

**THE**

**DRIVE**

**24H**

SIMRACING  
ENDURANCE

**VALÈNCIA**

4 / 5 JUL

## 1. Bienvenida

Si estás leyendo esto, enhorabuena. Has sido seleccionado para formar parte de algo que todavía no existe. The Grind OWN Valencia es la primera edición de un evento que nace con una idea clara: demostrar que el Simracing puede ser mucho más que una carrera.

Olvida todo lo que sabes sobre las competiciones de resistencia. Aquí las reglas son diferentes, el ritmo es diferente y lo que se espera de ti también lo es. No buscamos solo al equipo más rápido. Buscamos a quienes estén dispuestos a competir, a sorprender y a formar parte de un espectáculo que nadie espera.

Este documento contiene todo lo que necesitas saber para afrontar la competición. Léelo con calma, entiende cómo funciona cada parte y si tienes cualquier duda, estamos aquí para resolverla.

Bienvenido a The Grind. Que empiece el show.

## 2. El evento

The Grind OWN Valencia es la primera edición de The Grind, una competición de Simracing en formato resistencia organizada por MACH25 Gaming en colaboración con Playseat y OWN Valencia, junto con otros colaboradores y patrocinadores del evento. Presencial y online, todo en uno.

La competición se celebra los días 4 y 5 de julio desde las instalaciones de la LAN de OWN Valencia, una de las ferias de gaming y esports más importantes de España. Participarán un total de 24 equipos: 8 competirán desde el mismo espacio de la LAN y 16 lo harán de forma remota desde sus propias ubicaciones. Presencial o desde casa, todos en la misma parrilla.

En cuanto al formato, la clasificación para determinar las posiciones de salida se celebrará el sábado 4 de julio a las 12:30h. A las 13:00h se apagan las luces y arranca la carrera. Veinticuatro horas después, el domingo 5 de julio a las 13:00h, se verá quién ha sobrevivido a The Grind.

## 3. Formato de competición

Todo a una carrera. 24 equipos, 24 horas. Un solo ganador.

La carrera se disputa en el circuito de Watkins Glen International, en su variante BOOT, con el Mercedes AMG GT3 2020. Los reglajes son abiertos, por lo que cada equipo podrá configurar su coche libremente. El reglamento aplicable es el estándar de iRacing para este tipo de sesiones.

La carrera arranca el sábado 4 de julio y no para hasta que se cumplan las 24 horas. Antes del inicio de la carrera se disputará una sesión de clasificación de 15mins que determinará el orden de salida de los equipos y que también tendrá relevancia en la asignación de las Cartas de Poder.

### Sistema de ganadores

Habrá un ganador global, que será el equipo que lidere la clasificación general al término de las 24 horas. Si el equipo ganador global es online, se reconocerá además a un ganador en la categoría presencial. Ambos reconocimientos serán celebrados al término de la carrera.

## 4. Composición de los equipos

Cada equipo deberá estar formado por un mínimo de 4 pilotos. En los equipos presenciales, el límite de inscripción será

de 6 pilotos, salvo en el caso del equipo Rookies. Los equipos online no tendrán límite de inscritos, aunque durante la carrera deberán participar un mínimo de 3 pilotos distintos y un máximo de 6 en representación de cada equipo.

No existirá un número mínimo ni máximo de cambios de piloto, quedando la estrategia de relevos a elección de cada equipo. No obstante, los cambios de piloto especiales y los cambios nocturnos serán obligatorios para todos los equipos, tanto presenciales como online, y deberán realizarse dentro de las franjas horarias establecidas.

Cada equipo deberá designar un responsable que actuará como interlocutor oficial ante la organización y Dirección de Carrera durante toda la competición. Este portavoz deberá permanecer disponible y localizable en todo momento. En caso de no poder ejercer sus funciones, el equipo deberá tener prevista una persona sustituta.

Si un piloto causa baja antes o durante la competición, el equipo deberá comunicarlo a la organización a la mayor brevedad posible a través de los canales habilitados. Cualquier sustitución deberá ser aprobada previamente por la organización antes de que el nuevo piloto pueda participar.

Todos los equipos deberán disponer de un canal de retransmisión de la carrera y comunicarlo a la organización antes del 15 de junio. Los equipos presenciales contarán con el software y hardware mínimo necesario para retransmitir desde el espacio habilitado, pudiendo configurar el streaming con antelación.

Asimismo, los equipos presenciales dispondrán de dos franjas horarias específicas para recoger acreditaciones y acceder a la zona de simulación. Toda la información relativa a horarios, accesos y obligaciones específicas se recogerá en el documento complementario destinado a los equipos presenciales.

## 5. Requisitos técnicos

The Grind es una competición abierta a todos los niveles. No existe ningún requisito mínimo de licencia ni de iRating para participar. Durante la competición conviviréis con pilotos de perfiles, niveles y experiencias muy distintos. Esto es parte de la esencia del evento y de lo que lo hace diferente. Se espera de todos los participantes respeto absoluto hacia el resto, independientemente de su nivel: tanto hacia el piloto que está aprendiendo como hacia el más experimentado.

### Equipamento y conexión

Los equipos presenciales dispondrán del hardware y software necesario para competir y retransmitir en el espacio habilitado por la organización.

Los equipos online deberán asegurarse de disponer de una conexión estable que permita una jugabilidad plena y una imagen limpia tanto para la retransmisión del evento como para el resto de participantes. La conexión mediante cable Ethernet es obligatoria. No se aceptará ninguna justificación derivada de problemas de conexión wifi.

Todos los participantes deberán tener instalado en su cuenta de iRacing el contenido necesario para participar en la sesión: circuito y coche seleccionados para la competición.

## 6. Cambios de piloto

En iRacing, cada piloto compite con su propia cuenta, lo que genera un tiempo de transición técnica en cada relevo de los equipos presenciales. Para gestionar ese intervalo, todos los cambios de piloto, tanto de equipos presenciales como online, están obligados a cumplir un tiempo mínimo de parada. Este requisito no se aplica a las paradas que no impliquen relevo, las cuales no tendrán ningún tiempo mínimo establecido.

El tiempo mínimo de parada será establecido en el briefing inicial que tendrá lugar en las horas previas a la celebración de la clasificación. En principio, estará en torno a los 5 minutos (pendiente de confirmación) y será igual para todos los equipos participantes aunque en el caso de los equipos presenciales, este tiempo puede ser mayor, ya que deberán superar una prueba (dinámica presencial) antes de volver a pista. Los equipos online no realizan prueba: únicamente deben cumplir el tiempo mínimo. Eso sí, si un equipo online abandona el box antes de tiempo, será sancionado con un Stop and Hold de duración superior al tiempo ganado con la salida prematura.

En estos cambios de piloto, los equipos presenciales pueden verse perjudicados dado que deben realizar una prueba en cada cambio, aspecto que los equipos online no tienen que cumplir. Esto está previsto y hay otras herramientas en la competición que pueden servir para equilibrar la balanza. Todos los equipos participantes tienen que entender esto y afrontarlo entendiendo el espíritu de la competición.

El tiempo máximo que podrán estar en boxes los equipos presenciales será de 30 segundos más que el tiempo final establecido como mínimo.

Todos los equipos deberán avisar a Dirección de Carrera cuando vayan a efectuar una parada con cambio de piloto. Esta comunicación es obligatoria y confidencial y para realizarse se habilitará un servidor de Discord (ver enlaces de interés) de la competición en la que habrá comunicación directa con Dirección de carrera, tanto para los equipos online como para los equipos presenciales.

## Cambio de piloto regular

Son aquellos cambios de piloto que vienen marcados por decisión del equipo que los ejecuta y no tienen carácter obligatorio.

Estos cambios llevan asociada una prueba que se entrega en un sobre con todos los materiales necesarios para desarrollarla. La prueba deberá realizarse bajo la supervisión de Dirección de Carrera. Cada sobre es distinto y su contenido permanece en secreto hasta que se abre en boxes. No existe limitación en el número de equipos presenciales que pueden coincidir en boxes durante un cambio regular.

El equipo que vaya a efectuar una parada con cambio de piloto deberá avisar a Dirección de Carrera a través del servidor de Discord antes de efectuar la parada. El procedimiento exacto será explicado con anterioridad y ratificado en el briefing previo al inicio de la competición y todos los equipos deberán conocerlo antes del inicio de la carrera.

## Cambio de piloto especial

Habrán 4 cambios de piloto especiales a lo largo de la competición, obligatorios para todos los equipos, presenciales y online, y se deberán de realizar, a elección del equipo, dentro de las franjas horarias predeterminadas. Los equipos presenciales estarán obligados a realizar una prueba para completar el cambio de piloto especial, mientras que los equipos online únicamente deberán cumplir el tiempo mínimo de parada.

Esta prueba puede requerir que se celebre en un espacio concreto, con público alrededor, con la retransmisión enfocada en ella y con presencia de los patrocinadores del evento. Los equipos presenciales deberán estar preparados para desenvolverse en ese entorno.

Durante los cambios de piloto especiales solo dos equipos presenciales podrán efectuar la parada de forma simultánea, por lo que cada equipo presencial deberá gestionar bien el momento de su entrada a boxes dentro de la franja horaria establecida.

El equipo deberá dejar a una persona realizando el cambio de cuenta en el simulador, mientras que el resto del equipo podrá desplazarse a la zona de la prueba. Será obligatorio que al menos 3 integrantes estén presentes en representación del equipo para realizarla.

Las franjas horarias que implican cambio especial de piloto son las siguientes:

15:00 – 15:45 h (sábado) | 17:00 – 17:45 h (sábado) | 19:45 – 20:30 h (sábado) | 11:30 – 12:15 h (domingo)

\*estos horarios están sujetos a cambios por requisitos de los colaboradores o patrocinadores del evento

La prueba de los cambios especiales se entregará en un sobre personalizado con el logotipo del patrocinador correspondiente.

### Cambio de piloto nocturno obligatorio

Todos los equipos, tanto presenciales como online, deberán realizar un mínimo de dos cambios de piloto durante el tramo nocturno de la competición. Este periodo comprende desde las 00:00 hasta las 08:00 h del domingo.

Estos cambios deberán ser notificados a Dirección de Carrera a través del servidor de Discord de la misma manera que el resto de cambios de piloto. Están exentos de prueba asociada, aunque no del cumplimiento del tiempo mínimo de parada establecido.

La única excepción a este requisito es la Carta de Poder #5 — Mi Gran Noche, que permite al equipo que la posea reducir a uno el número de cambios de piloto nocturnos obligatorios si así lo decide. Ninguna otra carta, impacto de pista o dinámica de la competición exime del cumplimiento de este requisito.

### Otras paradas en boxes

Las paradas que no impliquen cambio de piloto no tienen tiempo mínimo de espera. Los participantes podrán abandonar el box tan pronto como lo deseen.

## 7. Cartas de Poder

Las Cartas de Poder son cartas con ventajas exclusivas para los equipos presenciales. Cada equipo tiene una, nadie sabe qué tienen las demás y su contenido permanece en secreto hasta el momento de activación.

Se asignan entre el final de la clasificación y el inicio de la carrera, en orden inverso a la parrilla: el último en clasificar elige primero y el pole position elige el último (solo teniendo en cuenta a los equipos presenciales).

Algunas cartas tienen plazo de uso limitado y otras pueden activarse en cualquier momento. Los detalles de cada una están en su ficha individual. Una vez activada una Carta de Poder, su uso será comunicado públicamente por la organización en el servidor de Discord y en la retransmisión oficial.

### Carta de poder #1 — Preferencia de paso

El equipo podrá ejecutar hasta 3 peticiones de cesión de posición contra cualquier equipo que esté rodando justo en la posición de delante, a menos de un segundo. El defensor notificado no podrá resistirse y tendrá un máximo de 5 minutos para ceder desde la notificación en el servidor de Discord.

Plazo de uso: 15:00 – 21:00 h. Válida durante 2 horas desde su activación o 3 usos.

### Carta de poder #2 — Pit Pass

Resuelve de forma automática la prueba de cualquier cambio de piloto en el momento en que el equipo considere que no va a poder superarla. El equipo podrá iniciar la prueba y utilizar la carta en cualquier momento. El equipo podrá salir de

boxes una vez cumplido el tiempo mínimo.

Plazo de uso: En cualquier momento de la competición. Válida para un solo cambio de piloto (regular o especial).

### **Carta de poder #3 — Espía**

El equipo en posesión de esta carta podrá conocer en secreto las Cartas de Poder de dos equipos rivales a su elección. Una vez conocidas ambas, deberá elegir cuál de las dos desea copiar, convirtiéndose su carta en una réplica de la elegida. La carta original del equipo espiado no se ve afectada.

Esta información deberá mantenerse de manera interna en el equipo y no podrá ser comunicada a otros equipos. En caso de ser así, el equipo infractor será castigado con un Drive Through.

Plazo de uso: 14:00 – 15:00 h.

Observaciones: Una vez activado el Espía y elegida la carta a copiar, el equipo deberá hacer uso de la nueva carta dentro del plazo de uso de la carta original. Si la carta copiada tiene un plazo de uso que ya ha expirado en el momento de la copia, quedará sin efecto.

### **Carta de poder #4 — Mecánico Extra**

Reduce en 30' el tiempo mínimo de parada de un cambio de piloto. Debe activarse antes de conocer la prueba asociada, justo en el momento previo a la elección del sobre de la prueba. Si la prueba no se resuelve en el tiempo mínimo se deberá continuar hasta resolverla totalmente o hasta que se cumpla el tiempo límite de parada obligatoria.

Plazo de uso: En cualquier momento de la competición.

### **Carta de poder #5 — Mi gran noche**

Permite al equipo en posesión suprimir un cambio de piloto nocturno obligatorio. El piloto en pista podrá continuar rodando más allá del límite habitual, ganando el tiempo que otros equipos perderán en boxes.

Plazo de uso: 00:00 – 08:00 h.

### **Carta de poder #6 — El indulto del comisario**

El equipo en posesión de esta carta, si recibe un Drive Trough, Stop and go o stop and hold, tendrá la opción de que dirección de carrera se la quite haciendo una prueba rápida para obtener el impacto de pista #4.

Tan pronto como la penalización sea recibida, un integrante del equipo deberá dirigirse a dirección de carrera que le dirá la prueba que tiene que resolver en menos de un minuto para que la bandera pueda ser retirada antes de que pasen las dos vueltas y deba haberse cumplido.

Plazo de uso: En cualquier momento de la competición salvo en el periodo nocturno (00:00 a 08:00).

### **Carta de poder #7 — Comodín**

Esta carta otorga al equipo la capacidad de replicar cualquier otra Carta de poder del mazo en el momento de su activación. El equipo debe especificar qué carta está copiando (Ejemplo: "Activamos Comodín como Mecánico Extra").

Plazo de uso: Según el horario de la carta original que se desee replicar. Si la carta elegida no tiene restricción horaria, puede usarse en cualquier momento.

### **Carta de poder #8 — El jefe de filas**

El equipo en posesión de esta carta podrá designar al piloto que deberá tomar el volante en el próximo relevo de un equipo presencial rival a su elección.

La carta deberá activarse de forma presencial ante Dirección de Carrera, que notificará al equipo afectado de inmediato. Desde ese momento, el equipo afectado no podrá realizar ningún cambio de piloto hasta que el piloto designado haya completado su turno.

Plazo de uso: 18:30 – 23:30 h.

Las cartas de poder no se podrán utilizar mientras algún participante está disputando una prueba de cambio de piloto especial, una prueba de box o un desafío online.

## **8. Pruebas de Box (solo equipos presenciales)**

Las pruebas de box son duelos entre un representante de los 8 equipos presenciales de manera simultánea que se celebran en momentos concretos a lo largo de la carrera. Cada duelo ofrece uno o varios impactos de pista que el ganador o ganadores podrán utilizar en su beneficio o para perjudicar a sus rivales.

A lo largo de la competición se celebrarán 3 pruebas de box. El momento exacto de cada una no será comunicado con antelación. Estas pruebas se realizan de manera paralela a la carrera, por lo que los equipos deberán asegurarse de que cuentan con personal suficiente para seguir compitiendo en pista y participando en las pruebas de box.

La explicación de cada prueba se hará justo antes de iniciarla y será confidencial hasta ese momento. Ningún equipo presencial tendrá acceso a dicha información. A continuación se explican los impactos de pista que se podrán obtener en cada prueba:

### **Prueba de Box #1**

En esta prueba, el equipo ganador recibirá el Impacto de Pista #1.

### **Prueba de Box #2**

En esta prueba, habrá dos equipos ganadores y cada uno de ellos recibirá dos cartas de Impacto de Pista #2 y una carta de Impacto de Pista #3.

### **Prueba de Box #3**

En esta prueba existe la posibilidad de obtener hasta tres Impactos de Pista diferentes. La dinámica continúa hasta que todos los impactos disponibles hayan sido obtenidos. En el momento en que un equipo consiga un impacto, dejará de participar en la prueba.

Se podrá obtener el Impacto de pista #7. El equipo que lo obtenga lo conservará para sí mismo y, además, podrá seleccionar a 4 equipos online entre los que se sorteará otro Impacto de Pista #7, que el equipo ganador del sorteo podrá utilizar a su antojo.

Se podrá obtener el Impacto de pista #5. Este impacto será disfrutado exclusivamente por el equipo presencial que lo obtenga. No tiene asignación a equipos online.

Se podrá obtener el Impacto de pista #6. Este impacto será disfrutado exclusivamente por el equipo presencial que lo

obtenga. No tiene asignación a equipos online.

## 9. Desafíos Online (solo equipos online)

Los Desafíos Online son pruebas que la organización lanza de forma simultánea a todos los equipos online en un momento determinado de la carrera. Estos desafíos tienen como intención penalizar a los equipos online que peor lo hagan, equilibrando así las posibles ventajas técnicas que la modalidad online puede ofrecer frente a la presencial.

A lo largo de la competición se realizarán un máximo de 2 Desafíos Online. El momento exacto de cada desafío no será comunicado con antelación, aunque sí se establece una franja aproximada para cada uno. Todos los equipos online deberán estar atentos a las comunicaciones de la organización en todo momento para no perderse el aviso de activación.

### Desafío Online #1

Franja horaria: entre las 21:30 y las 00:00 h

En este desafío, todos los equipos online deberán participar de manera simultánea. Una vez anunciado el desafío, se establecerán las condiciones necesarias para determinar qué equipos serán considerados derrotados. Los equipos considerados derrotados recibirán un Impacto de Pista #2.

### Desafío Online #2

Franja horaria: entre las 09:00 y las 11:00 h

En este desafío, todos los equipos online deberán participar de manera simultánea. Una vez anunciado el desafío, se establecerán las condiciones necesarias para determinar qué equipos serán considerados derrotados. Los equipos considerados derrotados recibirán un Impacto de Pista #2.

## 10. Impactos de Pista

Los Impactos de Pista son el nombre que reciben todas las recompensas y castigos que pueden obtenerse o recibirse durante la competición. Pueden beneficiar al equipo que los obtiene o perjudicar a un rival, y son el principal mecanismo que tiene la competición para alterar el desarrollo de la carrera de forma controlada y espectacular.

Los Impactos de Pista se pueden obtener o recibir de tres maneras:

- A través de las Pruebas de Box, donde los capitanes presenciales compiten entre sí para conseguirlos.
- A través de las Cartas de Poder, que algunos equipos presenciales podrán activar en momentos estratégicos.
- A través de los Desafíos Online, donde los equipos online compiten para obtenerlos o evitar recibirlos.

Una vez obtenido un Impacto de Pista, el equipo beneficiado deberá comunicar a Dirección de Carrera su intención de activarlo y contra quién, dentro del plazo establecido para cada uno. La organización será la encargada de notificar al equipo afectado y de velar por su cumplimiento.

Todos los Impactos de Pista son de obligado cumplimiento. La negativa a cumplir un impacto o el incumplimiento del plazo establecido conllevará una sanción adicional proporcional a la ventaja obtenida.

## Impacto de pista #1 - Ventana de Inmunidad 00h

Descripción: El equipo en posesión de esta carta queda protegido frente a cualquier Impacto de Pista que le sea asignado desde el momento en que la recibe hasta las 00:00 h del sábado.

Limitaciones: Esta carta no ofrece protección frente a las pruebas asociadas a los cambios de piloto regulares ni especiales. Tampoco exime al equipo de cumplir el tiempo mínimo de parada establecido. Ni reduce la carta de poder #8.

Interacción con el Impacto de pista #3: En caso de recibir un Drive Through Presencial, la inmunidad quedará automáticamente destruida y sin efecto. El equipo no estará obligado a cumplir el Drive Through, pero perderá su protección de forma definitiva.

Solo aplicable a equipos presenciales.

## Impacto de pista #2 - Drive Through Online

Descripción: El equipo en posesión de esta carta podrá imponer un Drive Through de obligado cumplimiento a un equipo online. El DT deberá cumplirse dentro de los 5 minutos posteriores a la obtención de la carta.

Limitaciones: Esta carta únicamente podrá aplicarse sobre equipos en modalidad online.

La carta no anula ni modifica las obligaciones relacionadas con cambios de piloto, tiempos mínimos de parada o sanciones previamente impuestas por Dirección de Carrera.

Solo aplicable a equipos online.

## Impacto de pista #3 - Drive Through Presencial

Descripción: El equipo en posesión de esta carta podrá imponer un Drive Through de obligado cumplimiento a un equipo presencial.

Limitaciones: Esta carta únicamente podrá aplicarse sobre equipos en modalidad presencial. El DT deberá cumplirse dentro de los 5 minutos posteriores a la obtención de la carta.

La carta no anula ni modifica las obligaciones relacionadas con cambios de piloto, tiempos mínimos de parada o sanciones previamente impuestas por Dirección de Carrera.

Interacción con el Impacto de pista #1: En caso de ser emitido a un equipo con Ventana de Inmunidad, esta quedará automáticamente destruida y sin efecto. El equipo no estará obligado a cumplir el Drive Through, pero perderá su protección de forma definitiva.

Aplicable a: Equipos presenciales.

## Impacto de pista #4 - Penalties Out

Descripción: El equipo en posesión de este impacto podrá dejar sin efecto una penalización de Drive Through, Stop and Go o Stop and Hold.

Esta carta únicamente elimina penalizaciones establecidas por el juego o aplicadas de manera directa por otros participantes. No afecta a investigaciones abiertas por incidentes de conducta o por incidentes con otros pilotos, sanciones futuras ni resoluciones pendientes de revisión.

La activación es automática por parte de la organización.

Esta carta es aplicable a todos los equipos.

### **Impacto de pista #5 - Doble golpe**

Descripción: El equipo en posesión de esta carta podrá obligar a dos equipos rivales a ceder una posición en pista, siempre que el piloto que circule inmediatamente detrás de ellos se encuentre a una distancia inferior a 5 segundos en el momento de la activación.

Limitaciones: La carta únicamente podrá activarse sobre equipos que estén rodando en condiciones normales de carrera y cuya pérdida de posición pueda ejecutarse de forma segura y sin alterar situaciones de bandera o procedimientos especiales. La cesión de posición deberá completarse de manera segura, lo más pronto posible, y no superando los 5 minutos desde el momento de la notificación. Es obligatorio ceder la posición aunque en el transcurso de tiempo hasta la acción la diferencia se haya aumentado de los 5', es por eso que conviene hacerlo a la mayor brevedad posible.

En caso de no existir equipos que cumplan la condición de tener a otro piloto rival a menos de 5 segundos, el impacto de pista quedará automáticamente sin efecto. Sin embargo, si existiesen equipos que sí cumplan dicha condición, el uso de la carta será obligatorio, salvo que su aplicación perjudique al propio equipo poseedor de la carta.

La activación deberá realizarse dentro de los 5 minutos posteriores a la obtención de la carta y se deberá notificar a la organización de manera privada por el servidor de Discord.

Esta carta se puede aplicar sobre todos los equipos.

### **Impacto de Pista #6 — Mecánico Extra**

Descripción: El equipo en posesión de esta carta podrá reducir en 30 segundos el tiempo de parada obligatoria durante el cambio de piloto especial del domingo.

Limitaciones: Esta carta únicamente será aplicable al cambio de piloto especial del domingo y no afectará a otros procedimientos de parada, cambios de piloto regulares ni sanciones vigentes.

La reducción de tiempo no podrá ser acumulable con otras bonificaciones o efectos similares, salvo indicación expresa de Dirección de Carrera.

En caso de incumplirse el tiempo mínimo de parada, se aplicará una sanción de Stop & Hold con un tiempo de parada superior a la ganancia obtenida mediante esta carta.

### **Impacto de Pista #7 — Pit obligatorio**

El equipo en posesión de este impacto podrá obligar a un equipo a hacer una parada en boxes obligatoria. Esta parada podrá ser utilizada por el equipo afectado a su antojo, pero tendrá que realizarla en uno de los dos siguientes pasos por la zona de entrada al box.

## **11. Reglamento técnico de carrera**

La competición se rige por el reglamento estándar de iRacing para sesiones de resistencia. Todos los participantes deben conocerlo y respetarlo en todo momento.

### **Penalizaciones automáticas**

iRacing gestiona de forma automática la mayoría de las penalizaciones derivadas de infracciones en pista: exceso de

incidentes, corte de chicanes, exceso de velocidad en pit lane, entre otras. Estas penalizaciones deberán ser cumplidas de forma inmediata y no podrán ser ignoradas bajo ninguna circunstancia.

### Límites de pista

Los límites de pista están definidos por el propio simulador. Cualquier infracción reiterada será gestionada automáticamente por iRacing. En casos graves o que afecten de forma significativa al desarrollo de la carrera, la organización podrá intervenir a través de Dirección de Carrera.

### Netcode y errores de simulación

iRacing, como cualquier simulador online, puede generar errores de sincronización entre los clientes de los participantes, comúnmente conocidos como netcode. Estos errores pueden provocar incidentes involuntarios que no responden a una acción real de ninguno de los pilotos implicados.

Todos los incidentes en los que exista evidencia o sospecha razonable de netcode serán evaluados de forma individual por Dirección de Carrera. Para que una reclamación por netcode sea considerada, el equipo afectado deberá aportarla a través del formulario oficial dentro del plazo establecido e incluir evidencia visual del incidente, como una grabación de pantalla o clip del momento. Sin evidencia, la reclamación no será tramitada.

La sanción, en caso de aplicarse, será determinada en función del análisis del caso concreto. La organización no se hace responsable de los incidentes derivados de problemas de conexión o hardware propios de cada participante.

### Sistema de reclamaciones

Si un equipo considera que ha sido víctima de una conducta antideportiva grave o de una infracción que el simulador no ha gestionado correctamente, podrá presentar una reclamación a través del formulario habilitado en la web oficial del evento. Dicho formulario deberá ser completado de forma correcta y con todos los campos requeridos. No serán aceptadas las solicitudes incompletas, mal rellenadas o que no cumplan los requisitos pedidos por la organización.

El plazo de presentación es inmediato. No se aceptará ninguna reclamación enviada más allá de los 10 minutos posteriores al suceso. Las decisiones de Dirección de Carrera son inapelables.

### Diseños de los coches

Todos los equipos tendrán libertad para elaborar la skin de su coche. Los equipos deberán respetar la imagen de la competición por lo que se descalificará a todo aquel que presente lenguaje soez o inapropiado o imágenes que no se correspondan con un evento de este tipo y que puedan herir la sensibilidad de personas, organización y/o marcas colaboradoras.

## 12. Infracciones y sanciones

The Grind es una competición que apuesta por el espectáculo y el fair play. Sin embargo, para garantizar una experiencia justa y segura para todos los participantes, la organización establece los siguientes niveles de infracción y sus consecuencias. Todas las sanciones serán aplicadas y ejecutadas por Dirección de Carrera a través del sistema de administración de iRacing o al término de la competición según el caso.

### Advertencias

Las advertencias son notificaciones formales que Dirección de Carrera emite a un equipo cuando detecta una conducta de riesgo o potencial peligro que no ha derivado en un incidente con consecuencias para otros participantes. No conllevan

sanción inmediata, pero quedan registradas. La reincidencia en la misma conducta tras una advertencia será tratada automáticamente como falta leve.

### Faltas leves

Son aquellas infracciones que afectan al desarrollo de la carrera de forma puntual sin generar daños significativos a otros equipos. Se incluyen en este grupo conductas como cortes de trazada con ventaja, reincorporaciones descuidadas sin consecuencias graves, bloqueos no intencionados o incumplimiento de los límites de pista de forma reiterada. Las faltas leves podrán ser sancionadas con un Drive Through, un Stop and Hold de hasta 30 segundos o una pérdida de hasta 2 posiciones, a criterio de Dirección de Carrera.

### Faltas graves

Son aquellas infracciones que generan un perjuicio claro y significativo a uno o varios equipos, ya sea por contacto, daños al vehículo o maniobras deliberadamente peligrosas. Se incluyen en este grupo colisiones por maniobras temerarias, reincorporaciones que causen daños, brake tests o conducción en dirección contraria. Las faltas graves podrán ser sancionadas con un Stop and Hold de entre 30 segundos y 5 minutos o una pérdida de entre 3 y 5 posiciones, pudiendo combinarse ambas sanciones en función de la gravedad del caso.

### Faltas descalificatorias

Son aquellas conductas que atentan gravemente contra el espíritu deportivo y los valores de The Grind. Se incluyen en este grupo cualquier acción intencionada con ánimo de perjudicar a un rival, la manipulación deliberada de la carrera, el abandono injustificado de la competición con perjuicio para el equipo o para la organización, o cualquier conducta que la organización considere incompatible con los valores del evento. La sanción es la descalificación inmediata de la competición.

### Infracciones de conducta

Las infracciones de conducta hacen referencia a comportamientos irrespetuosos o antideportivos fuera de la pista, ya sea en el chat de iRacing, en el servidor de Discord de la competición o en cualquier canal público relacionado con el evento. Insultos, faltas de respeto hacia otros participantes o hacia la organización, o cualquier comportamiento que dañe la imagen del evento serán tratados con la misma severidad que las infracciones en pista y podrán derivar en sanciones que van desde la advertencia hasta la descalificación, según la gravedad del caso.

## 13. Dirección de Carrera

La Dirección de Carrera es el órgano de la organización responsable de velar por el correcto desarrollo de la competición. Sus decisiones son de obligado cumplimiento y no están sujetas a negociación ni recurso una vez comunicadas.

¿Cómo contactar?

Durante la competición, todos los equipos deberán comunicarse con Dirección de Carrera a través del servidor de Discord oficial de la competición, en el canal habilitado para ello. El acceso al servidor se podrá realizar mediante el siguiente link:

<https://discord.gg/8S3t8gwsqd>

El servidor está en desarrollo pero a través del canal mach25 gaming se irá dando información respecto a su uso.

Para cuestiones no urgentes fuera del periodo de competición, los equipos podrán contactar a través de Discord con mr.garnata (ver usuario en servidor Mach25 Gaming) o por correo electrónico a [alejandro@mach25gaming.com](mailto:alejandro@mach25gaming.com).

## Comunicaciones obligatorias

Todos los equipos deberán estar integrados en el servidor de Discord oficial de la competición antes del inicio del evento. Este servidor contará con canales específicos para cada tipo de comunicación y los equipos deberán hacer uso correcto de cada uno de ellos. El acceso y la estructura del servidor serán comunicados a todos los participantes con antelación suficiente.

Las comunicaciones obligatorias durante la competición se realizarán de la siguiente manera:

### Cambios de piloto

La intención de realizar un cambio de piloto deberá comunicarse de forma privada a la organización a través del canal de chat exclusivo entre el equipo y la organización habilitado en el servidor de Discord. Esta comunicación es confidencial y no será compartida con el resto de participantes.

### Activación de una Carta de Poder

Los equipos presenciales que deseen activar una Carta de Poder deberán hacerlo de forma presencial, dirigiéndose directamente a los representantes de Dirección de Carrera en el espacio habilitado para ello. No se aceptarán activaciones por Discord ni por ningún otro canal digital.

### Uso de Impactos de Pista

Los equipos online notificarán el uso de sus Impactos de Pista a través del canal privado habilitado para ello en el servidor de Discord de la competición.

### Reclamaciones

Todas las reclamaciones deberán enviarse exclusivamente a través del formulario oficial disponible en la web del evento. No se aceptarán reclamaciones enviadas por Discord, email o cualquier otro medio.

### Incidencias técnicas

Cualquier problema técnico que afecte al desarrollo de la participación de un equipo deberá comunicarse a la mayor brevedad posible a través del canal correspondiente en el servidor de Discord.

## Consecuencias de las comunicaciones erráticas

El uso incorrecto de los canales de comunicación, la falta de comunicación en los casos obligatorios o el envío de información incompleta o errónea tendrá consecuencias.

- La no comunicación de un cambio de piloto antes de efectuarlo conllevará un DT.
- La activación de una Carta de Poder por un canal no autorizado será considerada nula, quedando la carta sin efecto y sin posibilidad de ser utilizada nuevamente.
- El uso de un Impacto de Pista comunicado por un canal incorrecto no será tramitado por la organización y quedará sin efecto.
- Las reclamaciones enviadas por un medio distinto al formulario oficial no serán tramitadas bajo ninguna circunstancia.
- La acumulación de comunicaciones erráticas por parte de un mismo equipo podrá ser considerada por Dirección de Carrera como conducta negligente y derivar en una sanción mayor.

## 14. Comportamiento y fair play

The Grind es comunidad antes que competición, y eso se nota también dentro de la carrera. Respeto, fair play y buenas vibraciones en todo momento. Nuestra misión es que todo el mundo disfrute, dentro y fuera de la pista, por lo que todos los que forman parte de esto deben comprometerse con ese espíritu.

En pista hay que evitar cualquier conducción peligrosa, actitudes antideportivas o situaciones que perjudiquen la experiencia de los demás participantes. Esto incluye, entre otros:

- Bloqueos intencionados fuera de una situación de defensa legítima
- Colisiones provocadas
- Conducción en dirección contraria
- Uso del chat o medio público para faltar al respeto a otros participantes o a la organización

### Normativa de rejoin

Se entiende por rejoin la acción de reincorporarse a la pista tras haber abandonado la línea de carrera. Todo rejoin deberá realizarse de forma segura, sin interferir en el tráfico y esperando un hueco suficiente antes de reincorporarse. El piloto que se reincorpora tiene la responsabilidad de garantizar que su entrada a pista no supone un peligro para el resto de participantes.

Se distinguen dos tipos de rejoin:

Rejoin Tipo 1: Reincorporación que genere peligro o afecte directa o indirectamente a otros pilotos sin llegar a provocar contacto o daños, pero sí que pueda suponer una pérdida de tiempo o incidencia sobre la conducción de uno de los participantes.

Rejoin Tipo 2: Reincorporación que cause contacto, daños o perjuicio grave a otro equipo. Será sancionado con un Stop and Hold cuya duración será determinada por Dirección de Carrera en función de la gravedad del incidente.

En ambos casos, el equipo afectado podrá presentar una reclamación a través del formulario oficial dentro del plazo establecido.

### Gesto deportivo

Se denomina gesto deportivo a la acción voluntaria de un equipo de ceder una posición en pista a aquel al que causó un perjuicio durante la carrera, sin necesidad de que medie una sanción de Dirección de Carrera. Su aplicación queda a criterio del equipo infractor y deberá ejecutarse en un plazo razonable tras el incidente.

La organización reconoce y valora este gesto como parte del espíritu de comunidad de The Grind. Dirección de Carrera tomará nota de estas acciones y las tendrá en consideración en caso de que el mismo equipo sea objeto de una reclamación posterior durante la competición.

El gesto deportivo no exime al equipo infractor de una posible sanción si el equipo perjudicado decide presentar una reclamación formal a través del formulario oficial.

Y si recibes un castigo, acéptalo como parte del juego. The Grind es una exhibición, no una competición oficial o federada. Aquí manda el espectáculo, y eso implica que habrá momentos inesperados que habrá que encajar con deportividad y

buen humor.

La organización se reserva el derecho de sancionar o apartar a cualquier participante que no respete estas normas, independientemente de su posición en carrera o su modalidad de participación.

## 15. Guía básica de conducción

En The Grind conviven pilotos de todos los niveles y experiencias. Esta guía no pretende ser un manual exhaustivo de conducción en simulador, sino establecer unos criterios básicos y compartidos que garanticen una experiencia segura, justa y divertida para todos. Conócela, aplícala y, sobre todo, respétala.

### Adelantamientos

Adelantar es parte del juego, pero hacerlo bien es una responsabilidad. Un adelantamiento es legítimo cuando el piloto que supera a su rival llega suficientemente emparejado a la zona de frenada, de forma que ambos sean conscientes de la presencia del otro. Si el adelantamiento no está suficientemente consolidado al llegar a la curva y se produce contacto, la responsabilidad recae sobre el piloto que adelanta.

### Defensa de posición

Defender es legítimo. Bloquear no lo es. Un piloto puede realizar un movimiento defensivo para proteger su posición, pero debe hacerlo antes de la zona de frenada y de forma clara y predecible. Cambiar de trayectoria de forma repetida o cerrar el espacio en la frenada sobre un rival serán considerados bloqueos y podrán ser sancionados.

### Espacio en pista

Cuando dos pilotos luchan por una posición, ambos tienen la obligación de dejar espacio suficiente al otro. Esto aplica especialmente en las curvas donde hay un piloto en el interior con una posición establecida. Ignorar esa posición y cerrar la trazada será considerado una infracción.

### Reincorporación a pista

Tras una salida de pista o accidente, el piloto que se reincorpora es el único responsable de hacerlo de forma segura. Hay que esperar un hueco real, sin forzar la reincorporación ni interferir en el tráfico. Una reincorporación mal ejecutada puede arruinar la carrera de otro equipo y será tratada como una infracción. Consulta el apartado de normativa de rejón en el punto 14 para más detalle.

### Sentido común

Más allá de cualquier norma escrita, en The Grind se espera que todos los participantes actúen con sentido común y respeto hacia el resto. Si eres un piloto con experiencia, sé generoso en pista. Si estás dando tus primeros pasos, no tengas miedo de aprender sobre la marcha, pero acepta tus limitaciones y no condicionen la experiencia del resto. Aquí todos empezamos desde algún sitio.

## 16. Retransmisión y contenido

Las audiencias y el alcance son parte esencial de The Grind. No es un requisito menor, es una de las razones por las que estás aquí. El objetivo es llevar el SimRacing a nuevos espectadores y eso empieza por cada uno de los equipos participantes. Aprovecha la oportunidad para darte visibilidad y que entre todos hagamos de The Grind algo consistente

que se repita en el futuro.

Todos los equipos, presenciales y online, están obligados a retransmitir la carrera en directo desde su canal o red social durante toda la competición o durante el mayor tiempo posible. El canal de retransmisión deberá ser comunicado a la organización antes del 15 de junio.

Cualquier plataforma de streaming o red social que permita retransmisión en directo es válida: Twitch, YouTube, TikTok, Kick u otras similares.

### Contenido en redes sociales

Se anima a todos los equipos a generar contenido adicional antes, durante y después del evento en sus redes sociales. Mencionar al evento, usar los hashtags oficiales (#TheGrind24hOWNValencia | #TheG24h) y etiquetar los canales de The Grind ayuda a hacer crecer la comunidad y es parte del espíritu del proyecto.

## 17. Compromisos del participante

Participar en The Grind implica asumir una serie de compromisos que van más allá de estar en pista durante 24 horas. Formar parte de este evento es una responsabilidad compartida y esperamos que todos los participantes estén a la altura.

### Briefing inaugural

El sábado 6 de junio a las 20:00 h se celebrará el briefing inaugural de la competición. Cada equipo deberá estar representado por al menos una persona, sin límite máximo de asistentes.

Es imprescindible que todos los participantes hayan leído este documento antes del briefing. Este será el momento para resolver dudas, plantear cualquier aspecto que no quede suficientemente claro y, especialmente, señalar posibles errores o inconsistencias en el reglamento que puedan afectar al correcto desarrollo de la competición. Todas las aportaciones serán tenidas en cuenta para la elaboración de la Guía del Participante definitiva, que será publicada el 13 de junio.

Este briefing se hará por el servidor de Discord de la competición <https://discord.gg/VQYWT5RE8W>

### Disponibilidad y puntualidad

Todos los participantes deberán estar disponibles y conectados antes del inicio de la competición. La asistencia al briefing inicial a las 11:00 h del sábado 4 de julio es obligatoria para todos los equipos, presenciales y online. Las ausencias injustificadas podrán conllevar la descalificación del equipo o la imposición de un impacto de pista negativo por parte de la organización.

### Comunicación con la organización

Los equipos deberán mantener una comunicación fluida con la organización antes y durante el evento. Cualquier incidencia, baja de un piloto o problema técnico deberá ser comunicado a la mayor brevedad posible. La falta de comunicación no exime al equipo de sus responsabilidades durante la competición.

### Aceptación del reglamento

La participación en The Grind implica la aceptación íntegra de todo lo recogido en este documento. Las decisiones de la organización y de Dirección de Carrera son inapelables. The Grind es una exhibición orientada al espectáculo y la

promoción del SimRacing, y así debe ser entendida por todos los participantes. Se recomienda no descargar este documento y consultarlo online para estar siempre en la versión más actualizada del mismo.

Por nuestra experiencia, lo mejor es no descargar este documento y consultarlo siempre de forma online, para así asegurarnos de estar siempre actualizados.

¡Gracias por formar parte de esto! Nos vemos en pista. 🏁