

Regras LBN S2/2018 para NR2003 – Nascar Series:

Contribuição de LBN Racing

1. Introdução:

Bem-vindo à LBN Racing, a Liga Brasileira de Nascar ou simplesmente Nascar Brasil. Nosso objetivo é a organização de campeonatos virtuais de Nascar Racing e a promoção do relacionamento entre os membros por intermédio da internet.

O simulador utilizado aqui é o Nascar Racing 2003 Season, da Papyrus®.

O objetivo desse manual é descrever as Regras LBN e suas categorias para a temporada S2/2018 com base no NR2003. Qualquer dúvida nos procure no fórum público:

LINK

Esperamos dos membros a boa educação, o respeito e a honestidade com o próximo. A LBN se sente no dever de manter a ordem, podendo ser forçada a tomar uma atitude drástica como expulsar um membro que não esteja em sintonia com o grupo. Esperamos sinceramente que isso nunca seja necessário.

Boa sorte, boa diversão e, mais uma vez, seja bem-vindo!

2. Categorias:

2.1. PRO: É a categoria principal, onde correm os pilotos mais experientes e de melhor performance. Mod Gen6BR15. Podem correr todos, menos os Rookies LBN. Temporada semestral com 18 corridas semanais às 3as-feiras e com chase. 35%, 2x, Setup LIVRE.

2.2. LIGHT: É a categoria de entrada, onde correm aqueles que precisam ganhar experiência e se desenvolver, tendo assim a oportunidade de fazer isso ganhando corridas e títulos. Mod NXS17. Podem correr todos, menos os pilotos que já tenham ganhado um título LIGHT ou superior. Temporada trimestral com 9 corridas semanais às 2as-feiras e sem chase. 30%, 2x, Setup fixo "LBN".

2.3. TRUCK: É uma categoria aberta a todos os pilotos LBN. Mod cws2015. Temporada semestral com 10 corridas quinzenais aos domingos e sem chase. 25%, 2x, Setup fixo "LBN".

2.4. Rookie: O piloto será considerado Rookie até atingir 18 corridas disputadas ou o título da LIGHT, o que atingir primeiro.

Maiores detalhes no primeiro post do tópico de cada categoria.

3. Inscrições:

Leia com muita atenção as regras, pois nas corridas de Nascar, especialmente com bandeiras amarelas, existe uma série de procedimentos que o piloto precisa conhecer e aplicar com exatidão. Identifique-se com as categorias que se encaixam ao seu perfil e se estiver de acordo com as regras, siga os procedimentos pelo link "Inscreva-se" do site.

4. Pontuação:

Os pontos ganhos pelos pilotos nas corridas da Nascar Series serão distribuídos de acordo com o seguinte sistema em todas as categorias:

01 = 43 pts | 11 = 30 pts | 21 = 20 pts | 31 = 10 pts

02 = 39 pts | 12 = 29 pts | 22 = 19 pts | 32 = 09 pts

03 = 38 pts | 13 = 28 pts | 23 = 18 pts | 33 = 08 pts

04 = 37 pts | 14 = 27 pts | 24 = 17 pts | 34 = 07 pts

05 = 36 pts | 15 = 26 pts | 25 = 16 pts | 35 = 06 pts

06 = 35 pts | 16 = 25 pts | 26 = 15 pts | 36 = 05 pts

07 = 34 pts | 17 = 24 pts | 27 = 14 pts | 37 = 04 pts

08 = 33 pts | 18 = 23 pts | 28 = 13 pts | 38 = 03 pts

09 = 32 pts | 19 = 22 pts | 29 = 12 pts | 39 = 02 pts

10 = 31 pts | 20 = 21 pts | 30 = 11 pts | 40 = 01 pto

01 pto para quem liderar ao menos 01 volta

01 pto para quem liderar o maior número de voltas

No caso de um empate na pontuação final do campeonato, o critério de desempate considerará o piloto com mais Vitórias / Top 5 / Top 10 / Pole-Positions, nessa ordem.

A pontuação por equipes será feita somando os pontos dos dois melhores colocados da equipe em cada etapa, descontando-se o total de punições de todos os pilotos da equipe. Os provisionais não serão somados em nenhuma situação.

5. Provisionais:

Provisional é o recebimento dos pontos como último colocado do piloto que faltou numa prova. Por exemplo, numa determinada prova de 30 pilotos possíveis somente 25 participaram, os 5 faltantes recebem os pontos como se tivessem terminado em 26º lugar, recebendo assim 18 pontos cada um.

O piloto que faltar receberá automaticamente os pontos do provisional, porém a quantidade está limitada a 4 provisionais por temporada (PRO) e 2 provisionais por temporada (LIGHT e TRUCK), estourado o limite (ou seja, 5ª falta na PRO e 3ª falta na LIGHT ou na TRUCK) o piloto pode continuar correndo porém não soma mais provisionais se faltar.

5.1. Para todas as categorias:

Caso um piloto tenha sido suspenso por uma ou mais provas, ele não receberá os provisionais (as suspensões não contam como provisionais).

Em nenhuma situação haverá aplicação de provisionais retroativos.

6. Chase (PRO):

Na S2/2018 teremos a disputa do chase apenas na categoria PRO. Como vai funcionar:

- Das 18 etapas, as primeiras 11 vão definir quem vai para o chase.
- Entram no chase os 12 primeiros colocados no campeonato após a 11ª etapa concluída (punições).

Assim estaremos contemplando quem por merecimento está bem no campeonato, incluindo punições.

O chase será disputado nas últimas 7 etapas, com eliminação:

- 12ª etapa = 12 pilotos (+350 pts para cada piloto)
- 13ª etapa = 12 pilotos
- 14ª etapa = 9 pilotos (+250 pts para cada piloto)
- 15ª etapa = 9 pilotos
- 16ª etapa = 6 pilotos (+150 pts para cada piloto)
- 17ª etapa = 6 pilotos
- 18ª etapa = 4 pilotos (+50 pts)

- Na 12a etapa o líder recebe 350 pts e os demais recebem os pontos necessários para igualar os pontos do líder, ou seja, entram os 12 com mesmo número de pontos;

- Na 12a etapa os pilotos que venceram entre a 1a e a 11a etapa recebem um bonus de 2 pts para cada vitória conquistada, desde que tenham vencido sem receber punições;

- Da 13a etapa à 17a etapa, os pontos não serão igualados, apenas acumulativos;

- Na 18a etapa o líder recebe 50 pts e os demais recebem os pontos necessários para igualar os pontos do líder, ou seja, entram os 4 com mesmo número de pontos na grande decisão;

- Se um piloto classificado no chase por qualquer motivo não puder disputar o chase, NÃO será chamado outro piloto para o seu lugar.

- Quando um piloto é eliminado do chase, ele perde os pontos somados a ele para o chase. Dessa forma, a 5a colocação estará em disputa até a última corrida por todos os pilotos que não chegaram à grande decisão.

7. Gerência das corridas:

Haverá sempre pelo menos um Gerente nomeado pela Organização da liga em cada corrida.

São delegadas ao Gerente as tarefas de manter a ordem, enviar mensagens de auxílio aos pilotos para que os mesmos não se esqueçam das regras, expulsar um piloto do servidor em casos extremos (e se ele achar conveniente), etc. O Gerente é a autoridade máxima em uma corrida da LBN e os pilotos devem sempre respeitá-lo e seguir suas orientações.

Esse Gerente poderá também ser piloto da categoria, portanto durante a corrida evitem chats privados indevidos com ele.

8. Regras de corrida:

8.1. Requisitos necessários antes da corrida:

De todo piloto que entrar na corrida é esperado o conhecimento da velocidade da volta de apresentação (pace-lap) e nos pits, do traçado geral da pista e prática suficiente para se manter na disputa sem provocar situações perigosas para os outros pilotos. Os Gerentes não são obrigados a passar estas informações durante o evento oficial.

8.2. Procedimentos no Practice:

Os pilotos devem usar a sessão de Practice para se familiarizarem com as condições da pista e do tempo, ajustarem seus setups (caso sejam livres) e praticar a pilotagem com tráfego.

CUIDADO, respeitem o speed limit dentro do pitlane. Algumas pistas novas desclassificam do Practice ou do Qualify se você estourar a velocidade dentro dos pits.

Os pilotos devem ser corteses e precavidos como em condições de corrida.

Acidentes e confusões deliberadas nos pits podem ser punidos caso sejam protestados.

8.3. Procedimentos no Qualify:

Para que todos possam fazer suas voltas rápidas concentrados, não deve haver troca de mensagens (chat) durante o Qualify. Serão penalizados aqueles que não obedecerem esse procedimento. O Gerente deverá indicar o momento em que o chat está proibido (LOG CHAT ON) e liberado (LOG CHAT OFF).

CUIDADO, respeitem o speed limit dentro do pitlane. Algumas pistas novas desclassificam do Qualify se você estourar a velocidade dentro dos pits.

Os pilotos só poderão voltar a conversar quando o Gerente liberar o chat.

8.4. Procedimentos no Happy-Hour:

Os pilotos devem observar os mesmos procedimentos da sessão de Practice no Happy-Hour.

Os pilotos devem utilizar esse tempo para fazer os ajustes finais nos seus setups (caso sejam livres) de corrida e praticar pit-stops para saberem a exata localização do seu pit dentro do pit-road.

Os pilotos devem prestar MUITA atenção aos recados dados pelo Gerente durante o Happy-Hour. Serão lembretes importantes na hora tensa da corrida, que podem fazer a diferença entre um evento caótico e um emocionante.

8.5. Procedimentos durante a volta de apresentação (pace-lap):

Cada piloto tem a responsabilidade de saber e de manter a velocidade na volta de apresentação. O pace-car determina essa velocidade, e não o pole-position. O piloto deve ficar perto do pace-car, a uma distância segura de aproximadamente 0.5s a 1.0s.

Os pilotos devem manter uma distância de 0.3s a 0.5s entre os carros (checar com a opção F2 + espaço). Um carro não deve avançar e ocupar a posição de outro que desapareceu devido a um "warp".

No caso do pole-position cair do server durante a pace-lap, o piloto TERCEIRO COLOCADO deve avançar para a posição do pole-position e toda a sua fila deve avançar UMA posição.

Não é permitido reduzir e distanciar-se dos carros à frente antes da largada, com a intenção de chegar com maior velocidade na linha de largada (jump-start). Lembrar da distância de 0.3s a 0.5s entre os carros. A velocidade antes do start (ou do restart) deve estar entre 5mph, para mais ou para menos, da velocidade do pace-car. Será considerado jump-start passível de punição:

Líder: Se ultrapassar os limites de velocidade estabelecidos acima.

Demais pilotos: Se ultrapassar os limites de velocidade estabelecidos acima e se aproveitar disso para levar vantagem e ganhar posições. Se a posição for mantida, não caracterizará jump-start, independente da velocidade no momento da green flag.

O carro que ultrapassar por dentro antes de cruzar a linha é punido pelo jogo com uma black-flag (bandeira preta), tendo que cumprir a punição no pit com um stop and go (parar no seu pit e sair), ou simplesmente com um drive-through (passar pelo pit na velocidade permitida sem que haja a necessidade de parar). Durante o informe da black-flag o seu spotter avisará qual penalização você deverá cumprir. O piloto que desacelerar (ou não acelerar) num start ou restart, e acabar causando a BF de outros competidores e/ou pile-up pelo efeito elástico, poderá ser punido conforme regras de infrações.

8.6. Bandeiras amarelas ou YF (para as corridas que a possuem):

Nas corridas com YF, não teremos RBTTL (Race Back To The Line), exceto quando o evento estiver a 10 voltas do seu término. Ou seja:

- Se a corrida NÃO estiver nas suas 10 últimas voltas, não existe o RBTTL. Se der YF, as posições devem ser mantidas aquelas do momento que saiu a YF. Ou seja, NÃO podem existir ultrapassagens neste caso, isso inclui pilotos de mesma equipe, se não existe RBTTL, não pode existir ultrapassagem com a intenção de favorecer outro piloto.

- Sendo uma manobra que lesa a todos, nesse caso qualquer um poderá fazer um protesto, ou mesmo se a organização identificar o caso, poderá punir os envolvidos.

- Se a corrida ESTÁ nas suas 10 últimas voltas, neste caso o RBTTL vale, ou seja, as posições só serão congeladas quando os pilotos cruzarem a linha de chegada e entrarem em regime de "under caution".

Os pilotos devem praticar meios de escapar de acidentes para quando encontrarem carros parados ou lentos na pista.

Não há problema em ultrapassar o pace-car na 1ª volta em YF. O mais seguro é reduzir a velocidade bem devagar, sem reduções bruscas, e buscar não ficar na linha do carro à frente em hipótese alguma.

O líder da corrida deve seguir o pace-car de perto, ele não deve ultrapassá-lo antes da bandeira verde. Se o fizer será penalizado pelo jogo levando uma black-flag.

O piloto que receber uma mensagem do seu spotter para permanecer atrás de um certo carro deve se mover para a esquerda (pista de rodagem) e andar devagar até que tal piloto esteja à sua frente, ou até que o spotter pare de repetir a mensagem.

Os pilotos devem manter uma diferença de 0.3s a 0.5s para o carro da frente (use a tecla F2, alternando as duas opções disponíveis com a barra de espaço, para checar isso).

Os pilotos não devem ficar atrás (como em uma fila) do carro à frente. Ficando um pouco ao lado evita-se com facilidade acidentes causados por freadas bruscas.

É importante ter muito cuidado para não haver contato entre os carros durante a YF.

Se tiver YF nas 10 últimas voltas, os retardatários tem que fazer DT e ir para o fim da fila.

8.7. Lucky Dog ou LD:

LD (Lucky Dog) é o primeiro piloto retardatário COM MENOR NÚMERO DE VOLTAS EM ATRASO (ver isso apertando F2).

Ao ser acionada a bandeira amarela, pelas regras atuais todos "congelam" em suas posições. Então ao final da volta de RBTTL (race under caution) o Gerente irá anunciar o LD com a macro:

LD ENVOLVIDO? #XXX

e aguardará o retorno do piloto em questão com um simples SIM ou S / NÃO ou N (ENVOLVIDO = causar ou sofrer um acidente). Se o piloto responder SIM, a pergunta será feita para o próximo piloto e assim por diante, até que um piloto responda NÃO, sendo então este piloto o LD.

Isso porque o piloto que provocar a bandeira amarela ou estiver envolvido no acidente que acionou a bandeira amarela e for o piloto que seria beneficiado pela regra do Lucky Dog, não receberá o comando do Gerente para descontar 1 volta de atraso. Nesse caso, o benefício do Lucky Dog nessa bandeira amarela será repassado ao segundo piloto

classificado entre os retardatários e assim por diante.

Uma vêz identificado o LD, o Gerente soltará a seguinte macro:

OK, SIGA COM O LD #XXX

O LD deverá entrar no pit e passar por ele com velocidade acima do permitido (pode realizar seu pit-stop normalmente), quando então o LD receberá do jogo uma punição de EOLL (End Of Longest Line).

Punição recebida, o LD deverá avisar o Gerente em chat aberto que recebeu a punição, digitando:

EOLL ou EOLL OK

E o Gerente vai responder:

OK SIGA SEU SPOTTER #XXX

A partir desse momento o LD deverá seguir as orientações do seu spotter e na relargada o Gerente lhe devolverá UMA volta manualmente.

Não existe LD nas 10 voltas finais.

O piloto que desfrutar de LD estando ele envolvido na YF será punido com uma punição G4 (ver abaixo).

RESUMO:

1-gerente) LD ENVOLVIDO? #XXX

2-piloto) SIM ou S / NÃO ou N

3-gerente) OK, SIGA COM O LD #XXX

4-piloto) EOLL ou EOLL OK

5-gerente OK SIGA SEU SPOTTER #XXX

6-gerente) GERENTE DÁ A VOLTA NA BANDEIRA VERDE

A Light S4/2018 não terá LD.

8.8. Procedimentos na corrida (Race):

Aos pilotos lentos (especialmente os com carros danificados) é pedido que saiam do traçado ideal da pista para permitir que os carros significativamente mais rápidos possam ultrapassá-los. Entretanto, o piloto mais rápido tem a obrigação de fazer uma ultrapassagem limpa. Os pilotos devem respeitar o ponto de freada dos outros. O que está atrás deve antecipar a freada quando colado em outro piloto para evitar colisões.

Os pilotos devem deixar um espaço razoável entre os carros quando correndo lado a lado. Manter a linha durante uma curva é muito importante, o carro que está por dentro deve continuar por dentro até o final, o mesmo acontecendo com o carro que está por fora. No caso de dúvida, não mude de posição, continue seguindo a mesma linha.

O piloto que rodar e ficar ao contrário na pista deve deixar todo o pelotão passar e verificar se é seguro retornar à direção correta usando as opções "look right" e "look left" e também o F2 + espaço. Isso pode evitar muitos acidentes graves.

Os pilotos são encorajados a usar o caminhão de reboque (Tow-Truck) quando um acidente resulta em qualquer tipo de dano grave ao carro.

Não é permitido qualquer tipo de chat durante a corrida, com exceção das macros pré-definidas pela LBN. Apenas o Gerente e o (s) piloto (s) autorizado (s) por ele (quando necessário) podem usar o chat.

O piloto que nos mistos "cortar" a pista intencionalmente para levar vantagem poderá ser punido conforme item 10 abaixo (entende-se por "corte" o carro com as 4 rodas fora da pista).

Dicas que vale a pena lembrar:

1- Não forcem o carro em qualquer mínimo espaço.

2- Não colem muito nas curvas pois sempre o da frente acaba tendo que aliviar um pouco para não tocar em alguém ou não espalhar. Se vc estiver muito colado não conseguirá evitar o toque se não aliviar também.

3- Escolham uma linha e fiquem nela.

4- Ficar atrás de alguém por 20-30 voltas não é ruim. Economiza pneu, combustível e se anda mais rápido.

5- Se alguém abrir para te passar não tente fechar a porta. Ele fez o movimento primeiro, então dê a ele a preferência e teremos um belo espetáculo.

6- O importante é poder chegar ao final da corrida inteiro, portanto deixem para realmente disputar nas últimas 10 voltas.

7- Usem a cabeça, vale mais terminar a prova do que ficar na primeira curva.

8.9. Warping:

“Warps” severos podem causar um caos numa corrida, infelizmente não há muito a ser feito com isso, corredores on-line aceitam isso como parte do jogo. Entretanto, quando carros ao seu redor começam a “warpar” você tem que manter a calma. Não faça movimentos bruscos e não pise nos freios. Não tente uma ultrapassagem perigosa. Mantenha sua linha e velocidade até que você tenha boas condições de ultrapassar o carro que está “warpando”, ou até que a conexão dele se estabilize. Procure manter uma distância segura de carros que estejam com “warp” para evitar acidentes.

Pilotos com “warps” fora do normal são encorajados pelo Gerente a encostar o carro nos pits e esperar que a conexão melhore. Caso não melhore, a melhor opção é retirar-se da corrida e deixar que os outros participantes divirtam-se sem os problemas de “warping”. O Gerente pode solicitar que o piloto retire-se da corrida se julgar necessário.

Para saber se a conexão está boa, aperte “CTRL + C” e chequem se as barras de Latency (latência ou ping), Quality (qualidade da conexão) e Synchrony (sincronia com o servidor) estão estáveis. Os de Latency e Quality não devem estar vermelhos, e o de Quality, de preferência, verde. O de Synchrony deve ter uma pequena linha no meio do visor e estar sempre verde. Caso ela mexa muito, “warps” irão ocorrer, fique atento.

8.10. Lapped traffic (retardatários):

Os pilotos devem entender que negociar ultrapassagens com carros retardatários e/ou danificados é parte da corrida. O piloto retardatário tem o mesmo direito de estar na pista e correr como todos os outros e inclusive o de tentar recuperar a volta perdida se ele tiver condições. Um retardatário não é um piloto necessariamente mais lento, ele pode estar em estratégia de corrida diferente por exemplo.

Os pilotos mais lentos ou com carros danificados devem manter a linha de fora (parte alta) da pista quando um carro mais rápido estiver se aproximando. Dificultar uma ultrapassagem nestas condições pode ser perigoso e acarretar acidentes.

A ultrapassagem requer que os dois pilotos mantenham sua linha na pista, tanto o que vai ultrapassar como o que está sendo ultrapassado. Não é raro que se fique atrás de um retardatário por diversas voltas até conseguir encontrar o melhor momento para ultrapassar.

8.11. Procedimentos nos pit-stops:

É necessário sair da linha preferencial de corrida antes de reduzir, especialmente quando outro carro está colado atrás.

Com carros atrás, é importante usar a macro avisando que vai entrar no pit, assim os pilotos atrás de você não serão pegos de surpresa com a sua desaceleração. Se não tiver carros atrás, evite usar a macro desnecessariamente.

No pit-lane, quem estiver entrando no pit deve permanecer na faixa da direita, colado ao muro. Entrando no pit, só saia da faixa da direita próximo ao seu pit. Para quem estiver saindo do pit, deve permanecer na faixa do centro, entre os pits e a faixa da direita. Esse procedimento simples pode evitar problemas na maioria das situações.

Os pilotos devem utilizar a entrada e saída dos pits por onde o jogo permitir. Muito cuidado para evitar contatos com carros saindo e entrando dos seus respectivos pits. Os pilotos não devem andar pelos pits de outros carros.

Os pilotos devem olhar seus espelhos retrovisores antes de saírem de seus pits para evitar colisões com outros carros na pista dos boxes.

São permitidas ultrapassagens na pista dos boxes. Os pilotos devem se misturar ao tráfego cuidadosamente. Aqueles que estiverem acelerando para chegar à velocidade de corrida devem deixar os carros mais rápidos passarem por fora e não devem mover-se para a linha de corrida até que seja seguro fazer isso.

Não se esqueçam de andar abaixo da velocidade máxima permitida nos boxes. Fiquem atentos às instruções do seu Spotter.

Cuidado para não entrar no pit quando este estiver FECHADO para você.

8.12. Interrupção da corrida:

O resultado de uma corrida é considerado oficial depois de completado, pelo menos, 2/3 da distância da corrida, arredondando sempre para mais caso o número resultante seja fracionário.

Essa regra será aplicada somente quando houver como salvar os resultados (export) e o replay da corrida.

No caso da corrida ser interrompida por qualquer motivo até as 23 horas de Brasília, a mesma será reiniciada com 2/3 da distância original, arredondando o número de voltas para mais, dando 5 minutos de Practice para que todos reconectem.

Recomenda-se que em caso de queda do servidor todos os pilotos permaneçam no TS para receberem as informações necessárias. Quem estava fora da prova original no momento da interrupção não poderá retornar na segunda prova e receberá provisional.

Caso não seja possível reiniciar a corrida até as 23 horas ou em interrupção da corrida por qualquer motivo após as 23 horas, a corrida será declarada CANCELADA.

8.13. Procedimentos após a corrida:

Todos os pilotos devem voltar para seus pits ou parar na pista de rolagem COM SEGURANÇA após receberem a bandeira quadriculada. O Gerente irá liberar o chat somente após o último piloto terminar a corrida, enquanto isso os demais pilotos devem permanecer em silêncio.

É recomendado que todos os pilotos salvem o export da corrida. Todos que pretendem fazer um protesto, ou acham que estarão envolvidos em um, devem salvar o replay da corrida. A Organização LBN poderão revisar os replays das corridas para encontrar possíveis violações de regras e procedimentos.

8.14. Chat:

O Chat é permitido somente durante o Practice e o Happy-Hour, no Qualify e na Race é permitido única e exclusivamente as MACROS PRÉ-DEFINIDAS, que devem estar em português ou em inglês no original do jogo:

Chats permitidos (MACROS):

"Pitting this lap. Pass HIGH." ou "Entrando no Pit, passe por Fora."

"Exiting pit. Pass HIGH." ou "Saindo do Pit, passe por Fora."

"Pass LOW." ou "Passe por Dentro."

"Pass HIGH." ou "Passe por Fora."

"Damaged and off pace." ou "Estou com Problemas, Lento na pista."

Mais as macros do procedimento de Lucky Dog:

1-gerente) LD ENVOLVIDO? #XXX

2-piloto) SIM ou S / NÃO ou N

3-gerente) OK, SIGA COM O LD #XXX

4-piloto) EOLL ou EOLL OK

5-gerente OK SIGA SEU SPOTTER #XXX

Importante: A permissão de chat nas amarelas é só para os supostos Lucky Dog e sobre esse assunto. Já o macro "EOLL" é permitido para todos em bandeira amarela.

Chat/macro em PVT pode ser alvo de protesto e passível de punição caso o piloto se sinta prejudicado ou atrapalhado de

alguma forma. Neste caso deve-se seguir o procedimento de protesto comum anexando-se uma screenshot, para isso, ao final da corrida, deslize a barra de rolagem até o referido PVT e tire a screenshot.

9. Infrações:

As infrações serão divididas em GRAUS, sendo:

GRAU 1 (-3 pontos):

- Chat indevido durante Qualify ou Race (1 punição para cada mensagem).
- Entrar com o player errado.
- Entrar com o carro errado.

GRAU 2 (-6 pontos):

- Utilizar a pista de rolagem (exceto para evitar um acidente, porém sem aproveitar-se disso para ultrapassar).
- Não alinhar corretamente durante YF e fazer com que outros pilotos tomem BF.
- Ultrapassar durante o RBTTL e não devolver a posição na mesma volta (exceto durante as dez últimas voltas da corrida).
- Causar acidente dentro dos boxes.
- Cortar pista intencionalmente para ganhar tempo (nos mistos, 4 rodas fora da pista).
- Causar YF sem envolver outros pilotos, ex. rodar sozinho (exceto durante as dez últimas voltas da corrida).
- Em YF nas 10 últimas voltas, retardatário não fazer DT e não ir para o fim da fila.
- Retardatário bloquear quem está a 1s ou menos sendo mais lento que ele, prejudicando-o porém sem causar acidente (exceto durante as dez últimas voltas da corrida).

GRAU 3 (-9 pontos):

- Causar acidente na pista (exceto durante as dez últimas voltas da corrida).
- Causar YF sem envolver outros pilotos, ex. rodar sozinho (nas 10 últimas voltas da corrida).
- Retardatário bloquear quem está a 1s ou menos sendo mais lento que ele, prejudicando-o porém sem causar acidente (nas dez últimas voltas da corrida).

GRAU 4 (-12 pontos):

- Causar acidente na pista (nas dez últimas voltas da corrida).
- Não diminuir ou breicar com acidente à frente e se envolver no mesmo (o famoso "dias de trovão").
- Permanecer na pista com carro fumando por mais de uma volta.

- Utilizar-se do LD estando envolvido na YF (envolvido = causar ou sofrer um acidente).

GRAU 5 (perda dos pontos da corrida, sujeito a suspensão de 1 prova até a exclusão da temporada):

- Jump Start.

- Causar YF intencionalmente.

- Acidente intencional ou deliberado.

- Chat agressivo ou ofensivo em qualquer momento no server, mesmo após a prova.

- Desobedecer qualquer ordem do Gerente de prova.

- Favorecer outro piloto em YF quando a corrida não está em regime de RBTTL (nesse caso punição a ambos os pilotos envolvidos).

9.1. Análise de Yellow-Flags (YF):

Análise de YFs em todas as etapas.

10. Suspensões:

Não haverá aplicação do item 10 (Suspensões).

11. Punições de fim de temporada:

Não haverá aplicação do item 11 (Punições de fim de temporada).

12. Saudações, protestos, recursos e controle de punições:

Cada categoria terá seu fórum específico, onde somente os pilotos regularmente inscritos em determinada categoria terão acesso:

LINK

Por isso cada piloto LBN deverá ter seu login no Fórum 2 e informá-lo no ato da inscrição.

É nesse fórum que o piloto terá:

- A saudação com senha de cada etapa;
- A possibilidade de protestar um acidente no qual não gerou bandeira amarela (YF);
- O acompanhamento das decisões da organização com relação às punições.

Quando um piloto decidir fazer um protesto, ele deverá utilizar o seu replay, salvando pelo menos 15 segundos antes e depois do acidente.

Fazendo o protesto, o piloto estará ciente que a organização vai avaliar o caso e aplicar a punição a quem entender ser o culpado pelo acidente. Ou seja, a punição poderá ser aplicada ao piloto protestante, se a organização entender que a culpa foi do piloto que está protestando.

Em casos específicos em que o replay do protestante não é conclusivo, a organização poderá solicitar o replay de outros pilotos envolvidos para poder avaliar melhor a situação.

O mesmo aplica-se à análise de YFs, ou seja, em casos específicos em que o replay utilizado pela organização não é conclusivo, a organização poderá solicitar o replay de pilotos envolvidos na YF para poder avaliar melhor a situação.

Não serão aceitos protestos por outro meio que não seja o fórum específico. Somente em casos de força maior (site ou fórum em manutenção) os Gerentes instruirão seus pilotos sobre a forma de envio dos protestos.

No final da corrida grave o replay na sua totalidade. Caso o piloto se sinta prejudicado em uma situação de corrida prevista nas regras de punições acima, este terá até 23:59h do dia seguinte à corrida para enviar um protesto, seguindo as instruções postadas pelo Gerente da categoria no fórum específico.

Só serão aceitos protestos com replay do próprio piloto que está protestando.

Um piloto não poderá protestar um caso onde ele não esteja diretamente envolvido e/ou prejudicado.

Maiores detalhes sobre como proceder com os protestos / recursos nos tópicos específicos para isto.

12.1. Decisão das punições:

A Organização irá decidir sobre as punições a serem aplicadas. A decisão final da LBN é inapelável.

Poderá ocorrer de um protesto não estar coberto por nenhuma das regras de punições previstas acima. Nesse caso, caberá à LBN decidir o tipo de punição a ser aplicada.

