



Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

Sumário

1. iRacing Brasil.....	2
2. Estrutura	3
3. Conduta	4
4. Competição.....	7
5. Punições e Protestos	13
6. Procedimentos de corrida	19
7. Miscelânea.....	21



LIGA BRASILEIRA DE IRACING

iRacingBrasil

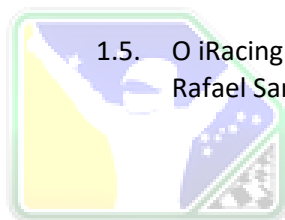


Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

Regulamento Esportivo do iRacing Brasil

1. iRacing Brasil

- 1.1. O iRacing Brasil foi fundado em outubro de 2011 com o intuito de organizar corridas e campeonatos de automobilismo virtual observando, ao máximo, as regras, procedimentos e condutas utilizados no automobilismo real.
- 1.2. O iRacing Brasil tem como sua missão a expansão do automobilismo virtual no Brasil de forma séria e organizada e no seu reconhecimento como E-Sport.
- 1.3. O iRacing Brasil possui autorização do simulador iRacing.com na pessoa do seu presidente, o Sr. Tony Gardner, para usar e divulgar a marca iRacing.com em seu website, mídias sociais, anúncios, promoções e campeonatos. O iRacing Brasil é uma Liga exclusiva para o simulador iRacing.com.
- 1.4. Todos os eventos gerenciados pelo iRacing Brasil estão submetidos a este regulamento;
- 1.5. O iRacing Brasil é administrada pelos seguintes membros: Carlos Passos, Hugo Luis, Mogar Filho e Rafael Sanque.



iRacing Brasil



Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

2. Estrutura

- 2.1. O iRacing Brasil tem sua sede no *website* <http://www.iracingbrasil.com.br>.
- 2.2. São canais oficiais de comunicação do iRacing Brasil:
 - ◆ Chat ao vivo durante nas transmissões em nosso site e/ou canal do Youtube;
 - ◆ Chat de texto e voz do simulador durante eventos do iRacing Brasil;
 - ◆ Grupo no Facebook (<http://www.facebook.com/groups/iRBrasil>);
 - ◆ Página no Facebook (<http://www.facebook.com/iRacingBrasil>);
 - ◆ E-mails enviados do domínio @iracingbrasil.com.br;
 - ◆ Comunicador de voz TeamSpeak3 (ts.iracingbrasil.com.br), fornecido gratuitamente para pilotos e equipes inscritas nos campeonatos do iRacing Brasil.
- 2.3. Todos os eventos do iRacing Brasil estão submetidos a este regulamento.
 - 2.3.1. Para cada campeonato haverá regras específicas. Para punições brandas, médias e graves, a moderação do iRacing Brasil deverá se basear no regulamento específico da categoria para aplicar as devidas punições. Para as demais punições, a moderação poderá optar pelo uso do regulamento geral do iRacing Brasil.
- 2.4. As alterações e modificações ao presente texto original, sejam por criação, adição ou subtração de itens poderão ser feitas a qualquer tempo a critério do iRacing Brasil, e entrarão em vigor na data de sua publicação.



LIGA BRASILEIRA DE IRACING

iRacingBrasil

Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

3. Conduta

3.1. Princípios Gerais

- 3.1.1. A leitura e compreensão do presente regulamento é obrigatória e de responsabilidade de todos os membros do iRacing Brasil.
- 3.1.2. Boa parte do prazer de ser membro da nossa comunidade vem das relações de amizade formadas e mantidas aqui. Portanto, os pilotos devem registrar-se em nosso *website* com seu nome verdadeiro (**Nome e Sobrenome**), bem como identificar-se dessa forma em todos os canais de comunicação do iRacing Brasil.
- 3.1.3. É primordial que cada membro trate os demais, a diretoria da liga e a comunidade como um todo com cortesia, respeito e educação; dentro e fora das pistas.
- 3.1.4. Sabemos que os ânimos podem se exaltar após um acontecimento desagradável dentro da pista. No entanto, reações violentas e desrespeitosas ou quaisquer discussões em qualquer canal oficial de comunicação do iRacing Brasil (2.2) ensejarão punições aos envolvidos, inclusive expulsão do iRacing Brasil.
- 3.1.5. No iRacing Brasil **levamos o automobilismo virtual a sério**. Nossa expectativa é que todos comportem-se como pilotos reais participando de um evento oficial. Se o seu objetivo dentro do AV não passa pelo comprometimento com os campeonatos disputados, o iRacing Brasil pode não ser o melhor lugar para você competir.

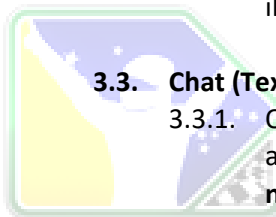
3.2. Conduta em Pista

- 3.2.1. O iRacing Brasil preza pela **direção responsável, fair play e maturidade dentro da pista**. Acidentes sempre fizeram parte do mundo do automobilismo e todos, inclusive as vítimas, devem aprender com os erros para não cometê-los novamente em futuras ocasiões.
- 3.2.2. Sugerimos aos pilotos que não utilizem as teclas ESC ou Shift+R para retornar aos boxes durante as seções de classificação ou corrida. No entanto, tenha certeza de que o seu veículo está em condições de trafegar pela pista, mesmo que em uma velocidade menor.
- 3.2.3. Obedeça às regras **de luzes, bandeiras** etc. levando ao máximo a simulação.
- 3.2.4. **Seja paciente**. Se você der um toque no carro da frente e o piloto rodar ou sair da pista é cordial **devolver a posição**, caso esta tenha sido tomada. Esta atitude, poderá inclusive evitar uma punição futura, caso a moderação da etapa entenda que a perda de tempo do piloto que causou o acidente, tenha sido maior ou igual ao tempo perdido pelo piloto envolvido no acidente.
- 3.2.5. Se você for retardatário, ao ser ultrapassado, **nunca freie ou mude bruscamente de linha**. Deixe que o carro que vem atrás inicie o movimento de ultrapassagem e procure facilitar a manobra.



Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

- 3.2.6. Se você rodou ou saiu da pista, **não volte de qualquer jeito**, olhe para os lados, observe a distância para os carros em pista utilizando o F3, espere o tráfego passar e volte com segurança para a pista. Se você rodou e parou no meio da pista **permaneça imóvel** até que seja seguro retornar ao traçado correto.
- 3.2.7. Os pilotos **não devem guiar veículos danificados** em velocidades reduzidas, mesmo que no acostamento, com o intuito de ganhar posições e/ou completar a corrida.
- 3.2.8. No automobilismo real, o instinto de sobrevivência de todo o ser humano, bem como o alto custo financeiro decorrente de uma batida, servem como limites naturais para a direção agressiva e irresponsável. Tais riscos não existem no mundo virtual. Por isso, a Direção de Prova, apesar das punições serem compatíveis com as existentes nas categorias reais profissionais, é – e deve ser – ainda mais rígida na análise e julgamento dos incidentes.
- 3.2.9. Devido à natureza do evento, limitação de recursos fornecidos pela plataforma e quantidade de pilotos envolvidos, é compreensível que a Direção de Prova não consiga ver e analisar todos os acontecimentos de uma corrida. Encorajamos todos os pilotos a **reportarem incidentes**, comportamentos inadequados ou quaisquer **descumprimentos das regras** dispostas neste instrumento pelo formulário de protesto localizado no site do iRacing Brasil.



3.3. Chat (Texto e Voz)

- 3.3.1. O iRacing Brasil e o simulador iRacing fornecem meios para que os pilotos se comuniquem antes, durante e depois da corrida. As emoções que vêm à tona durante uma competição **não justificam** o abuso verbal, insultos, ou qualquer outro tipo de expressão inapropriada direcionada à Direção de Prova ou aos demais pilotos. Tal comportamento **não será tolerado**, e poderá resultar na **expulsão** do ofensor do campeonato e dependendo da gravidade ou reincidência, até mesmo dos campeonatos organizados pelo iRacing Brasil.
- 3.3.2. Mensagens privadas dentro do simulador são consideradas como **parte do item 2.2.** deste regulamento e, como tal, estão sujeitas às mesmas regras e sanções.
- 3.3.3. A liberação ou não do uso do chat durante a corrida é determinada pelo regulamento específico do campeonato.



Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

3.4. Grupo no Facebook

- 3.4.1. O grupo do iRacing Brasil no Facebook é uma ferramenta extremamente valiosa aos membros e é destinado à troca de informações úteis e fortalecimento dos laços de amizade formados dentro da comunidade. **Desentendimentos que gerem discussões desnecessárias** e com linguagem inapropriada, assim como *posts* com conteúdo que fujam ao escopo do propósito do iRacing Brasil **são proibidos** e os membros estarão sujeitos à punição.
- 3.4.2. **Comentários ou posts** sobre acidentes ou julgamentos de corridas organizadas pelo iRacing Brasil são proibidos.
- 3.4.3. **Publicações em mídias sociais** sobre julgamento de análises do iRacing Brasil, bem como mensagens que venha a denegrir a imagem da Liga perante o seu público, acarretará na **suspensão automática** do detentor da publicação em todos os campeonatos que estiver participando no iRacing Brasil. A suspensão só será retirada após a exclusão da mensagem original, bem como post de retratação em mesmo grupo/página, onde a mensagem anterior havia sido divulgada.



Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

4. Competição

4.1. Inscrições

- 4.1.1. Para participar de um de nossos campeonatos o piloto **deverá ler, entender e aceitar o regulamento geral do iRacing Brasil**, assim como o regulamento **específico** da categoria.
- 4.1.2. Para participar, o piloto deve ter uma assinatura vigente do simulador iRacing.com e certificar-se que possui todo o conteúdo necessário para a temporada (carros e pistas).
- 4.1.3. Cada categoria possui um pré-requisito que deve ser cumprido até o início da 1ª etapa. O requisito pode ser definido por carteira (Classes A, B, C etc.), iRating (> 1500), Safety Rating (> 2.0) ou quaisquer outros métodos que a direção da liga achar conveniente e pertinente para a categoria.
- 4.1.4. Ao preencher e enviar o formulário de inscrição, **o piloto confirma e declara que leu e concordou com todas as regras apresentadas**, sejam as deste documento ou as publicadas nos meios de comunicação oficiais do iRacing Brasil.
- 4.1.5. O envio do formulário consiste em uma pré-inscrição, a qual **somente será confirmada** mediante o pagamento da taxa de inscrição.
- 4.1.6. A vaga do piloto pré-inscrito **só estará reservada** enquanto a lotação máxima da categoria não for atingida.



iRacing Brasil
LIGA BRASILEIRA DE IRACING

Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

4.2. Premiação

- 4.2.1. Os prêmios são pessoais e intransferíveis.
- 4.2.2. Os prêmios que não forem pecuniários **não poderão**, de forma alguma, serem convertidos em dinheiro ou crédito.
- 4.2.3. O envio das premiações será feito em até 60 (sessenta) dias úteis após o término do campeonato.
- 4.2.4. A modalidade de frete utilizada para o envio dos prêmios será o PAC ou carta registrada dos Correios.
- 4.2.5. No caso de o ganhador residir fora do Brasil, ou se o valor do **frete for superior a R\$30,00** (trinta reais) a diferença da postagem deverá ser **paga pelo piloto**, bem como o desembaraço alfandegário e eventuais impostos que possam incidir nos itens da premiação enviados para fora do Brasil.
- 4.2.6. Só concorrerão aos possíveis sorteios e prêmios aqueles que participarem de **todas as etapas válidas** do campeonato. Ou conforme regulamento específico da categoria.
- 4.2.7. O iRacing Brasil reserva-se o direito de alterar, acrescentar e/ou excluir prêmios e regras a qualquer tempo e sem prévio aviso.



iRacing Brasil

Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

4.3. Pagamento

- 4.3.1. Após o envio do formulário de inscrição, a solicitação **será analisada** pela diretoria da liga e, caso seja aprovada, o Piloto receberá um e-mail de confirmação contendo os dados para pagamento ou boleto bancário.
- 4.3.2. O sistema utilizado para recebimento das taxas de inscrição é o Paypal, ou transferência bancária para conta apenas no Banco do Brasil. Também é possível efetuar o pagamento através do PagSeguro.
- 4.3.3. Os membros que moram no exterior podem efetuar o pagamento via Paypal, Inc. (<http://www.paypal.com>).
- 4.3.4. O piloto tem até o horário do briefing da 1ª etapa para solicitar o cancelamento e, se for o caso, a devolução dos valores pagos.
- 4.3.5. No caso de desistência após o prazo fixado no item 4.3.4, a taxa de inscrição não será estornada parcial ou integralmente.
- 4.3.6. Os pilotos que por ventura não estiverem com a inscrição paga até a data de início do campeonato, não poderão participar da estreia do campeonato. *(novo)*



LIGA BRASILEIRA DE IRACING

iRacing Brasil

Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

4.4. Cessão de imagem

- 4.4.1. O piloto devidamente inscrito em qualquer evento ou campeonato concede ao iRacing Brasil o direito de exploração comercial e publicitária do seu nome, imagem e performance, incluindo fotografias, vídeos, imagens, textos e sons do piloto, seu carro e sua equipe, de qualquer forma, em qualquer mídia ou material (incluindo, mas não limitado a transmissões pela Internet, TV aberta, TV fechada, rádio, pay-per-view e produções cinematográficas).
- 4.4.2. Cada membro, ao participar de quaisquer eventos ou temporadas, tem conhecimento que o iRacing Brasil, e seus associados e parceiros, possuem direitos exclusivos e perpétuos sobre a transmissão, filmagem, captura, gravação, arquivamento e fotografia de seus eventos, bem como das imagens de seus participantes, conforme item 4.4.1.
- 4.4.3. É proibida a transmissão ou retransmissão de conteúdos de propriedade do iRacing Brasil em qualquer local que não seja oficial do iRacing Brasil, sem autorização prévia.
- 4.4.4. É proibido o uso de textos ou imagens de cunho racista, religioso, político em transmissões do iRacing Brasil. Textos ou imagens que segundo interpretação da administração do iRacing Brasil, entre em conflito com seus interesses, ou o interesse de um de seus parceiros, também são proibidas.

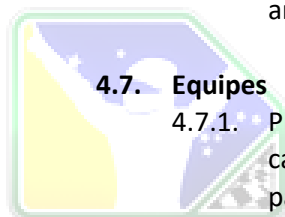
4.5. Temporadas

- 4.5.1. As temporadas do iRacing Brasil são organizadas da seguinte forma:
 - T1-AAAA (Jan/Fev/Mar)
 - T2-AAAA (Abr/Mai/Jun)
 - T3-AAAA (Jul/Ago/Set/)
 - T4-AAAA (Out/Nov/Dez)
- 4.5.2. Cada temporada tem a duração aproximada de 3 (três) meses e são compostas de 10 etapas para campeonatos semanais e 6 etapas para campeonatos quinzenais.
- 4.5.3. Dependendo da época do ano, e do calendário oficial do iRacing.com, os campeonatos semanais poderão ter de 8 (oito) a 12 (doze) etapas. Da mesma forma os campeonatos quinzenais poderão ter entre 5 (cinco) e 7 (sete) etapas.

Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

4.6. Campeonatos

- 4.6.1. Os carros de cada campeonato organizado pelo iRacing Brasil são escolhidos pela Direção do iRacing Brasil, em conjunto com pilotos e chefes de equipe.
- 4.6.2. O iRacing Brasil procura sincronizar o calendário dos seus campeonatos com a sequência definida pelo iRacing para suas séries oficiais, o que não impede a substituição e/ou reordenação de uma ou mais pistas por outras que a diretoria entender como mais adequadas.
- 4.6.3. O calendário, programação, pontuação e demais regras específicas de cada campeonato serão definidos e publicados na página oficial do campeonato.
- 4.6.4. Ao final do campeonato, o desempate, caso necessário, será realizado pelos seguintes critérios, em ordem: 1. número de etapas disputadas, 2. quantidade de vitórias, 3. quantidade de 2^{os} lugares, 4. quantidade de 3^{os} lugares, e assim por diante.
- 4.6.5. O iRacing Brasil reserva-se o direito de cancelar um ou mais campeonatos caso um número mínimo de pilotos inscritos (a ser definido pela diretoria da liga) não seja atingido. Nesse caso, todas as taxas de inscrição serão devolvidas imediatamente e integralmente após o anúncio oficial.



4.7. Equipes

- 4.7.1. Próximo ao início dos campeonatos, o iRacing Brasil notificará todos os inscritos nos campeonatos do iRacing Brasil, a fim de alertá-los sobre o **cadastro de equipes** que participarão de nossos campeonatos.
- 4.7.2. Equipes que retirarem seus pilotos de determinado campeonato por descontentamento com a regra, forma de aplicação ou apenas com o intuito de desprestigiar a organização do iRacing Brasil, estará **automaticamente suspensa** das duas temporadas seguintes, e o retorno de seus pilotos aos campeonatos do iRacing Brasil só será permitido, após análise da direção do iRacing Brasil
- 4.7.3. Caso uma equipe seja criada após o início da temporada, os pontos só serão contabilizados a partir da próxima etapa subsequente ao registro. E todos os pilotos da equipe terão a sua pontuação zerada.
- 4.7.4. Os pontos das equipes são calculados com base na soma da pontuação dos 2 melhores pilotos por equipe. As equipes por sua vez, poderão cadastrar até 3 pilotos por sub-equipe, onde apenas os 2 melhores de cada etapa serão calculados, baseado no total de pontos do (s) piloto (s) de cada equipe, ou seja, considerando bônus e penalidades.
- 4.7.5. Os descartes da temporada não serão aplicados para o campeonato de equipes.

Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

4.8. Corridas

- 4.8.1. O servidor oficial de corrida será aberto conforme programação contida na página oficial do campeonato.
- 4.8.2. Caso haja algum problema técnico, queda do servidor ou quaisquer outros casos fortuitos ou de força maior que impeçam a realização da corrida no dia e horário estipulados fica à critério do iRacing Brasil a remarcação da prova para hora ou dia posterior, ou mesmo o cancelamento da etapa, caso não exista uma data disponível no calendário.
- 4.8.3. As regras – e suas aplicações– (bandeiras, procedimentos de largada, limites do circuito, limites de velocidade, punições etc.) que são administradas pelo próprio simulador não podem, em nenhuma hipótese, ser modificadas ou excluídas pela Direção de Prova do iRacing Brasil. Exceto em casos de bug comprovado por vários pilotos em pista.
- 4.8.4. Durante o evento você poderá receber instruções do diretor de prova. Qualquer instrução deve ser cumprida imediatamente sem contestação ou demora. O piloto que ignorar a ordem do diretor de prova, será removido do servidor e dos resultados da etapa.
- 4.8.5. O piloto que após receber uma instrução ou punição do diretor de prova, contestar via chat, causar bandeira amarela, danificar seu próprio carro ou o carro de adversários em retaliação a punição, será removido imediatamente do servidor, e estará automaticamente suspenso da etapa seguinte. Para casos de reincidência, o piloto será removido do campeonato após o término da etapa.
- 4.8.6. O uso do chat (texto ou voz) do simulador durante a corrida só é permitido para assuntos do interesse de todos em pista. O mal-uso do chat **poderá ser punido** com a perda de pontos, até a **remoção** do campeonato.
- 4.8.7. Ainda que para assuntos do interesse dos demais pilotos, o chat deverá ser usado de **forma breve**. O piloto que fizer uso exagerado do chat poderá ter seu **chat mutado**, ou até perder pontos, de acordo com a regra específica do campeonato.

O piloto só receberá os pontos de bonificação definidos no campeonato, se completar ao menos, 90% da corrida.

Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

5. Punições e Protestos

5.1. Direção de Prova

- 5.1.1. Todo evento oficial do iRacing Brasil contará com, pelo menos, 2 (dois) diretores de prova que farão o monitoramento dos pilotos e aplicação das punições em tempo real.
- 5.1.2. A identidade dos diretores de prova será mantida em absoluto sigilo a fim de se resguardar a isenção e imparcialidade das decisões.
- 5.1.3. Os pilotos só poderão entrar em contato com a moderação para solicitar análise de incidentes (Necessário configurar botão de notificação). *(novo)*
- 5.1.4. É terminantemente proibido o contato direto entre um piloto e um diretor de prova para discutirem quaisquer assuntos relacionados às corridas, excetuando-se a comunicação por meio do formulário oficial de protesto. Caso tal fato chegue ao conhecimento da administração do iRacing Brasil, tanto o diretor de prova quanto o piloto poderão ser punidos.
- 5.1.5. Uma punição só será aplicada durante a corrida se, após a análise do incidente, houver decisão unânime dos diretores de prova. Caso contrário, o julgamento será feito após o término da etapa mediante análise minuciosa do replay.



- 5.1.6. A direção de prova não tem a obrigação de ver, analisar e punir em tempo real todos os incidentes de uma corrida. Para os casos omissos, disponibilizamos o sistema de protesto.

iRacing Brasil

Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

5.2. Punições

5.2.1. A direção de prova tem o poder e a liberdade para aplicar, **dentre outras**, as seguintes punições:

DURANTE A CORRIDA	
Advertência	Aviso enviado pelo sistema de chat do simulador. 2 (duas) advertências ensejam uma Black Flag.
Black Flag: drive-through	O piloto deverá efetuar uma passagem pelos boxes na velocidade permitida de acordo com a pista.
Black Flag: stop-and-go	A duração do stop-and-go pode ser definida por tempo ou por voltas a critério da direção de prova.
DQ1: desqualificação	Pode ser aplicada por latência alta, instabilidade da conexão, carro danificado. O piloto pontuará na etapa.
DQ2: desqualificação	Pode ser aplicado em casos de piloto suspenso da etapa logado no servidor, não cumprimento de ordem da direção, queima de combustível, após envio de 2 advertências e cumprimento de Black Flag. O piloto não pontuará na etapa, e fica obrigado a largar dos boxes na etapa seguinte.
DQ3: desqualificação	Pode ser aplicado em casos de acidentes propositais, payback com abandono do adversário e xingamentos. O piloto não pontuará na etapa, e estará automaticamente suspenso da etapa seguinte.
Remoção do servidor	Pode ser aplicada por latência alta, instabilidade da conexão, carro danificado ou direção perigosa
APÓS A CORRIDA	
Advertência	O piloto advertido ficará em observação durante as etapas restantes do campeonato e, caso seja punido novamente, será automaticamente suspenso por 1 (uma) etapa.
Adição de N segundos ao tempo total de prova	A quantidade de segundos pode variar de acordo com o regulamento específico da categoria.
DQ1: desqualificação	O piloto não pontuará na etapa, e fica obrigado a largar dos boxes na etapa seguinte.
DQ2: desqualificação	O piloto não pontuará na etapa, e estará automaticamente suspenso da etapa seguinte.
Expulsão	Em casos extremos, a direção de prova pode decidir pela expulsão do piloto do campeonato, temporada e/ou dos campeonatos organizados pelo iRacing Brasil.





Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

- 5.2.2. Os incidentes computados pelo simulador poderão acarretar em punições automáticas aplicadas pelo próprio iRacing.com, e que não tem qualquer intervenção da moderação do iRacing Brasil.
- 5.2.3. No total, cada piloto poderá ter o número máximo de 17 incidentes por etapa/bateria, que participar. Ao atingir ou ultrapassar este limite, o iRacing removerá o piloto da pista.
- 5.2.4. O comportamento inadequado, hostil e/ou violento de um piloto, **ainda que fora de um evento ou canal de comunicação oficial do iRacing Brasil**, pode ensejar punição, **inclusive as dispostas** no item 5.2.1. deste regulamento.



Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

5.3. Protestos

- 5.3.1. O monitoramento direto das ações de cada piloto na pista pela direção de prova é inviável. Para os casos omissos, o iRacing Brasil coloca à disposição dos pilotos o sistema de protesto.
- 5.3.2. O protesto é um relato enviado pelo piloto à direção de prova sobre qualquer acontecimento ocorrido antes, durante ou após o término de um evento oficial do iRacing Brasil.
- 5.3.3. Para submeter um protesto para análise pela direção de prova, o piloto precisa obrigatoriamente estar envolvido no incidente reportado.
- 5.3.4. São passíveis de protesto: a direção perigosa e propositalmente irresponsável, intimidação, desrespeito às regras de competição e conduta, incidentes não analisados durante a etapa, ou qualquer outro acontecimento que o piloto protestante achar relevante.
- 5.3.5. O protesto deve ser enviado tão somente pelo formulário específico disponibilizado no site do iRacing Brasil. Não serão aceitos protestos por meio dos comunicadores de voz, mídias sociais, e-mails, chats etc.
- 5.3.6. O piloto Protestante deve preencher corretamente todos os campos solicitados no formulário.
- 5.3.7. Protestos incompletos ou preenchidos incorretamente não serão analisados.
- 5.3.8. O prazo limite para envio do protesto é de 24 horas após o término da etapa.
- 5.3.9. Não serão aceitos os protestos abertos sobre incidentes já analisados e/ou punidos durante a etapa.
- 5.3.10. Após o recebimento de um protesto, a direção do iRacing Brasil entrará em contato com o piloto protestado, para que o mesmo dê sua versão sobre o acidente.
- 5.3.11. O piloto protestado receberá uma cópia do protesto aberto contra ele, e terá até 24 horas para enviar sua resposta ao protesto. Caso não o faça, a direção analisará o protesto com as imagens do incidente, além das informações passadas pelo protestante.
- 5.3.12. Somente os pilotos envolvidos serão informados sobre o resultado do protesto. Entretanto, todos os pilotos terão acesso à lista de pilotos punidos na página da categoria no site do iRacing Brasil. Bem como no arquivo de briefing enviado juntamente com os dados do servidor.



Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

5.3.13. A direção de prova poderá aplicar punições de acordo com os seguintes critérios: *(novo)*

- Será considerado culpado, um piloto que estabelecer sua posição em uma curva, desviar da linha adotada e fizer contato com outro carro.
- O piloto que está seguindo um carro à sua frente, será considerado culpado se ele (a) não alinhar a ponta do nariz do carro com a lateral do carro à frente antes da tomada da curva.
- O carro à frente será considerado culpado, se tocar o carro que o segue após o piloto que o segue, consiga alinhar o nariz do carro com a lateral do carro à frente no ponto de tomada de curva.
- Em uma disputa, o carro que vem atrás será considerado culpado, se ele causar um contato com a traseira do carro à frente no ponto normal de freada da pista.
- O carro à frente será considerado culpado, se ele (a) diminuir de forma abrupta mais de 8 Km/h antes de um ponto razoável de freada, durante a curva ou na saída da curva. O ponto razoável de freada será definido pela moderação, baseado nas voltas dos demais pilotos em pista.
- Em uma disputa, o carro que vem atrás será considerado culpado se ele fizer contato com o carro à frente em qualquer ponto da curva ou saída da curva.
- Uma vez que um carro estabelece sua posição em uma curva, cada carro deverá sair da curva na mesma posição. Ou seja, se o carro no lado de dentro da curva abrir a curva e fizer contato com o carro do lado de fora, o carro de dentro será considerado culpado. O caminho considerado normal de saída da curva é o limite da superfície da pista. Se o carro da linha de fora tomar uma linha mais fechada na saída, não deixando espaço para o carro da linha de dentro contornar a curva de forma razoável, o carro da linha de fora será considerado culpado.
- Qualquer piloto que não mantiver total controle do carro e causar contato com outros pilotos, será considerado culpado.
- Errar ao retornar à pista de forma segura e paralela à trajetória normal de corrida será considerado culpado em caso de acidente.





Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

5.3.14. Os protestos são analisados por uma banca de, ao menos, 2 membros da administração/moderação do iRacing Brasil. A decisão da banca será dada somente por unanimidade. Caso contrário, não será aplicada nenhuma punição.

5.3.15. O resultado do julgamento é soberano e irrecorrível.



Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

6. Procedimentos de corrida

6.1. Treinamento

6.1.1. As regras de punição elencadas no item 5.2.1 não serão aplicadas por incidentes ocorridos nas sessões de treinamento. Exceto para casos de desrespeito ou utilização de palavras de baixo calão contra outro (s) piloto (s) em pista.

6.2. Qualificação

6.2.1. Road

6.2.1.1. O uso do chat durante a sessão de qualificação é terminantemente proibido.

6.2.1.2. Qualquer incidente, inclusive o do tipo "0x", torna a volta inválida em qualificação.

6.2.1.3. No caso de qualificação aberta (com todos os carros na pista) pedimos a todos os pilotos que fiquem atentos ao tráfego durante a volta. Caso tenha anulado sua volta devido a um incidente ou tenha ciência de que aquela volta não será rápida, seja educado e dê passagem aos demais pilotos.

6.2.1.4. A combinação, entre membros de uma mesma equipe, de troca de vácuo durante a qualificação é válida desde que não atrapalhe ou prejudique nenhum outro piloto.

6.2.1.5. A direção de prova pode aplicar punições por incidentes ocorridos nas sessões de qualificação.

6.2.2. Oval

6.2.2.1. O uso do chat durante a sessão de qualificação é terminantemente proibido.

6.2.2.2. Qualquer incidente, inclusive o do tipo "0x", torna a volta inválida

6.2.2.3. A qualificação em circuitos ovais é feita individualmente e limitada ao número de voltas definido no servidor (usualmente, 2 voltas).

6.3. Formação do Grid

6.3.1. Cada piloto terá entre 60 e 90 segundos (dependendo do evento) para posicionar seu carro no grid de largada.

6.3.2. Qualquer piloto que não alinhar no grid dentro do limite de tempo deverá largar dos boxes.

6.3.3. Pilotos punidos pela moderação para largar dos boxes, deverão esperar o tempo de posicionar seu carro no grid terminar, para que possa largar de dentro dos boxes.

Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

6.4. Largada

6.4.1. Road

- 6.4.1.1. A largada pode ser parada ou em movimento dependendo do regulamento específico de cada campeonato.
- 6.4.1.2. Qualquer movimento antes do acionamento da luz verde ensejará a aplicação imediata de uma black flag do tipo stop-and-go.
- 6.4.1.3. Para casos de acidentes na volta de apresentação, dependendo da gravidade do acidente, e da distância para a linha de largada, o moderador poderá optar por enviar comando de texto no chat, informando que a largada foi adiada para a próxima volta. Neste caso, os pilotos deverão manter as suas posições, largando na volta seguinte.
- 6.4.1.4. No caso de largada em movimento, as regras do item 6.4.2. serão aplicadas.

6.4.2. Oval

- 6.4.2.1. A largada dos eventos em circuitos ovais será sempre em movimento e, salvo disposição em contrário, em fila dupla.

- 6.4.2.2. Movimentos de zigue-zague durante o procedimento de largada ou relargada são permitidos de forma moderada e respeitando-se os limites das faixas esquerda e direita da pista.

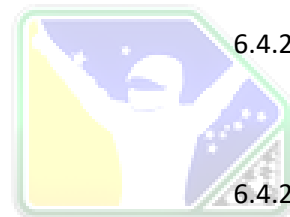
- 6.4.2.3. Acidentes ocorridos durante a *pace lap* serão punidos de forma exemplar.

- 6.4.2.4. Durante os procedimentos de largada e relargada, o piloto deve se posicionar a não mais de 0.3 segundos do carro à sua frente. Caso o piloto encontre-se a uma distância maior no momento da largada, o mesmo será punido de acordo com o regulamento específico da categoria.

- 6.4.2.5. Os pilotos só poderão mudar de linha (considerando 2 linhas em relargadas), após cruzar a linha de chegada/largada. Casos de desrespeito a esta regra, serão punidos com bandeira preta pela moderação ativa.

- 6.4.2.6. Para todos os casos, os pilotos só poderão acelerar após o comando de green flag do simulador.

- 6.4.2.7. As demais regras de largada são determinadas pelo simulador.



iRacing Brasil



Versão 2.2 de 28/06/2016 às 13h13

7. Miscelânea

- 7.1. Oferecemos salas para os pilotos que necessitem de comunicação por voz durante as corridas, porém, pedimos a todos que respeitem o silêncio durante as sessões de Classificação e Corrida, caso estejam em uma sala pública.
- 7.2. Para fazer uso do nosso servidor de *TeamSpeak3*, basta fazer download do aplicativo. Assim que terminar a instalação, crie o seu perfil no aplicativo e adicione o nosso servidor com os seguintes dados:
IP/Address: ts.iracingbrasil.com.br – Senha: simracing
- 7.3. Quaisquer dúvidas podem ser sanadas através do nosso [Grupo no Facebook](#), ou via e-mail pelo [formulário de contato](#) em nosso *website*.

