

MML RACING - CÓDIGO DE CONDUCTA Y REGLAMENTO

MML RACING - CÓDIGO DE CONDUCTA Y REGLAMENTO	1
1. PREÁMBULO	4
2. REGLAS GENERALES	4
2.1. Nombres de Pilotos, Equipos y Fotos de Perfil	4
2.2. Cuentas Múltiples	5
2.3. Hardware, Software y Conexión a Internet	5
2.4. Dispositivos de Entrada	6
2.5. Diseños de Vehículos (Liveries)	6
2.6. Ayudas de Conducción	6
2.7. Preparación de la Carrera	6
2.8. Modificaciones y Trampas (Cheating)	7
2.9. Datos de Telemetría (Garage61)	7
2.10. Problemas Técnicos	7
2.11. Conducta Antideportiva	8
2.12. Eventos No Definidos	8
2.13. Publicidad de Terceros	8
2.14. Cambios en el Reglamento	8
2.15. Abuso del Sistema de Calificación (iRating/SafetyRating)	8
3. COMPORTAMIENTO EN PISTA	9
3.1. Comportamiento durante la Clasificación (Qualifying)	9
3.2. Comportamiento en Carrera	10
4. COMPORTAMIENTO FUERA DE LA CARRERA	15
5. REPORTES Y PENALIZACIONES	16
TABLA DE PENALIZACIONES ESTÁNDAR	17
Categoría I: Infracciones de Procedimiento y Conducción Leve (+15 Segundos)	17
Categoría II: Maniobras Antideportivas en Pista (+30 Segundos)	17
Categoría III: Contactos con Perjuicio Menor (+45 Segundos)	17
Categoría IV: Destrozar la carrera de otro piloto (5 puestos de sanción de Parrilla)	17
Categoría V: Suspensiones por Conducción Temeraria o Reincidencia	18
- Manipulación del Pace Car: Provocar deliberadamente una situación de Full Course Yellow (FCY) o coche de seguridad para beneficio propio o de equipo.	18
- Reincidencia Crítica: Provocar accidentes de Categoría IV (destrozar la carrera de un rival) en dos Grandes Premios consecutivos de la liga.	18
- Toxicidad hacia la organización: Realizar declaraciones despectivas, destructivas o que devalúen el trabajo de los comisarios o la liga en los chats del juego o canales de Discord oficiales.	18
Categoría VI: El Bloque de Hierro (Acciones Intencionadas e Insultos)	19
Categoría VII: Expulsión Permanente (Baneo de por Vida)	19

Aclaraciones Técnicas Adicionales sobre las Sanciones:	19
6. MML RACING SERIES	20
a) Comisariado en Vivo (Live-Stewarding)	20
b) Sistema de Puntos de Penalización (Penalty-Points / PP)	20
7. REFERENCIAS REGULATORIAS	20

1. PREÁMBULO

Es responsabilidad absoluta e individual de todos los pilotos comportarse de manera respetuosa e íntegra tanto dentro como fuera de la pista. Con las competiciones y temporadas de **MML Racing**, ofrecemos un marco regulatorio profesional en el cual los usuarios pueden competir diariamente al más alto nivel.

No obstante, el disfrute del simracing y el espíritu deportivo deben ser la prioridad de cada uno de nosotros. Por este motivo, proporcionamos este conjunto de reglas estrictas, garantizando que nuestros valores sociales y principios éticos se practiquen de forma efectiva en el asfalto. Como comunidad oficial de automovilismo virtual en España, defendemos la inclusión y la diversidad, y trabajamos para ofrecer a cada piloto la mejor experiencia de carrera posible.

2. REGLAS GENERALES

Cada piloto registrado en las competiciones de MML Racing se compromete formalmente a cumplir con el presente reglamento. Las violaciones contra estas normas serán penalizadas de forma rigurosa y pueden llevar a la exclusión total y definitiva de nuestros servicios e infraestructura, dependiendo de la gravedad de la ofensa.

2.1. Nombres de Pilotos, Equipos y Fotos de Perfil

- **Formato del Nombre:** Todos los pilotos están obligados a utilizar un nombre normal y real dentro del simulador y en canales oficiales de Discord. El formato obligatorio debe contener el Primer Nombre y el Apellido del usuario.
- **Restricciones de Caracteres:** No está permitido el uso de números, signos de puntuación o caracteres especiales en el nombre visible en Discord.
- **Contenido Inapropiado:** Quedan estrictamente prohibidas las palabras ofensivas, racistas, xenófobas o insultantes en el nombre. Asimismo, se prohíbe terminantemente cualquier logotipo, asset o imagen en el perfil que sea ofensiva, racista, que glorifique la guerra o que resulte insultante.
- **Seudónimos y Figuras Públicas:** Los apodos típicos de internet, nombres "troll" o aquellos que hagan referencia directa a nombres de figuras públicas reales (políticos, deportistas de élite, celebridades, etc.) están prohibidos. La administración de MML Racing se reserva el derecho exclusivo de decidir si un nombre que no se corresponda con el nombre real del piloto es admitido o no dentro de la plataforma.
- **Publicidad en Nombres:** Al igual que en el automovilismo real, los nombres de los pilotos y de los equipos no pueden contener añadidos, sufijos o prefijos que se utilicen con fines publicitarios no autorizados. Los nombres de los equipos no pueden consistir exclusivamente en una dirección URL o sitio web.
- **Derechos de Transmisión y Estadísticas:** Al participar en las competiciones de MML Racing y aceptar este Código de Conducción, el piloto cede a la organización el derecho de utilizar de forma permanente sus nombres y marcas de equipo en las transmisiones en vivo (live broadcasts), para fines estadísticos en el sitio web oficial o en cualquier otra plataforma de la liga.

- Sincronización Obligatoria: Cada piloto debe asegurarse de que el nombre configurado dentro del juego coincida exactamente, carácter por carácter, con el nombre registrado en la plataforma/sitio web de MML Racing, ya que las limitaciones del servidor impiden que este proceso se realice de forma automatizada.

2.2. Cuentas Múltiples

- Prohibición de Cuentas Duplicadas: En MML Racing está estrictamente prohibido que un piloto registre, posea o utilice más de una cuenta activa en la plataforma. Las cuentas secundarias, comúnmente denominadas cuentas *Smurf*, no están permitidas bajo ninguna circunstancia.
- Uso Compartido: Esta prohibición se extiende rigurosamente al hecho de compartir una cuenta personal con otro usuario, permitiendo que un tercero compita bajo la identidad del titular.
- Consecuencias y Sanciones: En caso de detectarse una violación a esta norma, la administración de MML Racing se reserva el derecho de excluir de manera completa, inmediata y permanente de todos nuestros servicios tanto a las cuentas secundarias involucradas como a la cuenta principal del usuario.

2.3. Hardware, Software y Conexión a Internet

- Requisitos Mínimos de Estabilidad: Es obligación e integridad de cada piloto disponer de un hardware, software y una conexión a internet con las prestaciones suficientes para garantizar una conducción segura y predecible en pista.
- Intervención de la Organización: En el caso de que la administración o los comisarios detecten anomalías técnicas que pongan en riesgo la seguridad de la sesión (tales como un ping excesivamente alto, pérdida severa de paquetes/packet loss, tirones visuales, dispositivos de entrada mal configurados o software incompatible), MML Racing retiene el derecho exclusivo de excluir a dichos pilotos de la participación en los eventos.
- Levantamiento de la Restricción: Esta exclusión se mantendrá vigente de forma preventiva hasta que el piloto demuestre que los problemas técnicos han sido subsanados en su totalidad.

2.4. Dispositivos de Entrada

- Libertad de Elección: Se permite el uso de cualquier tipo de dispositivo de entrada (volantes, pedales, mandos, teclados, etc.) para competir en la plataforma.
- Condición de Uso: El uso de cualquier periférico está condicionado a que permita al piloto mantener un control total sobre el vehículo y realizar una conducción segura que no ponga en riesgo de manera innecesaria a los demás participantes.

2.5. Diseños de Vehículos (Liveries)

- Diseños Permitidos: Se autoriza el uso tanto de los diseños de pintura provistos por defecto en el simulador como de los diseños personalizados (*custom liveries*).
- Contenido Prohibido: La exhibición de cualquier diseño, logotipo, patrocinador o elemento visual que contengan material ofensivo, racista, discriminatorio o de índole política está terminantemente prohibida.
- Sanción por Incumplimiento: Cualquier infracción relacionada con el contenido visual de los vehículos resultará en la aplicación de una expulsión permanente e inmediata de la liga.

2.6. Ayudas de Conducción

- Restricciones del Servidor: Más allá de las configuraciones y asistencias que la organización desactive directamente en el lado del servidor para cada campeonato (las cuales pueden consultarse en los canales de información oficial), las ayudas de conducción que estén disponibles por defecto en la simulación correspondiente están permitidas.
- Configuración Personal: Cada piloto es libre de utilizar y ajustar sus propios parámetros dentro de los límites técnicos establecidos por el servidor de la carrera.

2.7. Preparación de la Carrera

- Obligación de Entrenamiento: Cada piloto tiene el deber de prepararse de manera suficiente y exhaustiva antes de inscribirse en un campeonato y/o participar en una carrera.
- Prevención de Riesgos: Esta preparación es obligatoria para garantizar que el piloto conozca las referencias del circuito y el comportamiento del vehículo, evitando así provocar situaciones de peligro innecesarias para el resto de los participantes.

2.8. Modificaciones y Trampas (Cheating)

- Prohibición Absoluta: Cualquier forma de modificación no autorizada, hack, software malicioso o trampa (*cheating*) está estrictamente prohibida.
- Explotación de Errores: Asimismo, no se permite bajo ningún concepto el aprovechamiento de fallos del software (*bugs*) o vacíos técnicos del simulador con el fin de obtener una ventaja competitiva sobre los demás pilotos.

2.9. Datos de Telemetría (Garage61)

- Derecho de Solicitud: La organización de MML Racing se reserva el derecho exclusivo de exigir a cualquier piloto la entrega de sus datos de telemetría (Garage61) en casos individuales, ya sea bajo sospecha de irregularidades o mediante inspecciones aleatorias de rutina.
- Plazo de Conservación: Los pilotos deben almacenar y mantener disponibles los datos de telemetría de sus carreras por un período máximo de 72 horas tras la finalización del evento.
- Consecuencias por Incumplimiento: Si un piloto muestra un comportamiento sospechoso en pista y no es capaz de proporcionar la telemetría solicitada por los comisarios para las carreras bajo investigación, la organización procederá a la eliminación de todos los puntos de competición obtenidos en dicha carrera, pudiendo derivar en una expulsión permanente y la pérdida total de los puntos del campeonato.

2.10. Problemas Técnicos

- Responsabilidad del Usuario: Es responsabilidad única e individual de cada piloto verificar con la debida antelación si su sistema se encuentra en condiciones óptimas para participar en la carrera.
- Cancelación de Registro: En caso de sufrir inconvenientes técnicos de última hora (tales como fallos de hardware, actualizaciones imprevistas de Windows, Steam o caídas de la conexión a internet) u obligaciones personales, el piloto debe darse de baja del evento de forma independiente y dentro de los plazos establecidos, evitando así penalizaciones automáticas o la pérdida de su valoración en el sistema interno de MML Racing.
- Incidencias en el Servidor de la Liga: Si una sesión oficial no se inicia de la manera habitual debido a problemas técnicos internos en la infraestructura de MML Racing, los pilotos inscritos deberán esperar un margen mínimo de 10 minutos ante un posible inicio retrasado de la sesión. Si este retraso provoca solapamientos involuntarios con eventos o carreras posteriores en su agenda, el piloto deberá gestionar su baja de los siguientes compromisos de manera independiente.

2.11. Conducta Antideportiva

- **Evaluación de Acciones:** Cualquier acción, maniobra o comportamiento que la organización determine que atenta contra el espíritu deportivo, el juego limpio o el respeto mutuo será sancionada de forma severa.
- **Jurisdicción Ampliada:** El hecho de que una acción antideportiva específica no se encuentre detallada de manera explícita en este Código de Conducta no la exime de castigo; los comisarios tienen la facultad de juzgarla y aplicar la penalización correspondiente según el daño causado.

2.12. Eventos No Definidos

- **Resolución de Conflictos Extraordinarios:** Si durante el transcurso de una temporada o evento oficial ocurren imprevistos, problemas técnicos o disputas que no estén explícitamente contemplados o definidos en este reglamento, la resolución quedará en manos exclusivas de la Comisión de Carreras de MML Racing.
- **Inapelabilidad:** Las decisiones tomadas por dicha comisión ante estos vacíos legales serán definitivas, vinculantes y de obligado cumplimiento para todos los participantes.

2.13. Publicidad de Terceros

- **Restricción de Promoción:** Queda estrictamente prohibido realizar publicidad activa, promoción o difusión de otras plataformas, ligas, eventos externos, comunidades o empresas ajenas a la organización dentro de nuestros canales oficiales.
- **Excepciones Autorizadas:** Las únicas excepciones permitidas a esta norma son los logotipos de patrocinadores integrados de forma orgánica en los diseños de los vehículos (*liveries*) y los nombres oficiales de los equipos registrados. Cualquier otro tipo de publicidad requerirá una autorización previa y por escrito de la administración de MML Racing.

2.14. Cambios en el Reglamento

- **Facultad de Modificación:** La organización se reserva el derecho absoluto de modificar, enmendar, suprimir o ampliar cualquiera de las normas expuestas en este documento si las necesidades de la competición así lo requieren.
- **Aplicación en Temporada:** Dichas modificaciones podrán entrar en vigor incluso si hay una temporada o campeonato activamente en curso. Todos los cambios normativos serán anunciados de manera obligatoria y transparente a través de nuestro servidor oficial de Discord y la plataforma web de la liga.

2.15. Abuso del Sistema de Calificación (iRating/SafetyRating)

- **Prohibición de Manipulación:** Cualquier manipulación deliberada del sistema de emparejamiento, rendimiento o puntuación (incluyendo la práctica conocida como "*Elo Tanking*", que consiste en perder iRating de forma intencionada para competir contra pilotos de menor nivel) está estrictamente prohibida.
- **Sanciones Asociadas:** Los pilotos que sean detectados alterando artificialmente sus estadísticas de rendimiento o seguridad serán sancionados inmediatamente con la suspensión y el veto temporal o permanente de MML Racing..

3. COMPORTAMIENTO EN PISTA

El objetivo primordial de MML Racing es proporcionar a todos los participantes una experiencia de simracing competitiva y divertida. Exigimos de manera obligatoria que cada piloto se comporte con el máximo respeto en el asfalto.

Nuestra comunidad es diversa y cuenta con pilotos de diferentes niveles y habilidades; por tanto, cada una de las reglas descritas a continuación debe ser respetada estrictamente por todos los usuarios, sin importar su experiencia o veteranía.

3.1. Comportamiento durante la Clasificación (Qualifying)

- **a) Prioridad en Vuelta Rápida:** En el caso de clasificaciones abiertas, todo piloto que se encuentre realizando una vuelta de salida (*Out-Lap*) o una vuelta de regreso a boxes (*In-Lap*) está obligado a ceder la trazada de competición de manera inmediata y limpia a cualquier piloto que se aproxime en vuelta rápida (*Hot Lap*). Es responsabilidad del piloto en vuelta no lanzada prestar especial atención a sus retrovisores y al relative, actuando con total precaución.
- **b) Gestión del Espacio:** Cada piloto es responsable absoluto de gestionar y dejar una distancia prudencial con el coche que le antecede antes de iniciar su intento de clasificación. Esto se exige para evitar que alcances al piloto de adelante en mitad de tu vuelta rápida, arruinando el intento de ambos.
- **c) Defensa Prohibida en Clasificación:** Un piloto que se encuentre en una vuelta rápida válida (*Hot Lap*) no está obligado a ceder su espacio ni apartarse ante la llegada de un piloto más rápido. No obstante, bajo ninguna circunstancia se permite defender la posición durante la clasificación.
- **d) Interferencias de Pilotos Rápidos:** Si un piloto más rápido alcanza a un piloto más lento que también se encuentra en una vuelta rápida válida, el piloto de atrás no podrá estorbar, presionar de forma indebida ni interferir en la trazada del piloto precedente. *Excepción Multiclase:* En las carreras con formato multiclase, los vehículos de la categoría superior (más rápida) tienen permitido adelantar a los de la categoría inferior (más lenta) siempre que lo hagan de manera limpia y segura.
- **e) Recortes Deliberados (Track Cutting):** Acortar el circuito de manera intencionada —incluyendo el uso de variantes o escapatorias de trazados alternativos— para obtener una ventaja en el tiempo de vuelta o para acelerar el proceso de calentamiento está prohibido y se sancionará de inmediato como conducta antideportiva.

3.2. Comportamiento en Carrera

- **a) Procedimiento de Salida:** El procedimiento de salida especificado por la organización (incluyendo el mantenimiento de la posición asignada y la velocidad reglamentaria) debe cumplirse estrictamente durante toda la vuelta de formación y, de manera crítica, en los instantes previos a la bandera verde. La velocidad máxima permitida en la fase de formación será la que dicta el Safety Car. Está terminantemente prohibido dejarse caer deliberadamente hacia atrás (con el fin de realizar retos tipo "*last to first challenge*"), realizar deceleraciones impredecibles, dar frenazos o cambiar de trayectoria de forma errática.
- **b) Responsabilidad del Adelantamiento:** El piloto que realiza la maniobra de adelantamiento es el responsable absoluto de que este se ejecute de manera limpia y segura. No obstante, ambos pilotos involucrados deben mantener una atención plena y ser considerados el uno con el otro mientras la maniobra se esté llevando a cabo.
- **c) Lanzamientos Temerarios (Divebombs):** Queda estrictamente prohibido realizar maniobras de frenado tardías, temerarias o peligrosas (*divebombs*) sobre otro piloto, independientemente de si la maniobra es para disputar una posición de carrera o para superar a un coche rezagado (*lapped car*).
- **d) Respeto del Espacio en Paralelo:** Durante una lucha cuerpo a cuerpo, los pilotos tienen la obligación de otorgarse mutuamente el espacio suficiente en pista (el ancho mínimo de un coche). Forzar a otro vehículo a salirse de los límites de la pista o embestirlo de manera intencionada está completamente prohibido.
- **e) Defensa en Recta y Zona de Frenado:** Cualquier piloto que defienda su posición en una recta aproximándose a una zona de frenado puede hacer uso de todo el ancho de la pista en su cambio de carril, siempre y cuando no exista ya una "**parte significativa**" del coche que intenta adelantar en paralelo al suyo. En caso de que ya exista ese paralelo, el piloto defensor no podrá abandonar su línea de trayectoria sin una razón plenamente justificada. Para evitar cualquier tipo de duda o vacío legal, se define "**parte significativa**" cuando la parte frontal del coche que intenta adelantar se encuentra, como mínimo, a la altura de la rueda trasera del coche precedente.
- **f) Cambios de Trayectoria Permitidos:** Durante una disputa por posición, el piloto que va por delante tiene derecho a realizar **un único cambio de trayectoria** para defenderse. Este movimiento defensivo debe realizarse con la debida antelación.

Está prohibido reaccionar tarde al movimiento previo del atacante cuando este se encuentra directamente en el rebufo (*blocking*). Asimismo, se prohíben de forma tajante los cambios de línea múltiples para romper el rebufo (*weaving*) y los cambios de trayectoria dentro de la zona de frenado (*moving under braking*).

- **g) Maniobras Prohibidas de Contacto y Frenado:** Quedan estrictamente prohibidas las siguientes conductas antideportivas en pista:
 - **"Brake-testing":** Dar un frenazo repentino, brusco e innecesario delante de otro vehículo.
 - **"Chopping":** Cambiar de carril o cerrarse bruscamente hacia la trazada a pesar de que todavía exista un paralelo o solapamiento físico entre ambos vehículos.
 - **"Bump and Run":** Golpear deliberadamente la parte trasera del oponente para desestabilizarlo o desplazarlo, impidiéndole tomar la curva de manera correcta para ganar la posición.

- **h) Uso del Carril de Boxes (Pit Lane):** Dentro del pit lane, los pilotos deben circular por el carril rápido o de tránsito (*fast lane*, el carril que discurre directamente pegado al muro de boxes) durante el mayor tiempo posible. En caso de que el incumplimiento de esta norma genere molestias, obstrucciones o incidentes, los comisarios aplicarán advertencias o penalizaciones según la gravedad de la situación. Los vehículos que ya se encuentren circulando por el carril rápido (*fast lane*) tienen absoluta prioridad de paso.

- **i) Línea de Salida de Boxes y Límites:** Está terminantemente prohibido cruzar la línea continua de salida de boxes para los pilotos que se reincorporan a la pista. Asimismo, se deben respetar de forma estricta los límites de pista dentro del área del carril de incorporación; rebasar dichos límites tras realizar una parada en boxes se sancionará de manera directa con una penalización. Además de la sanción automática que impone el propio simulador.

- **j) Reincorporación desde Boxes:** Los pilotos que abandonan el pit lane deben asegurarse de no obstaculizar ni poner en peligro a los coches que ya transitan por la pista. En determinados circuitos donde la salida de boxes interfiere directamente con la trazada de competición (por ejemplo, Spa-Francorchamps o Donington Park), puede ser obligatorio que el piloto que sale de boxes abandone deliberadamente la trazada ideal para permitir que los demás coches continúen su marcha sin obstrucciones.

- **k) Conducción en Sentido Contrario:** Conducir en sentido contrario al de la carrera o de la marcha oficial de la sesión está completamente prohibido bajo cualquier circunstancia.
- **l) Uso de Ráfagas de Luces (Flashing Headlights):** El uso de las ráfagas de luces está permitido para advertir de tu presencia a un vehículo rezagado o doblado. Durante una batalla directa por posición, se autoriza su uso de forma moderada para señalar al piloto precedente que posee un ritmo superior. Sin embargo, el uso excesivo, abusivo o intimidatorio de las ráfagas de luces está prohibido y será motivo de advertencia o penalización por parte de los comisarios.
- **m) Gestión en Carreras Multiclase:** En los eventos multiclase, el piloto del vehículo de la categoría superior (más rápida) es el responsable absoluto de efectuar los adelantamientos a los coches de categorías inferiores (más lentos) en zonas seguras. Se debe tener en cuenta que cada piloto está compitiendo al límite de las capacidades de su coche y disputando sus propias posiciones de clase. Los lanzamientos temerarios (*divebombs*) al final de una zona de frenado o en el vértice de una curva sobre un coche de otra categoría están prohibidos y se penalizarán rigurosamente si provocan un accidente. Los pilotos de la categoría más lenta tienen derecho a mantener su trazada ideal; por lo tanto, el coche más rápido debe encontrar la vía para adelantar con seguridad. Cuando un coche de la categoría rápida se encuentre inmediatamente detrás, el piloto del coche lento debe mantenerse predecible sobre la trazada y evitar cambios bruscos de dirección. Los accidentes derivados de comportamientos erráticos o impredecibles por parte del coche lento podrán ser penalizados.
- **n) Gestión de la Bandera Azul:** Todos los pilotos deben respetar estrictamente las banderas azules. Bajo bandera azul, está prohibido defender la posición frente al coche que viene doblándote y se debe mantener una trayectoria predecible. En el caso de doblaje, el piloto doblado debe facilitar el adelantamiento utilizando una sección adecuada del circuito (por ejemplo, las rectas en Mount Panorama son zonas idóneas, mientras que la sección revirada de la colina no lo es). No es obligatorio aminorar ritmo de carrera pero sí facilitar siendo predecible.

- **o) Gestión de la Bandera Amarilla:** Las banderas amarillas deben ser respetadas por todos los pilotos, quienes están obligados a aplicar una conducción cautelosa al transitar por la zona afectada. Bajo situación de doble bandera amarilla, está estrictamente prohibido realizar adelantamientos. La única excepción permitida es adelantar a los vehículos que estén directamente involucrados en el accidente o detenidos en la pista.
- **p) Procedimiento en Caso de Accidente:** Si un piloto se ve involucrado en un accidente, debe clavar y mantener presionados los frenos de manera inmediata, evaluando la situación, con el fin de evitar convertirse en un obstáculo móvil e impredecible para los demás usuarios. Si el vehículo se detiene por completo sobre el asfalto, el piloto tiene la obligación de esperar inmóvil hasta que sea totalmente seguro reanudar la marcha sin interferir con el tráfico restante.
- **q) Vehículos Críticamente Dañados:** Si un coche resulta tan dañado a consecuencia de un impacto que le impide rodar con total seguridad hacia los boxes, el piloto debe estacionar el vehículo en un lugar seguro fuera de la pista y regresar al garaje presionando el botón "Escape". Queda prohibido quedarse detenido de forma prolongada en los márgenes de la pista si esto provoca la salida innecesaria de banderas amarillas en ese sector.
- **r) Reincorporación a la Pista (Re-join):** Cualquier piloto que se haya salido de los límites de la pista o haya trompeado solo podrá reincorporarse al asfalto si la maniobra no representa ningún peligro u obstrucción para los demás competidores. El tráfico en pista tiene absoluta prioridad.
- **s) Ventajas por Salidas de Pista:** Dependiendo de las circunstancias de la acción, se impondrán sanciones severas a cualquier piloto que obtenga una ventaja permanente (ya sea en tiempo o en posición) tras haber abandonado los límites de la pista.
- **t) Comportamiento Tras Cruzar la Meta:** Una vez cruzada la línea de meta al finalizar la carrera, los pilotos deben seguir prestando máxima atención a su entorno. Está prohibido realizar deceleraciones bruscas e inmediatas, dar frenazos o ejecutar maniobras erráticas justo después de la bandera a cuadros. El vehículo debe conducirse y estacionarse en un lugar seguro a un costado de la pista donde no estorbe al resto de coches que aún finalizan su carrera. Las colisiones innecesarias post-carrera serán penalizadas, aunque sea el mismo piloto contra las protecciones.

- **u) Límites de Pista (Track Limits):** Los límites de la pista deben ser respetados de manera rigurosa. El propio simulador, como norma general, delimita el extremo de la pista. Cortar la pista deliberadamente en zonas donde el sistema de sanción automática del simulador no registre infracción será penalizado por los comisarios como conducta antideportiva.

- **v) Restricciones del Botón de Reset:** Tras sufrir un accidente, salida de pista o avería, queda estrictamente prohibido utilizar cualquier botón de "reset" o teletransporte automático para devolver el coche a box, a no ser que sea estrictamente necesario. Asimismo, provocar de manera intencionada una situación de Full Course Yellow (FCY) o coche de seguridad está completamente prohibido y será sancionado con máxima severidad.

4. COMPORTAMIENTO FUERA DE LA CARRERA

En **MML Racing** exigimos que todos los miembros respeten de forma estricta nuestros estándares sociales y valores comunitarios. Cada piloto debe contribuir activamente a mantener un ambiente sano, competitivo y profesional. Por este motivo, las siguientes instrucciones de comportamiento son de obligado cumplimiento. Cualquier violación o desprecio a estas normas —ya sea a través del chat de texto/voz dentro del juego, el chat de la plataforma web o el servidor oficial de Discord— será sancionada con severidad en función de la gravedad de la ofensa, pudiendo conllevar la exclusión y el veto definitivo de toda nuestra plataforma.

- **a) Prohibición de Insultos:** Quedan estrictamente prohibidos los insultos, faltas de respeto, menosprecios o burlas de cualquier tipo entre pilotos o hacia el cuerpo de la organización.
- **b) Tolerancia Cero a la Discriminación:** Cualquier declaración, comentario o comportamiento de índole discriminatorio, racista, homófobo o xenófobo está completamente prohibido. El incumplimiento de esta norma se penalizará de forma automática y categórica con una expulsión y baneo de por vida (*lifetime ban*).
- **c) Contenido Político y Teológico:** Está prohibido difundir, debatir o propagar contenido político, ideológico o religioso dentro de los canales de la liga. En caso de detectarse comentarios de carácter radical, extremista o que busquen la polarización de la comunidad, la sanción será la expulsión permanente de la plataforma.
- **d) Acoso y Conductas Hostiles:** Las actitudes hostiles, el acoso sistemático hacia otros pilotos o cualquier comportamiento intimidatorio fuera del asfalto serán perseguidos y sancionados con la máxima rigurosidad por la administración.
- **e) Regulación del Chat del Juego (In-Game Chat):**
 - El uso del chat de texto dentro del simulador está permitido exclusivamente durante las sesiones de entrenamientos libres (*Free Practice*).
 - Durante las sesiones oficiales de **Clasificación y Carrera**, el uso del chat de texto dentro del juego está **estrictamente prohibido** para evitar distracciones visuales a los pilotos en pista.
 - Para discutir cualquier tipo de incidencia o lance de carrera de forma bilateral, los pilotos deberán hacer uso exclusivo del sistema de tickets de los canales habilitados en Discord una vez finalizado el evento.
 - Excepción post-carrera: Una vez que todos los vehículos hayan cruzado la línea de meta, se autoriza el uso del chat del juego y chat general de Diacoed únicamente para escribir frases cortas de cortesía deportiva (por ejemplo: "*buena carrera*", "*gg*", "*gracias por la limpieza*", etc.).

5. REPORTES Y PENALIZACIONES

En caso de ocurrir un incidente en pista, los pilotos tienen el derecho y la oportunidad de utilizar el formulario oficial de reclamaciones descargado a través de la plataforma web de **MML Racing** (en la sección correspondiente de “Normativas”).

- **Período de Enfriamiento (Cooldown):** Para evitar reclamaciones impulsivas o basadas en la frustración del momento, el sistema permitirá abrir un reporte únicamente después de que hayan transcurrido **2 horas** desde la finalización oficial de la carrera. Todo ticket presentado anteriormente a ese periodo de tiempo, sin formulario y/o sin pruebas sólidas existentes se cancelará de forma automática.
- **Revisión de Oficio:** Una vez enviado el reporte con su respectivo metraje de vídeo, este será revisado, analizado y juzgado de manera independiente por la Comisión de Carreras de MML Racing.
- **Notificación Oficial:** Tras emitirse el veredicto, ambos pilotos involucrados recibirán una notificación formal detallando la resolución del caso y la penalización aplicada si corresponde.
- **Inapelabilidad:** Las sanciones aplicadas por la Comisión de Carreras no serán discutidas con los pilotos a posteriori. Cada piloto recibirá un escrito explicativo fundamentando los motivos técnicos de la penalización.
- **Agravante por Reincidencia:** En caso de que un piloto acumule demasiadas penalizaciones dentro de un período corto de tiempo, la organización se reserva el derecho de incrementar la gravedad de la sanción de forma discrecional.

TABLA DE PENALIZACIONES ESTÁNDAR

MML Racing aplica un sistema de penalizaciones progresivo estructurado en función del daño causado y la intencionalidad de la acción:

Categoría I: Infracciones de Procedimiento y Conducción Leve (+15 Segundos)

1. Uso no autorizado del chat: Utilizar el chat de texto o de voz dentro del juego para funciones no permitidas o discutir incidentes durante la clasificación oficial o la carrera.
2. Incumplimiento de banderas azules: Ignorar de manera continuada los avisos de bandera azul o defender la posición estando en condición de doblado superando el límite de 3-4 curvas estipulado.

Categoría II: Maniobras Antideportivas en Pista (+30 Segundos)

Acciones de pilotaje peligrosas o defensas ilegales que alteran la integridad competitiva en rectas o zonas de frenado.

1. Moving under braking: Cambiar de trayectoria de forma antirreglamentaria dentro de la zona de frenado.
2. Blocking: Reaccionar de manera tardía o brusca con el único fin de taponar al rival que viene aprovechando el rebufo.
3. Weaving: Realizar múltiples cambios de trayectoria en recta para romper el rebufo del coche perseguidor (máximo un movimiento permitido).
4. Ganancia ilegal de pista: Obtener una ventaja permanente y significativa mediante el recorte de los límites del circuito (track limits) de forma no intencionada sin devolver la posición.

Categoría III: Contactos con Perjuicio Menor (+45 Segundos)

Incidentes provocados por exceso de optimismo o agresividad donde se desplaza o perjudica al rival, pero ambos vehículos pueden continuar en pista sin daños críticos.

1. Colisión evitable ligera: Provocar un contacto que cause un perjuicio directo en la posición de otro piloto (ej. sacarlo de la trazada), sin llegar a destrozarle el coche/monoplaza.
2. Forzar fuera de pista: Empujar o arrastrar a otro vehículo fuera de los límites legales de la pista durante una maniobra de paralelo.
3. Negligencia en Boxes / Qualy: Mostrar un comportamiento imprudente en la sesión de clasificación o exceder el límite de velocidad en el pitlane durante la misma.
4. Contacto en Pit Exit: Provocar una colisión con un vehículo que se encuentra saliendo o entrando legalmente a su carril de boxes.

Categoría IV: Destrozar la carrera de otro piloto (5 puestos de sanción de Parrilla)

Se aplica ante cualquier colisión donde el piloto afectado sufra daños graves (aerodinámica rota, dirección doblada), se vea obligado a abandonar, o tenga que solicitar asistencia en boxes (Towing / Fast Repair) perdiendo la vuelta.

- Provocar una colisión que cause daños críticos o el abandono directo de otro participante.
- Reincorporación Kamikaze (Unsafe Re-join): Realizar una incorporación a pista de forma insegura tras un trompo o salida que termine provocando un accidente con otros vehículos.
- Negligencia bajo bandera amarilla: Ignorar las banderas amarillas en pista (no levantar el pie) y, consecuentemente, colisionar contra vehículos ya accidentados o detener el tráfico.
- Incidente en la Primera Vuelta (Lap 1): Provocar una colisión o melé durante el transcurso de la primera vuelta por pasarse de frenada (divebomb sin control) o exceso de agresividad.
- Infracción bajo Coche de Seguridad: Infringir cualquier norma o procedimiento bajo régimen de Full Course Yellow (FCY) o realizar un uso indebido del botón de "Reset" (Esc a boxes de forma ilegal).

Categoría V: Suspensiones por Conducción Temeraria o Reincidencia

Gestión directa desde el comité organizador de MML Racing. Implica la prohibición absoluta de participar en cualquier servidor o campeonato de la liga durante el tiempo estipulado.

DSQ de la carrera + 1 Carrera de Suspensión (No corre el siguiente GP) si:

- Big One masivo: Provocar una colisión múltiple en pista donde se vean involucrados un mínimo de 4 vehículos por culpa directa del infractor.
- Bloqueo intencionado en Qualy: Obstruir a propósito a un rival durante su vuelta rápida de clasificación o ralentizar el tráfico en pista para perjudicarlo.
- Acumulación por conducción sucia: Provocar 3 o más colisiones punibles dentro de una misma carrera regular de duración estándar, o 6 o más en eventos de larga duración (Endurance).

DSQ de la carrera + 2 Carrera de Suspensión (No corre el siguiente GP) si:

- Manipulación del Pace Car: Provocar deliberadamente una situación de Full Course Yellow (FCY) o coche de seguridad para beneficio propio o de equipo.
- Reincidencia Crítica: Provocar accidentes de Categoría IV (destrozar la carrera de un rival) en dos Grandes Premios consecutivos de la liga.
- Toxicidad hacia la organización: Realizar declaraciones despectivas, destructivas o que devalúen el trabajo de los comisarios o la liga en los chats del juego o canales de Discord oficiales.

Categoría VI: El Bloque de Hierro (Acciones Intencionadas e Insultos)

Cualquier acción donde los comisarios demuestren mala fe, venganza en pista (retaliation) o agresión verbal directa a un compañero o miembro del Staff técnico de MML conlleva la Descalificación (DSQ) de la prueba y la congelación de la licencia dentro de MML Racing:

INFRACCIÓN	1ra INFRACCIÓN	2da INFRACCIÓN	3ra INFRACCIÓN
Choque intencionado	30 días de suspensión	60 días de suspensión	365 días de suspensión
Insultos directos o vejaciones	14 días de suspensión	30 días de suspensión	365 días de suspensión

Categoría VII: Expulsión Permanente (Baneo de por Vida)

Dirección de MML Racing aplicará la rescisión total de la cuenta de usuario y el veto indefinido en todas sus plataformas ante las siguientes conductas intolerables:

- Realizar comentarios, insultos o manifestaciones de carácter discriminatorio, racista, homófobo o xenófobo en chats, transmisiones o redes asociadas.
- Difundir mensajes de índole extremista, radical, política, ideológica o teológica que alteren la convivencia comunitaria de la liga.
- Provocar una colisión intencionada en circunstancias calificadas de extrema gravedad que pongan en peligro la continuidad del campeonato.
- Ban Evasion: Intentar saltarse cualquiera de las suspensiones anteriores participando en eventos oficiales con cuentas secundarias de iRacing o prestando la identidad

Aclaraciones Técnicas Adicionales sobre las Sanciones:

- **Aplicación de las Suspensiones (*):** Las suspensiones temporales de MML Racing entran en vigor de manera inmediata una vez que la Comisión de Carreras procesa y publica la resolución del reporte. La duración indicada se contabiliza en días completos, sumándose al día en curso en el que se dictaminó el fallo. El bloqueo se levantará de forma automática (sin necesidad de consulta previa con los comisarios) a las 00:00 GMT/UTC del día de vencimiento.

6. MML RACING SERIES

Adicionalmente a las regulaciones generales expuestas en los capítulos anteriores de este Código de Conducta, se aplicarán las siguientes normas especiales y de carácter estricto para las carreras correspondientes a nuestras **Series**:

a) Comisariado en Vivo (Live-Stewarding)

- En el primer split o división de honor (*Split 1*) de las Series Pro, todos los incidentes de carrera que involucren un contacto físico entre dos o más vehículos serán revisados de forma automática y en tiempo real por el Comité de Carreras de MML Racing durante el desarrollo de la prueba.
- Si los comisarios en vivo lo consideran necesario, aplicarán de manera inmediata sanciones, tales como penalizaciones de tiempo añadido.
- Todos los lances, roces o accidentes que hayan incluido un contacto físico entre coches serán gestionados y juzgados única y exclusivamente por los comisarios tras el desarrollo de la carrera, no siendo reclamables a posteriori.
- Para todas las divisiones o categorías inferiores, el sistema de reclamaciones se mantendrá idéntico al de las temporadas regulares: mediante el formulario web oficial, el período de enfriamiento de 2 horas y la aportación del vídeo de prueba.

b) Sistema de Puntos de Penalización (Penalty-Points / PP)

Para todas las infracciones cometidas dentro del marco de las Series Pro —independientemente de si son sancionadas de forma inmediata por los comisarios o mediante el formulario de reportes posterior— se asignarán **Puntos de Penalización (PP)** adicionales:

- **Efecto en la Tabla del Campeonato:**
 - Si un piloto acumula un total de **30 Pts** o más a lo largo de una misma temporada, se le descontará de forma automática un **10% del total de los puntos** obtenidos en el campeonato hasta ese momento.
 - Aquel piloto que muestre una conducta antideportiva persistente y llegue a acumular **50Pts** o más en una sola temporada, sufrirá la **pérdida total y eliminación completa de todos sus puntos** en la clasificación del campeonato.
- **Prohibición del Empuje por Rebufo (Bump-Drafting)** La práctica conocida como *Bump-Drafting* (consistente en empujar físicamente de forma reiterada o continua al vehículo precedente en las rectas para aumentar artificialmente la velocidad punta de ambos coches) está **estrictamente prohibida** en las Series de MML Racing, así como en cualquier otra serie oficial regulada por la organización. Esta acción se considera altamente peligrosa debido a la inestabilidad que provoca en los coches del simulador, por lo que es totalmente reportable y se sancionará de manera severa por el comisariado.

7. REFERENCIAS REGULATORIAS

Las normativas de comportamiento en pista, definiciones de paralelo legítimo, conducción defensiva y gestión de la seguridad descritas en este Código de Conducta no son arbitrarias. Con el fin de ofrecer una competición justa y con un estándar profesional, **MML Racing** adopta y adapta los criterios de los siguientes reglamentos oficiales del automovilismo internacional:

- **ADAC GT Masters - Regulations (2018):** Base fundamental utilizada para establecer las reglas de adelantamiento, la definición técnica de "parte significativa" de un vehículo en paralelo y los límites en los cambios de trayectoria para la defensa de la posición.
- **FIA International Sporting Code (Código Deportivo Internacional) - Appendix L (Chapter IV):** Normas estándar sobre el comportamiento de los pilotos en pista, el respeto a los límites del circuito (*track limits*), la prohibición de maniobras erráticas bajo frenada (*moving under braking*) y el procedimiento de reincorporación segura tras una salida.
- **Real Federación Española de Automovilismo (RFEDA) / FIA Multiclass Racing Standards:** Criterios estandarizados para la convivencia, prioridades y responsabilidades de paso entre vehículos de diferentes categorías en eventos con formato multiclase.

Nota de Aplicación: En caso de disputa o ambigüedad en la interpretación de una maniobra por parte de los pilotos, los comisarios de MML Racing recurrirán a los criterios deportivos y jurisprudencia de las normativas aquí referenciadas para emitir un veredicto definitivo.