

REGLAMENTO ESPECÍFICO

NORMATIVA TEMPORADA 1 - 2026

La comunidad MML (www.mmlracing.com), organizadora de campeonatos de simracing desde 2022.

MML Racing es una liga semi-profesional, aunque no por ello menos restrictiva en lo relativo a actitudes inaceptables tanto dentro como fuera de la pista, en la que lo fundamental es que todos sus integrantes puedan disfrutar de las carreras.

La Dirección de MML se reserva el derecho de admitir, rechazar o expulsar a cualquier piloto por fallar en su comportamiento de una manera no compatible con el estándar del Campeonato. Se aceptarán los pilotos según la calidad de sus conexiones; y es responsabilidad de los participantes asegurar que sus ordenadores, consolas y conexiones cumplen un estandarte óptimo para la jugabilidad del campeonato.

ACTUALIZACIÓN DE NORMATIVA - DOMINGO, 16 de agosto de 2026

CONTENIDOS

ACTUALIZACIONES DE REGLAMENTO	2
ELEGIBILIDAD, RESTRICCIÓN DE IRATING Y CONTROL DE IDENTIDAD	4
FORMATO DE EVENTO, ESTRUCTURA DE SESIONES Y CALENDARIO	6
SISTEMAS DE PUNTUACIÓN	7
NORMAS ESPECÍFICAS DE CONDUCTA EN PISTA Y ESTÁNDARES DE PILOTAJE	8
CALENDARIO OFICIAL, COCHE Y SETUPS	11
SISTEMA DE COMISARIADO, RECLAMACIONES Y CUADRO DE PENALIZACIONES	12
PREMIOS, RECONOCIMIENTOS Y REGULACIÓN DE ASCENSOS	15
PREMIOS, RECONOCIMIENTOS Y REGULACIÓN DE ASCENSOS	16
ANEXO TÉCNICO Y COMUNICACIÓN EN TRANSMISIONES	17

ACTUALIZACIONES DE REGLAMENTO

El presente Reglamento Específico regula de manera exclusiva el desarrollo, la estructura y los criterios de juzgamiento de la **MML Rookie Series**. Este documento actúa como un anexo técnico y deportivo articulado sobre la base del *Código de Conducta y Reglamento General de MML Racing*.

En caso de conflicto, ambigüedad o vacío normativo entre ambos redactados, prevalecerán las disposiciones de este Reglamento Específico para todo lo relativo a **MML Rookie Series**. Para cualquier situación no contemplada explícitamente en el presente texto, se aplicará de forma supletoria y directa lo estipulado en el Código de Conducta General de la liga.

Las normas contenidas en este documento son de obligado cumplimiento para todos los actores involucrados en la categoría, lo que incluye:

- **Pilotos inscritos:** Titulares, reservas o invitados (*wildcards*).
- **Jefes de equipo y personal técnico:** Representantes de los pilotos dentro de la infraestructura de la liga.
- **Comisarios y Staff de MML Racing:** Quienes velarán por la aplicación objetiva del reglamento.

La jurisdicción de este reglamento se extiende formalmente a:

1. **Entorno en pista:** Servidores oficiales de iRacing asignados a las sesiones de Prácticas Libres, Clasificación y Carrera.
2. **Canales de comunicación:** Servidor oficial de Discord de MML Racing, chats de voz, chat de texto integrado en la simulación *in-game* y sistema web de tickets de reclamación.
3. **Redes sociales y retransmisiones:** Cualquier declaración pública relativa al desarrollo del campeonato, rivales o decisiones del cuerpo de comisarios.

Aceptación del Reglamento

La formalización de la inscripción en la MML Rookie Series implica la lectura, comprensión y **aceptación incondicional** de este reglamento y del Código de Conducta General de MML Racing por parte del piloto.

El desconocimiento de estas normas no eximirá a ningún participante de su responsabilidad en caso de infracción, ni impedirá la aplicación estricta de las sanciones estipuladas por la Comisión de Carreras.

ELEGIBILIDAD, RESTRICCIÓN DE IRATING Y CONTROL DE IDENTIDAD

Criterios de Elegibilidad y Rango de iRating

MML Rookie Series está diseñada exclusivamente como una categoría de aprendizaje y desarrollo de nivel de entrada. Por ello, la participación queda estrictamente acotada por las métricas oficiales del simulador iRating:

- Límites de iRating: La inscripción está reservada únicamente a pilotos que mantengan un iRating (en las disciplinas correspondientes de *Sports Car* y *Formula*) comprendido entre los 700 iR y los 2100 iR en el momento exacto de formalizar la inscripción en la plataforma oficial de MML Racing.
- Progresión e Incremento de iRating durante la Temporada: Si un piloto supera la barrera de los 2100 iR a lo largo del desarrollo de la temporada en curso, se le permitirá completar dicha temporada hasta su finalización sin perder los puntos ni la plaza. No obstante, al término del campeonato, el piloto no podrá inscribirse en ediciones posteriores de la Rookie Series, debiendo dar el salto obligatorio a las divisiones superiores de MML Racing.
- iRating Mínimo de Seguridad: Todo participante deberá mantener una licencia válida y el nivel de iRating (iR) mínimo especificado en el hilo de información de la temporada en Discord. Pérdidas masivas de iRating que impliquen un descenso de licencia dentro del simulador podrán acarrear la suspensión preventiva de la plaza en MML Racing.

Prohibición Absoluta de Cuentas Secundarias y Smurfing

En consonancia con el artículo 2.2 del Código de Conducta General (*Cuentas Múltiples*), se establece una política de tolerancia cero frente a la alteración artificial del nivel competitivo de la parrilla:

- Definición de Smurf: Se considera *smurf* o cuenta secundaria a cualquier perfil de iRating utilizado por un piloto con un iRating real o principal superior a 2100 iR con el objetivo de competir en esta categoría de menor nivel.
- Suplantación de Identidad: Queda prohibida la cesión de cuentas personales para que terceros disputen sesiones oficiales en nombre del titular registrado (Art. 2.2).
- Régimen Sancionador: La detección de un piloto *smurf* o la suplantación de identidad conllevará la Expulsión Permanente e Inmediata (Categoría VII) de todas las plataformas, campeonatos e infraestructura de MML Racing, sanción que afectará tanto a la cuenta participante como a la cuenta principal del infractor y a cualquier colaborador (Art. 2.1 y 2.2).

Verificación de Identidad

Para velar por la limpieza del campeonato y respaldar el cumplimiento del artículo 2.9 del Reglamento General (*Datos de Telemetría*), se aplican las siguientes directrices técnicas:

- Sincronización del Nombre: El nombre configurado en la cuenta de iRacing debe coincidir exactamente, carácter por carácter, con el registrado en Discord y en la web oficial (Primer Nombre y Apellido real) (Art. 2.1). El incumplimiento de esta sincronización provocará la Descalificación (DSQ) directa de la sesión puntuable por imposibilidad de telemetría en el servidor (Art. 2.1).
- Conservación de Datos: Los participantes están obligados a conservar las telemetrías y repeticiones locales de sus carreras durante un periodo mínimo de 72 horas tras la bandera a cuadros (Art. 2.9).
- Inspecciones de Oficio: Los comisarios podrán solicitar la telemetría a cualquier piloto tras una carrera para verificar la ausencia de asistencias no autorizadas, manipulación técnica o discrepancias injustificadas de ritmo (Art. 2.9). La no entrega de la telemetría solicitada resultará en la eliminación automática de todos los puntos obtenidos en el evento (Art. 2.9).

FORMATO DE EVENTO, ESTRUCTURA DE SESIONES Y CALENDARIO

Cada evento oficial de la MML Rookie Series se desarrollará en una única jornada dentro de un servidor privado asignado por MML Racing. Los horarios exactos de apertura del servidor se publicarán en el canal oficial de Discord de la categoría. La estructura temporal de cada cita se compone de tres sesiones consecutivas:

Sesión 1: Entrenamientos Libres (Free Practice) – 5 Minutos

- **Objetivo:** Adaptación final a las condiciones de la pista, ajuste de hardware y verificación de estabilidad de conexión (ping/packet loss).
- **Chat:** Única sesión del evento donde se autoriza el uso moderado del chat de texto y voz *in-game* para fines técnicos o deportivos.

Sesión 2: Clasificación (Qualifying) – 10 Minutos (o 4 intentos)

- **Objetivo:** Determinación de la parrilla de salida.
- **Chat: Estrictamente prohibido** el uso del chat de texto o voz. El incumplimiento acarrea sanción de Categoría I (+15s).
- **Normativa Específica:** No se permite defender posición bajo ningún concepto. Los vehículos en vuelta de calentamiento (*Out-Lap*) o de entrada a boxes (*In-Lap*) deben ceder la trazada ideal a los coches en vuelta rápida (*Hot-Lap*).

Sesión 3: Carrera Principal (Race) – 25 Minutos (Formato Sprint)

- **Objetivo:** Sesión puntuable del Gran Premio.
- **Chat: Estrictamente prohibido** hasta que la totalidad de los participantes crucen la línea de meta.
- **Procedimiento de Salida:** Salida lanzada (*Rolling Start*).

SISTEMAS DE PUNTUACIÓN

Para premiar la regularidad y mitigar el impacto de fallos técnicos o ausencias justificadas (Art. 2.10), la clasificación general de la MML Rookie Series se regirá bajo el siguiente sistema:

POSICIÓN	PUNTOS	POSICIÓN	PUNTOS
1º	50 PTS	16º	15 PTS
2º	42 PTS	17º	14 PTS
3º	36 PTS	18º	13 PTS
4º	31 PTS	19º	12 PTS
5º	27 PTS	20º	11 PTS
6º	25 PTS	21º	10 PTS
7º	24 PTS	22º	9 PTS
8º	23 PTS	23º	8 PTS
9º	22 PTS	24º	7 PTS
10º	21 PTS	25º	6 PTS
11º	20 PTS	26º	5 PTS
12º	19 PTS	27º	4 PTS
13º	18 PTS	28º	3 PTS
14º	17 PTS	29º	2 PTS
15º	16 PTS	30º	1 PTS

NORMAS ESPECÍFICAS DE CONDUCTA EN PISTA Y ESTÁNDARES DE PILOTAJE

Procedimiento de Salida y Primera Vuelta (Lap 1 / T1)

Dado que el índice de incidentes en categorías de iniciación es elevado durante los primeros metros, se aplica un criterio de juzgamiento agravado para la primera vuelta:

- **Frenada con Margen de Seguridad:** Durante la aproximación a la Curva 1 (T1) en la primera vuelta, todos los pilotos están obligados a frenar **con mayor margen de distancia que en vuelta limpia** para absorber la compresión del pelotón.
- **Lanzamientos Temerarios en T1 (*Divebombs*):** Ganar posiciones apurando la frenada al límite por el interior cuando no exista un paralelo previamente consolidado antes de la zona de frenada se considerará conducción negligente.
- **Agravante por Múltiples Vehículos Implicados:** Provocar una colisión en la que afecte a 4 o más coches conllevará automáticamente una sanción de **Categoría IV (pérdida de 10 puestos en sanciones post-carrera)** o **Categoría V (suspensión de un evento)** en caso de colisión masiva (*Big One*). Lanzando así la única condición de SAFETY CAR que existe en la liga.

Procedimiento Oficial de Safety Car (SC)

La activación del Safety Car es una medida extraordinaria reservada exclusivamente para colisiones masivas (*Big One* / 4 o más vehículos implicados en un accidente).

- **Despliegue y Control:** La Dirección de Carrera/Comisarios activará la fase de SC de forma manual o mediante notificación oficial. Desde ese instante, queda estrictamente prohibido adelantar.
- **Velocidad de Referencia:** El líder de la carrera debe reducir progresivamente la velocidad y mantener un ritmo estable sin dar frenazos ni acelerones bruscos.
- **Agrupación de la Parrilla:** Todos los vehículos deben alinearse en fila de a dos (*Double File*) manteniendo una distancia máxima de 2 a 3 coches con el piloto de delante.
- **Gestión de Doblados:** Los coches doblados **no** podrán recuperar la vuelta perdida durante la fase de Safety Car a menos que el propio simulador lo autorice.
- **Procedimiento de Resalida (Green Flag):** Cuando el coche de seguridad apague las luces y se retire a la línea de boxes, el líder mantendrá el ritmo hasta que decida acelerar bajo la luz y bandera verde. La carrera se reanuda oficialmente en cuanto el líder abre gas; no se puede adelantar a ningún rival hasta cruzar la línea de meta/salida.

Reglas de Adelantamiento y Criterio de Paralelo Legítimo

Para evitar toques por falta de ángulo de visión o uso del rival como "apoyo" en curva (Art. 3.2.e):

- **Definición de Paralelo Consolidado:** Para que el piloto atacante tenga derecho a que se le respete el espacio en el vértice (*Apex*), deberá situar el **eje delantero de su vehículo al menos a la altura del habitáculo/piloto del rival antes de que este inicie la maniobra de giro (*Turn-In*)**. Si no alcanza dicha posición antes del giro, el atacante debe ceder la trazada y abortar el intento.
- **Regla del "Ancho de Coche":** Cuando exista un paralelo legítimo previa a la curva, el piloto defensor está obligado a dejar al menos **el ancho de un vehículo más el margen del piano** entre su trazada y el límite del asfalto (Art. 3.2.g). Está prohibido estrangular o empujar al rival fuera de la pista (*chopping*).

Límite de Incidencias e Infracciones Técnicas

Para garantizar una conducción limpia y el respeto en pista, la configuración del servidor de iRacing aplicará las siguientes restricciones automáticas:

- **Límite de Incidencias (Inc Limit):**
 - **Límite máximo por carrera:** 20x.
 - **Primer aviso / Sanción automática:** Al alcanzar **12x**, el sistema aplicará automáticamente un *Drive-Through* (paso por el carril de boxes).
 - **Descalificación automática (DSQ):** Al alcanzar los **20x**, el sistema descalificará al piloto de la sesión de forma inmediata.
- **Cortes de Pista (Off-Tracks) y Slowdowns:**
 - **Gestión por simulador:** Los atajos o ganancia de tiempo mediante salidas de pista serán regulados automáticamente por el sistema de *Slowdown* de iRacing.

Defensa de Posición y Trazadas Prohibidas

La formación en la MML Rookie Series exige erradicar vicios de conducción defensiva agresiva:

- **Un Único Cambio de Dirección:** El piloto defensor solo puede realizar **un único movimiento para defender el interior** antes de la zona de frenada (Art. 3.2.f).
- **Prohibición de *Blocking*:** Queda prohibido cambiar de línea en reacción al movimiento del coche de atrás para tapar su trayectoria justo cuando este inicia la maniobra de rebufo/sobrepaso.
- **Prohibición de *Moving Under Braking*:** Modificar la trayectoria del vehículo una vez iniciada la fase de frenada se considera una infracción grave (Categoría II - +30s) al restar capacidad de reacción al rival.

Banderas Azules y Reincorporaciones a Pista (*Re-joins*)

- **Gestión de Doblados (Bandera Azul):** La bandera azul es informativa. El coche doblado no tiene la obligación de salirse de la pista ni dar un frenazo brusco, pero **tiene estrictamente prohibido defender la posición o disputar la frenada** (Art. 3.2.n). Debe mantener una línea predecible y facilitar el adelantamiento en la siguiente recta levantando ligeramente el acelerador. Retener al grupo de cabeza durante más de 3 curvas tras recibir aviso conllevará sanción de Categoría I (+15s).
- **Reincorporación Insegura (*Unsafe Re-join*):** En caso de trompo o salida de pista, **el tráfico que circula por el asfalto tiene prioridad absoluta** (Art. 3.2.r). El piloto accidentado debe esperar a que la pista esté libre antes de incorporarse. Mientras permanezca detenido en el asfalto o la escapatoria, es obligatorio **mantener los frenos pisados a fondo (100%)** para no desplazarse de forma impredecible (Art. 3.2.p). Incorporarse generando un accidente se sancionará como Categoría IV o V.

Gestión de Conexión (*Blinking*)

- **Pérdida de Conexión (*Blinking*):** Si el coche de un piloto parpadea o desaparece por problemas de red durante más de 3 curvas consecutivas, el piloto está obligado a apartarse de la línea de carrera hasta que su conexión se estabilice. Ignorar esta norma y provocar una colisión "fantasma" derivará en sanción disciplinaria.

CALENDARIO OFICIAL, COCHE Y SETUPS

Configuración Técnica del Evento y Vehículos

- **Ajustes de Setup:** Configuración **Fixed** (setup fijo proporcionado por el simulador para garantizar la máxima igualdad en pista).
- **Modelo de Coche:** *Toyota GR86*

Estructura del Calendario



CALENDARIO OFICIAL 2026

CONTENIDO GRATUITO

AML ROOKIE SERIES

R1	CIRCUITO DE NAVARRA - SPEED CIRCUIT JUEVES 1 DE OCTUBRE 2026
R2	TSUKUBA 2000 FULL JUEVES 9 DE OCTUBRE 2026
R3	CHARLOTTE MOTOR SPEEDWAY (ROVAL 2019) JUEVES 15 DE OCTUBRE 2026
R4	VIRGINIA (NORTH COURSE) JUEVES 22 DE OCTUBRE 2026
R5	SUMMIT POINT RACEWAY JUEVES 29 DE OCTUBRE 2026
R6	OKAYAMA (FULL COURSE) DOMINGO 5 DE NOVIEMBRE 2026

www.mmlracing.com

SISTEMA DE COMISARIADO, RECLAMACIONES Y CUADRO DE PENALIZACIONES

El cuerpo de comisarios de MML Racing actúa de oficio únicamente en incidentes graves detectados en retransmisiones o revisiones puntuales. El resto de incidentes se gestionarán **exclusivamente mediante el sistema de tickets de reclamación post-carrera**, garantizando una evaluación objetiva e imparcial sobre la repetición oficial del servidor (*Server Replay*).

Procedimiento para la Presentación de Reclamaciones (Tickets)

Para tramitar una solicitud de investigación tras la finalización de un Gran Premio, los participantes deben cumplir de manera estricta los siguientes requisitos:

- **Periodo de Enfriamiento (Cooldown) de 2 Horas:** Queda prohibido enviar un ticket antes de que hayan transcurrido 2 horas desde el paso por meta del primer clasificado. Las reclamaciones enviadas durante el *cooldown* serán desestimadas automáticamente sin evaluación.
- **Plazo Máximo de Entrega:** La ventana para abrir un ticket expirará a las **24 horas transcurridas desde el fin de la sesión oficial**.
- **Formato del Mensaje:** La reclamación debe redactarse a través del canal habilitado en el servidor oficial de Discord, indicando:
 1. Piloto acusador y piloto investigado.
 2. Minuto y segundo exacto de la repetición del servidor.
 3. Descripción objetiva de la maniobra sin insultos ni valoraciones personales.
 4. Copia del archivo de vídeo o clip extraído directamente del simulador (mínimo desde 2 cámaras distintas: *TV3* y *Cockpit/Far Chase*).
- **Prohibición de Disputas Públicas:** Discutir incidentes, recriminar maniobras a rivales o insultar en el chat del simulador, canal de Discord o redes sociales conllevará la desestimación directa del ticket y la sanción disciplinaria estipulada en el artículo 2.16 del Reglamento General.

Cuadro Oficial de Categorías de Sanción

Ante la ausencia de daños mecánicos en los vehículos, la severidad del comisariado se enfoca en sancionar el impacto táctico en la posición del rival y la falta de control en pista:

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN DE LA INFRACCIÓN	PENALIZACIÓN APLICABLE
CATEGORÍA I	Infracciones Leves de Procedimiento: Uso del chat en quali/carrera (Art. 4.e), incorrecciones en pit exit (Art. 3.2.i) o retener a un coche con bandera azul (>3 curvas) (Art. 3.2.n).	+15 segundos al tiempo final de la sesión.
CATEGORÍA II	Contactos Leves / Juego Sucio: <i>Bump-drafting</i> no autorizado (Art. 6.b), apoyar el coche en el rival sin desplazarlo, <i>Blocking</i> (Art. 3.2.f) o <i>Moving under braking</i> (Art. 3.2.f) sin choque grave.	+30 segundos al tiempo final de la sesión.
CATEGORÍA III	Desplazamiento y Pérdida de Posición: Embestida trasera o lateral (<i>Bump & Run</i>) (Art. 3.2.g) que saque a un rival de la trazada o le haga perder posiciones, aunque este no sufra daños.	+60 segundos al tiempo final de la sesión (o devolución obligatoria de puestos en pista).
CATEGORÍA IV	Lanzamientos Temerarios / <i>Unsafe Re-join: Divebomb</i> descontrolado en apurada de frenada (Art. 3.2.c), provocar colisiones en Lap 1 / T1 (Art. 3.2.c) o reincorporación peligrosa que fuerce un esquivo masivo (Art. 3.2.r).	Pérdida de 10 puestos despues de la sesión.
CATEGORÍA V	Múltiples Contactos / <i>Big One</i> : Provocar un accidente que involucre a 4 o más vehículos (Art. 5), reincidir en toques dentro de la misma carrera (Art. 5) o pilotaje agresivo aprovechando la ausencia de daños.	Descalificación (DSQ) de la prueba + Suspensión de 1 Evento (Ban de 1 carrera sin poder competir).

CATEGORÍA VI	Conducción Antideportiva Reincidente: Choque deliberado por venganza (<i>Retaliation</i>) (Art. 5), embestir adrede, desobediencia directa a comisarios o abandono en pista (Art. 3.2.q).	Expulsión del Campeonato (DSQ General) y veto durante el resto de la temporada.
CATEGORÍA VII	<i>Smurfing</i> / Toxicidad: Uso de cuentas secundarias (Art. 2.2), cesión de perfil (Art. 2.2), insultos o faltas de respeto en Discord / chat del juego (Art. 2.16).	Expulsión Permanente e Indefinida (Baneo de por vida) de MML Racing (Art. 5).

Conversión en DNF: Si un piloto sancionado con tiempo (+15s, +30s, +60s o +90s) no finaliza la carrera (*DNF / Retirado*), la sanción se convertirá automáticamente en la **pérdida de puestos equivalente en la parrilla del siguiente evento** en el que tome la salida (Art. 5)

- Sanción de +15s / +30s en DNF → **Pérdida de 5 puestos en parrilla.**
- Sanción de +60s / +90s en DNF → **Pérdida de 10 puestos en parrilla.**

Escalado de Reincidencia: La acumulación de **dos sanciones de Categoría IV** a lo largo del campeonato implicará automáticamente una **suspensión de 1 evento (Categoría V)** sin necesidad de haber provocado un *Big One* (Art. 5).

PREMIOS, RECONOCIMIENTOS Y REGULACIÓN DE ASCENSOS

Trofeos y Reconocimientos Oficiales

Al término de la temporada regular y tras la aplicación del sistema de descartes (*Drop Rounds*):

- **Podio del Campeonato:** Los tres primeros clasificados de la MML Rookie Series recibirán el título oficial de **Campeón, Subcampeón y Tercer Clasificado**, junto con sus respectivos trofeos/reconocimientos físicos y/o digitales expedidos por la organización de MML Racing.
- **Rol Distintivo en Discord al campeón:** Se otorgará un puesto especial en el HALL OF FAME de la web de MML Racing.

Criterio de Ascenso Obligatorio y Graduación

Al tratarse de una división formativa (iRating 700 - 2100), la Rookie Series busca evitar el estancamiento de pilotos que hayan alcanzado un nivel superior:

- **Graduación del TOP 3:** Los pilotos que finalicen en las **tres primeras posiciones de la clasificación general** al término de la temporada quedarán **oficialmente graduados**. Perderán la elegibilidad para inscribirse en futuras ediciones de la MML Rookie Series, debiendo dar el salto a las categorías superiores.
- **Superación por iRating:** Cualquier piloto que, aun no finalizando en el TOP 3, supere la barrera de los **2100 iR** al finalizar el campeonato, tampoco podrá reengancharse a la Rookie Series en la siguiente temporada, en cumplimiento del filtro de elegibilidad.

Asignación de Plazas en Categorías Superiores

Prioridad de Inscripción: El TOP 5 de la MML Rookie Series obtendrá reserva de plaza prioritaria para la siguiente temporada de categoría superior, eximiéndoles de listas de espera generales.

PREMIOS, RECONOCIMIENTOS Y REGULACIÓN DE ASCENSOS

Si un piloto titular no puede asistir a una carrera, deberá notificarlo en el canal oficial de Discord con un mínimo de 24 horas de antelación respecto al inicio de la sesión.

Penalizaciones por Ausencia No Notificada (No-Show):

Primera infracción: Pérdida de 10 puntos en la clasificación general.

Segunda infracción: Salida desde el pit lane en la siguiente carrera en la que participe.

Tercera infracción: Expulsión definitiva de la liga y pérdida de la plaza titular.

Gestión de Reservas: Las plazas vacantes notificadas a tiempo serán asignadas a los pilotos reservas por estricto orden de inscripción o clasificación en la fase de selección (Time Trial).

Bajas Definitivas: Si un piloto acumula 3 ausencias consecutivas (incluso justificadas), la organización podrá moverlo al grupo de reservas para otorgar la plaza titular a un piloto activo.

ANEXO TÉCNICO Y COMUNICACIÓN EN TRANSMISIONES

En concordancia con el artículo 2.1 del Código General (*Derechos de Transmisión y Estadísticas*):

Cesión de Derechos de Imagen: La inscripción en la MML Rookie Series implica la cesión automática e incondicional de los derechos de retransmisión a MML Racing.

La organización podrá emitir en directo o en diferido las sesiones oficiales en plataformas de *streaming* (Twitch y YouTube) y utilizar de forma permanente el nombre del piloto, tiempos de vuelta y diseños de vehículos con fines estadísticos o de divulgación comunitaria.

Entrevistas Post-Carrera: Los pilotos que finalicen en posiciones de podio tras cada ronda (1º, 2º y 3º) o aquellos solicitados específicamente por el equipo de retransmisión deberán personarse en los canales de voz de Discord habilitados para las entrevistas tras la bandera a cuadros.

Conducta en Retransmisión: Se exige un comportamiento estrictamente profesional durante las intervenciones en vivo. Realizar comentarios ofensivos, insultos a rivales, quejas sobre las decisiones del comisariado o declaraciones que devalúen la liga durante la emisión oficial supondrá una sanción directa de Categoría V.

Especificaciones de Diseños (*Liveries*) y Patrocinios

Ajustándose al artículo 2.5 del Reglamento General (*Diseños de Vehículos*):

- **Pinturas Personalizadas (Custom Liveries):** Se autoriza el uso de diseños de pintura personalizados vía *Trading Paints*.
- **Dorsales Obligatorios:** Los vehículos deberán lucir de forma clara el dorsal asignado durante todo el campeonato.
- **Publicidad Prohibida:** Queda estrictamente prohibido incluir logotipos, patrocinadores o imágenes de contenido político, ideológico, religioso, pornográfico, racista o que violen las normas comunitarias (Art. 2.5). El incumplimiento acarreará la **Expulsión Permanente e Inmediata (Categoría VII)** de toda la plataforma de MML Racing.

Modificaciones Extraordinarias del Reglamento

Con base en el artículo 2.14 (*Cambios en el Reglamento*):

- **Facultad de Ajuste:** La Dirección de MML Racing se reserva el derecho absoluto de modificar, enmendar o ampliar cualquier apartado de este Reglamento Específico si el desarrollo de la competición o la corrección de vacíos legales así lo requieren.
- **Notificación Oficial:** Toda modificación será anunciada de forma transparente en los canales de información oficial de Discord con un margen de preaviso suficiente antes de la siguiente cita puntuable.

MML Rookie Series se toma en serio. Esta normativa es la base sobre la que se construye la competición, pero el verdadero valor lo pone cada piloto con su actitud dentro y fuera de pista. El respeto por el reglamento es, en realidad, respeto por el campeonato y por todos los que forman parte de él.

— MML Racing, Crafted for Competition.