

REGULAMIN & REGULACJE

1. OGÓLNE

1.1. INFORMACJE

- 1.1.1. Polish Onion League Jest Gospodarzem wyścigów na Platformie [SimGrid](#), a Wyścigi są organizowane w Assetto Corsa Competizione.
- 1.1.2. Każda Część Regulaminu może ulec zmianie w dowolnym czasie.
- 1.1.3. Każdy Kierowca biorący udział w Wyścigach musi być członkiem Społeczności Discord.
 - 1.1.3.1. W Przypadku Wyścigów typu Endurance; Wymagane jest by Przynajmniej 1 osoba z Drużyny była członkiem Społeczności Discord.
 - 1.1.3.2. Discord link: <https://discord.gg/uJWGyyPUHy>
- 1.1.4. Polish Onion League Korzysta z BoP. [Balance of Performance]
- 1.1.5. Wspieracze Ligi mają pierwszeństwo Miejsca w każdej serii.

1.2. KLASYFIKACJA KIEROWCÓW

- 1.2.1. **Klasyfikacja : PRO, SILVER, AM.**
- 1.2.2. Administracja może w każdej chwili zmienić klasyfikację kierowcy bazując na widocznych umiejętnościach.
 - 1.2.2.1. **Niektóre wyścigi mogą nie zawierać podziału.**

1.3. MALOWANIA

- 1.3.1. Malowania Spoza ACC są dozwolone.
- 1.3.2. Wszystkie malowania muszą być odpowiednie do streamingu na żywo.
- 1.3.3. **ZERO TOLERANCJI** dla wulgaryzmów, obrazów o charakterze seksualnym, celowo obraźliwych lub politycznych komunikatów lub celów indywidualnych/grupowych.
 - 1.3.3.1. Każdy kierowca naruszający tę zasadę może zostać usunięty z serii lub ligi.

1.4. NAZWA KIEROWCÓW I NUMERY

- 1.4.1. Pseudonim Discord powinien odpowiadać nazwie kierowcy na SimGrid.
- 1.4.2. Wspierający Ligę mają pierwszeństwo do zarezerwowania numeru samochodu.

1.5. PUNKTY

- 1.5.1. Punktowanie dotyczy tylko i wyłącznie Sezonowych wyścigów POL, jest ono Stałe i nie zostanie zmienione.
 - 1.5.1.1. W Przypadku wyścigów nie-sezonowych, one-off, endurance itp. może być zastosowany inny system punktów.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	30	30	31	32
69	63	58	54	51	48	45	42	39	36	33	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

2. KODEKS POSTĘPOWANIA

2.1. OGÓLNE

- 2.1.1. Kierowca, który nie respektuje i nie przestrzega Regulaminu i Kodeksu Postępowania nie będzie uprawniony do startów w POL. Nieprzestrzeganie zasad może skutkować wykluczeniem z POL. Wszyscy kierowcy zgadzają się unikać następujących zachowań:
- 2.1.2. Oczekuje się, że wszyscy kierowcy będą zachowywać się w sposób pozytywnie świadczący o lidze, niezależnie od tego, czy uczestniczą w wydarzeniach ligowych, czy nie.
- 2.1.3. Wszyscy kierowcy muszą okazywać sobie nawzajem szacunek. Członkowie nie mogą nikogo zniesławiać, grozić, dyskryminować ani promować nienawiści.
- 2.1.4. W przypadku konfliktów na torze oczekujemy, że będziesz zgłaszać swoje obawy za pośrednictwem raportów z incydentów. Nękanie kogokolwiek w jakikolwiek sposób jest zabronione.
- 2.1.5. Kierowcy muszą szanować personel, organizatorów, Sędziów i partnerów ligowych.
- 2.1.6. Publikowanie w mediach społecznościowych negatywnych lub szkodliwych dla marki treści na temat Ligi, rozgrywek, sponsorów, partnerów lub Kierowców może skutkować usunięciem z Ligi.

3. KODEKS SPORTOWY

3.1. ZASADY OGÓLNE I POSTĘPOWANIE WOBEC KIEROWCY .

- 3.1.1. NIE można dołączać na serwer podczas sesji kwalifikacji lub wyścigu ze względu na potencjalne skoki klatek; zacinki.
 - 3.1.1.1. Jeśli się spóźnisz, możesz dołączyć TYLKO w czasie pomiędzy tymi sesjami.
 - 3.1.1.1.1. Aby mieć pewność, że dołączasz pomiędzy sesjami, skontaktuj się z administracją.
- 3.1.2. NIE zezwalamy na zmianę samochodu. Samochód można zmieniać TYLKO PRZED pierwszym wyścigiem.
- 3.1.3. Niesportowe/umyślne incydenty podlegają karze, która nie ogranicza się do bana.
- 3.1.4. Kierowcy z niestabilnym połączeniem mogą zostać poproszeni o opuszczenie wyścigu lub zdyskwalifikowani.
 - 3.1.4.1. Wpierw Kierowca dostanie informację aby Spróbować naprawić swoje połączenie internetowe.
- 3.1.5. Migacze Przednie **[Długie]** mogą być używane TYLKO w 3 określonych sytuacjach.
 - 3.1.5.1. Wyprzedzanie Pojazdu którego obowiązują Niebieskie Flagi,
 - 3.1.5.2. Wyprzedzanie Pojazdu z innej Klasy, np GT4,
 - 3.1.5.3. Wyprzedzanie Wolniejszego Kierowcy z niższej klasyfikacji.
 - 3.1.5.3.1. Nie Dotyczy w momencie gdy Klasyfikacja Kierowców nie wpływa na przyznawane punkty. [Każdy kierowca otrzyma punkty bazując na pozycji Ogólnej, a nie według klasyfikacji]
- 3.1.6. Sprzęt musi być sprawny. (Kierownica i pedały, kontroler lub klawiatura)
- 3.1.7. Wyłączone Asysty:
 - 3.1.7.1. Stabilizacja: 0%
 - 3.1.7.2. Automatyczne Sterowanie: Wyłączone

3.2. ZACHOWANIE NA TORZE

- 3.2.1. Czas startu wyścigu definiuje się jako sesję kwalifikacyjną prowadzącą do wyścigu.

- 3.2.2. Prosimy o bezpieczny powrót na tor. Agresywny powrót lub stwarzający zagrożenie będzie karany.
- 3.2.3. Jazda zbyt agresywna będzie karana.
 - 3.2.3.1. Jazdą Agresywną oznaczamy: Nieprzewidywalność, uderzanie, częste zmiany toru jazdy, blokowanie i każde zachowanie które z punktu widzenia wyścigu mogą być niebezpieczne dla innych kierowców.
- 3.2.4. Kierowca jadący z przodu ma prawo wybrać dowolną linię na dowolnym odcinku toru. Kierowca jadący z przodu traci to prawo, gdy przednie koło kierowcy wyprzedzającego zrówna się z tylnym kołem kierowcy jadącego z przodu.
- 3.2.5. Zarówno kierowca wyprzedzający, jak i kierowca jadący z przodu są odpowiedzialni za uczciwe ściganie się podczas wyprzedzania. Obowiązkiem kierowcy wyprzedzającego jest wybranie bezpiecznego momentu do wyprzedzania.
- 3.2.6. Nurkowanie, Testowanie Hamulców[Brake-check], uderzanie[punt], popychanie[bump] i poruszanie się podczas hamowania, niezależnie od tego, czy doszło do kontaktu, czy nie, są niedozwolone i mogą podlegać karze.
- 3.2.7. Kierowca broniący pozycji może wykonać TYLKO 1 manewr obronny na każdej prostej, polegający na zmianie linii jazdy o co najmniej 1 szerokość samochodu. Kierowca może utrzymać tę linię do następnego zakrętu lub powrócić do linii wyścigowej przed punktem wejścia w zakręt.
- 3.2.8. Przed strefą hamowania, kierowcy powinni być zdecydowani co do swojej linii na zakręcie i nie powinni zbaczać z tej linii podczas obrony przed innym samochodem.
- 3.2.9. Kontakt "Netcode" lub kontakt wynikający z usterki w grze może zazwyczaj przechylić się na korzyść samochodu broniącego, jednak będzie oceniany indywidualnie dla każdego przypadku.
- 3.2.10. Kierowcy, którzy nie panują nad pojazdem lub obracają się, MUSZĄ trzymać hamulce.
 - 3.2.10.1. Nieutrzymanie hamulców podczas utraty kontroli będzie karane jako zagrożenie na torze.
- 3.2.11. Multiclass:
 - 3.2.11.1. Pojazdy z wolniejszej klasy są zobowiązane ustąpić miejsca dla pojazdów z klasy szybszej.
- 3.2.12. Eliminacja innego pojazdu będzie karana.
 - 3.2.12.1. Eliminacją oznaczamy: Nieumyślne/Umyślne spowodowanie dużych uszkodzeń Drugiego pojazdu wymuszających zjazd do PITu; bądź spowodowanie bardzo znacznej utraty czasowej.

3.3. FLAGI

- 3.3.1. **ZIELONA:** Oznacza rozpoczęcie wyścigu oraz usunięcie zagrożenie z toru.
- 3.3.2. **ŻÓŁTA:** Oznacza zagrożenie na torze. Spowodowanie wypadku, kolizji bądź dodatkowego zagrożenia w zakręcie z żółtą flagą będzie karane surowiej.
- 3.3.3. **BIAŁA:** Oznacza Powolne Auto.
- 3.3.4. **NIEBIESKA:** Oznacza różne sytuacje:
 - 3.3.4.1. Samochód z niebieską flagą: Oczekuje się; aby pojazd wyprzedzany pod niebieskimi flagami zachowywał się przewidywalnie i nie utrudniał wyprzedzenia przez pojazd Szybszy.
 - 3.3.4.1.1. Zalecamy utrzymanie linii wyścigowej i pozostanie przewidywalnym
 - 3.3.4.1.2. Zalecamy korzystanie z kierunkowskazów w celu pokazania naszej linii.
 - 3.3.4.1.3. W Przypadku wyprzedzania na Prostych; Zalecamy przytrzymanie hamulca w minimalnym stopniu bądź lekkie odpuszczenie gazu.
 - 3.3.4.1.4. Prosimy pozostać PRZEWIDYWALNYM.

- 3.3.4.2. Samochód dublujący: Dojeżdżający samochód może używać migających świateł, aby zasygnalizować zamiar wyprzedzania.
 - 3.3.4.2.1. Pamiętaj! Zachowaj świadomość Otoczenia! Wyprzedź kiedy możesz, nie kiedy chcesz.
- 3.3.4.3. Zapraszamy do kontaktu z Administracją w celu wytłumaczenia potencjalnych sytuacji.
- 3.3.4.4. Kierowcy mogą się oddublować jeśli są w stanie odjechać od samochodu z przewagą okrążenia. Kierowcy dublujący mogą bronić się przed zdublowanym samochodem. Zdublowany kierowca może zostać ukarany, jeśli nie jest w stanie odjechać od samochodu prowadzącego i przeszkadza mu w wyścigu.
- 3.3.4.5. Jeśli samochód oznaczony niebieską flagą znajduje się w odległości 0,5 s od ciebie przez 2 sektory, MUSISZ ustąpić drogi.
- 3.3.4.6. Bitwy są definiowane jako 2 samochody w odległości 1s od siebie walczące o pozycję w klasie.
 - 3.3.4.6.1. Samochody z niebieską flagą w bitwie mają pierwszeństwo przed Dublującym samochodem.
 - 3.3.4.6.1.1. Walkę w tym przypadku definiujemy jako Bitwę side-by-side lub aktywna próba zdobycia pozycji. Nie obowiązuje tutaj definicja bitwy z 3.2.4.6.
 - 3.3.4.6.2. Dublujące samochody w bitwie mają pierwszeństwo przed samochodami Dublowanymi z niebieską flagą w bitwie.
- 3.3.5. **CZERWONA:** Oznacza Wstrzymanie wyścigu. Będą one komunikowane przez Czat.
 - 3.3.5.1. Kierowcy w przypadku ogłoszenia Czerwonej Flagi, powinni w bezpieczny sposób zatrzymać się na torze, nie wyprzedzając innych kierowców.
- 3.3.6. **Czarno-Pomarańczowa:** Oznacza nakaz powrotu do PIT i naprawę pojazdu.

3.4. DODATKOWE ZASADY

- 3.4.1. Czat w Grze musi być włączony aby otrzymywać informacje od Organizatorów/Sędziów
- 3.4.2. Zakaz Korzystania z czatu podczas Kwalifikacji/Wyścigu. Nieprzestrzeganie wiąże się z 5s karą.
- 3.4.3. Podczas odprawy kierowcy muszą znajdować się w PIT-Boxach.
 - 3.4.3.1. Obowiązuje tylko w przypadku ogłoszenia takowych Odpraw.
 - 3.4.3.1.1. Odprawą może być również Dokument/Wiadomość, w tym przypadku Kierowcy są zobowiązani zapoznać się z danym dokumentem.
 - 3.4.3.2. W Przypadku wyścigów Endurance wymagane jest aby 1 kierowca z drużyny znajdował się na odprawie, czyli ten który akurat nie kieruje pojazdem.

4. KARY & SĘDZIOWANIE NA ŻYWO

4.1. ZGŁASZANIE INCYDENTÓW, ODWOŁANIE I DECYZJE

- 4.1.1. Całość tej sekcji działa w dwie strony. W celu uniknięcia powtórzeń; niektóre zasady są przywołane tylko pod jednym podpunktem, lecz nadal obowiązują w całości.
- 4.1.2. Zgłoszenia można przysyłać do 48 godzin po wyścigu, korzystając z dedykowanego kanału na Discordzie. **Prosimy Przeczytać 4.1.5.x w celu poprawnego wysłania zgłoszenia.**
 - 4.1.2.1. Wszystkie werdykty zostaną opublikowane na Discordzie,
 - 4.1.2.2. Osoba Zgłoszona zostanie dodana do prywatnego wątku aby zaprezentować swój punkt widzenia.
- 4.1.3. Werdykty są ostateczne i nie zostaną zmienione
 - 4.1.3.1. W Przypadku wyścigów Sędziowanych na żywo obowiązuje **4.2.2**
- 4.1.4. Wszystkie zgłoszone incydenty zostaną rozpatrzone w przeciągu 48h po zamknięciu zgłoszeń.

- 4.1.5.** Zgłoszenia nie posiadające odpowiednich informacji będą odrzucane z automatu.
- 4.1.5.1.** Nagranie musi zawierać:
- 4.1.5.1.1. Klip Wideo dostępny przez minimum tydzień po Zgłoszeniu.
 - 4.1.5.1.1.1. Musi Zawierać widoczny HUD z Gry.
 - 4.1.5.1.1.2. Musi Zawierać Perspektywę obydwu kierowców[Bądź więcej] z kamery Za pojazdem.
 - 4.1.5.1.2. Zgłoszenie powinno zawierać informacje:
 - 4.1.5.1.2.1. Okrężenie, # Zakrętu, Zgłaszany Kierowca, Wykroczenie.
- 4.1.6.** Prosimy nie kontaktować Administracji poprzez Prywatną Wiadomość w celu odwołania. Przeczytaj 4.1.3 oraz 4.1.2.2
- 4.1.7.** Nagranie musi być możliwe do odtworzenia na Discordzie.
- 4.1.7.1.** Zalecamy korzystanie z Streamable bądź YouTube.
- 4.1.8.** Nie ma możliwości osobistego omówienia swoich incydentów.

4.2. SĘDZIOWANIE NA ŻYWO

- 4.2.1.** Niektóre wyścigi mogą być Sędziowane na żywo. O takowym sędziowaniu będziemy informowali przed wyścigiem oraz w jego informacjach
- 4.2.2.** Decyzje podjęte przez Sędzie Głównego podczas wyścigów Sędziowanych na żywo podlegają Apelacji po wyścigu.
- 4.2.2.1.** Dotyczy tylko kar +5, +10, +15 sekund.
- 4.2.3.** Incydenty pod koniec wyścigu mogą wymagać oceny po wyścigu ze względu na ograniczenia czasowe. Incydenty te mogą skutkować zmianą wyników zamiast kar czasowych.
- 4.2.4.** Sędziowie mogą orzec surowszą karę za każdy incydent, nie ograniczając się do nadmiernie lekkomyślnych działań, incydentów na pierwszym okrążeniu lub celowych kolizji.
- 4.2.5.** Naruszenia limitu toru są karane przez ACC, lecz nadal mogą być zgłaszane jako zgłoszenia o incydentach. Dotyczy to:
- 4.2.5.1. Zdobywanie pozycji/czasu poprzez nadużywanie limitów toru.
 - 4.2.5.1.1. Przykład Nurburgring Zakręt 4.
 - 4.2.5.2. Linie wjazdu/wyjazdu z pit stopu: Wszystkie 4 koła muszą przez cały czas znajdować się w linii pit-entry/exit.
- 4.2.6.** Ostateczne wyniki zostaną opublikowane po sprawdzeniu i zastosowaniu wszystkich kar przez Sędziów.
- 4.2.7.** Prosimy nie przeszkadzać w pracy Sędziów. W Przypadku wymogu kontaktu, prosimy czekać na wyznaczonym kanale.

4.3. PODZIAŁ KAR

- 4.3.1.** Poniższy podział jest Ogólną informacją, nie są to wartości stałe. Końcowa kara zależy od sytuacji oraz Sędziego.

PUNKTY LICENCJI	KARA CZASOWA	WYKROCZENIA
<u>0 PL</u>	OSTRZEŻENIE	ZAKŁÓCANIE PRACY SĘDZIÓW [4.2.7] AGRESYWNA JAZDA [3.2.2] NARUSZENIE ZASAD NIEBIESKIEJ FLAGI [3.3.4] NIEUTRZYMANIE HAMULCÓW [3.2.10] NARUSZENIE ZASAD KWALIFIKACJI [5.1.x] NIEBEZPIECZNY POWRÓT NA TOR [3.2.2] NADUŻYCIE PIT [4.2.5.2] KONTAKT DO UNIKNIĘCIA
<u>0.5 PL</u>	5 SEKUND	WYKROCZENIA POWYŻSZE ORAZ UŻYCIE CZATU W GRZE [3.4.2] WYPCHNIĘCIE DRUGIEGO POJAZDU Z TORU [3.2.6] WYPRZEDZANIE POZA TOREM [4.2.5.1]

PUNKTY LICENCJI	KARA CZASOWA	WYKROCZENIA
		WYPRZEDZANIE Z KONTAKTEM [3.2.6]
<u>1 PL</u>	10 SEKUND	WYKROCZENIA POWYŻSZE ORAZ KONTAKT DO UNIKNIĘCIA Z PIT WYPRZEDZANIE POZA TOREM WIELU AUT [4.2.5.1] WYPRZEDZANIE Z POWAŻNYM KONTAKTEM [3.2.6] ELIMINACJA [POZ. ZWRÓCONA] [3.2.12]
<u>1.5 PL</u>	15 SEKUND	WYKROCZENIA POWYŻSZE ORAZ NADUŻYCIE TORU [4.2.5.1]
<u>2 PL</u>	PRZEJAZD KARNY	WYKROCZENIA POWYŻSZE ORAZ ELIMINACJA WIELU AUT [POZ. ZWRÓCONE] [3.2.12] ELIMINACJA [POZ. NIE ZWRÓCONE] [3.2.12] NIESPORTOWE ZACHOWANIE
<u>2.5 PL</u>	S&G 10 SEKUND	WYKROCZENIA POWYŻSZE ORAZ ELIMINACJA +3 AUT [3.2.12]
<u>3 PL</u>	S&G 30 SEKUND	WYKROCZENIA POWYŻSZE ORAZ ELIMINACJA +5 AUT [3.2.12]
<u>DSQ</u>	DSQ	ZAKŁÓCANIE PRACY SĘDZIÓW [4.2.7] CIĄGLA AGRESYWNA JAZDA [3.2.2] CELOWE WYPCHNIĘCIE DRUGIEGO POJAZDU Z TORU [3.2.6] ZDOBYCIE MAX. PK STWARZANIE ZAGROŻENIA TECHNICZNEGO [3.1.4] UZYSKANIE MAKSYMALNEJ ILOŚCI PUNKTÓW LICENCJI

5. PROCEDURY

5.1. KWALIFIKACJE

- 5.1.1. Zaleca się unikania wyprzedzania pojazdów; chyba, że Pojazd Przed nami ustępuje nam widocznie miejsca.
- 5.1.2. Zaleca się aby Rozpoczynając okrążenie kwalifikacyjne, kierowcy zostawili miejsce dla samochodu jadącego przed nimi.
 - 5.1.2.1. Zaleca się utworzenie odstępu powyżej 1 sekundy.
- 5.1.3. Na pierwszym okrążeniu wyjazdowym samochody mogą ustawić się w kolejce przed ostatnim zakrętem. W tym miejscu nie wolno wyprzedzać i należy zapewnić miejsce, aby każdy kierowca mógł rozpocząć swoje okrążenie.
- 5.1.4. Kierowca Wolniejszy podczas okrążenia Pomiarowego [HOT LAP] **NIE MA** obowiązku Przepuszczenia kierowcy Szybszego.
- 5.1.5. Kierowca na Okrążeniu Nie-Pomiarowym [INVALID]/Wyjazdowym Ma Obowiązek Przepuszczenia kierowcy na Okrążeniu Pomiarowym [HOT LAP]

5.2. START WYŚCIGU

- 5.2.1. Kary Przejazdu Przez Pit-Stop [Drive-Through] nadane przez grę podczas startu **NIE BĘDĄ** usuwane.
- 5.2.2. Pełne okrążenie formujące będzie zastosowane; chyba, że Gospodarz poinformuje inaczej.

5.3. ZAKOŃCZENIE WYŚCIGU

- 5.3.1.** Po wyścigu kierowcy powinni wrócić do boksów lub bezpiecznie zatrzymać się poza torem/poza linią wyścigową.
- 5.3.2.** Regulamin Nadal obowiązuje po zakończeniu wyścigu.

5.4. WYCOFANIE Z WYŚCIGU

- 5.4.1.** Kierowca może w każdej chwili Wycofać się z Wyścigu. Powinien to zrobić tak by nie stwarzać zagrożenia oraz nie blokować linii wyścigowych. Przykładowo:
 - 5.4.1.1. Zjazd z toru; Wyjście z serwera,
 - 5.4.1.2. Zjazd do Pit-Boxu; Wyjście z serwera.
- 5.4.2.** Kierowca musi ukończyć 75% wyścigu aby otrzymać punkty.
- 5.4.3.** Wymagamy Wypisania z poszczególnych wyścigów na których kierowca jest pewien, że go nie będzie.
 - 5.4.3.1. W Przypadku nieaktywności w całości mistrzostw; zalecamy wypisanie się z mistrzostw zamiast poszczególnych wyścigów.
 - 5.4.3.2. W Przypadku niedostosowania się; w Wynikach wyścigu kierowca zostanie oznaczony jako "DNS"
 - 5.4.3.2.1. Kierowca z DNS otrzymuje +3 punkty Licencji, oraz uzyskuje niższy % Frekwencji w systemie SimGrid
 - 5.4.3.2.2. POL jako Host w Systemie SimGrid nie ma wpływu na Frekwencję SimGrid. Jest on kalkulowana przez SimGrid bazując na uczestnictwie w wyścigach do których się zapisaliśmy.