puntos de la licencia supone la expulsión inmediata de la temporada.
- **9.5. Apelación:** Se permite una apelación por incidente si existen pruebas gráficas nuevas y determinantes.
- **9.6. Comisaría:** DC revisará la primera vuelta de todas las carreras de oficio, sin necesidad de reportes previos.

Este reglamento es propiedad de la Vértice World Racing Series. Queda prohibida su reproducción externa sin autorización.