

Reglamento Liga ARG F1 2021 A&B (S#04)

🚩 Día y horario: lunes (A) // jueves (B) 20.30hs (GMT-3)

- La creación de sala será a las 20.20hs. Deberán unirse con el botón de "Unirse a partida" desde el perfil del organizador.
- Se podrá esperar a un participante HASTA 10 minutos si avisa que está demorado con 15 minutos de anticipación.
- Si un piloto confirma, pero no entra a sala 20:35hs, sin haber avisado su demora, se tomará como que no corre, y tomará su auto un suplente.
- En caso de **Red Flag** (Suspensión de carrera por bugs o fuerza mayor) se hará una encuesta para determinar el nuevo día.

Autos F1:

- Se correrá con autos al mismo nivel

Puntaje:

- Mismo que F1.

Modalidad de carrera:

- 18' Qualy & 50% Carrera.
- Por favor revisar los canales de "detalles-sala-x" en el Discord Oficial para obtener todos los detalles de la sala.

Nombres & Telemetría.

- Una vez que corran por primera vez, no podrán cambiarse el nombre a mitad de temporada.
- Recordamos de correr con la telemetría en "publica".
- **El nombre para correr deberá ser "Nombre + apellido" – están permitidos los diminutivos para los nombres (Ej.: Lucho en vez de Luciano)**

 Discord:

- Es obligatorio el uso del discord de la liga utilizando el canal de cada equipo, para evitar double stacking en Boxes y mismo para organizar la carrera entre teammates.

- **Cada canal de discord tendrá cuatro (4) lugares disponibles.**

Dos (2) lugares para los pilotos titulares de la categoría, y otros dos (2) para los pilotos titulares de la misma scuderia, pero diferente categoría, siendo los ingenieros para el equipo.

Es opcional para los pilotos de diferente scuderia sumarte, pero serán los únicos (junto a los titulares de la categoría que se corra en ese momento) a entrar al Discord

- Si desea, puede sumarse al canal de voz "Push to Talk", en el cual los miembros de la Liga no podrán hablar, solo los administradores y en ocasión de dar un aviso de Red Flag o relanzada.
- 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.
- Está prohibido hablar por el chat de voz de juego, exceptuando SC para dejar pasar a un piloto.
- El piloto que no esté en ningún canal será sancionado

Red Flag

La **Red Flag** (Suspensión de carrera) se dará si algún evento inoportuno desvirtúa en su totalidad a la carrera.

Damos dos ejemplos que vimos la temporada pasada:

1. Auto Bugueado - Algunos lo ven, otros no, pudiendo generar choques graves.
2. Caída de servidor – Vimos que algunas veces el servidor cae, mostrando el mensaje de “cambiando anfitrión”.
3. Al momento de relanzar, o mismo, al día siguiente, se creará un lobby completamente nuevo, sin importar el clima u otros factores de la partida suspendida.

Agregado: Se reiniciará si o si en el siguiente escenario.

- Auto que no puede largar y genere DSQs o roturas a terceros.

Al momento de relanzar, si el bug fue en carrera, se utilizarán las posiciones de la clasificación.

Los primero diez (10) pilotos, deberán respetar el compuesto de neumático que llevaban puestos al momento de largar la carrera suspendida.

Ejemplo: Si la carrera #1 era en lluvia, pero se suspendió, la carrera #2 se comienza de 0, pudiendo tocar seco o lluvia.

(La necesidad de relanzamiento o repetición de carrera, quedará sujeta a decisión de los comisarios)



Confirmación:

- Es obligatorio confirmar en el canal de Discord hasta las 12 del mediodía del día de la carrera.
- 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. - Lo mismo para un ingreso atrasado
- Los pilotos titulares y suplentes tendrán canales separados para confirmar la participación.
- Si el titular no confirma a tiempo, el suplente tomará su lugar, sin importar si el piloto titular puede correr
- El piloto titular puede 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, el suplente correrá

Inasistencias

- Aquel piloto que no corra una fecha, se le contará como 1 falta.
- Aquel piloto que no corra una fecha, pero haya confirmado con "Declined" por Discord, avisando con tiempo necesario para llamar a un suplente, se le contará como 0.5 de falta.
- Aquel piloto que no confirme hasta las 12:00 del mediodía del día de la carrera, tendrá 0.5 de falta en caso de que no haya suplente disponible y pueda correr. Si llegase a haber suplente confirmado, el auto pasa automáticamente al suplente, y el piloto titular tendrá una 1 falta.
- Al llegar a las tres carreras sin correr consecutivas, perderá la titularidad.
- También perderá la condición de titular todo piloto que llegue a las cinco (5) faltas.

Agregado: Se llevará adelante una medida tentativa pudiendo o no quedar en vigencia la cual calculará el porcentaje de participación de los pilotos, incluyendo su compromiso para confirmar a tiempo tanto asistencia como inasistencia.

De tener bajo porcentaje y bajo compromiso, los comisarios revisarán el caso de manera puntual para establecer si amerita o no el cambio de piloto.



Suplentes

- Todo piloto suplente podrá acceder a la titularidad cumpliendo 3 carreras consecutivas, por pérdida de titularidad del piloto oficial enunciado en el párrafo anterior, deserción de piloto titular, o descalificación por falta grave.
- Todo suplente deberá confirmar su participación en su correspondiente canal de Discord.
- Si bien no se contarán inasistencias, la baja participación del suplente llevará a una menor prioridad.

Anexo Suplentes – Prioridad.

- La prioridad del suplente se brindará dependiendo de su participación y su prolijidad para correr.
- Un suplente que sea denunciado continuamente, irá bajando su prioridad para participar.
- Al comienzo de la temporada, la prioridad se dará a aquellos que ya corrieron previamente en L.A.F (Temporada #3) y por su cantidad de carreras.
- También se tendrá en cuenta si confirma en tiempo y forma.

Ejemplo: Si el suplente con prioridad #2 confirma un día antes y ya se organizan los autos en base a los confirmados en discord, si el suplente con mayor prioridad confirma, ya no podrá participar de esa carrera (A menos que otros pilotos se bajen, dejando lugar a más suplentes).

Los suplentes tendrán su carnet de pilotos, podrán ser 3 denunciados & denunciar y, llegado el caso, deberán cumplir las sanciones, como cualquier otro piloto



Sanciones:

- Ante cualquier incidente / maniobra peligrosa y/o perjudicial para un piloto, se puede denunciar al comité organizativo.

Se hará de la siguiente manera:

- Se deberá mandar la denuncia a

LAFARGDENUNCIAS@GMAIL.COM

- En el cuerpo del mail, debería agregar su descargo y el video correspondiente
- Luego de recibir la denuncia, se contactará al piloto denunciado (si llegase a ser necesario) para que dé la grabación de su punto de vista para evaluar la maniobra en su totalidad.
- Si el piloto denunciado dice no tener la culpa, pero no tiene el video, se le evaluará igualmente aún sin tener su defensa.

- La decisión del comité será compartida para todos los pilotos en el canal de discord correspondiente
- Las sanciones pueden variar desde sumatoria de segundos, puestos en carrera, imposibilidad de clasificar en la sig. Carrera, etc.
- Si los organizadores e integrantes del comité ven la maniobra en medio de la carrera, pueden actuar de oficio.
- Se tomarán denuncias hasta el día siguiente a las 22:00hs (Se puede dar más tiempo, pero tendrán que si o si avisar que están demorados. Si llega la denuncia tarde, y sin aviso, no se tomará.)
- Toda decisión podrá ser apelada por el piloto sancionado, dentro de las 48hs posteriores al posteo de la sanción en el canal de discord.
Dicha apelación, deberá ser con video y descargo.
- También se podrá pedir el video de la maniobra en cuestión, dentro de las 48hs.



Juego en equipo:

Desde LAF buscamos que los Grand Prix y torneos sean lo mas similares a la F1 posible.

Durante la temporada #03 vimos acciones de pilotos ayudándose entre sí sin formar parte de la misma scuderia.

De manera inmediata queda totalmente prohibido ese tipo acción.

Las ayudas y estrategias deben ser únicamente entre compañeros de Scuderia.

Claramente hay maniobras y/o situaciones en las que no nos sentimos cómodos con nuestro manejo y es valorable dejar pasar a otro piloto para no perjudicarlo. Ese tipo de acción es valorable y no será sancionada.

Las acciones deliberadas que favorezcan a pilotos de una scuderia podrán ser denunciadas y en su defecto sancionadas

Safety Car:

- 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.
- 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 presentando pruebas y que no hayan sido cumplidos en Boxes)
- En SC está permitido el uso de la IA, exceptuando la relanzada

Uso de opciones del juego

Desde L.A.F buscamos tener carreras que se acerquen lo más posible (dentro de las posibilidades) a las carreras de Formula 1.

Dicho esto, entendemos que hay algunas opciones del juego que brindan cierta ayuda a la hora de correr.

Dichas acciones, serán fuertemente sancionadas.

Ejemplos:

Uso de la IA en momentos fuera de SC.

Reingreso automático a pista.

Imposibilidad de terminar la carrera.

Sabemos desde L.A.F que no siempre se tiene una buena carrera, y por reiterados choques, mal internet, o mismo una situación imprevista, se tiene que abandonar a la misma.

En estos casos, les pedimos que para retirar el auto entren a boxes, una vez pasada la línea blanca de box, ir al menú y apretar para retirarse de la sesión, para que no quedé la IA dando vueltas y molestando a los demás.

Dependiendo de la situación, el piloto que abandone y no lo haga en Boxes, será sancionado.

Apartado - Imposibilidad de terminar la carrera.

En ciertas ocasiones, hemos visto en la temporada anterior de ciertos pilotos rompiendo el auto a propósito, en todas las ocasiones generando bandera amarilla, y en otros, generando SC.

Estas situaciones serán duramente sancionadas, desde quita importante de puntos, o imposibilidad de correr las próximas fechas.

Anexo Sanciones

Todos los pilotos arrancaran con quince (15) puntos en el carnet, de llegar a cero puntos el piloto tendrá dos fechas de suspensión. Estas se suman a las inasistencias, recordemos que 3 inasistencias consecutivas o siete inasistencias en la temporada se pierde la titularidad del auto, pasando a ser piloto suplente

A la quita de puntos del carnet, se le podrán combinar:

- Suma de segundos al resultado final.
- Penalización de puestos del resultado final Imposibilidad de realizar clasificación en la próxima carrera
- Suspensión de una fecha por falta grave Expulsión de la liga por falta muy grave

Algunas situaciones por la cual se puede aplicar sanción, recordemos que ante una misma maniobra las sanciones van de acuerdo a la gravedad que el piloto causa hacia terceros;

1. Obstruir pista en vuelta rápida de otro piloto en clasificación (se tendrá en cuenta el circuito, si el piloto tenía la posibilidad o no, (varia la gravedad de la sanción si solo pierde la vuelta el damnificado, si hay consecuencias para terceros, como daños etc.)
2. Reingreso en clasificación a pista imprudente o que cause consecuencias para terceros.

Apartado Buena conducta en pista:

Como norma general, tener en cuenta que estamos usando un simulador de carreras, por lo tanto, el objetivo es evitar comportamientos y maniobras en pista que no haría un piloto de F1.

- Qualy: quien no esté intentando una vuelta rápida, ya sea porque la haya descartado o porque venga cargando las baterías, etc., deberá circular por fuera de la línea ideal de marcha para no perjudicar a quién venga en vuelta rápida.
- Vuelta a pista después de un trompo: hacerlo prudentemente, chequeando antes que no vengan pilotos detrás.
- Sobrepasos: No en todas las curvas se puede pasar a un auto.

Es recomendable siempre intentar una maniobra limpia, que una vez finalizada deje a los dos autos en pista.

A llegar a la cola de un auto más lento, se recomienda tomar una vuelta o unas curvas de referencia para interpretar el lugar de frenado del rival y después intentar la maniobra de sobre paso.

El piloto sobrepasado no deberá cerrar la línea de marcha una vez iniciada la maniobra permitiendo, si es el caso, que el rival doble junto con él.