

REGLAMENTO ESPECIFICO

CATEGORÍA FORMULA & PORSCHE CUP LICENCE

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 los estándares 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 - 10 de OCTUBRE de 2026

CONTENIDOS

ACTUALIZACIONES DE REGLAMENTO	3
1. OBJETIVO Y ESPÍRITU DE LA COMPETICIÓN	3
2. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN	5
3. FORMATO DE CAMPEONATO	7
4. NORMAS EN PISTA	9
5. SANCIONES Y PROCEDIMIENTO DISCIPLINARIO	11
6. SISTEMA DE PUNTOS Y DESEMPATES	13
7. COMUNICACIÓN, DIRECCIÓN DE CARRERA Y PROTESTAS	15
8. ASPECTOS TÉCNICOS (SETUPS, CONDICIONES, COMBUSTIBLE, NEUMATICOS)	17
9. COMPROMISO, RESPETO Y CLÁUSULA ANTI-TOXICIDAD	19

ACTUALIZACIONES DE REGLAMENTO

Si la directiva tiene que juzgar un incidente que no esté contemplado en el reglamento, decidirá cómo actuar y lo incluirá como un nuevo punto del mismo. Que una situación concreta no esté estipulada en el reglamento o esté redactada de forma que dé lugar a ambigüedad, no impide que pueda ser penalizada.

1. OBJETIVO Y ESPÍRITU DE LA COMPETICIÓN

1.1 Misión

Proveer un entorno **formativo y competitivo** de alto nivel para pilotos de Porsche Cup y Formulas en iRacing, replicando estándares profesionales: seguridad en pista, deportividad, preparación técnica y **aprendizaje continuo**.

1.2 Valores

- **Integridad:** competir sin atajos, trampas ni conductas antideportivas.
- **Respeto:** hacia rivales, comisarios, retransmisión y comunidad.
- **Meritocracia:** resultados ganados en pista; cero tolerancia al "sandbagging" deliberado.
- **Seguridad:** priorizar evitar incidentes sobre ganar una posición de forma arriesgada.
- **Desarrollo:** feedback, análisis y mejora constante.

1.3 Uso de imagen y marca

- La organización podrá usar **clips, onboards y resultados** con fines promocionales y de archivo. El piloto conserva sus derechos sobre sus emisiones y contenidos, sin perjuicio de esta licencia no exclusiva.

NORMATIVA OFICIAL MML RACING SERIES

1.4 Jerarquía normativa

1. **iRacing Sporting Code** y reglas del servicio.
2. El presente **Código de Conducta**.
3. **Normativa específica** de campeonato.
4. **Briefings específicos** de cada ronda y comunicados oficiales.
En caso de conflicto, prevalece el criterio de la Organización buscando la **seguridad** y el **fair play**.

2. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

2.1 Licencia e iRating

- **Licencia mínima:** Road D o superior en iRacing.
- **iRating mínimo y máximo:** 1700 y 5200. Con un margen de 90 de iRating por encima de 5200 para evitar cifras exactas.
- La organización podrá otorgar **wildcards** a pilotos que no cumplan con el iRating mínimo si demuestran:
 - Historial limpio de incidentes.
 - Participación en competiciones previas de nivel similar.
 - Nivel de pilotaje demostrado en sesiones de prueba privadas.

2.2 Edad y datos de registro

- **Edad mínima:** 16 años cumplidos antes del inicio del campeonato.
- Registro con **nombre y apellidos reales**, además del **iRacing ID**.
- Alias y dorsal fijos durante toda la temporada, no modificables sin autorización.
- Se prohíbe la inscripción con cuentas prestadas o secundarias.

2.3 Compromiso de asistencia y profesionalidad

- Confirmación de asistencia obligatoria en el canal de Discord oficial **24 horas antes** de cada carrera.
- Las ausencias justificadas deben notificarse con la mayor antelación posible, indicando el motivo.
- En caso de que se cumplan todas las plazas de la categoría, tres ausencias injustificadas supondrán expulsión directa del campeonato.
- El piloto debe mantener una actitud profesional en toda comunicación oficial, evitando lenguaje ofensivo o despectivo.

NORMATIVA OFICIAL MML RACING SERIES

2.4 Requisitos técnicos mínimos

- **Conexión estable:** ping inferior a 200 ms y pérdida de paquetes < 2%.
- Volante, pedales y hardware configurados correctamente antes de entrar en pista.
- El piloto es responsable de garantizar que su equipo esté en condiciones óptimas.

2.5 Preparación previa a la carrera

- Conocer el briefing **previo** y la normativa.
- Prohibido unirse a la sesión con software, overlays o configuraciones no permitidas.
- Recomendado entrenar en el circuito con condiciones similares a las de la carrera oficial.

2.6 Conducta durante entrenamientos oficiales y libres

- Se aplican las mismas normas de respeto y seguridad que en carrera.
- Prohibidos comportamientos que interfieran con la preparación de otros pilotos.
- Uso responsable del chat de voz y texto; solo mensajes relevantes para la sesión.

2.7 Validación de inscripción

- El registro no se considerará completado hasta:
 1. Recibir confirmación por parte de la organización.
 2. Aceptar este reglamento y el Sporting Code de iRacing.
 3. Realizar el pago de la inscripción (si procede).

3. FORMATO DE CAMPEONATO

3.1 Calendario y rondas

- El campeonato consta de **6 rondas** (definidas en el calendario oficial en la web) disputadas en diferentes circuitos dentro de iRacing.
- Cada ronda tendrá lugar en la fecha y hora establecida en el calendario, en horario **Peninsular Español**.
- La organización podrá modificar el calendario por causas justificadas, avisando con al menos 72h de antelación.
- Durante la temporada, existirá una "DROP ROUND" o más conocida como "DROP RACE". La cual no contará para el cómputo global de puntos. Por descarte, será la peor ronda de cada piloto.
- Las rondas en las que un piloto resulte descalificado (DSQ) por decisión sancionadora de comisarios o por superar el límite de incidentes no podrán ser utilizadas como Drop Race/Drop Round.

3.2 Estructura de evento

Cada ronda seguirá el siguiente formato estándar:

1. **Prácticas libres:** 10 minutos.
2. **Clasificación:** 10 minutos, sesión cerrada con hasta 4 intentos de vuelta rápida.
3. **Carrera:** 30 minutos de duración.

3.3 Procedimiento de parrilla y salida

- La parrilla se ordenará según los tiempos de clasificación.
- Salidas paradas.

3.4 Condiciones de pista y clima

- Configuración dinámica según iRacing, pudiendo variar temperatura, humedad y viento.

NORMATIVA OFICIAL MML RACING SERIES

- La organización podrá fijar condiciones específicas para ciertas rondas para mayor realismo imitando así las condiciones reales de ese momento en el circuito.

3.5 Reglas de reentrada y reconexión

- Si un piloto pierde la conexión, podrá reconectar y reincorporarse a la carrera siempre que lo haga de forma segura.
- No se reiniciará la sesión por caídas individuales de conexión o problemas de hardware.

3.6 Gestión de incidentes durante la carrera

- Se aplicará el límite de incidentes definido por la organización destinando un límite de x15 = Drive Through y x20 = DSQ.
- Las **banderas locales y globales** se respetarán obligatoriamente.
- Al tratarse de un formato sprint, los pilotos doblados deberán facilitar el adelantamiento en un plazo máximo de cuatro curvas.

3.7 Briefing previo

- Durante la semana, la organización adjuntará por canales oficiales de Discord el briefing obligatorio, dando margen a cualquier duda que surja sobre él en la semana.
- Se recordarán las normas clave, condiciones de carrera y detalles del circuito.
- Se recomienda la lectura del briefing para evitar malentendidos que puedan perjudicar a otros pilotos durante la carrera.

3.8 Resultados y clasificación

- Los resultados provisionales se publicarán en un plazo máximo de 48h tras la carrera.
- Los resultados finales se confirmarán una vez revisadas todas las incidencias.

NORMATIVA OFICIAL MML RACING SERIES

4. NORMAS EN PISTA

4.1 Principios generales de conducción

- El respeto y la seguridad son prioritarios sobre cualquier maniobra de adelantamiento.
- La responsabilidad de evitar un contacto es compartida: tanto el piloto atacante como el defensor deben tomar medidas para evitar incidentes.
- Conducir de manera predecible, sin cambios bruscos de trazada o frenadas peligrosas.

4.2 Adelantamientos

- Se considera que un piloto atacante tiene derecho a espacio en el vértice de la curva únicamente si sitúa el eje delantero de su vehículo **al menos a la altura del habitáculo/piloto del rival antes del inicio de la maniobra de giro (Turn-In)**. Si no alcanza esta posición antes del giro, debe abortar y ceder la trazada.
- El defensor debe dejar al menos el ancho de un vehículo entre su coche y el límite de la pista cuando exista un paralelo legítimo. Cualquier contacto que desplace al rival o lo fuerce a salir de la pista será sancionado (*no se permite el contacto intencionado o desestabilizador*).
- Cambios de dirección en recta: solo se permite **un movimiento defensivo** y retorno a la trazada para la curva si es seguro.
- Prohibido el “divebomb” sin control, es decir, frenar tarde sin capacidad de girar y sin dejar espacio suficiente.

4.3 Uso de la pista y límites

- Los **track limits** definidos por iRacing serán la referencia principal.
- Salirse de pista para obtener ventaja o evitar perder posición implica devolverla de inmediato.
- Cortes reiterados podrán ser sancionados incluso si iRacing no aplica penalización automática.
- Queda estrictamente prohibido pisar o cruzar las líneas continuas de entrada y salida de la calle de boxes. Un cruce indebido que genere peligro o ventaja ganada será sancionado como Categoría I o II según la gravedad.

NORMATIVA OFICIAL MML RACING SERIES

4.4 Banderas

- **Bandera amarilla:** reducir el ritmo y estar preparado para detenerse; no adelantar.
- **Bandera azul:** El piloto doblado debe facilitar el paso sin realizar maniobras defensivas, manteniendo una línea predecible y levantando ligeramente el acelerador en la siguiente recta si fuera necesario para completar la maniobra de forma segura.
- **Bandera negra:** obligación de cumplir la penalización indicada.

4.5 Reincorporaciones a pista

- Después de un trompo o salida de pista, el piloto debe reincorporarse **SOLO** cuando sea seguro, usando los espejos y el relative.
- Prohibido atravesar la pista a velocidad inadecuada.

4.6 Conducción peligrosa y contacto

- Se sancionará cualquier conducta que ponga en riesgo a otros pilotos, incluyendo empujes, bloqueos agresivos y frenadas en medio de la trazada.
- El uso del chat para discutir incidentes durante e inmediatamente post-carrera está prohibido.

4.7 Gestión de incidentes y límites de incidentes

- Límite estándar de incidentes: x15 = **Drive Through**, x20 = **descalificación**.
- La organización podrá revisar de oficio cualquier acción peligrosa.

4.8 Uso de rebufo y defensa de posición

- Permitido aprovechar rebufos, pero prohibido realizar maniobras bruscas que provoquen colisiones.
- El cambio de trazada para romper rebufo solo puede realizarse una vez por recta.

5. SANCIONES Y PROCEDIMIENTO DISCIPLINARIO

5.1 Procedimiento de protesta

- Solo se aceptarán **protestas formales** a través del formulario oficial publicado en Discord.
- Debe incluir **vuelta, clip y minuto exacto** y breve descripción del incidente.

5.2 Proceso de revisión

1. Recepción de protesta y confirmación al piloto.
2. Revisión de la repetición del servidor por un Comité de Comisarios compuesto por al menos **2 a 3 integrantes** para garantizar la objetividad de la resolución.
3. Decisión comunicada públicamente en el canal oficial.
4. Actualización de resultados si procede.

5.3 Apelaciones

- El piloto podrá apelar una sanción dentro de las **24 horas** posteriores a la publicación oficial de la resolución.
- Debe aportar nuevos elementos o argumentos claros para reabrir el caso.
- La decisión tras la apelación será definitiva.
- Frente a una apelación, el piloto afectado deberá presentar pruebas **VÁLIDAS**. De lo contrario, la sanción podría agravarse debido al uso de recursos y tiempo empleado por parte de los comisarios.

NORMATIVA OFICIAL MML RACING SERIES

5.4 Criterios de agravantes y atenuantes

Agravantes:

- Conducta reincidente.
- Falta de cooperación con comisarios.
- Uso de lenguaje ofensivo hacia rivales u organización.
- Conducta que afecte al campeonato de forma significativa.

Atenuantes:

- Reconocimiento de culpa y disculpa inmediata.
- Evitar la repetición del incidente.
- Historial limpio en rondas anteriores.

5.6 Autoridad final

- La Dirección de Carrera y el Comité de Comisarios tienen autoridad plena para aplicar sanciones no recogidas explícitamente si consideran que una acción vulnera el espíritu del reglamento.

NORMATIVA OFICIAL MML RACING SERIES

6. SISTEMA DE PUNTOS Y DESEMPATES

6.1 Puntuación por carrera

Dado que la parrilla será de **máximo 28 pilotos**, la puntuación se aplicará de la siguiente manera:

POSICIÓN	PUNTOS	CRITERIOS
1º	50	Victoria
2º	42	Podio (+8)
3º	36	Podio (+6)
4º	31	TOP 5 (+5)
5º	27	TOP 5 (+4)
6º	24	TOP 10 (+3)
7º	22	TOP 10 (+2)
8º	20	TOP 10 (+2)
9º	19	TOP 10 (+1)
10º	18	TOP 10 (+1)
11º a 28º	17 → 1	Zona media/baja (Escala lineal de -1 pt por puesto)

Para tener derecho a puntuar en una ronda, el piloto deberá haber completado al menos el 75% de la distancia/vueltas realizadas por el ganador de su categoría.

6.2 Bonificaciones

- **Vuelta rápida en carrera:** +1 punto (siempre que el piloto esté clasificado dentro del Top 10 final).

NORMATIVA OFICIAL MML RACING SERIES

6.3 Clasificación general

- Se sumarán todos los puntos obtenidos en cada ronda válida. Es decir, sin contar DROP RACE.
- El piloto con mayor número de puntos será proclamado Campeón.

6.4 Criterios de desempate

En caso de igualdad de puntos al final del campeonato, se aplicarán los siguientes criterios en orden:

1. Mayor número de victorias.
2. Mayor número de segundos puestos.
3. Mayor número de terceros puestos.
4. Menor número total de incidentes acumulados en el campeonato.
5. Mejor resultado en la última carrera disputada.

6.5 Clasificaciones por equipos (*opcional*)

- Si la competición incluye equipos, se sumarán los puntos obtenidos por los **dos pilotos** de cada equipo en cada ronda.
- El reglamento de equipos se definirá en un anexo específico.

NORMATIVA OFICIAL MML RACING SERIES

7. COMUNICACIÓN, DIRECCIÓN DE CARRERA Y PROTESTAS

7.1 Canales oficiales

- Toda la comunicación oficial del campeonato se realizará a través de **Discord** en los canales designados.
- El servidor de Discord contará con apartados para:
 - Anuncios y comunicados oficiales.
 - Publicación de resultados y clasificaciones.
 - Gestión de protestas y apelaciones.

7.2 Briefings y avisos

- Antes de cada ronda se enviará un **briefing**, donde se recordarán las normas clave, particularidades del circuito y cualquier cambio de última hora.
- Se recomienda que los pilotos revisen para evitar cualquier altercado, novedad y/o reajuste de normativa.

7.3 Dirección de carrera (DC)

- La DC supervisará cada evento en tiempo real para garantizar el cumplimiento de las normas.
- Tendrá la autoridad para aplicar sanciones post-carrera inmediatas y tomar decisiones que garanticen la seguridad.
- La DC estará compuesta por un **Director de Carrera** y uno o más **Comisarios**.

NORMATIVA OFICIAL MML RACING SERIES

7.4 Presentación de protestas

- Las protestas solo podrán enviarse transcurridas **2 horas** desde la finalización de la carrera y dentro de un plazo máximo de **24 horas tras la finalización de la carrera**, garantizando un periodo de enfriamiento previo.
- Las protestas deben ser objetivas, indicando claramente:
 1. Circuito y número de ronda.
 2. Vuelta y/o minuto exacto del incidente.
 3. Descripción breve de lo ocurrido.
 4. Evidencias en formato vídeo o replay.

Las evidencias deben presentarse mediante archivos de replay oficial de iRacing (.rpy) o grabaciones de pantalla digitales con calidad clara e interfaz visible (incluyendo telemetría básica/entradas de pedal si fuera relevante).

7.5 Revisión de incidentes

- La DC y Comisarios revisarán las protestas y, si es necesario, incidentes no reportados pero detectados de oficio.
- Las decisiones se comunicarán públicamente en el canal correspondiente junto con la clasificación final de carrera.

7.6 Comunicación durante la carrera

- El chat de voz en iRacing y Discord deberá usarse **solo para mensajes relevantes** relacionados con la carrera.
- Está prohibido discutir incidentes en pista durante la carrera; cualquier comentario deberá esperar al final.
- El spam o uso inapropiado del chat podrá ser sancionado.

7.7 Autoridad final

- Las decisiones de la DC serán definitivas, salvo en caso de apelación que siga el procedimiento oficial.

8. ASPECTOS TÉCNICOS (SETUPS, CONDICIONES, COMBUSTIBLE, NEUMATICOS)

8.1 Configuración de setups

- El campeonato utilizará exclusivamente la configuración fija (**Fixed Setup**) oficial designada por la organización para cada evento. Únicamente se permite modificar los parámetros que el propio simulador autoriza en modo Fixed (tales como reparto de frenada (*Brake Bias*) o presiones de neumáticos/combustible si estuviera habilitado).

8.2 Condiciones de pista

- Las condiciones meteorológicas seguirán la simulación dinámica de iRacing salvo que la organización especifique ajustes para mayor realismo o igualdad.
- La temperatura, viento y humedad podrán variar durante la sesión.
- El grip inicial de pista se establecerá normalmente entre **40% y 60%**, con evolución activa durante el evento.

8.3 Combustible

- El consumo de combustible podrá estar modificado para evitar una estrategia de paradas (en el caso de que se especifique).
- La cantidad máxima permitida se comunicará en el briefing previo.

8.4 Neumáticos

- Número de juegos permitidos por evento: se indicará antes de cada ronda.
- Se aplicará el desgaste y calentamiento realista según iRacing.

NORMATIVA OFICIAL MML RACING SERIES

8.5 Daños y reparaciones

- El sistema de daños será **completo** impartido por iRacing.
- Reparaciones rápidas: **solo un “fast repair”** salvo que la organización indique lo contrario.
- Los pilotos deberán entrar a boxes para reparaciones obligatorias si su coche supone un riesgo en pista. (Bandera naranja y negra)

8.6 Parámetros del servidor

- Colisiones activadas.
- Bandera doble amarilla activada.
- Start Type: parada
- Incidents limit: según punto 4.7 de este reglamento.

8.7 Software y hardware permitido

- Solo se permiten programas y periféricos autorizados por iRacing.
- Se prohíben macros, scripts o dispositivos de asistencia externa que automaticen tareas.
- Está permitido el uso de software de telemetría y overlays siempre que no proporcionen información prohibida por el Sporting Code.

NORMATIVA OFICIAL MML RACING SERIES

9. COMPROMISO, RESPETO Y CLÁUSULA ANTI-TOXICIDAD

9.1 Principios de convivencia

- **MML RACING SERIES** es un campeonato profesional de simracing que exige un comportamiento respetuoso dentro y fuera de pista.
- El respeto mutuo entre pilotos, organización, comisarios y comunidad es obligatorio.
- No se tolerarán comportamientos tóxicos, insultos, difamaciones o actitudes que perjudiquen la imagen del campeonato.

9.2 Conducta en pista

- Evitar maniobras innecesariamente agresivas que puedan arruinar la carrera de otro piloto.
- Actuar siempre con espíritu deportivo, incluso en situaciones de contacto o disputa.
- Facilitar el paso a pilotos más rápidos en caso de ser doblado, siguiendo las normas de banderas.

9.3 Conducta fuera de pista

- Uso de canales de comunicación para fines constructivos y relacionados con el campeonato.
- Queda prohibido generar discusiones personales o ataques en redes sociales, Discord u otros medios relacionados con la liga.
- Las críticas deben canalizarse a través de los cauces oficiales de la organización.

9.4 Redes sociales y streaming

- Los pilotos pueden retransmitir sus carreras, siempre y cuando no utilicen el directo para difamar, insultar o menospreciar a otros.
- Se recomienda mostrar el logo de la MML Racing en las retransmisiones para fortalecer la imagen de la competición.

NORMATIVA OFICIAL MML RACING SERIES

9.5 Sanciones por toxicidad

- La toxicidad se sancionará de forma progresiva como dicta el **CODIGO DE CONDUCTA GENERAL**
- En casos graves, la organización podrá saltarse los pasos intermedios y aplicar la expulsión directa.

9.6 Compromiso del piloto

- Al inscribirse, el piloto acepta cumplir todas las normas de este reglamento y actuar conforme al espíritu de la competición.
- El incumplimiento reiterado de estos principios implicará la pérdida del derecho a participar en futuros campeonatos organizados por MML RACING.

Fin del reglamento – MML RACING SERIES