Regulamin

REGULAMIN 237LEAGUE - ACC

Wersja z 16 czerwca 2025 roku

1. Informacje ogólne

1. Pseudonim na Discordzie musi być zgodny z nazwą kierowcy widniejącą na SimGridzie.
2. Obowiązuje aktualny BoP stosowany przez LFM, z dodatkowym BoP'em przygotowanym przez organizatorów dla samochodu Lexus RC F GT3.
3. Kierowcy z niestabilnym połączeniem mogą zostać poproszeni o opuszczenie serwera lub zdyskwalifikowani, jeśli ich obecność zagraża innym zawodnikom.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie w trakcie trwania sezonu — wszystkie aktualizacje będą ogłaszane na Discordzie.
5. Wyłączone asysty:
   5.1. Stabilizacja
   5.2. Automatyczne sterowanie
   5.3. Idealna linia jazdy
   5.4. Automatyczny ogranicznik pit stopu

2. Uczestnictwo w lidze i etyka rywalizacji

1. Udział w wydarzeniach ligi oznacza pełną akceptację regulaminu oraz zasad fair play.
2. Oczekujemy sportowej postawy i godnego reprezentowania ligi — zarówno podczas wyścigów, jak i poza nimi.
3. Wszyscy uczestnicy zobowiązani są do wzajemnego szacunku. Zabronione są działania takie jak obrażanie, prowokacje, groźby, dyskryminacja czy mowa nienawiści.
4. W przypadku konfliktów należy korzystać z systemu zgłoszeń na Discordzie. Samowolne działania lub nękanie innych kierowców nie będą tolerowane.
5. Szacunek wobec organizatorów, sędziów, komentatorów i partnerów ligi jest obowiązkowy.
6. Brak poszanowania zasad lub ich celowe łamanie może skutkować wykluczeniem z udziału w wydarzeniach.

3. Komunikacja podczas wydarzeń

1. Komunikacja odbywa się za pośrednictwem serwera Discord.
2. Obecność na Discordzie jest obowiązkowa przez cały czas trwania sezonu.
3. Briefingi kierowców są obowiązkowe i odbywają się 5 minut przed rozpoczęciem kwalifikacji.
4. Opuszczenie briefingu lub wcześniejsze wyjazdy z pit-lane mogą skutkować karą.
5. W trakcie kwalifikacji i wyścigu wszelkie istotne informacje i decyzje organizacyjne będą przekazywane przez administratorów na czacie gry pod nazwą „Race Control". Każdy zawodnik ma obowiązek na bieżąco śledzić te komunikaty, gdyż mogą one mieć bezpośredni wpływ na przebieg rywalizacji oraz obowiązujące zasady.

4. Zasady wyścigowe

1. **Ogólne zasady torowe**
   1.1. Zakaz używania czatu w grze podczas kwalifikacji i wyścigu.
   1.2. Komunikacja w grze dozwolona dopiero po zakończeniu wyścigu przez wszystkie samochody.
   1.3. Obowiązek przestrzegania zasad flagowych.
   1.4. Incydenty mające miejsce na pierwszym oraz ostatnim okrążeniu wyścigu będą oceniane surowiej. Kierowcy powinni unikać agresywnych manewrów i wykazać się szczególną ostrożnością, ze względu na zwiększone ryzyko kolizji w tych fazach wyścigu.
   1.5. Zakaz zdobywania przewagi poza torem – można oddać pozycję by uniknąć kary.
   1.6. Po mecie nie wolno zatrzymywać się na linii wyścigowej – bezpiecznie opuścić tor.
   1.7. Zabronione jest przekraczanie ciągłej linii wyjazdu z alei serwisowej w celu uzyskania przewagi na torze.
   1.8. Zjazd do alei serwisowej jest dobrowolny, jednak nie może w żaden sposób utrudniać jazdy innym kierowcom znajdującym się na torze. Manewr ten powinien być wykonany płynnie, z zachowaniem pełnego bezpieczeństwa. Zaleca się sygnalizowanie zjazdu za pomocą kierunkowskazu.
   1.9. Aby zostać sklasyfikowanym w wynikach wyścigu, zawodnik musi ukończyć odpowiednią część dystansu przejechanego przez lidera - minimum 75% w wyścigach sezonowych oraz minimum 50% w wyścigach typu Ring Rumble.
2. **Flagi**
   2.1. **Niebieska** - Zbliżające się dublowanie zobowiązuje kierowcę do niepodejmowania obrony i umożliwienia bezpiecznego wyprzedzenia.
   2.2. **Żółta** - Wystąpienie sytuacji ostrzegawczej oznacza bezwzględny zakaz wyprzedzania oraz obowiązek zachowania szczególnej ostrożności.
   2.3. **Biała** - Oznacza obecność wolno poruszającego się pojazdu na torze. Kierowcy powinni zachować szczególną ostrożność i być przygotowani na ewentualne manewry omijające.
   2.4. **Czerwona -** Przerwanie wyścigu wymaga natychmiastowego i bezpiecznego powrotu do pit-lane w oczekiwaniu na dalsze instrukcje przekazywane przez czat w grze.
   2.5. **Czarno-Pomarańczowa** - Nakazuje kierowcy powrót do pit-lane i naprawę pojazdu, który stwarza zagrożenie na torze
3. **Kwalifikacje**
   3.1. Kierowca sam odpowiada za znalezienie sobie miejsca na szybkie okrążenie, przy maksymalnym opóźnieniu do 5 sekund.
   3.2. Kierowcy na szybkim okrążeniu mają pierwszeństwo.
   3.3. Zakaz wyprzedzania na szybkim okrążeniu.
   3.4. Kierowcy znajdujący się na okrążeniu wyjazdowym, zjazdowym lub z unieważnionym czasem są zobowiązani do ustępowania zawodnikom na okrążeniach pomiarowych.

3.5. Kierowca znajdujący się już na torze ma pierwszeństwo przed kierowcom wyjeżdżającym z pit-lane. Każdy zawodnik opuszczający aleję serwisową musi upewnić się, że nie utrudnia innym kierowcom będącym na pomiarowym okrążeniu.

3.6. W wyścigach jednorazowych (single eventach) oraz pierwszych rundach sezonu kolejność startowa w kwalifikacjach ustalana jest na podstawie kolejności zgłoszeń. Przy dużej liczbie uczestników, kwalifikacje mogą zostać podzielone na dwie grupy – szczegóły zostaną opublikowane na Discordzie.

4. **Zachowanie na torze**

4.1. **Obrona pozycji** – Kierowca może wykonać tylko jeden manewr obronny na każdej prostej, polegający na zmianie toru jazdy o co najmniej jedną szerokość samochodu. Może utrzymać nową linię do zakrętu lub wrócić do linii wyścigowej przed punktem hamowania, jeśli nie zagraża innemu kierowcy. Zabronione jest zmienianie toru jazdy podczas hamowania, czyli tzw. *moving under braking*, ponieważ może to zmylić lub zagrozić innemu kierowcy. Niedozwolone są również wielokrotne zmiany toru jazdy (*weaving*) w celu utrudnienia wyprzedzania. Takie działania są uznawane za niebezpieczne i mogą skutkować karą.

4.2. **Walka w zakręcie** – Kierowca atakujący ma prawo do miejsca w zakręcie, jeśli jego przednia oś znajduje się co najmniej na wysokości tylnej osi samochodu broniącego pozycji w momencie dojazdu do zakrętu. W takiej sytuacji kierowca broniący ma obowiązek pozostawić miejsce na torze. Kontakt spowodowany przez "Netcode" lub usterkę gry może zostać oceniony na korzyść samochodu broniącego, jednak każda sytuacja będzie rozpatrywana indywidualnie przez sędziów.

4.3. **Niebezpieczne zachowania** – Agresywna jazda, nieprzemyślane ataki (tzw. dive-bomby), nieostrożne powroty na tor oraz celowe działania takie jak hamowanie przed rywalem („brake check") będą surowo karane.

4.4. **Utrata kontroli** – Kierowca, który stracił panowanie nad pojazdem, musi zrobić wszystko, by nie powodować dalszych incydentów. Jeśli pojazd znajduje się w potencjalnie niebezpiecznym położeniu, musi trzymać hamulec, aby ograniczyć jego ruch i zminimalizować ryzyko kolizji. Powrót na tor jest dozwolony wyłącznie wtedy, gdy kierowca ma pełną pewność, że nie zagraża innym uczestnikom wyścigu.

4.5. **Unieruchomienie pojazdu** – W przypadku trwałego unieruchomienia samochodu i braku możliwości bezpiecznego dotarcia do pit-lane, kierowca zobowiązany jest jak najszybciej użyć funkcji *Return to Garage (RTG)*. Kontynuowanie jazdy mocno uszkodzonym pojazdem i doprowadzenie do kolizji lub wypadków skutkować będzie nałożeniem kary.

4.6. **Dublowani kierowcy** - Kierowca otrzymujący niebieską flagę powinien zachować przewidywalność i umożliwić bezpieczne wyprzedzenie przez szybszy samochód. Nie ma obowiązku zjeżdżania z linii wyścigowej, ale absolutnie nie wolno podejmować obrony. Najlepiej ułatwić manewr na prostej i unikać przyspieszania w momencie rozpoczęcia wyprzedzania. Dopuszcza się wskazanie kierunku ustąpienia za pomocą kierunkowskazu.

4.7. **Manewr oddublowania** - Dozwolony wyłącznie wtedy, gdy zdublowany kierowca w ciągu dwóch okrążeń zbuduje przewagę co najmniej jednej sekundy nad zawodnikiem, którego wyprzedził, zachowując przy tym szczególną ostrożność. W przeciwnym razie zobowiązany jest oddać pozycję.

4.8. **Bump Draft** - Dozwolony, jednak każdy incydent wynikający z jego niewłaściwego wykonania będzie traktowany bardzo surowo. W przypadku spowodowania kolizji lub zagrożenia bezpieczeństwa innych uczestników, kara może być znacznie zaostrzona.

4.9. **Mruganie światłami długimi** - Dozwolone wyłącznie podczas wyprzedzania pojazdu objętego niebieską flagą lub pojazdu z innej klasy (np. GT4). Dopuszcza się jednorazowe użycie przycisku migacza (flasher'a) w celu zasygnalizowania swojej obecności w sytuacjach ograniczonej widoczności lub podczas zbliżania się do grupy kierowców. Nadmierne, ciągłe lub prowokacyjne użycie świateł, a także ich nadużywanie w nocy lub trudnych warunkach pogodowych, może zostać uznane za niesportowe zachowanie i skutkować ostrzeżeniem lub karą.

5. Zasady ligowe

1. Zmiana samochodu w trakcie sezonu jest zabroniona. Każdy zawodnik zobowiązany jest do ukończenia sezonu w pojeździe, w którym rozpoczął rywalizację.
2. Punktacja za dany wyścig odbywa się zgodnie z rozpiską opublikowaną na stronie SimGrid.
3. Klasyfikacja generalna ligi jest na bieżąco aktualizowana i dostępna na profilu ligi na SimGridzie.
4. Nieobecności
   - 4.1. Dwie nieobecności bez wcześniejszego zgłoszenia skutkują usunięciem zawodnika z sezonu.
   - 4.2. Aby uniknąć punktów karnych, zawodnik musi zaznaczyć swoją nieobecność przed wyścigiem na SimGridzie.
   - 4.3. Zawodnik może zgłosić nieobecność maksymalnie na 3 wyścigi w trakcie całego sezonu.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany zapisów w regulaminie w trakcie sezonu – o każdej zmianie zawodnicy zostaną poinformowani na Discordzie.

6. System kar

6. **Ogólny przegląd**
   - 6.1. Incydenty w wyścigu i kwalifikacjach analizowane są przez system zgłoszeń na Discordzie.
   - 6.2. Incydenty są przypisywane do odpowiednich kategorii i opisywane komentarzem, który określa ich charakter i kontekst.
   - 6.3. Decyzje stewardów są ostateczne. Zawodnik ma jednak prawo do **jednego odwołania**, które należy złożyć zgodnie z procedurą w systemie zgłoszeń na Discordzie.

6.4. Błędy w stewardingu mogą się zdarzyć, użyj systemu zgłoszeń, by je skorygować.

6.5. Zdarzenia nieujęte w regulaminie lub systemie kar będą rozpatrywane indywidualnie przez stewardów, zgodnie z ich oceną sytuacji i zdrowym rozsądkiem.

6.6. Punkty karne przyznawane są przez stewardów za pomocą portalu SimGrid. Aktualny stan punktów oraz szczegóły incydentów można sprawdzić na stronie wydarzenia.

6.7. Końcowe wyniki zostaną opublikowane po uwzględnieniu wszystkich kar i weryfikacji przebiegu wyścigu przez Sędziów.

6.8. Kary za incydenty w sesji kwalifikacyjnej będą nakładane do odbycia podczas wyścigu lub w zależności od sytuacji, doliczane do końcowego czasu kierowcy.

7. **Sędziowanie na żywo**

7.1. Stewarding na żywo obowiązuje podczas całego wyścigu i obejmuje większość kontaktów wyścigowych, incydentów oraz rażących przewinień. Sytuacje są oceniane na bieżąco, a sędziowie mają prawo reagować z własnej inicjatywy w czasie rzeczywistym.

7.2. Jeśli sędziowie pominą incydent, kierowcy mogą złożyć zgłoszenie za pomocą Discorda. Będzie ono rozpatrzone przed kolejnym wyścigiem. Kary czasowe otrzymane w ten sposób zostaną dodane do wyniku ostatniego wyścigu.

7.3. Incydenty mogą być ponownie przeanalizowane tylko wtedy, gdy zawodnik złoży odwołanie po wyścigu. Jeśli nikt się nie odwoła, decyzje stewardów z live sędziowania pozostają ostateczne. W przypadku odwołania sędziowie ponownie ocenią sytuację.

8. **Dostępne kary podczas sędziowania**

8.1. 0–15 sekund kary czasowej w przypadku drobnych incydentów, takich jak pojedyncze kontakty bez poważnych konsekwencji (np. lekka obcierka, niebezpieczna jazda bez kolizji, blokowanie oraz jazda niesportowa).

8.2. 15–45 sekund kary czasowej za kolizje o średnim nasileniu, skutkujące obróceniem przeciwnika, utratą pozycji lub większym zakłóceniem wyścigu jednej lub kilku osób.

8.3. 45–90 sekund kary czasowej za poważne incydenty, w których kierowca doprowadził do zniszczenia auta, masowych kolizji lub chaosu na torze (np. rozbicie kilku zawodników lub zablokowanie toru).

8.4. Sędziowie mogą również nałożyć kary DT lub SG w sytuacjach szczególnie rażących.

8.5. Dyskwalifikacja (DSQ) za celową próbę uderzenia lub zderzenie z innym autem oraz inne niedopuszczalne zachowania, może również zostać nałożona przez sędziego z innych powodów, które zostaną podane na Discordzie po wyścigu.

9. **Punkty karne przyznawane są przy otrzymaniu kary czasowej**

9.1. Kara za niebezpieczną jazdę, niesportowe zachowanie lub drobną kolizję – 0–1 pkt

9.2. Kara za kolizję o średnim nasileniu – 2 pkt

9.3. Kara za poważną kolizję – 3 pkt

10. **Kary wynikające z przekroczenia progów punktowych w Ring Rumble**
Limity punktów karnych na wyścigu. Przekroczenie ustalonego progu skutkuje karą nałożoną na kolejny wyścig.
    10.1. 5 punktów – zakaz udziału w kwalifikacjach (nie można opuścić pit-lane)
    10.2. 8 punktów – zakaz udziału w kwalifikacjach i wyścigu w kolejnym wyścigu danej serii
    10.3. 10 punktów - decyzja stewardów — możliwe dalsze sankcje.
11. **Kary wynikające z przekroczenia progów punktowych w sezonie**
Limity punktów karnych na sezon. Przekroczenie ustalonego progu skutkuje karą nałożoną na kolejny wyścig.
    11.1. 6 punktów – zakaz udziału w kwalifikacjach (nie można opuścić pit-lane)
    11.2. 9 punktów – zakaz udziału w kwalifikacjach i wyścigu w kolejnym wyścigu
    11.3. 12 punktów - decyzja stewardów — możliwe dalsze sankcje.

7. Użycie czatu w grze

1. Czat w grze dozwolony tylko podczas sesji treningowej, przejść między sesjami oraz po zakończeniu kwalifikacji (gdy wszyscy wrócą do garażu).
2. Zakaz użycia czatu w trakcie kwalifikacji i wyścigu.
3. Czat dozwolony po zakończeniu wyścigu (gdy wszyscy przekroczą linię mety).
4. Naruszenia skutkują karą 10–15 sekund według uznania stewardów — koniec dyskusji.

8. Malowania

1. Dopuszcza się korzystanie z niestandardowych malowań spoza domyślnych opcji dostępnych w grze Assetto Corsa Competizione.
2. Wszystkie malowania muszą być odpowiednie do transmisji na żywo.
3. Zabronione jest umieszczanie treści wulgarnych, seksualnych, politycznych, obraźliwych oraz odnoszących się personalnie do osób lub grup.
4. Naruszenie powyższych zasad skutkuje natychmiastowym usunięciem malowania, a w poważniejszych przypadkach — dyskwalifikacją z serii lub całej ligi.
5. Szczegóły dotyczące zgłaszania i przesyłania malowań dostępne są na Discordzie.

9. Streamy, dane osobowe i wykorzystanie materiałów

1. Przystępując do ligi, wyrażasz zgodę na:
    1.1. Utrwalanie podanych przez siebie danych oraz swojego zachowania w trakcie rywalizacji.
    1.2. Wykorzystanie fragmentów relacji lub powtórek w celach promocyjnych, edukacyjnych lub informacyjnych, na oficjalnych kanałach ligi.
    1.3. Dostosowanie swojej nazwy wyświetlanej do tej, którą podałeś w innym systemie simracingowym wykorzystywanym przez ligę (np. SimGrid), niezależnie od tego, czy jest to nick, pseudonim, czy prawdziwe dane.
2. Liga nie weryfikuje autentyczności podanych danych.

3. Odmowa akceptacji powyższych warunków oznacza konieczność dobrowolnego opuszczenia ligi.

10. Historia zmian w regulaminie

1. Wszystkie zmiany w regulaminie będą dokumentowane w niniejszej sekcji wraz z datą ich wprowadzenia.
2. Zawodnicy są zobowiązani do zapoznawania się z aktualizacjami ogłaszanymi na Discordzie.
3. Historia zmian

   10.05.2025 – Wersja bazowa regulaminu

   16.06.2025 – Zmieniono kary za przekroczenie liczby punktów karnych w sezonie, zaktualizowano system kar i skalę punktową oraz dodano zasady ligowe.