



NORMAS OFICIALES

Preámbulo

El Campeonato full y Demo están creados por y para amantes del Live For Speed, (en adelante, LFS). Es un punto de encuentro para pilotos del LFS que quieran pasarlo bien en una gran comunidad mientras luchan (en la pista) por alzarse con el título de campeón de Cap – On Line.

La máxima de Cap – On Line es: "Diviértete todo lo que puedas mientras compites con (y contra) tus compañeros de Cap – On Line".

Para llevar Cap – On Line a buen término los participantes deben mostrar respeto por sus compañeros en todos los ámbitos de la misma.

La administración de Cap – On line aportará servidores gracias a la colaboración económica de los sponsors, para competir en red LFS (tanto para los eventos oficiales y entrenamientos, como para uso general, cuando no se estén realizando los citados eventos), así como una página web, para que los participantes estén informados de las últimas novedades, de toda la información relevante de la comunidad, así como para que estén en contacto con sus compañeros.

Por otra parte, la administración espera que los participantes se diviertan compitiendo limpiamente, participando activamente en las carreras, así como visitando la web oficial y participando en los espacios a ello destinados de la misma. Para poder participar en Cap On line, LFS, los participantes se pueden organizar en equipos, con los que deben comprometerse cumpliendo sus funciones dentro del equipo no sólo participando en Cap – On line, sino también con otras funciones tales como creación de skins, setups, web oficial del equipo... En definitiva, todo lo posible para que el equipo mejore como tal. Para un mejor funcionamiento de Cap – On Line, se establecen una serie de normas (a continuación detalladas) por las que deben regirse todos los integrantes de la misma.

Parte 1. - Normas generales. Lugares de aplicación.

Artículo 1. El contenido de estas normas es aplicable a la web/foro oficial y a los servidores oficiales.

Web: <http://www.cap-online.com.ar>

Servidores:

CAP[on]Line DS-1

CAP[on]Line DS-2

CAP[on]Line DEMO-1

CAP[on]Line DEMO-2

Artículo 2. Los carreras serán de como máximo 32 pilotos, para s2 y 11 para demo.

Artículo 3. Es obligatorio utilizar una conexión que permita poder participar sin crear lag. Queda prohibido el uso de líneas de 56 Kb/s para participar en la Comunidad. Se utilizará el método de LAG LAP para testear la conexión de los pilotos siendo facultad del administrador solicitar a un piloto largar desde el fondo si así lo creyera conveniente.

Artículo 4. No se puede insultar ni faltar al respeto. Será investigado y penalizado. Se debe utilizar un lenguaje correcto y agradable. Es preferible evitar abreviaturas, localismos y vulgarismos para un mejor entendimiento por parte de la comunidad.

Artículo 5. Se debe correr limpiamente (ver Normativa de Penalizaciones).

Artículo 6. Siempre actúa como un miembro de equipo cuando estés en línea. Tu comportamiento es la imagen de tu equipo y de la comunidad ante los demás.

Artículo 7. Los nombres o nick de los pilotos en el servidor al momento de competencia oficial (clasificación o carrera) debe seguir el siguiente formato:

XX - [Inicial del nombre]. [Apellido] (XX representa el número del piloto el cual deberá ser en color azul, la inicial y el apellido deber ser en color blanco).

Ejemplo: 01 - J. Perez

Artículo 7b. Los skins a utilizar en los servidores de la comunidad no podrán contener imágenes o textos que dañen la moral y/o las buenas costumbres. Para los carreras oficiales deberán presentarse 24hs antes del comienzo de la clasificación de las mismas en el post correspondiente anunciado en las inscripciones de cada campeonato y ser subidos a www.lfswoorld.net, puedes elegir la publicidad de dos sponsors consultando a la comunidad sobre su aplicación, en caso que prefieras pueden ser mas siempre y cuando no se junten firmas afines en su desarrollo comercial, esta autorización debe contar también con la de tu equipo. Esto te permitirá ser reconocido como miembro del equipo.

El skin oficial de equipo se dará a conocer a través de la web/foro y una vez publicada una nueva versión, deberá utilizarse lo antes posible.

La matrícula o placa del vehículo es de uso libre siempre que no infrinja las reglas de comportamiento de la comunidad.

Artículo 8. Usa siempre el sentido común cuando entres a un nuevo servidor. Observa primero como se desarrolla la carrera, los competidores y sus tiempos. Si en ese momento se estuviese llevando a cabo una carrera, deberás esperar a que esta termine para poder entrar al circuito. Nunca entres mientras dure la carrera y jamás conduzcas en sentido contrario. Durante el desarrollo de una carrera semanal, se debe correr con el mismo respeto que si fuere una carrera oficial.

Artículo 9. Las carreras de la comunidad se desarrollarán en las pistas disponibles por defecto en Live For Speed. Las pistas invertidas también podrán ser usadas, tanto pistas asfaltadas como de tierra. Está prohibido utilizar cualquier tipo modificaciones (mods) no desarrollados por los programadores del simulador.

Artículo 10. Las carreras de la comunidad se desarrollarán con los coches disponibles por defecto en Live For Speed. Está prohibido utilizar cualquier tipo modificaciones (mods) no desarrollados por los programadores del simulador.

Artículo 11. Las condiciones pueden variar de una carrera a otra.

Se entiende como condiciones las que permite ajustar el LFS. Actualmente, fuerza del viento y tiempo atmosférico.

Artículo 12. Los administradores de la Comunidad se reservan el derecho de actuar de oficio si la situación así lo requiriese.

Artículo 13. La administración se compromete a no añadir, modificar o eliminar ninguna norma durante un campeonato. A no ser que sea absolutamente imprescindible y bajo causa justificada.

Artículo 14. Las normas anteriores funcionan con carácter general en todo el ámbito de la comunidad. En las partes siguientes se tratan aspectos específicos de los distintos ámbitos de la comunidad. En caso de contradicción entre las normas generales y las específicas, prevalecen las específicas, exceptuando a la norma mencionada en el artículo 13 de la presente parte, que prevalece sobre cualquier otra norma incluida en esta normativa.

Artículo 15. Claves de los servidores.

Generalmente uno de los servidores siempre se encontrará sin clave, y los otros con clave. Esta clave será informada debidamente en el foro de la comunidad.

Para las carreras y clasificaciones la administración enviará por mensaje privado desde el foro la contraseña de servidores.

En caso de que el servidor tenga clave, y no sea la que en el foro figura, esta será siempre la que se informe mediante PM al inscribirse para un campeonato ya que el servidor se encontrará configurado para clasificación o carrera.

Parte 2. Pilotos y equipos

Artículo 1. Los aspirantes a correr en un campeonato deben inscribirse 24 horas antes del comienzo de la clasificación en la web/foro de Cap – On line. Los nombres de usuarios y/o nicks elegidos no podrán hacer referencias a ideologías políticas y/o religiosas y no deben dañar la moral y/o buenas costumbres.

Artículo 2. La organización de la comunidad se reserva el derecho de admisión.

Los nombres de los equipos tienen que estar referenciados al deporte automotor, lugares, objetos, no se permitirán nombres referenciados a ideologías políticas y/o religiosas. Así como también firmas o textos de los post.

Artículo 3. Límites de pilotos por equipo.

Mínimo: 2

Máximo: ilimitado

Solo sumarán puntos para el campeonato de equipos los tres (3) mejores pilotos posicionados en cada carrera.

El límite para dar de alta como participante a un miembro del equipo para una determinada carrera es 24 horas antes del comienzo de la clasificación de la misma.

Artículo 4. Los equipos pueden incorporar a cualquier piloto sin equipo de la Comunidad, excepto si éste está sin equipo por haber sido expulsado de algún otro.

Artículo 5. Las incorporaciones (nuevos o traspasos) se harán a través de un acuerdo entre el piloto y el equipo que establecerá los derechos y deberes de cada uno en la relación piloto-equipo.

Artículo 6. 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 en periodo de campeonato.

En ambos casos, el o los jefe de equipos implicados debe 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.

Se considera pretemporada al período de tiempo entre campeonatos.

Artículo 7. 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.

Artículo 8. 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 Comunidad en cuanto a puntuación.

Artículo 9. 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.

Artículo 10. Si un piloto abandona un equipo por la razón que sea, éste no podrá unirse a ningún otro mientras dure el campeonato presente, no pudiendo participar en él con ningún equipo hasta el final del mismo.

Parte 3. Calificaciones. Servidores, horarios y normas.

Artículo 1. CLASIFICACIONES OFICIALES

Servidor, día, horario, duración y modalidad de clasificación serán informados en la presentación de cada campeonato en la web/foro de la comunidad.

Se aclara que la clasificación será lanzada por el administrador o responsable de servidor con un aviso un minuto antes de comenzar.

Parte 4. Carrera. Servidores, horarios y normas.

Artículo 1. CARRERAS OFICIALES

Servidor, día, horario, duración y modalidad de carrera serán informados en la presentación de cada campeonato en la web/foro de la comunidad.

Se aclara que la carrera será lanzada por el administrador o responsable de servidor con un aviso un minuto antes de comenzar.

Los horarios son de obligado cumplimiento.

Artículo 2. Para poder participar en una carrera, debes inscribirte 24 hs. antes del comienzo de la clasificación correspondiente y haber presentado tu skin en el post correspondiente.

Artículo 3. En inscripciones se indica el número máximo de pilotos por server.

Artículo 4. Sólo están permitidos los coches que se indican en la inscripción de cada carrera. A veces se trata de un solo coche y a veces pueden ser varios coches de un rango similar.

Artículo 5. No se puede correr con un coche distinto al de la inscripción.

Al inscribirte, elegís también el coche con el que vas a correr y que no puedes cambiar una vez cerradas las inscripciones.

Artículo 6. Si te inscribes es necesario participar, sino debes avisar que no correrás lo antes posible para favorecer a los demás pilotos.

Artículo 7. El cierre de inscripciones se llevará a cabo según la fecha indicada en inscripciones.

Artículo 8. No se puede entrar al servidor una vez iniciada la carrera.

Es una falta de respeto a los demás pilotos, al equipo que perteneces y a la Comunidad en general. Genera lag ya que la conexión del piloto debe equilibrarse con los demás usuarios.

Artículo 9. La duración de cada carrera será decidida por la administración y publicada en inscripciones.

Artículo 10. Las carreras NO SE PUEDEN REINICIAR BAJO NINGÚN CONCEPTO. Es una falta de respeto grave a los demás.

Artículo 11. Está totalmente prohibido el uso de Banear/Expulsar bajo cualquier causa excepto si hay un jugador en un servidor o competencia que no le corresponde, que será expulsado si no sale por su cuenta.

Artículo 12. Está prohibido entrar en boxes (más conocido como Escape+Boxes o Shift+P) durante la clasificación y carrera. Hay que entrar a los boxes por las zonas señalizadas al efecto y por medios propios, no se puede usar ningún tipo de combinación de teclas ni con ayuda de nadie.

Artículo 12b. En caso de accidente y vuelco o que el coche no sufra daños tal que debamos abandonar la competencia es obligatorio el paso a espectador mediante el método Escape+Espectador/Boxes, Shift+S o Shift+P.

Artículo 12c. No se permite participar en la clasificación y/o carrera una vez comenzada esta.

Artículo 13. Se prohíbe sobrepasar la línea amarilla (o blanca en algunos casos) continua o discontinua que señalan el carril de salida de boxes cuando salgamos de estos. Si un piloto pisa levemente la línea no hay problema, pero si la atraviesa, será sancionado. Se considera que un piloto atravesó la línea 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 vez de boxes y la pisas 6 veces, tendrás 1 sanción. En cambio, si sales de boxes y la pisas, en otra vuelta sales de boxes de nuevo y la pisas, tendrás 2 sanciones.

Artículo 14. Se especificarán "ventanas" para cumplir con las detenciones obligatorias en carrera y éstas se anunciarán en el post de presentación de cada campeonato.

Si un piloto necesita parar antes o después de la ventana estipulada puede hacerlo mientras cumpla o haya cumplido con la parada obligatoria en regla.

Artículo 14b. En caso de recibir una penalización de "paso por boxes" o "pare y siga" en carrera esta debe cumplirse dentro de las tres (3) vueltas siguientes a recibirla.

Artículo 15. No se puede chatear durante la clasificación ni en la carrera. Crea lag y confunde a los pilotos. Se prohíbe bloquear los mensajes, no te molestarán ya que nadie puede chatear. Bloquear o desbloquear los mensajes será contemplado como línea de chat.

Cuando se estén ajustando posiciones para la carrera (formando la grilla), el administrador de servidor puede hablar con los pilotos y los pilotos NO pueden hablar salvo que el administrador le pregunte algo a alguien en particular.

Artículo 16. Queda prohibido terminar la carrera por boxes.

Excepción 1: Se permitirá en el caso de que el piloto haya sido lapeado y el primero finalizó la carrera mientras él estaba haciendo su parada obligatoria en boxes dentro de las vueltas permitidas por la ventana estipulada en el campeonato.

Excepción 2: Se permitirá en el caso de que un piloto se detenga o ingrese a pits a cumplir una penalización siempre que este haya sido lapeado y el primero finalizó la carrera mientras él estaba cumpliendo la pena en boxes.

Artículo 17. Se debe ser extremadamente prudente en la primera curva.

Artículo 18. El de delante tiene preferencia.

Si no se adelanta al de adelante puede ser por dos razones:

a) Eres más lento.

b) El de adelante modifica su trayectoria más de dos veces. Esto está prohibido, por lo que el de adelante será penalizado.

NOTA: Cuando se hace la trayectoria normal en curva y uno se cierra más de lo habitual para no dejarse adelantar es totalmente legal, siempre y cuando el de atrás no haya asomado la trompa y haya ganado claramente su posición. Si hay choque, será estudiado y se penalizará convenientemente. No es lo mismo choque que roce. Esta norma se aplicará normalmente en rectas y en curvas muy ligeras.

Artículo 19. Prioridades en las curvas:

En un adelantamiento en curva, el coche que intenta adelantar, deberá colocar la trompa del coche como mínimo a la altura del asiento del piloto del otro coche antes del punto en que se inicia el giro, para que el piloto que va a ser adelantado tenga la obligación de dejar espacio en el interior o el exterior, al coche que va a adelantar.

En determinadas circunstancias puede ser necesario que el coche que adelanta tenga que estar más avanzado con respecto al coche que quiere adelantar para tener ese derecho de espacio.

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 como figura previamente no se encontrase lo suficientemente avanzado.

Si como dice el punto anterior, el coche que venía detrás consiguió colocarse a la misma altura del asiento del auto que tenía delante antes del punto en que se inicia el giro (durante la frenada en recto por ejemplo), el piloto que está siendo adelantado debe dejar suficiente espacio para la maniobra del otro coche.

El coche que está siendo adelantado por el interior, también tiene derecho a suficiente espacio en el exterior para circular sin ser golpeado contra el exterior u obligado a salirse de pista.

El coche que adelanta tiene derecho a suficiente espacio sin ser golpeado contra el interior u obligado a salirse de pista.

Si el adelantamiento se produce por el exterior, ambos pilotos deben dejar espacio suficiente para el otro, al igual que se cita en los puntos anteriores para el caso de adelantamiento por el interior.

El piloto que iba delante tiene derecho a luchar por su posición, pero siempre siguiendo estas normas. Intentar meter el coche en plena curva es un peligro y no debe ser permitido aunque no se provoque un accidente, siendo igualmente penalizable.

Excepción a esta norma:

Si el coche que llevamos delante comete un error lo suficientemente grande como para garantizar un adelantamiento seguro, podremos realizarlo aunque no se cumpliera previamente la condición de estar suficientemente adelantados al entrar a la curva (por ejemplo si el coche de adelante derrapa y por consiguiente se abre demasiado, reduciéndose también su velocidad).

Aún así, el coche que adelanta es responsable de evaluar la situación y hacerlo con suficiente cuidado para no provocar un contacto.

Pequeños errores no permiten aplicar esta excepción, el error tiene que permitir el adelantamiento con suficiente claridad.

Artículo 20. Adelantamientos:

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.

El coche de delante no puede realizar ninguna acción malintencionada, como pueden ser frenar a destiempo, o cerrar de forma ilegal (ver artículo 21 de conducción defensiva).

Si vemos que nos comemos al coche que llevamos delante, debemos girar y sacar el coche de la pista si hace falta con tal de evitar la colisión.

NO se permite el adelantamiento ante una bandera azul o amarilla.

Artículo 21. Conducción defensiva:

El coche de adelante 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 siguiendo las normas antes establecidas.

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 adelantarlo.

Artículo 22. Si vas a ser lapeado, facilita la operación tan pronto como te sea posible.

Artículo 23. Si vas a lapear, es obligatorio hacerlo de forma respetuosa.

Artículo 24. Contactos en carrera:

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.

Si 2 coches se tocan y el inocente queda fuera de carrera, el coche culpable deberá abandonar la misma tan pronto pueda hacerlo de forma segura (próximo paso por boxes).

Si el culpable sigue estas normas, las penalizaciones aplicables por esa conducción temeraria pueden ser reducidas o ignoradas ante una reclamación pero si no lo hace, las normas se aplicarán en base a la normativa de penalizaciones.

Artículo 25. Si te ves involucrado en un accidente, SOLO puedes reincorporarte a la carrera si hay total seguridad.

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.

La reincorporación, siempre que sea posible, deberá hacerse de forma paralela a la pista y pegado a un lado, progresivamente y con mucho cuidado (cuando veamos que no viene nadie o no molestamos en absoluto en esa posición) 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.

La responsabilidad a la hora de reincorporarse a la carrera en caso de accidente es toda del que realiza la maniobra, no tendrá excusa si causa un accidente por llevar el coche en ese estado y será duramente penalizado, ya que es un obstáculo en movimiento a ojos del resto de pilotos. Aunque no se prohíbe expresamente su continuidad en carrera, no se recomienda.

Artículo 26. Las venganzas personales están prohibidas.

Artículo 27. Coches dañados:

Si un coche tiene alguna parte seriamente dañada, de forma que no pueda rendir lo que se espera, ya sea en cuanto a velocidad o capacidad de manejo deberá apartarse a un lado y si no es posible llegar a los pits, deberá permanecer estacionado o abandonar.

Artículo 28. BANDERAS

Bandera AZUL:

- Ante una bandera azul, deberemos facilitar el adelantamiento al piloto que nos va a lapear en cuanto nos sea posible, ya sea levantando el pie del acelerador y apartándonos hasta que se complete el pase.
- En NINGÚN CASO se permitirá el adelantamiento entre pilotos cuando se ha dado una bandera azul. La bandera azul es automática y por tanto siempre la verá primero el

piloto más retrasado, por lo que no hay equivocación posible. Si ves bandera azul no podrás adelantar hasta que el piloto que llevas delante haya sido lapeado también.

Bandera AMARILLA:

- Ante una 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.
- En NINGÚN CASO se permitirá el adelantamiento entre pilotos cuando se ha dado una bandera amarilla. Solo después de una bandera verde, que anula la amarilla y da vía libre, se reanuda la marcha en condiciones normales.

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.

No hay defensa posible para un piloto que causa un accidente, aunque sea recuperándose de otro accidente ni siquiera en el caso de que el accidente no fuese culpa suya (por ejemplo conduciendo innecesariamente despacio al pasar cerca de un accidentado).

Bandera VERDE: (Se considera bandera verde al momento en que tanto la bandera azul como la amarilla dejan de estar en pantalla)

- La bandera verde indica el fin de las restricciones impuestas por la bandera amarilla o azul.

Artículo 29. Si algún piloto ha sido objeto de algún incidente en la pista, deberá continuar la carrera y, si al finalizar lo desea, podrá reclamar según el procedimiento oficial. Si la denuncia es desestimada por la comisión de competencia el denunciante recibirá una advertencia, de repetirse la situación recibirá una sanción.

Artículo 30. Queda totalmente prohibido el uso de atajos o muros como método para ganar tiempo, tanto en carrera como en clasificación a no ser que se especifique por parte de la administración.

Se considera atajo no mantener en algún momento al menos dos ruedas sobre la pista. Se considera hacer mal uso de los elementos del circuito a aquella utilización de los mismos contra la lógica real, como puede ser usar una protección del circuito para frenar. A no ser, que se indique expresamente en inscripciones lo contrario.

Artículo 31. Está prohibido sacar ventaja de un accidente causado por uno mismo.

Artículo 32. Sistema de luces.

Después de un accidente, cuando el coche queda en medio de la pista, es más visible si éste tiene encendidas las luces de emergencia. No es del todo obligatorio pero si recomendable.

Artículo 33. Remolcado a la línea de meta por cualquier motivo.

Queda totalmente prohibido remolcar a un piloto (o ayudarlo) a terminar la carrera bajo ninguna causa. El ayudado contará como No terminó la carrera en la vuelta donde se quedó, y el ayudante, será advertido por la administración o penalizado según se considere.

Artículo 34. Si no completas el 75% de la carrera no obtendrás puntos.

Artículo 35. En caso de NO poderse disputar la carrera por causas mayores (como puede ser: lag, caída general o mal funcionamiento del servidor), la carrera será suspendida para la próxima fecha a la misma hora o cuando la administración lo dictamine.

Artículo 36. Los administradores de la liga se reservan el derecho de aplazar una carrera el tiempo que estimen oportuno, en el caso que sea necesario, por cualquier problema o causa mayor.

Artículo 37. Es obligatorio guardar la repetición tanto de tu clasificación, como de tu carrera. Para que la repetición guardada sea correcta, todos los participantes deben haber terminado.

Artículo 40. Es obligatorio denunciar cualquier conducta no permitida en carrera mediante un mensaje privado desde el foro de la comunidad al usuario "Comisión de Conducta".

Parte 5. Puntuaciones, premios y penalizaciones.

Artículo 1. Puntuaciones

Se establece un sistema de puntuaciones por el cual los pilotos ganan puntos según su posición al final de cada carrera. Las mismas serán especificadas en la presentación de cada campeonato.

Artículo 2. El incumplimiento de cualquier norma de Cap - On line será penalizado. Se establecen 3 tipos de penalizaciones:

- a) Advertencia.
- b) Sanción.
- c) Carreras sin correr.
- d) Expulsión de la Comunidad.

Artículo 3. El piloto que más puntos tenga al final de la temporada, será proclamado Campeón (Ver el siguiente Artículo).

Artículo 4. La puntuación final de un piloto, irá determinada a la suma total de los puntos obtenidos en todas las carreras, y restando las X peor carrera, esto consiste en la eliminación de la peor carrera del piloto, es decir, la carrera donde menos puntos consiguió (excluyendo penalizaciones de descalificación o suspensiones de carreras), siendo esa carrera restante la peor que hizo debido a diversas causas, vacaciones, lag, caídas o el efecto "1ra. curva". El número de carreras sobre el cual se puntuará será indicado por la administración al comienzo de la temporada.

Artículo 5. En caso de empate en la primera posición del campeonato se decidirá por (mientras persista el empate y hasta obtener diferencia):

- 1 - Cantidad de carreras ganadas.
- 2 - Cantidad de segundos puestos.
- 3 - Cantidad de terceros puestos.
- 4 - Cantidad de carreras participadas.
- 5 - Cantidad de sanciones recibidas (sumatoria negativa).

Parte 6. Reclamos.

Artículo 1. Se establecen los mensajes privados al usuario "Comisión de Conducta" como el mecanismo oficial para denunciar todo incumplimiento de la normativa en cualquiera de sus partes.

Artículo 2. Todo espacio que no sea la web/foro oficial y los servidores oficiales está fuera de esta normativa y, por lo tanto, no puede ser objeto de denuncia.

Artículo 3. Se establece una comisión encargada (Comisión de Conducta) de revisar las denuncias y de establecer las penalizaciones oportunas. Ver comunicados oficiales del staff.

Artículo 4. En caso de que la denuncia sea sobre un incidente de clasificación o carrera por campeonato, debe realizarse dentro de las 24 horas de plazo posteriores a la finalización de la misma. En caso de hacerse la denuncia fuera de plazo, no será admitida.

Artículo 5. Se debe aportar toda la información solicitada en el formulario de denuncia. Si no se aporta la repetición se usará la oficial de la manga, pero en algún caso concreto, puede ser necesario se solicite que el piloto aporte la suya propia. En caso de que se produzca en la web/foro oficial, se debe aportar el enlace al lugar de la misma donde haya sucedido el incidente.

Formulario de Denuncia:

Campeonato:

Fecha:

Denunciante:

Denunciado:

Clasificación nº / Carrera nº:

Tiempo / vuelta:

Curva:

Artículo del reglamento no cumplido o violado por el denunciado:

Descripción del incidente:

Si no se aporta la información solicitada, la reclamación podrá ser desestimada sin necesidad de realizar ningún tipo de investigación.

Parte 7. Premios.

Artículo 1. Previo al comienzo de cada campeonato se establecerán los premios a entregar una vez finalizado el mismo.

Artículo 2. Momentáneamente los premios físicos (volantes o componentes) serán solo entregados en el ámbito de Argentina. No así las licencias S2 que se otorguen.

Artículo 3. Para poder ser poseedor de una licencia S2, no deberá poseer el piloto una.

Artículo 4. Las Licencias S2 se otorgarán por un (1) año quedando a criterio de la administración disponer de la misma al final de ese lapso o cuando lo crea conveniente.

Artículo 5. No solo se contemplara al fin de cada campeonato sus puntos en carreras, sino que se tendrán en cuenta también, no haber sido penalizado por las normativas de penalizaciones.

Parte 8. Normativa sobre Penalizaciones.

Faltas Leves:

- Toque de carrera.
- Usar el claxon repetidamente.
- Defensa/Ataque ilegal de la posición.
- Hablar/chatear en clasificación, carrera, o antes de que todos finalicen la misma.
- Hablar/chatear luego que el administrador de servidor ordene lo contrario.
- Denunciar sin fundamento.
- No utilizar el skin presentado en el foro.

Faltas Medias:

- Usar otro coche para frenar y sacar ventaja.
- Reincorporarse a carrera y provocar un accidente.
- Desdoblarse estorbando.
- Provocar un accidente y sacar ventaja.
- Provocar un accidente sin sacar ventaja.
- No permitir un lapeo fácilmente.
- No respetar a los lapeados.
- Usar otro coche como apoyo para doblar.
- Continuados toques en carrera.
- Usar vallas para frenar o atajos.
- No respetar las líneas de salida de pits.

Faltas Graves:

- Insultos y Falta de respeto, en carreras oficiales, practicas semanales o web.
- Correr con un auto distinto al de la inscripción.
- Uso de ESC+BOXES en clasificación o carrera y reingresar a pista.
- Provocar un accidente con intencionalidad.
- Reingresar al servidor en carrera oficial.
- No cumplir una penalización de DT o SG dentro de las 3 vueltas siguientes a recibirlas.

Definiciones varias

- Toda denuncia será penalizada.
- Si una denuncia no tiene fundamentos, se penalizará al denunciante con una advertencia acumulativa (falta leve), de manera tal que solo se denuncien los casos justificados.
- Si un piloto recibe 2 penalizaciones medias en la misma carrera, será desclasificado.
- Cuando la comisión de conducta se expide es de manera definitiva y no puede ser objetada su decisión.
- Las sanciones para la última fecha serán en forma de tiempo: 30 segundos para un DT, 45 segundos para un SG.
- Los incidentes con negligencia grave o mal comportamiento pueden resultar en pérdida de puntos, pérdida de vueltas, o desclasificación, la Comisión de Conducta aplicará el castigo a su criterio.

Criterio de aplicación:

- **Faltas Leves:** Advertencias y advertencias acumulativas. 3 faltas acumulativas será una falta media.
- **Faltas Medias:** Pase y Siga (DT) o Stop & Go (SG) en la próxima carrera, manejado por el tracker. 2 faltas medias es una grave.
- **Faltas Graves:** no clasifica la próxima, desclasificación o no corre la próxima fecha. 2 faltas graves no corre más el campeonato o puede ser expulsado de la comunidad, a criterio de la comisión.