



NORMATIVA OFICIAL 2010-2011

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. **Sanciones**
10. **Ética en pista**
11. **Inscripciones y Horarios**

Bienvenido a CESAV

1. Introducción

- 1.1.** Es imprescindible la lectura y aceptación de esta normativa para participar en esta comunidad.
- 1.2.** El desconocimiento de la misma no justifica su incumplimiento.
- 1.3.** No respetar las normas de CESAV será motivo de sanción, incluyendo la expulsión.

2. Requisitos para participar

- 2.1.** Tener el perfil en la web correctamente actualizado.
- 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 que permita correr sin lag.
- 2.4.** Es necesario 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 marcado en inscripciones. (Salvo comunicación expresa a la administración de la situación con 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 como miembros de un equipo, deben inscribirse en la web.

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 competiciones 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, siempre y cuando no haya estado inscrito con anterioridad en dicha carrera.

Un piloto que haya estado inscrito sea de un equipo o sea independiente, no puede incorporarse a ningún equipo en la misma carrera que estaba inscrito anteriormente sea por cambio de equipo o ingreso en uno por primera vez.

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 jefes 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 hasta la siguiente. Podría seguir participando pero como piloto independiente.

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

Algunas excepciones más:

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

3.14. Si un piloto se inscribe para una carrera estando en un equipo, o sin equipo, ese será el equipo con el que correrá esa carrera a todos los efectos, no pudiendo ser modificado de ninguna forma.

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 sólo si perteneces a un equipo.

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

4.3. El dorsal debe ser el oficial de CESAV, de la temporada actual, que se facilita en el generador de skins.

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, el servidor a utilizar será anunciado 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.

5.5. Tendremos un servidor FIJO que será el SERVER DE CALIFICACION GENERAL. (La calificación que nos sirve para dividirnos en divisiones).

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 normalmente tendrán contraseña, podremos entrenar más seriamente o con gente solo de nuestra comunidad e invitados. La contraseña de estos servidores 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 descartando el número de carreras indicada en la clasificación.

6.2. Las carreras que consten de 2 mangas se puntuará sacando la media de los puntos obtenidos en cada manga sumando las 2 puntuaciones y dividiéndolas entre 2. (las carreras de 2 mangas, la 2ª manga será con la parrilla invertida según la llegada de la 1ª manga)

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

2º 199

3º 198

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

2º 182

3º 181

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

- +3 puntos por pole. (Calificación previa o preCalificación del día de la carrera)
- +2 puntos por vuelta rápida de cada manga en todas las divisiones.

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

6.6. Descartes: Una carrera será descartable siempre y cuando no se haya sido descalificado por una actitud grave en contra de las normas. Los premios y penalizaciones conseguidos en una carrera, nunca se descartan.

7. Empates: parámetros que se tendrán en cuenta

En parrillas:

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

En clasificación 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 aparcarse. Si se permitirá estar parado para reincorporarse a pista, o para evitar una situación que entrañe mayor riesgo al moverte (Ejemplo: trompo en medio 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 o preCalificación. (La que hacemos antes de la carrera en el Servidor)

8.1.1. Durante la calificación previa o preCalificación, **NO** se permite hacer **ESC+BOX (o similar)** y continuar calificando. Si se permite parar en box entrando por su respectivo carril.

8.1.1.1. Ante cualquier eventualidad que no nos permita continuar calificando (ejemplo vuelco, sin gasolina, etc...) nos iremos a espectador no pudiendo continuar la precalificación.

8.1.1.2. Una vez terminada la preCalificación podemos hacer **ESC+BOX** y salir a pista los pilotos que hayan volcado o se hayan salido de los límites de la pista.

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 o precalificación tendrá(n) que ser limpia(s), sin ningún tipo de atajo, interferencia acusada de otro piloto 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 pérdida 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 preCalificación, podrá reentrar al servidor quedándose de espectador.

8.1.7. El uso de ESC+ Boxes está prohibido salvo que la administración comunique lo contrario.

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.

8.1.10. Todo el mundo debe estar en pista antes de empezar la carrera, quienes permanezcan en modo espectador pueden perder la posición de la parrilla sin ser recuperada.

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 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. **En las carreras de 2 mangas se podrá entrar únicamente en la pausa entre mangas ni antes, ni después, contando que la pérdida de conexión sea en la 1ª manga.**

8.2.8. Se recomienda a todos los pilotos la grabación de la repetición correspondiente a la calificación y carrera, en caso de no haber repetición, la carrera será dada como disputada, sin que nadie terminase ninguna vuelta.

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

8.2.10. 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.

8.2.11. En Carrera, los pilotos están obligados a parar en boxes las veces estipuladas para cada carrera que lo requiera.

8.2.12. El carril de entrada a boxes permanecerá cerrado durante las 4 primeras vueltas y durante las 4 últimas. Excepción: Si tu coche está

dañado, podrás entrar y parar, siendo la parada válida, en las 4 primeras vueltas, siempre que se repare el coche, y el tiempo de dicha parada sea de al menos 7 segundos.

En caso contrario, la parada se toma como no realizada por lo que tendrás que parar de nuevo para completar el número de paradas estipuladas para la carrera.

Ejemplo: Carrera a 30 vueltas, hasta que el marcador de vueltas no muestre 5/30, no podrás atravesar la entrada de boxes. Y desde la vuelta que se muestre la 27/30 no podrás atravesar la entrada de boxes.

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 sales de boxes de nuevo y la pisas, tendrás 2 reclamaciones, ambas penalizables.

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

8.2.16. Está totalmente prohibido remolcar a otro coche o ponerlo bien.

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.

8.2.22. El carril de salida de boxes, en la parte común a la pista, puede ser usado por cualquier piloto, siempre y cuando dicho carril no esté siendo usado por algún piloto que sale de boxes o se encuentre fuera de la pista (el caso de Kyoto). En caso de encontrarse un piloto saliendo de boxes por dicho carril, el piloto que sale, es quien tiene prioridad para pasar (o usar) dicho carril.

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

9. Sanciones

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. Doblados 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 a cualquier piloto que nos rodea. Si se puede utilizar el claxon o luces de manera puntual y de forma justificada.

11. Inscripciones y Horarios

11.1. Las carreras oficiales se correrán los domingos.

11.2. Las inscripciones, por norma general, se abrirán los lunes, y permaneciendo abiertas hasta las **21:00 (CET)** del día de la carrera.

11.3. Una vez estés preInscrito, debes marcar una vuelta en el servidor de calificación.

11.4. La hora del comienzo será a las 22:00 (CET) todas las divisiones.

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

11.6. Si por algún motivo (por ejemplo: problema grave de todos los servidores, web o similar) hay que suspender la carrera, ésta se disputará al final de la temporada, empezando todos los procesos desde 0 (inscripciones y calificación).

NOTAS:

Calificación General: Es la que calificamos con un número de vueltas en el Server expresamente para ello, y nos divide en divisiones.

Calificación Previa o preCalificación: Es la calificación que hacemos en el Servidor 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