



**LAF**  
**LIGA ARG F1**



# REGLAMENTO OFICIAL

## LIGA A & B

## TEMPORADA 10



# Indice

1. Dias y Horarios
2. Ayudas
3. Inscripciones entre temporadas
4. Inscripciones durante la temporada
5. Elección de equipo y compañero
6. Creación de la sala
7. Configuración de los autos F1
8. Telemetria
9. Uso de Nombre Y Apellido
10. Modalidad de la carrera y Puntaje
11. Discord
12. Red Flag
13. Confirmación de asistencia
14. Suplentes
15. Inasistencias
16. Sanciones
17. Apelaciones
18. Puntos de carnet
19. Juego de equipo y acciones en pista
20. Procedimientos e incidentes durante Safety Car (SC) o Virtual Safety Car (VSC)
21. Acciones en pista que pueden ser sancionadas
22. Sanciones eliminables
23. Acciones fuera de pista que pueden ser sancionadas
24. Imposibilidad de terminar una carrera y desconexión



## 1. Días y Horarios

1.1. Los días y horarios de comienzo de la sesión de clasificación y carrera de ambas categorías serán:

- a) Liga A: Lunes 20:30 Hrs (GMT-3)
- b) Liga B Jueves 20:30 Hrs (GMT -3)

1.2. En fechas especiales *Sprint*, los horarios serán los siguientes:

- a) Liga A: Lunes 20:00 Hrs (GMT -3)
- b) Liga B: Jueves 20:00 Hrs (GMT -3)

## 2. Ayudas

2.1. En la Liga A no se utiliza ningún tipo de ayuda.

2.2. En la Liga B solamente se pueden utilizar el Control de tracción en Medio y el ABS Activado.

2.3. En ambas categorías estará deshabilitada la trazada ideal.

## 3. Inscripciones entre temporadas

3.1. Se habilitará un evento en discord para confirmar su participación para la siguiente temporada. Estas opciones serán:

- a) Titular Liga A
- b) Suplente Liga A
- c) Titular Liga B

d) Suplente Liga B

- 3.2. Una vez finalizado el periodo de inscripción, y en caso de haber mas de 20 pilotos inscriptos para una categoría, los administradores priorizaran a aquellos que hayan participado en temporadas anteriores.
- 3.3. Aquel piloto que finalmente no sea titular podrá cumplir el rol de piloto suplente.

#### **4. Inscripciones durante la temporada**

- 4.1. Hasta 4 fechas antes de la finalización del campeonato, un piloto podrá ingresar durante la temporada en condición de suplente.
- 4.2. En caso de tener mucha participación, el piloto podrá optar por la titularidad en el caso de que alguno de estos la pierda.

#### **5. Elección de equipo y compañero**

- 5.1. La elección de equipo y compañero se realizará una vez finalizada las inscripciones.
- 5.2. Un Piloto podrá, previamente a la elección de equipos, elegir a un compañero. Para ello deberá avisar a los administradores para que los tengan en cuenta.
- 5.3. La elección de equipo y de compañero, en caso de no tenerlo, se realizará en el siguiente orden:
- a) Orden de la tabla final de la temporada anterior.
  - b) Pilotos suplentes que hayan participado en la temporada anterior. (En caso de haber varios, se utilizará la tabla de la temporada anterior para determinar su prioridad).



c) Pilotos que subieron o bajaron de categoría (En caso de haber varios, se utilizará la tabla de la temporada anterior para determinar su prioridad).

d) Pilotos nuevos y/o reingresantes que no hayan participado en la temporada anterior. (En caso de haber varios, los administradores determinarán su prioridad de elección).

5.4. La elección de compañero NO será obligatoria. Por lo que un piloto podrá elegir solamente el equipo para que luego otro piloto ingrese libremente a este.

5.5. En caso de que un piloto no responda a tiempo al momento de elegir equipo, perderá su prioridad de elección.

## 6. Creación de la Sala

6.1. La creación de sala será a las 20:15 Hrs.

6.2. Deberán unirse con el botón de "Unirse a partida" desde el perfil del organizador para los usuarios de Steam. En caso de ser pilotos de otra consola deberán ser invitados a la sala.

6.3. El piloto deberá agregar a todos los posibles hosts de la sala, los perfiles para poder agregarlos como amigo se encontrarán en el canal de texto de discord llamado "🌐host-salas🌐".

6.4. Si un piloto confirma su asistencia, pero no entra a sala 20:30hs, sin haber avisado su demora, se tomará como que no participa, y tomará su auto un suplente en caso de que haya alguno.

6.5. La sala tendrá crossplay habilitado, por lo que todos los pilotos deberán tenerlo activado para poder ingresar a la sala.



## 7. Configuración de los autos F1

- 7.1. Se correrá con los coches reales de la F1.
- 7.2. Se correrá con los coches al mismo nivel.

## 8. Telemetría

- 8.1. Será obligatorio para todos los pilotos tener activada la telemetría. Esto lo podrán hacer dentro del juego en Configuración > Opciones de telemetría > Tu telemetría: Público.
- 8.2. De no cumplir con esta regla, se le aplicará primero una advertencia. Si se le aplica una segunda advertencia se le quitarán puntos de carnet y así sucesivamente.

## 9. Uso de Nombre y Apellido

- 9.1. Una vez que corran por primera vez, no podrán cambiarse el nombre a mitad de temporada.
- 9.2. El uso del nombre y apellido para consolas (Xbox y PlayStation) y la EA App serán, por el momento, optativos, ya que se ha reportado que al momento de cambiarse el nombre (En Xbox y EA App) estos no pueden incluir separaciones con espacios o los nombres ya estaban ocupados, se recomienda utilizar separadores o el nombre junto (Ejemplos: *NombreApellido*, *Nombre\_Apellido*, *Nombre-Apellido*, etc).
- 9.3. El uso del Nombre y Apellido en Steam permanece obligatorio.
- 9.4. Están permitidos los diminutivos para los nombres (Ej.: Lucho en vez de Luciano).



9.5. De no cumplir con esta regla, se le aplicara primero una advertencia, si se le aplica una segunda advertencia se le quitaran puntos de carnet y así sucesivamente.

## 10. Modalidad de la carrera y Puntaje

10.1. 18 minutos de Clasificación.

10.2. Carrera al 50% de duración.

10.3. Los detalles de las salas de ambas categorías se encontrarán en los siguientes canales de texto de discord:

a) "detalles-sala-a"

b) "detalles-sala-b"

## 11. Discord

11.1. Es obligatorio el uso del discord de la liga utilizando el canal de cada equipo, para evitar doble "stacking" en Boxes y mismo para organizar la carrera entre compañeros de equipo.

11.2. Si lo desea, puede sumarse al canal de voz "Push to Talk", en el cual los miembros de la Liga no podrán hablar, solamente los administradores y en ocasión de dar un aviso de **Red Flag** o relanzada.

11.3. Si llegase a haber un relanzamiento, una vez que esté el 50% del lobby en sala, se tomarán 5' minutos para completarla. Aquellos que no recibieron el aviso por no estar en el discord, si no llegasen a entrar para el relanzamiento, se perderán de la fecha, o entrarán tarde a la clasificación en caso de haberla.



- 11.4. Está prohibido hablar por el chat de voz de juego, exceptuando SC o VSC para dejar pasar o advertir a un piloto, o en caso de necesitarlo para advertir de algún peligro en la pista.
- 11.5. El piloto que no se encuentre en ningún canal será advertido y posteriormente podrá ser sancionado.
- 11.6. En caso de no poder estar en discord por fallas o problemas, deberá avisar a los administradores para que lo tengan en cuenta.

## 12. Red Flag

- 12.1. La **Red Flag** (Suspensión de carrera) se dará si algún evento inoportuno desvirtúa en su totalidad a la carrera. Por ejemplo:
- a) Auto Bugeado o "Desync": Algunos lo ven, otros no, pudiendo generar choques graves.
  - b) Caída de servidor: Algunas veces el servidor puede caerse, mostrando el mensaje de "cambiando anfitrión".
  - c) No confundir con la Red Flag que lanza el juego en caso de accidente múltiple.
- 12.2. Al momento de relanzar, se creará un lobby completamente nuevo, sin importar el clima u otros factores de la partida suspendida. **Ejemplo:** Si la carrera #1 era en lluvia, pero se suspendió, la carrera #2 se comienza de 0, pudiendo tocar seco o lluvia.
- 12.3. Al momento de relanzar, si el bug fue al comienzo de la carrera, se utilizarán las posiciones de la clasificación.
- 12.4. Si la Red Flag es causada posterior a la vuelta 1, los comisarios podrán decidir si la relanzada será con parrilla de clasificación o la parrilla que finalizaba la vuelta anterior a la Red Flag, o lo que hubiese provocado este.
- 12.5. Si los comisarios lo vieran necesario, podrán relanzar la carrera al 35% de distancia



12.6. En caso de no poder relanzar la carrera. Esta quedará suspendida. Y en el caso de no completar las vueltas requeridas para otorgar puntos. La fecha quedara como nula y no se otorgarán puntos. Pero la asistencia a la carrera y sanciones en la sesión de clasificación serán contabilizadas.

12.7. De no poder relanzarse la carrera, los puntos a otorgarse dependerán del porcentaje de finalización de carrera. Los puntajes serán los siguientes:

Carrera Finalizada entre la vuelta 2 y el 25%		Carrera Finalizada entre el 25% y el 50%		Carrera Finalizada entre el 50% y el 75%	
Posición	Puntos	Posición	Puntos	Posición	Puntos
1°	6	1°	13	1°	19
2°	4	2°	10	2°	14
3°	3	3°	8	3°	12
4°	2	4°	6	4°	9
5°	1	5°	5	5°	8
		6°	4	6°	6
		7°	3	7°	5
		8°	2	8°	3
		9°	1	9°	2
				10°	1

12.8. De finalizar la carrera por encima del 75% completado se otorgará la totalidad de los puntos.

12.9. La necesidad de relanzamiento o suspensión de la carrera quedará sujeta a decisión de los comisarios.

### 13. Confirmación de asistencia

13.1. Tanto titulares como suplentes de cada categoría tendrán sus propios eventos de confirmación por separado.

13.2. Habrá tres opciones para elegir:

- a) Confirmado
- b) Rechazado



#### c) Tentativo

- 13.3. Estas serán creadas el día previo a la fecha y serán notificadas por el canal de anuncios y por discord.
- 13.4. Se recomienda no silenciar las notificaciones de rol y @everyone.
- 13.5. Es obligatorio confirmar en el respectivo canal de discord hasta las 12:00 Hrs del día de la carrera.
- 13.6. Aquel piloto titular que no confirme por discord y corra, sumará sus puntos correspondientes de piloto y constructores, pero se le tomará como falta la carrera.
- 13.7. Si el titular no confirma a tiempo, un suplente, en caso de haberlo, podrá tomar su lugar, sin importar si el piloto titular puede correr.
- 13.8. El piloto titular podrá optar por la opción de "tentativo" si no está seguro de su disponibilidad. Se le respetará hasta 2 horas antes del evento. Pasado ese tiempo, un suplente podrá tomar su lugar.

### 14. Inasistencias

- 14.1. Aquel piloto que no corra una fecha, se le contará como 1 falta.
- 14.2. Aquel piloto que no corra una fecha, pero haya utilizado la opción de "Rechazado" en Discord, se le contará como media (0,5) falta.
- 14.3. Aquel piloto que no confirme hasta las 12:00 Hrs del día de la carrera, tendrá media (0,5) falta.
- 14.4. Aquel piloto que confirme asistencia, pero no se presente a la carrera, se le contará como doble (2) falta.
- 14.5. En caso de que haya un suplente disponible para tomarlo, perderá la condición de Titular aquel piloto que:
  - a) Llegue a las tres (3) carreras consecutivas sin participar.

b) Llegue a las cinco (5) faltas en total.

## 15. Suplentes

15.1. Todo piloto suplente podrá acceder a la titularidad:

- a) Cumpliendo 3 carreras consecutivas
- b) Por pérdida de titularidad del piloto oficial enunciado en el artículo anterior.
- c) Deserción de piloto titular o descalificación por falta grave.

15.2. Todo suplente deberá confirmar su participación en su correspondiente canal de discord.

15.3. Si bien no se contarán inasistencias, la baja participación del suplente llevará a una menor prioridad.

- a) La prioridad del suplente se brindará dependiendo de su participación y su prolijidad para correr.
- b) Un suplente que sea denunciado continuamente, irá bajando su prioridad para participar.
- c) Al comienzo de la temporada, la prioridad se dará a aquellos que ya corrieron previamente en **LAF** y por su cantidad de carreras participadas.
- d) También se tendrá en cuenta si el piloto confirma en tiempo y forma.
- e) Los suplentes tendrán su carnet de puntos, podrán denunciar y/o ser denunciados y, llegado el caso, deberán cumplir las sanciones, como cualquier otro piloto.



## 16. Sanciones

16.1. Ante cualquier incidente, maniobra peligrosa y/o perjudicial para un piloto, se puede denunciar ante los comisarios. Mismo así, cualquier uso de un "bug" o "exploit" del juego para ganar ventaja.

16.2. La denuncia se podrá realizar de la siguiente manera:

- a) Se deberá enviar la denuncia a este correo: [lafargdenuncias@gmail.com](mailto:lafargdenuncias@gmail.com)
- b) En el cuerpo del mail deberá agregar:
  - i) Explicación de la maniobra y descargo. Indicando vuelta y la sesión en la que sucedió.
  - ii) Video o clip de la maniobra.
  - iii) Archivo de Repetición de la carrera (Opcional) (Si el piloto es de PC el archivo lo podrá encontrar en Documentos > My Games > F1 23 > Replays)

16.3. Una vez recibida la denuncia, los comisarios podrán contactarse con el piloto denunciado (si llegase a ser necesario) para que envíe la grabación de su punto de vista para evaluar la maniobra en su totalidad.

16.4. Si el piloto denunciado dice no tener la culpa, pero no presenta cámara onboard, se le evaluará igualmente aún sin tener su defensa.

16.5. La decisión del comité será compartida para todos los pilotos en el canal de discord correspondiente.

16.6. Las sanciones que podrá recibir el piloto serán:

- i) Sumatoria de segundos al tiempo final del piloto.
- ii) Quita de puntos de carnet.
- iii) Descalificación de la carrera.
- iv) Imposibilidad de clasificar en la siguiente carrera.



- 16.7. Si los organizadores e integrantes del comité ven la maniobra durante la carrera, estos podrán actuar de oficio si este lo amerita.
- 16.8. Las denuncias podrán enviarse dentro de las 36 Hrs posteriores a la finalización de la fecha.
- 16.9. En caso de necesitar más tiempo para enviar la denuncia, el piloto deberá avisar a los comisarios.
- 16.10. Si el piloto envía la denuncia tarde, y sin aviso, no será tomada en cuenta.

## **17. Apelaciones**

- 17.1. Toda decisión podrá ser apelada por el piloto sancionado, dentro de las 48 Hrs posteriores a la publicación de la sanción en el canal de discord. Dicha apelación deberá ser enviada con descargo y video onboard correspondiente al mail de denuncias.
- 17.2. También se podrá pedir el video de la maniobra en cuestión, dentro de las 48 Hrs.

## **18. Puntos de Carnet**

- 18.1. Todos los pilotos comenzaran con quince (15) puntos en el carnet.
- 18.2. En caso de que el piloto pierda la totalidad de sus puntos tendrá dos (2) fechas de suspensión. Estas se sumarán a las inasistencias.
- 18.3. Una vez cumplida las fechas de suspensión correspondientes, el piloto recuperará todos sus puntos.
- 18.4. En caso de que el piloto haya recibido una sanción que le quite mas puntos que los que le quedaban:

a) Ejemplo: El piloto recibe una sanción de 5 puntos de carnet cuando le restaban 2 en el propio carnet. Dando un total de -3. En ese caso, una vez cumplida la sanción, el piloto comenzará con esos puntos restados en lugar de la devolución total (En lugar de 15 puntos comenzaría con 12).

18.5. La duración de la quita de puntos de carnet será de 12 carreras. Por lo que, si a un piloto se le quitan 3 puntos de carnet en la Fecha 4, estos los recuperará en la misma fecha, pero de la próxima temporada.

## **19. Juego en Equipo y acciones en pista**

19.1. Esta totalmente prohibido las estrategias y los juegos de equipo entre distintos equipos.

19.2. Las ayudas y estrategias deberán ser únicamente entre compañeros de equipo.

19.3. Las acciones deliberadas que favorezcan a pilotos de otro equipo podrán ser denunciadas y en su defecto sancionadas.

## **20. Procedimientos e incidentes durante Safety Car (SC) o Virtual Safety Car (VSC)**

20.1. Aquel que genere un accidente con el Safety Car en pista, será duramente sancionado, ya que entendemos que es un momento donde solamente hay que tener precaución y respetar las velocidades.

20.2. Aquel piloto que haya sido sancionado In-game por un toque en el SC, que no haya sido su culpa, tendrá la sanción anulada y no se contarán esos 5 segundos. (Siempre y cuando el piloto presente pruebas y este no haya sido cumplido en Boxes).

20.3. Durante SC estará permitido el uso de la IA, exceptuando la relanzada. En caso de que la IA genere un incidente, el piloto tendrá toda la responsabilidad de este, pudiendo ser sancionado.

20.4. Al momento de relanzar, el piloto que lidera la carrera deberá darle el espacio necesario al SC para que se meta en boxes y mantener un ritmo constante, ya que, en caso de realizar cambios de ritmo bruscos, pueden provocar un efecto “acordeón” entre los pilotos de detrás y generar incidentes. En caso de que se produzca esto, el piloto que lo provocó podrá ser sancionado.

## 21. Acciones en pista que pueden ser sancionadas

### 21.1. En clasificación:

- a) Obstrucción de pista.
- b) Romper el auto a propósito.
- c) Reingreso a pista imprudente.
- d) Uso de reingreso automático a pista.

### 21.2. En vuelta de formación:

- a) Manejo Imprudente en VDF.
- b) Choques en VDF.

### 21.3. En Carrera:

- a) Maniobras de defensa.
- b) Maniobras de sobrepaso.
- c) Reingreso a pista imprudente.
- d) Uso de reingreso automático a pista.
- e) Abandonar sin retirar el auto.
- f) Romper el auto a propósito.

- g) Barrida de pista.
- h) Manejo imprudente estando detrás de un coche.
- i) No respetar banderas azules.

## 22. Sanciones eliminables

22.1. Algunas veces el juego puede dar sanciones que no tienen sentido o se dan por "bugs" de este. El piloto podrá enviar al mail de denuncias su descargo y video correspondiente para que esta pueda ser eliminada.

22.2. Las sanciones impuestas por el juego que podrán ser eliminadas serán las siguientes:

- a) Sanciones de cinco (5) segundos dados por choque o bug en SC.
- b) Sanciones de cinco (5) segundos por ignorar bandera amarilla.
- c) Sanciones de tres (3) segundos por exceso de límites de pista. Este podrá eliminarse si:
  - i) El piloto presenta video mostrando que tuvo que salir de pista forzosamente por otro piloto o por tener que esquivar un auto trompeado para evitar colisionar con este.
  - ii) El piloto presenta imagen o clip de video del "director de carrera" mostrando que no recibió más advertencias.
  - iii) En caso de haber sido en las últimas 3 vueltas enviar video de esas vueltas para corroborar que no haya recibido otra advertencia.

22.3. Los comisarios evaluarán y decidirán si la sanción impuesta por el juego será eliminada o no.



## **23. Acciones fuera de pista que pueden ser sancionadas**

23.1. Estas acciones serán sancionadas gravemente con grandes quitas de puntos de carnet, fecha/s de suspensión, descalificación del campeonato o expulsión, ya que esto rompe con el espíritu de la liga, en donde se buscan peleas limpias y que todo incidente quede dentro de la pista.

23.2. Estas acciones pueden ser insultos por el grupo, discord o la transmisión oficial. O inclusive insultos y/o amenazas por privado.

## **24. Imposibilidad de terminar una carrera y desconexión**

24.1. En caso de tener que retirar el auto por problemas de conexión o varias roturas, haciéndolo difícil de llevar.

a) Retirar el coche en boxes.

b) En caso de tener el auto muy dañado, el piloto puede retirar el coche en la escapatoria más cercana.

24.2. Quien abandone la carrera sin justificación y sin retirar su auto podrá ser sancionado por los comisarios.

24.3. Si el abandono ocurre por una desconexión o problema de fuerza mayor y el piloto no puede volver a ingresar. No será sancionado y podrá otorgarle puntos al piloto en caso de hacerlo.

24.4. Pero, en caso de que no hubiese completado mas del 75% de la carrera controlando el auto, el coche será descalificado.

24.5. En caso de que el piloto pierda la conexión, pero este pueda reconectarse. Deberá haber realizar al menos el 50% de la totalidad de la carrera controlando el auto, caso contrario será descalificado.