



NORMATIVA OFICIAL

2009-2010

www.lfs-cesav.net

ÍNDICE

1. Introducción
2. Requisitos para participar
3. Equipos y Pilotos
4. Skins y Dorsales (Vestuario)
5. Servidores
6. Puntuación y Premios
7. Empate
8. En pista
9. Penalizaciones
10. Ética en pista
11. Horarios

Bienvenido a CESAV

1. Introducción

- 1.1. Es imprescindible la lectura y aceptación de esta normativa para participar en nuestra Comunidad.
- 1.2. El desconocimiento del mismo no justifica su incumplimiento.
- 1.3. No respetar las normas de CESAV será motivo de sanciones, incluyendo la expulsión.

2. Requisitos para participar

- 2.2. Comportarse correctamente, tanto en foros como en servidores (ya sea entrenando o en carreras oficiales).
- 2.3. Es obligatorio contar con una conexión de banda ancha, conexiones de 56K no están permitidas.
- 2.4. Es obligatorio tener licencia S2.
- 2.5. Cuidar el lenguaje. Terminantemente prohibido cualquier tipo de agresión entre los miembros de la comunidad. Esto abarca cualquier método de comunicación posible (Comunidad web, TeamSpeak, Servers, etc.)
- 2.6. Tener al menos una vuelta con tiempo, en inscripciones. (Salvo comunicación expresa a la administración de la situación con semana y varios días de antelación, en la que la administración podrá aceptar o no la petición)

3. Equipos y Pilotos

- 3.1. Los interesados en correr, bien de forma Independiente o miembros de un equipo, deben inscribirse en la web de CESAV.
- 3.2. Los aspirantes a pilotar en un equipo deben presentar una solicitud al equipo en el que aspira pilotar en su respectiva zona.
- 3.4. La organización de la comunidad se reserva el derecho de admisión.

3.5. Límites de pilotos por equipo.

Mínimo: **8**

Máximo miembros del equipo: **ilimitado**

Máximo participantes de equipo en CESAV: **20**

Esto significa que el equipo puede tener los pilotos que quiera (a partir de 8), sin embargo, sólo 20 pueden estar inscritos como participantes y correr en las carreras de la comunidad. El resto, forman parte del equipo pero no pueden correr en las competencias a menos que se le de de alta como participante, retirando a un participante en activo si es necesario para no superar los 20 participantes activos.

El límite para dar de alta como participante a un miembro del equipo para una determinada carrera es 2 horas antes del cierre de inscripciones para una carrera dada.

Las funciones de los miembros no participantes es un tema interno del equipo.

3.6. Los equipos pueden fichar a cualquier piloto sin equipo de la comunidad, excepto si éste está sin equipo por haber sido expulsado del mismo.

3.7. Los fichajes (nuevos o traspasos) se harán a través de la firma un contrato entre el piloto y el equipo que establecerá los derechos y deberes de cada uno en la relación piloto-equipo.

No es necesario que el contrato sea escrito.

3.8. Los pilotos no pueden cambiar de equipo a su antojo.

Es necesario el visto bueno del jefe del equipo destino, así como el del jefe del equipo origen en caso de traspaso y en periodo de temporada.

En ambos casos, el o los jefe de equipo implicados deben expresar públicamente su conformidad para que el fichaje o traspaso sea válido.

Esto es así siempre, salvo en pretemporada, que si pueden cambiar sin ningún acuerdo.

3.9. En caso de traspaso de un equipo a otro, los equipos implicados deben decidir los términos del mismo.

Esto es, que al realizar un traspaso puede hacerse cambiando sólo de equipo el piloto objeto de traspaso, puede ser un intercambio uno por otro o como los equipos estimen oportuno.

3.10. Los puntos personales de cada piloto no se ven afectados por los cambios de equipo.

Esto quiere decir que no pierde los puntos obtenidos con un equipo si cambia de equipo, permitiéndole tener las mismas posibilidades en la temporada en cuanto a puntuación.

3.11. Los puntos que un piloto gane durante la temporada, se aportarán al equipo en que esté en cada momento.

Los puntos que un piloto gane en carrera, se sumarán a los del equipo al que pertenezca. Si un piloto cambia de equipo o se da de baja, el equipo o equipos implicados no ven variación en sus puntos de equipo.

3.12. Si un piloto abandona un equipo por la razón que sea, éste no podrá unirse a ningún otro teniendo que abandonar también la temporada presente, no pudiendo participar con ningún equipo hasta la siguiente. Podría seguir pero como piloto independiente.

3.13. Los jefes de equipo no pueden expulsar de su equipo a un piloto sin causa justificada.

3.14. Créditos para poder hacer movimientos en el equipo (tanto altas como bajas)

Los equipos tendrán un número de créditos, 24, y con esos créditos puedan modificar sus filas (fichar gente, bajarlos a miembros etc.)

Por cada movimiento en el cual pase un miembro a participante, el equipo gastará 1 crédito,

Así, si un equipo pasa un miembro a participante gasta un crédito, si lo pasa de participante a miembro o fuera del equipo, no consumiría.

Esto no sería aplicable a pretemporada, donde se podrá fichar sin gastar créditos.

Si un equipo empezase la temporada con 10 personas, ese equipo tendría 24 créditos + un Extra de 10 créditos (34 créditos en total) para así poder fichar a 10 hasta completar esos 20 pilotos y no encontrarse en inferioridad de créditos respecto a un equipo que comience la temporada con sus filas completas.

Algunas excepciones más:

No se podrían hacer cambios de pilotos en las 2 últimas carreras, quedando el mercado congelado.

Aclaraciones:

Esos créditos se resetearían y volverían a 24 al comenzar cada temporada.

Si un equipo, llamémoslo X, traspasa a un piloto al equipo, Z, sería punto para Z si lo ponen como participante, X no gastaría ningún crédito.

4. Skins y Dorsales

4.1. Solo se permitirán skins propios del Equipo sin posibilidad de usar otros que no sean de su propio equipo (excepto pilotos independientes), incumplir esta norma es motivo de sanción solo si perteneces a un equipo.

4.2. Prohibido el uso de skins con contenido amenazante o racista en nuestros servers o subirlos en el apartado de los foros o screenshots del foro.

4.3. El dorsal debe ser el oficial de CESAV, que se facilita en el generador de skins. El no utilizarlo en las carreras es motivo de sanción tanto pilotos con equipo como pilotos independientes.

4.4. Tener subido en LFSW, el skin a utilizar en cada carrera, es obligación de cada uno.

5. Servidores

5.1. Contamos con varios servidores publicados en la sección servidores de la web.

5.2. Para cada competición oficial será anunciado en su momento el servidor a utilizar a la vez que se publican las divisiones.

5.3. La contraseña de los mismos será publicada en su respectivo sitio una vez cerradas las inscripciones.

5.4. Está totalmente prohibido decir la contraseña a nadie que no participe en esa competición en concreto, será motivo de sanción,

5.5. Tendremos un servidor FIJO que será el SERVER DE CALIFICACION GENERAL. (La calificación que nos sirve para dividirnos en divisiones y de Q1 y Q2 en la copa de formula).

5.6. Tendremos un servidor abierto al público donde poder entrenar de forma menos seria o correr pachangas con gente de fuera y relacionarnos en pista...

5.7. Los demás servidores tendrán contraseña, podremos entrenar mas seriamente o con gente solo de nuestra comunidad. La contraseña de estos servers será: **cesav**

6. Puntuación y Premios

6.1. Los Ganadores de los títulos de pilotos y equipos serán los que mas puntos consigan en la suma de todas las carreras disputadas en toda la temporada.

6.2. Los 3 primeros de cada copa se les premiara con puntos extra.

6.3. Puntuaciones

Se establece un sistema de puntuaciones por el cual los pilotos ganan puntos según su posición al final de cada carrera. Las puntuaciones serán las siguientes:

1ª División

1º 200+5

2º 199+3

3º 198+1

4º 197

5º 196

... etc etc etc de 1 en 1, ahora, pongamos que el ultimo de 1ª que puntúa es el 16º (debido a que los que iban detrás, abandonan, o se caen o cualquier cosa)

16º 184

2ª División

1º 183+5

2º 182+3

3º 181+1

4º 180

Y así sucesivamente..

Evidentemente, el 2º piloto de la 2ª manga gana 182 puntos + 3 de premio, etc., y así sucesivamente.

Puntuarán los pilotos que terminen la carrera o los pilotos que hayan cumplido mas del 75% de las vueltas (con redondeo al alza siempre, ejemplo, 43,1 vueltas, deberás completar 44) (a menos que sean penalizados por incumplir cualquier otra norma).

6.4. Premios

+30 puntos para el 1er clasificado de cada copa.

+20 puntos para el 2º clasificado de cada copa.

+10 puntos para el 3er clasificado de cada copa.

+5 puntos por pole de la primera manga y división solamente. (Calificación previa del día de la carrera)

+2 puntos por vuelta rápida de cada manga en todas las divisiones.

6.5. Solo puntúan por equipo los 10 pilotos que mejores resultados obtengan en cada carrera.

7. Empates: parámetros que se tendrán en cuenta

En parrillas:

- Tiempo de mejor vuelta
- Fecha de mejor vuelta (quien la hiciese antes, va por delante)

En calificación general:

- Mayor puntuación en la clasificación General.
- Mayor cantidad de victorias.
- Mayor cantidad de 2º puestos, 3º, 4º, etc.
- Cantidad de carreras disputadas..

8. En Pista

8.0 Queda prohibido permanecer en cualquier punto de la pista (salvo boxes y sin molestar) con el coche parado, ya sea debido a accidente (vuelco, gasolina, quedarse atrapado, etc) o tan siquiera aparcar. Si se permitirá estar parado para reincorporarse a pista, o para evitar una situación que entrañe mayor riesgo al moverte (Ejemplo: trompo enmedio de la pista y por detrás llega todo el pelotón de coches). Esto último no es aplicable en caso de que tu coche sea inconducible, en tal caso, y tal como indica la normativa, deberás abandonar la carrera.

8.1. Calificación Previa. (La que hacemos antes de la carrera en el Server)

8.1.1. Cada copa tiene un sistema de calificación diferente. (Leer el reglamento de copas).

8.1.2. Queda totalmente prohibido hablar (excepto jueces/comisarios), caritas, “Lo siento” o cualquier cosa que implique el uso del chat del LFS.

8.1.3. La(s) vuelta(s) de calificación tendrá(n) que ser limpia(s), sin ningún tipo de atajo o trayectoria incorrecta.

8.1.4. Total precaución durante una Bandera Amarilla.

8.1.5. Respetar la bandera azul, no respetarla es motivo de sanción (en el caso de salir de boxes o de dar la vuelta por perdida y vayamos a una velocidad anormalmente reducida).

8.1.6. En el caso de que algún piloto pierda la conexión con el servidor durante el desarrollo de la calificación, podrá reentrar al servidor.

8.1.7. El uso de ESC+ Boxes está prohibido o no según cada copa.

8.1.8. Prohibido bloquear mensajes en el chat, porque si lo hacen no podrán ver los mensajes de los jueces.

8.1.9. Prohibido atajar bajo ningún concepto. Se considera atajar a no mantener al menos 1 rueda dentro de la pista (los diferentes pianos también son parte de la pista). No se penalizarán errores. La administración podrá tener en cuenta la reincidencia si se trata de una zona compleja donde un error puede provocar salirse de pista y atajar.

8.1.10. No está permitido dar toques por detrás.

8.2. Carrera

8.2.1. NO SE REINICIARÁ LA CARRERA BAJO NINGÚN CONCEPTO (No se podrá entrar ni reentrar en el servidor en medio de una carrera)

8.2.2. Vueltas estipuladas para cada carrera en particular y cada COPA quedarán determinadas por la administración en la presentación de la misma (No figura en el calendario).

8.2.3. Prohibido hablar durante la carrera HASTA QUE TODO EL MUNDO PASE POR META o el último abandone (incluidas las “caritas”, los “sorry”... no se puede poner NADA en el chat).

8.2.4. Solo se permitirán los mensajes del comisario/juez de la carrera.

8.2.5. Total precaución durante una Bandera Amarilla.

8.2.6. Respetar la bandera azul, no respetarla es motivo de sanción

8.2.7. En el caso de que algún piloto pierda la conexión con el servidor durante el desarrollo de la carrera, no podrá regresar a la misma, dando por terminada su participación. **Aunque quede una 2ªmanga por disputar, nuestra entrada puede causar lag y caer alguien que tuvo mas suerte**

que nosotros.

8.2.8. Se recomienda a todos los pilotos la grabación de la repetición correspondiente a la calificación y carrera.

8.2.9. Total respeto hacia los demás corredores, no intentando hacer adelantamientos imposibles, y/o provocar accidentes.

8.2.10. Prohibido acabar por boxes, EXCEPTO cuando se realice involuntariamente. Una persona que a sido doblada entra a boxes a hacer su parada y pasa el primero por meta provocando que el doblado finalice por boxes. Este caso no sería sancionable.

8.2.11. No se permite el cambio de dirección reiterado, para guardar la posición. En la salida se permite hacer 2 cambios de dirección. Durante el resto de carrera solo 1.

8.2.12. En Carrera, los pilotos están obligados a parar en boxes las veces estipuladas para cada carrera que lo requiera, no estando permitido parar más tarde de la penúltima vuelta de carrera.

8.2.13. Prohibido ESC+Boxes durante el transcurso de la carrera.

8.2.14. Prohibido Esc+ Espectadores de forma voluntaria, excepto cuando se haya tenido un accidente y no sea posible continuar.

8.2.15. Se prohíbe sobrepasar las líneas amarillas (o blancas en algunos casos) que señalan el carril de salida de boxes cuando salgamos de boxes. Si un piloto pisa levemente las líneas no hay problema, pero si las atraviesa, será sancionado.

Se considera que un piloto atravesó la línea amarilla cuando al menos 1 de sus ruedas lo hace de forma completa.

Esto es así a menos que en las inscripciones para la carrera se indique expresamente lo contrario.

Para entrar a boxes si se puede pisar la línea. Solo se penalizará 1 vez por cada salida de boxes, es decir, si sales solo una de boxes y la pisas 6 veces, tendrás 1 reclamación. En cambio, si sales de boxes y la pisas, en otra vuelta salse de boxes de nuevo y la pisas, tendrás 2 reclamaciones, ambas penalizables.

Destacar, que la linea de salida es tanto la linea interior a la pista, como la exterior a la misma.

8.2.16. Está totalmente prohibido remolcar a otro coche o ponerlo bien cuando éste esté volcado o enganchado, tanto en carrera y en calificación.

8.2.17. Si tu coche es inconducible se aconseja entrar a espectador dando por concluida tu participación en la carrera, si continúas en ella y provocas incidentes en pista, serás sancionado.

8.2.18. Prohibido bloquear mensajes en el chat, porque si lo hacen no podrán ver los mensajes de los jueces

8.2.19 No está permitido dar toques por detrás.

8.2.20. Prohibido atajar bajo ningún concepto. Se considera atajar a no mantener al menos 1 rueda dentro de la pista (los diferentes pianos también son parte de la pista). No se penalizarán errores. La administración podrá tener en cuenta la reincidencia si se trata de una zona compleja donde un error puede provocar salirse de pista y atajar.

8.2.21. No está permitido dar toques por detrás de forma reincidente, ni para ganar tiempo.

8.3. Banderas

8.3.1. BANDERA AZUL: deberemos facilitar el adelantamiento al piloto que nos va a sobrepasar en cuanto nos sea posible, ya sea levantando el pie del acelerador o apartándonos de la trazada buena, hasta que complete el adelantamiento.

En ningún caso se permitirá adelantar a un piloto cuando se ha dado una bandera azul. La bandera azul es automática y por tanto siempre la vera primero el piloto mas retrasado, por lo que no hay equivocación posible. Si ves bandera azul no podrás adelantar hasta que el piloto que llevas delante haya sido doblado también. Se añade que aparte de facilitar el adelantamiento, no hay que molestar al piloto que nos esta doblando dejándole la pista y sobretodo la trazada buena libre. Que no tenga que estar pendiente del doblado para continuar su carrera.

8.3.2. BANDERA AMARILLA: deberemos conducir con precaución, ya que implica una circunstancia anormal de carrera delante nuestro, como puede ser un accidente o un coche circulando anormalmente lento.

8.4. Lag

8.4.1. Se tendrá en cuenta en el análisis de todas las maniobras analizadas.

9. Penalizaciones

9.1. Reclamaciones

9.1.1. Reclamaciones desde el comité de sanciones: estas son las sanciones impuestas por temas como pisar la línea de box, paradas en box, vueltas ilegales en calificación, hablar, etc...

9.1.2. Reclamaciones de los pilotos: solo se pueden reclamar en el sitio habilitado para ello. El plazo de reclamaciones se abre a las 0:00 del día siguiente a la carrera. El plazo para presentar reclamaciones se cierra 48 después de la apertura del mismo.

9.1.3. La administración se reserva el derecho a reclamar en cualquier momento, siempre bajo causa totalmente justificada y de importancia.

9.1.4. Las reclamaciones se harán en su respectivo módulo de RECLAMACIONES poniendo la denuncia en cuestión, contra el piloto que es, vuelta y una breve explicación.

9.1.5. Los jueces de cada equipo, serán los que las aprueben o rechacen, según su criterio, las reclamaciones presentadas por los pilotos. Tendrán 24hs para hacerlo una vez terminado el plazo de reclamaciones. Después de esto, las reclamaciones no aprobadas, serán borradas sin posibilidad de nueva apertura o aceptación.

9.1.6. Las reclamaciones hechas por los pilotos pertenecientes a un equipo no serán públicas hasta que el juez de su equipo las apruebe, en el caso de que la rechace, nunca verá la luz...

9.2. Sanciones

9.2.1. Debido a la repetición de diferentes infracciones, nos hemos visto obligados a confeccionar una tabla de infracciones y su pertinente sanción para aplicar. Dicha tabla se puede encontrar en la sección de comunicados oficiales del foro.

9.2.2 La no existencia de un precedente, o sanción asignada en la tabla mencionada anteriormente, implica que será la administración, con la ayuda de los jueces, la encargada de definir la sanción para la infracción.

9.2.30. LAS DECISIONES DEL COMITE DE SANCIONES SON APELABLES SIGUIENDO EL PROCEDIMIENTO QUE CONOCEN LOS JUECES DE LOS EQUIPOS.

10. Ética en pista

10.0.1. Que no exista una norma específica para una acción concreta, no significa que puedas aprovecharte de ello, y hacerlo sin esperar posibles consecuencias.

10.0.2 No puedes usar ningún fallo de LFS o web en tu propio beneficio. Si encuentras algún fallo, debes comunicarlo a la administración de manera INMEDIATA.

10.1. Prioridades en las curvas:

10.1.1. El piloto que va delante tiene derecho a tomar la trayectoria que quiera al hacer la curva, sin que el piloto que viene detrás le interfiera, siempre que no se encuentre lo suficientemente avanzado.

10.2. Adelantamientos

10.2.1. Es responsabilidad del piloto que va detrás (por su mejor percepción de la situación) tomar las debidas precauciones para no golpear al coche de delante.

10.2.2. El coche de delante no puede realizar ninguna acción malintencionada, como puede ser frenar a destiempo, echar de la pista o cerrar de forma ilegal.

10.2.3. NO se permite el adelantamiento ante una bandera azul o amarilla (salvo algunos casos, como por ejemplo un golpe grande en una salida, si alguien, intentando reducir su velocidad, adelanta a algún coche no accidentado).

10.3. Conducción defensiva

10.3.1. El coche de cabeza tiene derecho a decidir su posición durante una recta. Puede hacer un solo movimiento para bloquear al coche de detrás y proteger su posición durante la recta, pero luego debe mantener esa situación. Cuando llegue la siguiente curva lógicamente, tendrá derecho a volver a la trayectoria que estime más oportuna para afrontar el giro.

10.3.2. El coche de delante puede seguir la trayectoria que quiera en las curvas, por ejemplo podrá trazar muy por el interior obligando al coche de detrás a hacerlo por el exterior si quiere adelantarle.

10.4. Dobladados en carrera

10.4.1. Si vas a ser doblado, facilita la operación tan pronto como te sea posible, ya sea levantando el pie del acelerador o apartándonos de la trazada.

10.4.2. Si vas a doblar, es obligatorio hacerlo de forma respetuosa.

10.5. Contactos en carrera

10.5.1. Si 2 coches se tocan, ambos pueden seguir adelante sin mayores problemas, pero si el inocente queda rezagado, el culpable deberá dejarse adelantar por el inocente, aunque esto conlleve el ser adelantado por otros coches que no participaron en el incidente.

10.6. Al sufrir un accidente

10.6.1. Si te ves involucrado en un accidente, sólo puedes reincorporarte a la carrera si hay total seguridad.

10.6.2. Reincorporaciones se entenderán todas aquellas que impliquen una salida de pista o llevar una velocidad inusualmente lenta, ya sea por accidente, evitando un accidente, un choque con una valla o por cualquier error. La reincorporación se prolonga hasta que el coche ha alcanzado una velocidad razonable como para no ser considerado un obstáculo.

10.6.3. La reincorporación deberá hacerse de forma paralela a la pista y pegado a un lado, con cuidado, hasta que se alcance la velocidad normal de carrera. De esta forma permitimos, a los pilotos que pudiesen venir por detrás, evitarnos sin mayores problemas.

10.6.4. La responsabilidad a la hora de reincorporarse a la carrera en caso de accidente es toda del piloto accidentado

10.6.5. Si a consecuencia de un accidente nos encontramos parados o semi-parados en medio de la pista, debemos dejar pasar a los coches no accidentados minimizando el riesgo de provocar un nuevo accidente hasta que estemos en situación de reanudar la marcha de forma segura.

10.6.6. No se permite usar el claxon de manera repetitiva. Igual sucede con apagar y encender las luces, ya que pueden desconcentrar al cualquier piloto que nos rodea. Si se puede utilizar el claxon o luces de manera puntual y de forma justificada.

11. Horarios

11.1. Las carreras oficiales se correrán un domingo cada 2 semanas.

11.2. Las inscripciones se abren el lunes siguiente al domingo de carrera, y permanecerán abiertas hasta el viernes de la misma semana del domingo de carrera, total 11 días.

11.3. La hora del comienzo será a las 22:00hs todas las divisiones.

11.4. La puntualidad es vital para el buen funcionamiento de la comunidad.

11.5. Si por algún motivo (por ejemplo: problema grave de todos los servidores, web o similar) hay que suspender la carrera, ésta se disputará el domingo siguiente a la misma hora que la carrera inicial. Hasta entonces, la administración decidirá si se puede inscribirse, desinscribirse o cualquier otra cosa mediante un comunicado oficial.

NOTAS:

Calificación General: Es la que calificamos en 10 vueltas en el Server expresamente para ello, nos divide en divisiones y nos sirve de Q1 y Q2 en la copa de formulas.

Calificación Previa: Es la calificación que hacemos en el Server justo antes de la carrera.

División no es lo mismo que manga.

LAS VENGANZAS PERSONALES ESTÁN PROHIBIDAS, SE SANCIONARÁ CON LA EXPULSIÓN DEL CAMPEONATO.

ADMINISTRACIÓN CESAV