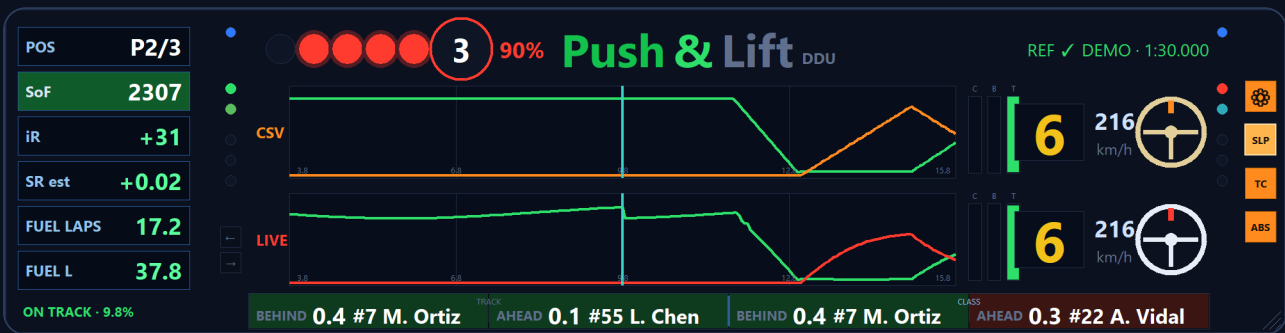


Push & Lift DDU

El copiloto de frenadas para iRacing. Telemetría en tiempo real contra una vuelta de referencia, traducida a luces, colores y números que se leen a toda velocidad.



01 La cuenta atrás



Cinco puntos se encienden **3 segundos** antes del punto de frenada de la referencia y se apagan de izquierda a derecha — el último muere exactamente encima. El LED grande cuenta **3 · 2 · 1 · BRAKE** (o **LIFT** si la curva no pide freno). El color llega antes de la curva y te dice cómo de fuerte es la frenada; el % de freno máximo previsto va junto al LED.

LIFT	azul — sin freno, solo levantar
<10%	verde — un roce de freno
10-25%	amarillo — frenada suave
25-60%	naranja — frenada seria
>60%	rojo — frenada fuerte

02 Dentro de la frenada



Mientras frenas, el LED te corrige en vivo: **rojo parpadeando** = falta freno · **azul** = te estás pasando. Al soltar, el **&** del logo guarda el veredicto hasta la curva siguiente: **verde** = clavada · **rojo** = te quedaste corto · **azul** = frenaste de más. Un **&** amarillo avisa de incidente en pista.

03 Las trazas de telemetría



Dos filas, el mismo trozo de pista ($\pm 6\%$ alrededor de ti; la línea cian es tu posición). Arriba, la referencia (volante dorado). Abajo, tú (volante blanco). Verde = gas, rojo/naranja = freno, más barras de embrague/freno/gas, marcha, velocidad y giro real del volante. Léelo al salir de la curva: si su gas sube antes, llegas tarde; si su frenada es más corta y profunda, frena más tarde y más fuerte.

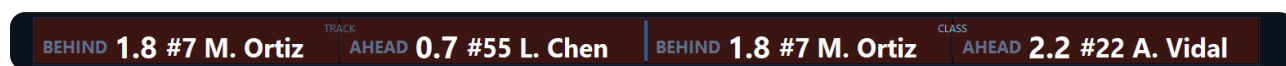
04 Las pantallas laterales

- **POS** — posición en vivo; fondo verde/rojo = última vuelta más rápida/lenta que la anterior.
- **SoF** — fuerza de la parrilla; su fondo es la bandera (verde, amarilla, cuadros...).
- **iR** — iRating que ganas/pierdes ahora mismo.
- **SR est** — cambio estimado de Safety Rating en esta carrera.
- **FUEL LAPS / FUEL L** — gasolina en vueltas y litros; verde llegas, amarillo ahorra, rojo no llegas. Para endurance, fija las vueltas de stint en el menú.

05 Ruedas y tracción

Dos LEDs de temperatura por lado (lados reales del coche): azul parpadeando = peligrosamente frías, verde = en ventana, rojo = pasadas. Los tres LEDs morados son un medidor del canal elegido con los botones naranjas: **SLP** tracción predictiva (1–2 = aviso, 3 parpadeando = perdiendo tracción), actividad de **TC** o **ABS**.

06 La barra de carrera



TRACK (par izquierdo): los coches físicamente delante/detrás en pista, de cualquier clase — tu tráfico.

CLASS (par derecho): tu pelea real, el rival de tu clase delante/detrás por progreso. Cada celda muestra gap, dorsal y piloto; el fondo es la tendencia: verde ganas terreno, rojo lo pierdes.

07 Tu vuelta de referencia

Carga la vuelta de cualquier piloto desde **Garage 61** en CSV (menú de clic derecho) o graba la tuya con **• REC** y expórtala en el mismo formato. La app comprueba que es la pista de la sesión (REF ✓ en la cabecera). Consejo: elige una vuelta 1–2 segundos más rápida que la tuya; cuando la iguales, sube el listón.

08 Controles y ajuste

- **clic derecho** menú — cargar CSV, REC, mostrar/ocultar cada módulo, modo VR, idioma (ES/EN), licencia.
- **←/→** offset de posición (**Shift** = fino) · **↑/↓** escala.
- Arrástralo con el ratón; redimensiona desde la esquina inferior derecha; opacidad en el menú.
- Una pantalla, triple pantalla o VR (modo de ventana con borde para OpenKneeboard y similares).

Push & Lift solo lee los datos que iRacing ofrece oficialmente a las apps externas. No toca el simulador.