DIRECCIÓN DE CARRERA / EDICIÓN 2026

EXCLUSION LEAGUE

SEASON 3 INFECTION

REGLAMENTO DEPORTIVO

Velocidad, disciplina y una parrilla bajo infección.

15	22	12
GRANDES PREMIOS	PILOTOS TITULARES	PUNTOS DE LICENCIA

INFECTION / ADUO / REGLAS / SANCIONES

LECTURA RÁPIDA

ANTES DE SALIR A PISTA.

Este documento reúne las reglas de participación, el catálogo de sanciones y el procedimiento de investigación.

01 **REGLAS GENERALES**
Inscripción, premios, asistencia, formatos y puntos.
03 - 06

02 **INFECTION / PARRILLA**
Sorteo de pilotos, qualy y posiciones de salida.
07

03 **ADUO / CONSTRUCTORES**
Compensación de puntos para equipos rezagados.
08

04 **SANCIONES Y LICENCIA**
Criterios, catálogo rápido y desarrollo de artículos.
09 - 22

05 **RESOLUCIONES Y APELACIONES**
Decisiones, umbrales de licencia y modelos.
23 - 24

SANCIÓN Y LICENCIA

Una sanción deportiva no implica perder puntos de licencia. Las advertencias y los errores menores tienen **0 PL** de base; los descuentos se reservan para riesgo grave, daño relevante, intencionalidad o reincidencia peligrosa.

Consulta el artículo aplicable a cada incidente. El catálogo S-01 a S-50 indica por separado la consecuencia deportiva y los puntos de licencia.

01 / PARTICIPACIÓN

LA TEMPORADA EMPIEZA AQUÍ.

1. Naturaleza de la competición

Exclusion League es una competición virtual de Fórmula 1 disputada en F1 26 bajo un sistema deportivo interno. Todo piloto inscrito acepta este reglamento al participar en cualquier sesión oficial.

La administración actúa como Comisión Deportiva: organiza el calendario, valida resultados, revisa reportes, publica resoluciones y aplica sanciones. Puede iniciar investigaciones de oficio ante una infracción clara o una conducta que afecte la organización, la seguridad deportiva o la integridad de la competición.

2. Inscripción, pago y confirmación del cupo

La inscripción de la Temporada 3 tiene un valor de **8 USD por piloto** y se realiza por PayPal. El importe comunicado para cubrir la comisión es **8,77 USD**, de modo que la liga reciba 8 USD netos.

- El cupo queda confirmado cuando se recibe el pago correspondiente. Cualquier modalidad o plazo excepcional deberá ser comunicado por la administración.
- El abandono voluntario, la expulsión por incumplimiento o la pérdida del cupo por inasistencias reiteradas no generan reembolso.
- Si la organización cancela definitivamente la temporada antes de su inicio, informará el procedimiento de devolución aplicable.

3. Premiación y equilibrio competitivo

1.ER EQUIPO	2.º EQUIPO	3.ER EQUIPO
70 USD	50 USD	30 USD

Campeón de pilotos: bono sorpresa. La premiación principal corresponde al Campeonato de Constructores.

Para validar el premio, ambos titulares de la escudería deberán haber participado al menos en **12 de los 15 GP** (80%). Esta condición no modifica los puntos obtenidos. La validación también considera cumplimiento del reglamento y ausencia de conductas graves.

Los equipos se conformarán de forma equilibrada. La administración podrá ajustar la asignación de pilotos antes del inicio para proteger el balance competitivo.

02 / ORGANIZACIÓN

CADA GP CUENTA.

4. Registro de pilotos y escuderías

Todo piloto deberá estar registrado en la página oficial antes de participar. Su registro podrá incluir nombre, escudería, foto de perfil y asistencia. Los puntos del piloto sumarán para Constructores conforme al sistema de puntuación de este reglamento.

5. Calendario, asistencia y puntualidad

La Temporada 3 comprende **15 Grandes Premios**. El calendario oficial se publica en la página; cualquier ajuste se comunicará previamente por los canales oficiales.

ESTADO	SIGNIFICADO
Confirmado	Participará en la carrera.
Pendiente	Aún no confirma completamente.
Reserva	Podrá participar si existe cupo disponible.
No asiste	No participará en esa fecha.

CIERRE DE ASISTENCIA

La asistencia cierra **dos horas antes del GP**, salvo cierre manual anticipado comunicado. **No confirmar antes del cierre: -2 PL.** Confirmar y no correr sin justificación válida: S-41 (0 PL de base).

Los pilotos deberán estar disponibles en el lobby al menos 10 minutos antes de la hora oficial. Una llegada tardía no obliga a retrasar o reiniciar la sesión, salvo fallo general confirmado.

Horario habitual: lunes y miércoles, 8:00 p. m. Colombia / 7:00 p. m. México / 10:00 p. m. Argentina, salvo aviso previo.

6. Formato de evento y reglas especiales

El formato base será carrera al 50%. Un GP podrá incorporar compuesto obligatorio, clasificación a una vuelta, paradas obligatorias, clima dinámico, desgaste aumentado, Sprint, puntos extra u otra condición extraordinaria.

Toda regla especial deberá anunciarse antes del evento junto con su sanción exacta. Se aplicará el artículo específico cuando exista; S-42 se utiliza únicamente si la regla no tiene una sanción específica publicada.

03 / RESULTADOS

PUNTOS EN JUEGO.

7. Sistema de puntos y desempates

POSICIÓN	PUNTOS	POSICIÓN	PUNTOS
1	30	9	8
2	25	10	6
3	21	11	5
4	18	12	4
5	16	13	3
6	14	14	2
7	12	15	1
8	10	-	-

Pole position: +1 punto al piloto y a la escudería.

Vuelta rápida: +1 punto si el piloto termina clasificado en el Top 15.

Asistencia de constructores: +2 puntos al equipo si sus dos titulares toman la salida oficial de la carrera.

Los puntos son definitivos cuando la administración carga y valida los resultados oficiales.

Desempate: mayor número de victorias, luego segundos puestos, terceros puestos y comparación sucesiva de mejores resultados. Si persiste, mejor resultado en la última carrera disputada.

8. Desconexiones, DNF y clasificación

- Se registra DNF si el piloto no puede reincorporarse o finalizar bajo control propio. Solo podrá reingresar si el juego y el lobby lo permiten, sin exigir reinicio ni ventaja especial.
- Un monoplaza controlado exclusivamente por IA no obtiene puntos por las posiciones ganadas por la IA. La administración podrá corregir el resultado.
- Los retirados se ordenan por la distancia completada y la última clasificación válida. Ante errores del juego, se podrán usar capturas, telemetría, repeticiones o datos del lobby para corregirlos.

04 / INVESTIGACIÓN

EVIDENCIA. CRITERIO. DECISIÓN.

9. Reportes, plazos y derecho de defensa

Los reportes se envían en la página oficial e incluyen reportante, piloto acusado, Gran Premio, sesión, descripción clara y evidencia en video o imagen. Cada incidente deberá presentarse como un reporte separado.

TRÁMITE	PLAZO Y REFERENCIA
Reporte	Hasta 12 horas después de finalizar la carrera.
Defensa	12 horas desde la solicitud administrativa de versión o evidencia.
Apelación	12 horas desde la publicación de la resolución.

Fuera de estos plazos, el caso podrá rechazarse salvo evidencia excepcional o investigación de oficio. El acusado podrá presentar su cámara, explicación o evidencia antes de la decisión cuando la administración lo considere necesario. La falta de respuesta no impide resolver con la evidencia disponible.

10. Criterios de investigación y conflicto de interés

Se evalúan la trazada, el punto de frenada, el control del vehículo, el riesgo creado, el daño, la pérdida de tiempo o posición, la reincidencia, la intencionalidad y las condiciones de pista. Sin evidencia suficiente, podrá declararse incidente de carrera o reporte rechazado.

Ningún administrador podrá decidir un caso del que sea denunciante, acusado o afectado directo. Lo evaluarán los demás miembros disponibles o una persona designada sin conflicto de interés.

¿QUIÉN RECIBE LA SANCIÓN?

La resolución debe identificar expresamente al **piloto sancionado**. El reportante no es automáticamente inocente y el acusado no es automáticamente responsable: la evidencia define la decisión. Si se sanciona a otra persona, deberá garantizarse su oportunidad de defensa.

Una actuación administrativa iniciada por la liga se identifica como **FIA / Dirección de Carrera**, conservando separado el nombre del piloto al que se aplica la medida.

05 / LA PARRILLA INFECTADA

INFECTION: LA PARRILLA CAMBIA.

Una regla de salida para dos pilotos en cada Gran Premio.

2	SIN	P21 / P22
INFECTADOS POR GP	CLASIFICACIÓN	POSICIONES DE SALIDA

Pilotos infectados

- Se eligen al azar **dos titulares por Gran Premio**. El sorteo se confirma y publica antes de la clasificación.
- Los dos infectados **no disputan la qualy** y salen en las dos últimas posiciones, P21 y P22. La parrilla oficial indicará su orden.
- De R1 a R11 no se repiten titulares infectados: los 22 completan una exposición. En R12 a R15 puede haber repetición, evitando infectar de nuevo al mismo piloto en rondas consecutivas.
- Las reglas generales de conducción y las sanciones deportivas también se aplican a los pilotos infectados.

Tres etapas de la temporada

01	02	03
OUTBREAK	**SPREAD**	**MUTATION**
R1 - R5	R6 - R10	R11 - R15

DOS MECÁNICAS INDEPENDIENTES

Infection determina quiénes no disputan la qualy y salen al fondo de la parrilla. La compensación de puntos de los equipos se regula por separado en la sección **ADUO**.

Ser infectado no modifica los puntos obtenidos en el Campeonato de Pilotos. Los resultados y las sanciones se evalúan con las reglas generales de la competición.

06 / COMPENSACIÓN DE CONSTRUCTORES

ADUO: VOLVER A LA PELEA.

Una mecánica de puntos para equipos rezagados, independiente de la infección.

x1
R1 - R5
Puntuación base

x1,5
DESDE R6
Equipos seleccionados

x2
DESDE R11
Equipos seleccionados

Asignación de los factores

Tras R5, Dirección podrá asignar **x1,5** a equipos rezagados; tras R10, podrá asignar **x2**. Las escuderías elegidas y su multiplicador se comunicarán antes del GP correspondiente.

El factor se fija para cada Gran Premio y se aplica a esa carrera y a las posteriores que lo tengan asignado. Recibir ADUO no depende de haber sido elegido como piloto infectado.

PUNTOS	APLICACIÓN DEL ADUO
Constructores	Se multiplican los puntos de carrera y Sprint que correspondan al equipo.
Pilotos	Su puntuación no cambia.
Asistencia de constructores	El bono de +2 se suma sin multiplicador. Se conservan los medios puntos.

Ejemplo / 20 puntos de base del equipo

20 x 1,5 = 30
Con bono de asistencia: 30 + 2 = 32

20 x 2 = 40
Con bono de asistencia: 40 + 2 = 42

APLICACIÓN HACIA ADELANTE

No se multiplica el total acumulado ni se recalculan los puntos de carreras anteriores. El factor solo afecta a los GP que lo tengan asignado. El +2 del ejemplo se añade únicamente cuando corresponde el bono de asistencia.

07 / CRITERIO DISCIPLINARIO

SANCIÓN DEPORTIVA. LICENCIA APARTE.

REGLA GENERAL

Las advertencias y las infracciones menores tienen **0 PL de base**. Una penalización de tiempo, de parrilla o incluso una DSQ por incumplir un formato no activa por sí sola un descuento de licencia.

Cuándo se descuentan puntos

La pérdida de licencia se reserva para acciones peligrosas, daño relevante o DNF con responsabilidad acreditada, conductas deliberadas, vulneración grave de la integridad competitiva y reincidencia peligrosa.

Los artículos con descuento muestran su valor de base. Dirección puede ajustar la sanción ante agravantes o atenuantes; debe explicar por separado la sanción deportiva y cualquier descuento de PL. Cuando el artículo reúna supuestos de distinta gravedad, se podrá resolver con 0 PL si no hubo daño ni riesgo grave.

Advertencias, reiteración y responsabilidad

- Las advertencias se registran, aunque no resten licencia. Repetir un error menor no supone perder PL de forma automática.
- S-38 permite aumentar la sanción base. Solo añade entre 1 y 3 PL de descuento cuando la reiteración peligrosa o grave esté acreditada y motivada.
- Un mismo hecho se resuelve con el artículo que mejor describa la infracción. No se suman descuentos de varios artículos por la misma conducta. Hechos independientes pueden recibir decisiones independientes.
- Un incidente de carrera, un caso sin responsabilidad clara o un reporte rechazado no restan licencia.
- La resolución identifica el sancionado, el artículo, la consecuencia deportiva y el saldo actualizado de licencia.

EJEMPLO

Un contacto leve que hace perder tiempo puede resolverse con **+5 segundos y 0 PL (S-02)**. Un contacto que causa DNF conserva una consecuencia grave y descuento de licencia (S-05), sujeto al análisis del caso.

PL: puntos de licencia. **DSQ:** descalificación. **DNF:** abandono o no finalización. **VSC:** Virtual Safety Car.

08 / ARTÍCULOS S-01 A S-17

CATÁLOGO DE SANCIONES.

Consulta rápida. Los criterios completos figuran en las páginas siguientes.

ART.	INFRACCIÓN	SANCIÓN DEPORTIVA	LICENCIA
S-01	Contacto leve sin consecuencia	Advertencia	0 PL
S-02	Contacto con pérdida leve de tiempo	+5 segundos	0 PL
S-03	Contacto con pérdida de posición	+5 a +10 segundos	0 PL
S-04	Contacto con daño visible	+10 segundos	-3 PL
S-05	Contacto que causa DNF	+15 segundos o DSQ	-4 PL
S-06	Divebomb sin contacto	Advertencia	0 PL
S-07	Divebomb con contacto	+5 segundos	0 PL
S-08	Divebomb con daño o pérdida de posición	+10 segundos	-3 PL
S-09	Divebomb que causa DNF	+15 segundos o DSQ	-4 PL
S-10	No dejar espacio en curva sin contacto	Advertencia	0 PL
S-11	Forzar a otro piloto fuera de pista	+5 segundos	0 PL
S-12	Forzar fuera con daño o pérdida de posición	+10 segundos	-3 PL
S-13	Movimiento defensivo tardío	+5 segundos	-2 PL
S-14	Zigzag en recta	+5 segundos	-2 PL
S-15	Bloqueo peligroso con contacto	+10 segundos	-3 PL
S-16	Ganancia ilegal sin devolver posición	+5 segundos	0 PL
S-17	Abuso repetido de límites de pista	+5 a +10 segundos	0 PL

Los valores son de base. Toda modificación debe quedar motivada. S-38 se aplica como agravante y no como descuento automático por cualquier repetición.

08 / ARTÍCULOS S-18 A S-34

CATÁLOGO DE SANCIONES.

Consulta rápida. Los criterios completos figuran en las páginas siguientes.

ART.	INFRACCIÓN	SANCIÓN DEPORTIVA	LICENCIA
S-18	Atajo intencional con ventaja clara	+15 segundos o DSQ	-4 PL
S-19	Reincorporación insegura sin contacto	Advertencia	0 PL
S-20	Reincorporación con contacto	+5 a +10 segundos	-2 PL
S-21	Reincorporación con daño o DNF	+15 segundos o DSQ	-4 PL
S-22	Bloqueo leve en clasificación	Advertencia	0 PL
S-23	Bloqueo claro en clasificación	+3 posiciones en parrilla	0 PL
S-24	Bloqueo grave o intencional en clasificación	+5 posiciones en parrilla	-3 PL
S-25	Detenerse peligrosamente en pista	+5 segundos	-2 PL
S-26	Detención que causa incidente	+15 segundos o DSQ	-4 PL
S-27	Entrada a boxes peligrosa	Advertencia o +5 segundos	0 PL
S-28	Salida de boxes insegura con contacto	+10 segundos	-3 PL
S-29	Incumplir compuesto obligatorio	+10 segundos	0 PL
S-30	Incumplir número de paradas obligatorias	DSQ del evento	0 PL
S-31	Adelantar bajo Safety Car/VSC sin devolver	+5 segundos	-2 PL
S-32	Frenada peligrosa bajo Safety Car	+10 segundos	-3 PL
S-33	Acción intencional bajo Safety Car	DSQ o suspensión	-5 PL
S-34	Abandono antideportivo o retiro peligroso	Advertencia o +5 segundos	0 PL

Los valores son de base. Toda modificación debe quedar motivada. S-38 se aplica como agravante y no como descuento automático por cualquier repetición.

08 / ARTÍCULOS S-35 A S-50

CATÁLOGO DE SANCIONES.

Consulta rápida. Los criterios completos figuran en las páginas siguientes.

ART.	INFRACCIÓN	SANCIÓN DEPORTIVA	LICENCIA
S-35	Manipulación de evidencia	DSQ o suspensión	-5 PL
S-36	Choque intencional	DSQ, suspensión o expulsión	-6 PL
S-37	Insultos graves o amenazas	Suspensión o expulsión	-5 PL
S-38	Reincidencia en infracción similar	Aumento de sanción base	0 a -3 PL
S-39	No presentar evidencia suficiente	Reporte rechazado	0 PL
S-40	Incidente sin responsabilidad clara	Incidente de carrera	0 PL
S-41	Confirmar asistencia y no correr	Advertencia o sanción administrativa	0 PL
S-42	Incumplir regla especial del Gran Premio	+20 segundos	0 PL
S-43	No respetar bandera azul deliberadamente	+5 a +10 segundos	-2 PL
S-44	Obstaculización deliberada fuera de vuelta rápida	+5 posiciones en parrilla	-3 PL
S-45	Uso de ayuda, configuración o exploit prohibido	DSQ, suspensión o expulsión	-5 PL
S-46	Abuso de pausa, IA o sistema automático	+10 segundos o DSQ	-3 PL
S-47	Compartir información privada de investigaciones	Advertencia, suspensión o sanción administrativa	0 PL
S-48	Suplantación o participación por otra persona	Expulsión y anulación de resultados	-6 PL
S-49	Desconexión deliberada para alterar resultados	DSQ o suspensión	-5 PL
S-50	No aportar evidencia solicitada por administración	Resolución con evidencia disponible o sanción administrativa	0 PL

Los valores son de base. Toda modificación debe quedar motivada. S-38 se aplica como agravante y no como descuento automático por cualquier repetición.

09 / S-01 A S-05

CRITERIOS DE APLICACIÓN.

S-01 / Contacto leve sin consecuencia — 0 PL

Advertencia / Contacto

Existe contacto menor sin pérdida relevante de tiempo, posición o daño.

Sin descuento de licencia de base.

S-02 / Contacto con pérdida leve de tiempo — 0 PL

+5 segundos / Contacto

Un contacto genera pérdida leve de tiempo sin daño visible ni pérdida clara de posición.

Sin descuento de licencia de base.

S-03 / Contacto con pérdida de posición — 0 PL

+5 a +10 segundos / Contacto

El contacto causa pérdida de posición o compromete directamente una defensa o ataque.

Sin descuento de licencia de base.

S-04 / Contacto con daño visible — -3 PL

+10 segundos / Contacto

El contacto causa daño visible o altera de forma importante el rendimiento.

S-05 / Contacto que causa DNF — -4 PL

+15 segundos o DSQ / Contacto grave

La acción causa retiro o daño que impide continuar normalmente.

09 / S-06 A S-10

CRITERIOS DE APLICACIÓN.

S-06 / Divebomb sin contacto — 0 PL

Advertencia / Maniobra peligrosa

Maniobra desde distancia excesiva sin contacto, pero con riesgo evidente.

Sin descuento de licencia de base.

S-07 / Divebomb con contacto — 0 PL

+5 segundos / Maniobra peligrosa

Divebomb que termina en contacto leve por falta de control o mala estimación.

Sin descuento de licencia de base.

S-08 / Divebomb con daño o pérdida de posición — -3 PL

+10 segundos / Maniobra peligrosa

El divebomb genera daño, pérdida de posición o pérdida considerable de tiempo.

Si hubo solo pérdida de posición y no daño ni riesgo grave, puede resolverse con 0 PL; debe motivarse.

S-09 / Divebomb que causa DNF — -4 PL

+15 segundos o DSQ / Maniobra grave

El divebomb causa retiro o accidente grave.

S-10 / No dejar espacio en curva sin contacto — 0 PL

Advertencia / Espacio en pista

No se deja espacio suficiente a un vehículo ya emparejado, sin contacto final.

Sin descuento de licencia de base.

09 / S-11 A S-15

CRITERIOS DE APLICACIÓN.

S-11 / Forzar a otro piloto fuera de pista — 0 PL

+5 segundos / Espacio en pista

Se obliga a otro piloto a salir de pista al no dejar espacio suficiente.

Sin descuento de licencia de base.

S-12 / Forzar fuera con daño o pérdida de posición — -3 PL

+10 segundos / Espacio en pista

La falta de espacio causa daño o pérdida de posición.

Si hubo solo pérdida de posición y no daño ni riesgo grave, puede resolverse con 0 PL; debe motivarse.

S-13 / Movimiento defensivo tardío — -2 PL

+5 segundos / Defensa

El defensor cambia de línea tarde durante la frenada o en reacción directa.

S-14 / Zigzag en recta — -2 PL

+5 segundos / Defensa

Múltiples cambios de dirección en recta impiden una defensa limpia.

S-15 / Bloqueo peligroso con contacto — -3 PL

+10 segundos / Defensa

Una defensa irregular termina en contacto o bloqueo peligroso.

09 / S-16 A S-20

CRITERIOS DE APLICACIÓN.

S-16 / Ganancia ilegal sin devolver posición — 0 PL

+5 segundos / Límites de pista

Se gana posición o ventaja saliendo de pista y no se devuelve.

Sin descuento de licencia de base.

S-17 / Abuso repetido de límites de pista — 0 PL

+5 a +10 segundos / Límites de pista

Existe abuso repetido con ganancia deportiva.

Sin descuento de licencia de base.

S-18 / Atajo intencional con ventaja clara — -4 PL

+15 segundos o DSQ / Límites grave

Atajo intencional que genera una ventaja clara.

S-19 / Reincorporación insegura sin contacto — 0 PL

Advertencia / Reincorporación

Regreso a pista inseguro, sin contacto final.

Sin descuento de licencia de base.

S-20 / Reincorporación con contacto — -2 PL

+5 a +10 segundos / Reincorporación

Reincorporación insegura que genera contacto.

09 / S-21 A S-25

CRITERIOS DE APLICACIÓN.

S-21 / Reincorporación con daño o DNF — -4 PL

+15 segundos o DSQ / Reincorporación grave

La reincorporación causa daño grave o retiro.

S-22 / Bloqueo leve en clasificación — 0 PL

Advertencia / Clasificación

Se afecta levemente una vuelta rápida.

Sin descuento de licencia de base.

S-23 / Bloqueo claro en clasificación — 0 PL

+3 posiciones en parrilla / Clasificación

El bloqueo afecta claramente una vuelta rápida.

Sin descuento de licencia de base.

S-24 / Bloqueo grave o intencional en clasificación — -3 PL

+5 posiciones en parrilla / Clasificación

El bloqueo es grave, negligente o intencional.

S-25 / Detenerse peligrosamente en pista — -2 PL

+5 segundos / Seguridad

Detención o reducción de velocidad en zona peligrosa sin justificación.

09 / S-26 A S-30

CRITERIOS DE APLICACIÓN.

S-26 / Detención que causa incidente — -4 PL

+15 segundos o DSQ / Seguridad grave

Detenerse en pista causa un accidente.

S-27 / Entrada a boxes peligrosa — 0 PL

Advertencia o +5 segundos / Pit lane

La entrada a boxes compromete a otro piloto.

Sin descuento de licencia de base.

S-28 / Salida de boxes insegura con contacto — -3 PL

+10 segundos / Pit lane

La salida de boxes genera contacto o riesgo grave.

S-29 / Incumplir compuesto obligatorio — 0 PL

+10 segundos / Regla especial

No se cumple el compuesto obligatorio del evento.

Sin descuento de licencia de base.

S-30 / Incumplir número de paradas obligatorias — 0 PL

DSQ del evento / Regla especial

No se cumple el número mínimo o máximo de paradas establecido.

Sin descuento de licencia de base.

09 / S-31 A S-35

CRITERIOS DE APLICACIÓN.

S-31 / Adelantar bajo Safety Car/VSC sin devolver — -2 PL

+5 segundos / Safety Car

Se adelanta bajo Safety Car o VSC y no se devuelve la posición.

S-32 / Frenada peligrosa bajo Safety Car — -3 PL

+10 segundos / Safety Car

Una frenada bajo Safety Car pone en riesgo a otros pilotos.

S-33 / Acción intencional bajo Safety Car — -5 PL

DSQ o suspensión / Safety Car grave

Conducta intencional o antideportiva bajo Safety Car.

S-34 / Abandono antideportivo o retiro peligroso — 0 PL

Advertencia o +5 segundos / Conducta

El retiro afecta la carrera de otros.

0 PL para el abandono sin riesgo grave; un retiro peligroso se evalúa con el artículo de seguridad que corresponda.

S-35 / Manipulación de evidencia — -5 PL

DSQ o suspensión / Conducta grave

Manipular, ocultar o alterar evidencia.

09 / S-36 A S-40

CRITERIOS DE APLICACIÓN.

S-36 / Choque intencional — -6 PL

DSQ, suspensión o expulsión / Conducta grave

Colisión intencional o conducta deliberadamente destructiva.

S-37 / Insultos graves o amenazas — -5 PL

Suspensión o expulsión / Conducta fuera de pista

Amenazas, insultos graves o conducta que afecta la convivencia.

S-38 / Reincidencia en infracción similar — 0 a -3 PL

Aumento de sanción base / Reincidencia

Agravante por reincidir en conductas similares.

El descuento solo procede por reiteración peligrosa o conducta grave; debe motivarse y aplicarse una sola vez.

S-39 / No presentar evidencia suficiente — 0 PL

Reporte rechazado / Procedimiento

Reporte sin evidencia suficiente; no implica sanción deportiva.

Sin descuento de licencia de base.

S-40 / Incidente sin responsabilidad clara — 0 PL

Incidente de carrera / Procedimiento

No existe responsabilidad clara o se trata de un lance normal.

Sin descuento de licencia de base.

09 / S-41 A S-45

CRITERIOS DE APLICACIÓN.

S-41 / Confirmar asistencia y no correr — 0 PL

Advertencia o sanción administrativa / Asistencia / Conducta administrativa

Se confirma asistencia y no se participa sin justificación válida.

Sin descuento de licencia de base.

S-42 / Incumplir regla especial del Gran Premio — 0 PL

+20 segundos / Regla especial

Solo se utiliza cuando la regla especial no tenga una sanción específica publicada.

Sin descuento de licencia de base.

S-43 / No respetar bandera azul deliberadamente — -2 PL

+5 a +10 segundos / Banderas

Se ignoran de forma reiterada las banderas azules y se obstaculiza al líder.

S-44 / Obstaculización deliberada fuera de vuelta rápida — -3 PL

+5 posiciones en parrilla / Clasificación

Se obstaculiza intencionalmente a otro piloto sin estar en vuelta rápida.

S-45 / Uso de ayuda, configuración o exploit prohibido — -5 PL

DSQ, suspensión o expulsión / Integridad competitiva

Uso de ayudas o exploits expresamente prohibidos por la liga.

09 / S-46 A S-50

CRITERIOS DE APLICACIÓN.

S-46 / Abuso de pausa, IA o sistema automático — -3 PL

+10 segundos o DSQ / Integridad competitiva

Uso de pausa o IA para obtener ventaja o alterar el desarrollo de la carrera.

S-47 / Compartir información privada de investigaciones — 0 PL

Advertencia, suspensión o sanción administrativa / Confidencialidad

Divulgación no autorizada de evidencia, deliberaciones o información privada.

Se gestiona con la sanción disciplinaria indicada; una alteración de evidencia se investiga separadamente bajo S-35.

S-48 / Suplantación o participación por otra persona — -6 PL

Expulsión y anulación de resultados / Integridad competitiva

Otra persona compite utilizando la cuenta o identidad del piloto inscrito.

S-49 / Desconexión deliberada para alterar resultados — -5 PL

DSQ o suspensión / Conducta grave

Se abandona deliberadamente para evitar sanción o afectar resultados.

S-50 / No aportar evidencia solicitada por administración — 0 PL

Resolución con evidencia disponible o sanción administrativa / Procedimiento

No se entrega la cámara o evidencia solicitada dentro del plazo indicado.

Sin descuento de licencia de base.

10 / DECISIONES OFICIALES

CÓMO SE RESUELVE.

1. Formato oficial de resolución

Cada resolución incluye GP y sesión, piloto afectado, piloto acusado y **piloto sancionado**; artículo aplicado; incidente; evidencia y versiones; análisis deportivo; decisión final; sanción deportiva; descuento de PL y saldo resultante.

2. Estados posibles

ESTADO	USO
Sin sanción	Se revisa la acción y no se encuentra infracción.
Incidente de carrera	Lance normal o sin responsabilidad clara.
Sanción aplicada	Se aplica un artículo y la consecuencia motivada.
Reporte rechazado	Falta de evidencia, plazo o requisitos.

3. Agravantes y atenuantes

Agravantes: reincidencia, daño grave, intencionalidad, manipulación, ocultamiento, no devolver posición o conducta antideportiva.

Atenuantes: devolución inmediata de posición, reducción clara de velocidad, responsabilidad compartida, cooperación o ausencia de consecuencia deportiva.

4. Licencia: saldo inicial 12/12

PL PERDIDOS	SALDO	CONSECUENCIA
4	8/12	Advertencia formal.
6	6/12	Revisión administrativa.
8	4/12	Suspensión de 1 carrera.
10	2/12	Suspensión de 2 carreras.
12	0/12	Evaluación de expulsión.

Los descuentos se mantienen durante la temporada. Se recupera 1 PL tras cuatro carreras consecutivas sin sanciones, hasta 12/12. Una suspensión no devuelve PL automáticamente. El saldo mínimo es 0; la resolución indica el descuento y el saldo.

11 / CONTROL Y REVISIÓN

UNA DECISIÓN REVISABLE.

5. Apelaciones

El piloto sancionado puede solicitar revisión dentro de las **12 horas** posteriores a la publicación si aporta nueva evidencia o argumentos deportivos relevantes. Dirección puede mantener, reducir, aumentar o retirar la sanción. Revisarán el caso administradores sin conflicto de interés.

Anexo A / Modelo de resolución

CAMPO	EJEMPLO
GP / sesión	GP de Baréin / Carrera
Partes	Afectado: Piloto A / Acusado y sancionado: Piloto B
Artículo	S-02 / Contacto con pérdida leve de tiempo
Análisis	Contacto trasero en frenada; trazada normal del afectado. Sin daño ni riesgo grave acreditado.
Decisión	Responsabilidad del Piloto B.
Sanción / licencia	+5 segundos / 0 PL / saldo sin cambio.

Anexo B / Antes de enviar un reporte

REVISA	QUÉ DEBE INCLUIR
Gran Premio y sesión	Identifica la carrera y la sesión del incidente.
Pilotos involucrados	Indica el reportante y el piloto acusado.
Descripción	Explica la acción y su consecuencia con claridad.
Evidencia	Adjunta video o imagen que permita evaluar el caso.
Plazo	Envía el reporte hasta 12 horas después de la carrera.

Consulta las resoluciones oficiales para conocer la decisión, la sanción deportiva y el saldo de licencia. Si solicitas una revisión, aporta nueva evidencia o argumentos deportivos dentro del plazo de apelación.