

REGULAMENTO GERAL T3-2020



Atualizado em 25/05/2020



Sumário

1. Introdução.....	3
1.1. IRB e-Sports	3
1.2. Comunicação	3
1.3. Documentos Oficiais	4
2. Competições.....	5
2.1. Inscrições.....	5
2.2. Estrutura.....	5
2.3. Campeonato de Pilotos	6
2.4. Campeonato de Equipes	6
2.5. Pilotos Convidados	6
3. Procedimento de Corrida	7
3.1. Princípios Gerais.....	7
3.2. Acesso ao Servidor	7
3.3. Treinos Livres.....	7
3.4. Briefing	8
3.5. Qualificação.....	8
3.6. Formação do Grid.....	8
3.7. Largada	9
3.8. Corrida.....	9
3.9. Pit Stops.....	10
3.10. Bandeira Amarela.....	10
3.11. Pós-Corrida.....	10
3.12. Entrevistas.....	10
3.13. Interrupção e Cancelamento.....	11
4. Direção de Prova	12
4.1. Conceitos.....	12
4.2. Punições	12
4.3. Protestos	13
5. Infrações	14
5.1. Princípios Gerais.....	14
5.2. Procedimento de Largada	14
5.3. Direção Perigosa ou Antidesportiva.....	15
5.4. Contato e Acidentes.....	15
5.5. Chat e Canais de Comunicação	16
5.6. Cumprimento de Punições.....	16
6. Diversos	17
6.1. Pinturas Personalizadas.....	17



1. Introdução

1.1. IRB e-Sports

- 1.1.1. O IRB e-Sports 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 utilizadas no automobilismo real.
- 1.1.2. O IRB e-Sports tem como sua missão a expansão do automobilismo virtual no Brasil de forma séria e organizada e no seu reconhecimento como esporte eletrônico (*eSport*).
- 1.1.3. O IRB e-Sports utiliza atualmente o simulador iRacing.
- 1.1.4. O IRB e-Sports é administrado por Paulo Blanco e Rafael Sanque.

1.2. Comunicação

- 1.2.1. O IRB e-Sports tem sua sede no *website* <http://iracingbrasil.com.br>.
- 1.2.2. O IRB e-Sports possui perfis nas seguintes redes sociais:
 - Facebook (<https://www.facebook.com/IRBeSports>);
 - Twitter (<https://twitter.com/irbesports>);
 - YouTube (<https://www.youtube.com/irbesports>);
 - Instagram (<https://www.instagram.com/irbesports>);
- 1.2.3. São canais oficiais de comunicação do IRB e-Sports, além do *website* (item [1.2.1](#)) e dos perfis em redes sociais (item [1.2.2](#)):
 - Grupo no Facebook (<https://www.facebook.com/groups/irbesports>);
 - Discord (<https://discord.gg/NYPXmud>);
 - E-mails enviados pelo domínio @iracingbrasil.com.br;
 - Formulário de contato disponível em nosso *website*;
 - Chat ao vivo durante transmissões em nosso *website* ou nos perfis em redes sociais;
 - Chat de texto e voz do simulador durante eventos do IRB e-Sports;
- 1.2.4. O uso indevido dos canais oficiais de comunicação pelos membros está sujeito às sanções previstas neste Regulamento.
- 1.2.5. Perfis pessoais e contatos telefônicos dos administradores do IRB e-Sports, bem como de pessoas envolvidas em qualquer forma na organização das competições, não são canais oficiais do IRB e-Sports, e quaisquer informações obtidas através destes canais não devem ser consideradas como informações oficiais do IRB e-Sports.



1.3. Documentos Oficiais

1.3.1. São documentos oficiais do IRB e-Sports:

- Este Regulamento Geral;
- Regulamento Específico de cada competição;
- Termos e Condições (<http://iracingbrasil.com.br/termos>).

1.3.2. Todos os eventos e competições do IRB e-Sports estão submetidos aos documentos listados no item [1.3.1](#).

1.3.3. Existindo conflito entre o disposto neste Regulamento e no Regulamento Específico de qualquer competição, prevalece o disposto no Regulamento Específico.

1.3.4. O Regulamento Específico de qualquer competição poderá ser alterado sem aviso prévio até o início da competição em questão, ou mediante aprovação de 80% (oitenta por cento) dos pilotos inscritos após o início da mesma.

1.3.5. O IRB e-Sports reserva-se o direito de alterar, adicionar ou remover itens deste Regulamento a qualquer tempo e sem aviso prévio, e tais mudanças entrarão em vigor na data de sua publicação.

1.3.6. É proibida a cópia ou reprodução deste Regulamento e dos demais documentos listados no item [1.3.1](#) sem autorização prévia do IRB e-Sports.

1.3.7. Todas as interpretações dos documentos oficiais estarão a critério exclusivo do IRB e-Sports e quaisquer dúvidas poderão ser sanadas por meio de seus canais oficiais de comunicação.

1.3.8. Havendo divergência de entendimento entre a versão em português e qualquer versão traduzida dos documentos oficiais do IRB e-Sports, prevalece o disposto na versão em português.

1.3.9. Esta revisão do Regulamento Geral entra em vigor no dia [14 de junho de 2020](#).



2. Competições

2.1. Inscrições

- 2.1.1. As inscrições para as competições do IRB e-Sports são feitas exclusivamente através do *website* <http://irbesports.com>.
- 2.1.2. Ao realizar o pedido de inscrição, o piloto declara que leu e concordou com a íntegra deste Regulamento, do Regulamento Específico da competição e dos Termos e Condições do IRB e-Sports, e atende a todos os requisitos expressos nesses documentos.
- 2.1.3. A inscrição do piloto só será efetivada após o pagamento da taxa de inscrição, quando houver.
- 2.1.4. Não será permitida a inscrição de novos pilotos após a conclusão de 50% das etapas nos campeonatos trimestrais e semestrais, ou 75% das etapas nos campeonatos anuais.

2.2. Estrutura

- 2.2.1. As competições organizadas pelo IRB e-Sports são divididas em Eventos Especiais, Campeonatos Trimestrais, Campeonatos Semestrais e Campeonatos Anuais.
- 2.2.2. Os Campeonatos Trimestrais, Semestrais e Anuais seguirão, na medida do possível, o calendário das competições oficiais do simulador iRacing. Eventuais desvios em relação às competições oficiais ficarão a critério da organização do IRB e-Sports.
- 2.2.3. Os Campeonatos Trimestrais serão organizados em quatro temporadas por ano conforme calendário de competições do simulador iRacing.com, correspondendo aproximadamente aos seguintes períodos:
 - Temporada 1 – dezembro a fevereiro;
 - Temporada 2 – março a maio;
 - Temporada 3 – junho a agosto;
 - Temporada 4 – setembro a novembro.
- 2.2.4. Os Campeonatos Semestrais serão organizados em duas temporadas por ano, correspondendo aproximadamente aos seguintes períodos:
 - Temporada 1 – janeiro a junho;
 - Temporada 2 – julho a novembro.
- 2.2.5. Os Campeonatos Trimestrais poderão ter etapas semanalmente ou quinzenalmente. Os Campeonatos Semestrais e Anuais poderão ter etapas quinzenalmente ou mensalmente.
- 2.2.6. O número mínimo e máximo de etapas para cada tipo de campeonato será o seguinte:
 - Campeonatos Trimestrais (semanal) – 6 a 10 etapas;
 - Campeonatos Trimestrais (quinzenal) – 4 a 6 etapas;
 - Campeonatos Semestrais (quinzenal) – 6 a 10 etapas;
 - Campeonatos Semestrais (mensal) – 3 a 6 etapas;
 - Campeonatos Anuais (quinzenal) – 10 a 20 etapas;
 - Campeonatos Anuais (mensal) – 6 a 10 etapas.



2.3. Campeonato de Pilotos

- 2.3.1. Os Campeonatos Trimestrais, Semestrais e Anuais terão como classificação principal o Campeonato de Pilotos.
- 2.3.2. O sistema de pontuação de cada campeonato, bem como pontuações bônus e penalidades, será definido em Regulamento Específico.
- 2.3.3. Em cada campeonato será definido um número máximo de etapas válidas para o Campeonato de Pilotos. Pilotos que participarem de um número maior de etapas terão seus piores resultados descartados.
- 2.3.4. Em caso de empate na pontuação, serão adotados os seguintes critérios de desempate, nesta ordem:
 - Maior número de etapas participadas (até o número máximo de etapas válidas);
 - Maior número de vitórias, seguido pelo maior número de segundos lugares, terceiros lugares, e assim sucessivamente;
 - Maior número de *pole-positions*, seguido pelo maior número de largadas em segundo lugar, terceiro lugar e assim sucessivamente;
 - Menor número de incidentes contabilizados pelo simulador (nas etapas válidas);
 - Sorteio.

2.4. Campeonato de Equipes

- 2.4.1. Os Campeonatos Trimestrais, Semestrais e Anuais terão um Campeonato de Equipes, salvo disposição em contrário no Regulamento Específico.
- 2.4.2. O cadastro de equipes para o Campeonato de Equipes deve ser feito através de formulário disponível em <http://www.iracingbrasil.com.br/account/cadastro-equipe>.
- 2.4.3. No ato do cadastro, a equipe deve nomear um chefe ou representante, que será o contato da equipe com o IRB e-Sports para eventual entrega de premiação e outros assuntos de interesse da organização. O representante não necessariamente deve ser um dos três pilotos cadastrados.
- 2.4.4. É permitido cadastrar no máximo três pilotos por equipe. Equipes com número maior de pilotos deverão dividir seus pilotos em subequipes de até três pilotos, que competirão separadamente no Campeonato de Equipes. Não há limite para o número de subequipes dentro de uma mesma equipe.
- 2.4.5. Somente os dois pilotos mais bem colocados em cada etapa somarão pontos para a equipe ou subequipe. Não haverá descartes no Campeonato de Equipes.
- 2.4.6. Caso um piloto seja incluído em uma equipe ou subequipe após o início da competição, ele só marcará pontos para a equipe a partir da primeira etapa após o envio do cadastro atualizado.

2.5. Pilotos Convidados

- 2.5.1. A organização do IRB e-Sports poderá permitir a participação de pilotos de comprovada experiência no automobilismo profissional como pilotos convidados, em qualquer estágio das competições.
- 2.5.2. Pilotos convidados não serão elegíveis a premiações obtidas por sorteio.



3. Procedimento de Corrida

3.1. Princípios Gerais

- 3.1.1. Os pilotos devem se comportar com cortesia, respeito e educação, dentro e fora das pistas, comprometendo-se ao máximo com o ambiente de simulação das competições.
- 3.1.2. O piloto deve utilizar seu nome verdadeiro (nome e sobrenome) nos canais oficiais de comunicação do IRB e-Sports, conforme cadastro utilizado no simulador iRacing.
- 3.1.3. As regras impostas pelo simulador, como bandeiras, corte de pista, velocidade máxima no *pit lane*, entre outras, não podem ser alteradas pela organização do IRB e-Sports e devem ser seguidas por todos os pilotos.
- 3.1.4. O uso desrespeitoso, ofensivo ou violento do chat do simulador ou de qualquer outro meio de comunicação do IRB e-Sports será punido de acordo com a gravidade do ocorrido, podendo levar à expulsão do piloto das competições.

3.2. Acesso ao Servidor

- 3.2.1. Os servidores de treino e corrida são acessados através do site de membros do iRacing (<http://members.iracing.com/membersite/>).
- 3.2.2. Após realizar a inscrição em uma competição, o piloto será convidado a fazer parte do *Leagues* do IRB e-Sports, devendo aceitar o convite na página *Leagues – Pending League Requests* (<http://members.iracing.com/membersite/member/LeagueInvites.do>).
- 3.2.3. Algumas horas antes da abertura do servidor, os pilotos inscritos receberão um e-mail com o horário de abertura do servidor, as configurações do mesmo e o link para a transmissão ao vivo. Caso o piloto identifique alguma configuração errada no servidor, deve informar à organização do IRB e-Sports.
- 3.2.4. O acesso aos servidores é feito através da página *Leagues – League Sessions* no site de membros (<http://members.iracing.com/membersite/member/LeagueSessions.do>).
- 3.2.5. Não é permitido o acesso aos servidores por pilotos não inscritos na competição. *Spotters* e demais membros da equipe de apoio devem utilizar a função de espectador no site de membros do iRacing. (*Find Official Races – Watch/Ghost/Crew/Spot – League Races*: <http://members.iracing.com/membersite/member/spectator.jsp?type=league>).

3.3. Treinos Livres

- 3.3.1. O uso do chat de texto e voz é permitido durante os treinos livres, ressalvadas as disposições do item [3.1.4](#).



3.4. Briefing

- 3.4.1. Durante os Treinos Livres, será realizada uma reunião (*briefing*) com os pilotos e a direção de prova, a fim de tratar de aspectos específicos para a etapa em questão e sanar eventuais dúvidas dos pilotos.
- 3.4.2. O *briefing* será realizado no Discord do IRB e-Sports (<https://discord.gg/NYPXmud>) e a presença é obrigatória para todos os pilotos participantes.
- 3.4.3. A direção de prova comunicará o início do *briefing* através do chat de texto do simulador. Os pilotos que não retornarem seus carros ao box em até 60 segundos serão desqualificados temporariamente até o término do *briefing*.
- 3.4.4. Havendo necessidade, a organização do IRB e-Sports definirá regras complementares em *briefing*. As regras definidas em *briefing* têm preferência sobre as regras definidas neste Regulamento e no Regulamento Específico.
- 3.4.5. A organização do IRB e-Sports poderá informar, via e-mail aos pilotos inscritos, instruções diversas antes da realização do *briefing*, específicas para cada etapa. Estas informações têm a mesma validade das repassadas durante o *briefing*.

3.5. Qualificação

- 3.5.1. O uso do chat de texto ou voz no simulador é terminantemente proibido durante a sessão de qualificação.
- 3.5.2. A sessão de qualificação utilizará o sistema fechado (*Lone Qualify*), com duração mínima de 10 minutos, podendo ser maior de acordo com as necessidades de cada pista.
- 3.5.3. Cada piloto terá direito a um número máximo de voltas na qualificação, conforme Regulamento Específico de cada competição.
- 3.5.4. Somente serão aceitas pelo simulador voltas sem nenhum incidente, inclusive os do tipo "0x".
- 3.5.5. Pilotos que forem instruídos pela moderação para largar dos boxes ou para não participar da sessão de qualificação não poderão levar seus carros à pista na sessão de qualificação.

3.6. Formação do Grid

- 3.6.1. Após a sessão de qualificação, os pilotos terão entre 60 e 120 segundos (dependendo do evento) para posicionar seu carro no grid. Qualquer piloto que não alinhar no grid dentro do limite de tempo deverá largar dos boxes.
- 3.6.2. Pilotos que forem instruídos pela moderação para largar dos boxes por conta de punição deverão aguardar o término do tempo descrito no item [3.6.1.](#)



3.7. Largada

- 3.7.1. A largada poderá ser parada ou lançada, conforme Regulamento Específico da competição, e sempre em fila dupla.
- 3.7.2. Durante a volta de apresentação, o piloto deve seguir as orientações do simulador, manter sua linha na pista, velocidade constante e uma distância segura para os adversários. É permitido o movimento de aquecimento de pneus dentro destas restrições.
- 3.7.3. Durante o procedimento de largada, o piloto deve se posicionar a uma distância de no máximo um carro do piloto à sua frente.
- 3.7.4. Em largadas lançadas, os pilotos deverão manter a velocidade do *Pace Car* após a entrada deste no *pit lane*. O líder da prova poderá, a seu critério, determinar o momento da largada ao acelerar antes do comando de bandeira verde do simulador.
- 3.7.5. Em largadas lançadas, não é permitido largar antes do líder da prova, nem ultrapassar carro da fila à frente antes da linha de chegada, exceto em caso de acidente envolvendo os pilotos à frente.

3.8. Corrida

- 3.8.1. O uso do chat de texto ou voz no simulador é permitido somente para assuntos de interesse de todo o grid, e mesmo nesses casos deve ser utilizado de forma breve.
- 3.8.2. Em disputas de posição, é permitido ao piloto à frente uma mudança de linha para defender sua posição. Não é permitida a mudança de linha como medida defensiva após o ponto de freada para uma curva.
- 3.8.3. Em uma disputa lado a lado, não é permitido mudar de linha ou forçar o adversário para fora dos limites da pista, devendo o piloto manter espaço suficiente para o carro do adversário.
- 3.8.4. Pilotos que venham a perder o controle do carro ou se envolver em acidentes, de forma a sair da pista ou ficar com o carro em posição perigosa, devem manter o carro parado e aguardar situação segura para voltar ao curso normal da corrida, com o auxílio da tela *Relative* (F3) do simulador.
- 3.8.5. Pilotos punidos pelo simulador com *slow down* por desrespeitar os limites da pista devem aguardar até a primeira oportunidade segura para cumprir a punição, tirando o carro do traçado ideal para evitar qualquer tipo de acidente.
- 3.8.6. Pilotos retardatários que recebam a indicação de bandeira azul do simulador devem facilitar a passagem dos líderes de forma segura, mantendo uma trajetória previsível na pista.
- 3.8.7. Pilotos que permanecerem na pista com carros muito danificados, ou com ritmo de corrida excessivamente lento, de forma a colocar em risco a prova dos demais pilotos, poderão ser desqualificados pela direção de prova.
- 3.8.8. Pilotos que estiverem com conexão instável ou de baixa qualidade serão advertidos pela direção de prova, devendo evitar disputas de posição até a normalização da conexão. Persistindo o problema e havendo risco aos adversários, a direção de prova poderá desqualificar o piloto da prova.



3.9. Pit Stops

- 3.9.1. Pilotos que pretendam fazer uma parada em box deverão indicar claramente sua intenção para os pilotos próximos na pista. Pode ser usado o comando de texto *Pitting In*, feito um traçado diferente no trecho que antecede a entrada do *pit lane*, ou adotada qualquer medida que tenha o mesmo efeito sem causar risco de acidente. O mesmo deve ser feito na saída do box, com o comando *Pitting Out*.
- 3.9.2. Os pilotos devem percorrer o *pit lane* pela linha mais distante dos boxes, quando não estiverem em desaceleração para parada ou em retomada de velocidade após a parada.
- 3.9.3. O piloto que receber uma punição *drive-through* não poderá parar nos boxes para reabastecimento ou troca de pneus durante o cumprimento da punição.

3.10. Bandeira Amarela

- 3.10.1. O regime de bandeira amarela em toda a pista (*Full Course Yellow*) pode ser acionado pelo simulador ou pela direção de prova do IRB e-Sports.
- 3.10.2. Após a entrada do carro de segurança (*Pace Car*) na pista, os pilotos devem se agrupar atrás do mesmo seguindo as orientações do simulador, com distância entre um e dois carros para o piloto à frente.
- 3.10.3. Durante a relargada, que pode ser em fila única ou dupla, os pilotos devem seguir as mesmas orientações da largada lançada (item 3.7). Em relargadas em fila única, os pilotos devem se posicionar atrás do carro à frente.
- 3.10.4. Caso o piloto tenha sido punido pela direção de prova, a punição será retirada durante o regime de bandeira amarela e reaplicada após o retorno à condição normal de prova, de forma que a punição não seja paga durante volta de relargada.

3.11. Pós-Corrída

- 3.11.1. O chat de voz e texto é permitido após o término da corrida, entretanto é recomendado aos pilotos que aguardem o tempo necessário para que todos os pilotos completem a prova antes de fazer uso do chat.
- 3.11.2. Os pilotos devem evitar fazer uso dos atalhos Esc ou Shift+R por pelo menos 30 segundos após o término da prova, para fins da transmissão ao vivo.
- 3.11.3. Pilotos que pretendam fazer alguma comemoração em pista deverão buscar local que não interfira no trajeto dos adversários que estão levando seus carros para o box.

3.12. Entrevistas

- 3.12.1. Nos eventos com transmissão ao vivo, os três pilotos melhores colocados deverão comparecer ao Discord do IRB e-Sports (<https://discord.gg/NYPXmud>), para a realização das entrevistas pós-corrída. Pilotos que não estiverem disponíveis para entrevista em até 2 minutos após o término da prova não serão entrevistados.
- 3.12.2. Nos eventos com duas ou mais baterias, as entrevistas serão realizadas ao término da última bateria, com os três primeiros de cada bateria.
- 3.12.3. Na última etapa do campeonato, também serão chamados para entrevista os três melhores colocados no Campeonato de Pilotos e o representante da equipe vencedora do Campeonato de Equipes, quando houver.
- 3.12.4. A organização do IRB e-Sports pode, ainda, chamar participantes adicionais para as entrevistas, a seu critério.



3.13. Interrupção e Cancelamento

- 3.13.1. Em situações de falha no serviço do iRacing, causando problemas de conexão simultaneamente para pelo menos 1/3 (um terço) dos pilotos participantes em uma corrida, a direção de prova poderá interromper a corrida. A interrupção será comunicada no servidor da corrida (se a direção de prova não for afetada pela falha de conexão), no Discord do IRB e-Sports (<https://discord.gg/NYPXmud>) e por e-mail aos pilotos inscritos.
- 3.13.2. Caso a corrida seja interrompida com menos de 10 minutos decorridos (contados na última volta completada pelo líder), será feita uma tentativa de reinício da corrida. Um novo servidor será agendado em no máximo 15 minutos após a interrupção, com a mesma duração prevista para a corrida original e nova sessão classificatória para a determinação do grid.
- 3.13.3. Caso a corrida seja interrompida com mais de 10 minutos decorridos, mas com menos de 85% da distância total prevista (contados na última volta completada pelo líder), a corrida não será reiniciada. Os resultados serão tomados a partir da última volta completada por cada piloto e a pontuação da etapa ou bateria será aplicada pela metade, inclusive os pontos bônus (a pontuação bônus por pole-position, se houver, será aplicada integralmente). Pontos fracionados serão arredondados para cima.
- 3.13.4. Caso a corrida seja interrompida com mais de 85% da distância total prevista (contados na última volta completada pelo líder), a corrida não será reiniciada. Os resultados serão tomados a partir da última volta completada por cada piloto, e a pontuação da etapa ou bateria será aplicada integralmente.
- 3.13.5. Se a interrupção prevista nos itens [3.13.3](#) e [3.13.4](#) ocorrer quando existir outra bateria prevista após o término da corrida interrompida, um novo servidor para a segunda bateria será agendado em no máximo 15 minutos após a interrupção, com nova sessão classificatória para a determinação do grid.
- 3.13.6. Caso o serviço do iRacing não retorne à normalidade no prazo para agendamento de novo servidor previsto nos itens [3.13.2](#) e [3.13.5](#), a corrida será cancelada. Se a falha ocorrer durante a primeira bateria de uma etapa com duas baterias, a segunda bateria também será cancelada. Em ambos os casos, não serão atribuídos pontos aos pilotos.
- 3.13.7. Ocorrendo o cancelamento de uma ou mais corridas, o número máximo de etapas válidas do campeonato será reduzido em mesmo número.
- 3.13.8. Havendo disponibilidade no calendário de competições do IRB e-Sports dentro da mesma temporada, no mesmo dia da semana e horário da corrida original, a organização pode optar por reagendar uma corrida cancelada.



4. Direção de Prova

4.1. Conceitos

- 4.1.1. Nas competições do IRB e-Sports que dispõem de moderação ativa, a direção de prova analisará os incidentes ocorridos em corrida em tempo real e aplicará as punições necessárias conforme este Regulamento e o Regulamento Específico da competição.
- 4.1.2. A identidade dos integrantes da moderação ativa será mantida em absoluto sigilo a fim de se resguardar a isenção e imparcialidade das decisões.
- 4.1.3. Os pilotos só poderão entrar em contato com a moderação para solicitar análise de incidentes, através do comando de texto **/rc NOTIFICAÇÃO\$**. O comando deve ser acionado imediatamente após o incidente. Qualquer outra comunicação entre piloto e direção de prova será ignorada.
- 4.1.4. É terminantemente proibido o contato direto entre um piloto e um integrante da moderação para qualquer assunto relacionado à análise de incidentes ou de punições. Caso tal fato chegue ao conhecimento da organização do IRB e-Sports, piloto e moderador poderão ser punidos.
- 4.1.5. Só serão aplicadas punições durante a corrida mediante decisão unânime dos moderadores presentes. Incidentes que gerarem decisão dividida serão analisados após o término da etapa.
- 4.1.6. A equipe de moderação disponibilizará, no *website* do IRB e-Sports, um relatório com os incidentes analisados e punidos durante a etapa, em até 24 horas após o seu término.
- 4.1.7. O relatório de incidentes, e conseqüentemente o resultado oficial da etapa, poderá ser alterado em até 5 dias úteis após sua publicação (3 dias úteis em competições semanais), conforme o sistema de protestos descrito no item [4.3](#).
- 4.1.8. As orientações nos itens [3.7](#) a [3.10](#) servem de critérios gerais para análise dos incidentes. Eventuais dúvidas sobre a aplicação das punições devem ser esclarecidas através do formulário de contato disponível no *website* do IRB e-Sports.

4.2. Punições

- 4.2.1. A direção de prova tem o poder e a liberdade de aplicar diferentes punições conforme a gravidade da infração cometida, bem como punir condutas antidesportivas não previstas em Regulamento, [exploração de brechas do Regulamento](#), ou ainda reduzir o rigor da punição em situações em que for aplicável o princípio do *fair play*.
- 4.2.2. As punições que podem ser aplicadas aos participantes são as seguintes:
 - Advertência;
 - Proibição do uso de chat – o piloto não poderá utilizar o chat de voz e texto do simulador até o término da sessão, inclusive para enviar notificações de incidentes;
 - Acréscimo ao tempo final de prova;
 - Desconto de pontos na classificação geral do campeonato;
 - Proibição de participar de sessão classificatória – o piloto não poderá marcar voltas cronometradas durante a sessão classificatória (*qualify*);
 - Largada do box – o piloto não poderá participar da sessão de qualificação nem alinhar seu carro no grid (itens [3.5.5](#) e [3.6.2](#));
 - *Drive-through* – o piloto deverá efetuar uma passagem pelo *pit lane* (item [3.9.3](#));



- *Stop and go* – o piloto deverá parar seu carro no box e aguardar o tempo determinado pela direção de prova;
- Desqualificação – o piloto será impedido de continuar na prova, mantendo nos resultados as voltas completadas até o momento do incidente que provocou a punição;
- Remoção do servidor – o piloto será removido do servidor da corrida e impedido de retornar à corrida, mantendo nos resultados as voltas completadas até o momento da punição;
- Exclusão da etapa ou bateria – o piloto será removido do servidor da corrida, impedido de retornar à corrida e excluído dos resultados da etapa ou bateria;
- Suspensão – o piloto será impedido de participar de uma ou mais etapas;
- Expulsão – o piloto será impedido de participar das competições do IRB e-Sports por tempo a ser determinado.

4.2.3. Exceto quando decorrente da situação prevista no item [5.1.2](#) (acúmulo de PP), a suspensão de um piloto poderá se estender além da temporada corrente, até que sejam cumpridas todas as etapas às quais o piloto foi suspenso.

4.2.4. A expulsão de um piloto não é consequência direta de nenhum item previsto neste Regulamento ou no Regulamento Específico das competições, sendo aplicada somente em casos de extrema gravidade.

4.2.5. O IRB e-Sports poderá aplicar sanções em conjunto com as entidades parceiras F1 Brasil Clube e Virtual Challenge eSports em casos graves de desrespeito às normas de competição, convivência e esportividade.

4.2.6. A contagem de incidentes pelo simulador não é passível de qualquer intervenção pela direção de prova ou moderação ativa.

4.3. Protestos

4.3.1. Para incidentes não analisados durante a corrida, o IRB e-Sports disponibiliza um formulário de protesto em <https://www.iracingbrasil.com.br/account/abertura-de-protestos>. Não serão aceitos protestos por meio de qualquer outro canal de comunicação.

4.3.2. 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 julgar relevante.

4.3.3. O prazo limite para abertura de protestos é de 72 horas após a publicação do relatório descrito no item [4.1.6](#). Para incidentes analisados após a corrida, o prazo para abertura de recursos é de 72 horas após a publicação do resultado da análise do incidente.

4.3.4. Só é permitida a abertura de protesto por piloto diretamente envolvido no incidente reportado, ou pelo representante designado da equipe conforme item [2.4.3](#).

4.3.5. A moderação não analisará protestos preenchidos de forma incompleta, que não permitam a identificação correta do incidente protestado, ou recursos que não apresentem informações novas e relevantes sobre o incidente julgado.

4.3.6. Os protestos serão analisados e respondidos em até 5 dias úteis após sua abertura (3 dias úteis em competições semanais).

4.3.7. É proibido publicar, em redes sociais ou outro canal público, vídeos de incidentes como forma de protesto, bem como críticas à decisão da moderação.



5. Infrações

5.1. Princípios Gerais

- 5.1.1. As infrações cometidas pelos pilotos serão punidas conforme este Regulamento, nas modalidades descritas no item [4.2.2](#).
- 5.1.2. Para infrações de maior gravidade será associado um número de pontos de punição (PP). O piloto que exceder um número limite de pontos de punição, determinado em Regulamento Específico, poderá ser suspenso de uma ou mais etapas da competição.
- 5.1.3. O acúmulo de advertências poderá resultar em punições adicionais, conforme determinado em Regulamento Específico. Punições de *drive-through* que não geram pontos de punição (PP) serão contabilizadas como advertências para este fim.
- 5.1.4. A punição de *drive-through* que não tenha sido paga em corrida será convertida em acréscimo de 30 segundos ao tempo final de prova, caso o piloto punido complete a prova.
- 5.1.5. A punição de *drive-through* que não tenha sido paga em corrida será convertida em proibição de participar da sessão classificatória na etapa subsequente, caso o piloto punido não complete a prova.
- 5.1.6. A punição de *stop and go* que não tenha sido cumprida em corrida será convertida em acréscimo de 30 segundos ao tempo final de prova mais o tempo da punição, caso o piloto punido complete a prova.
- 5.1.7. A punição de *stop and go* que não tenha sido cumprida em corrida será convertida em largada do box na etapa subsequente, caso o piloto punido não complete a prova.
- 5.1.8. O piloto que receber duas punições de *stop and go* na mesma corrida será desqualificado da etapa ou bateria.
- 5.1.9. O incidente que causar desclassificação de um dos pilotos por exceder o limite permitido de incidentes contabilizados pelo simulador não será automaticamente punido como causar abandono do adversário (itens [5.4.6](#) e [5.4.7](#)), cabendo à direção de prova determinar a punição aplicável de acordo com a gravidade do incidente.
- 5.1.10. O envio de mensagens privadas através do chat do simulador está sujeito às sanções previstas no item [5.5](#).
- 5.1.11. Para aplicação dos itens [5.1.4](#) a [5.1.7](#), considera-se que o piloto completou a prova se completar pelo menos 85% das voltas completadas pelo vencedor da prova, e permanecer em pista até receber a bandeira quadriculada.

5.2. Procedimento de Largada

- 5.2.1. Permanecer em velocidade inferior a 10 km/h abaixo da velocidade do *Pace Car*, ou atrasar o correto alinhamento dos carros atrás do *Pace Car*, durante volta de apresentação ou regime de bandeira amarela – Advertência
- 5.2.2. Permanecer a uma distância maior que dois carros para o piloto imediatamente à frente (mesma fila) em largada ou relargada – Advertência
- 5.2.3. Piloto segundo colocado no grid permanecer à frente do pole-position durante largada ou relargada **em fila dupla**, obtendo vantagem sobre os adversários – *Drive-through*
- 5.2.4. Ultrapassar piloto à frente (mesma fila) antes da linha de chegada, **ou desrespeitar a formação de largada obtendo vantagem sobre os adversários** – *Drive-through*



5.2.5. Piloto primeiro colocado no grid frear ou desacelerar antes da linha de chegada, após ter iniciado a largada – Drive-through (1 PP)

5.3. Direção Perigosa ou Antidesportiva

- 5.3.1. Mudar de linha defensivamente mais de uma vez em uma reta, sem causar danos ao adversário – Advertência
- 5.3.2. Mudar de linha durante disputa de posição lado a lado, ou para bloquear movimento do adversário, sem causar danos – Advertência
- 5.3.3. Forçar o adversário para fora dos limites da pista, sem causar danos – Advertência
- 5.3.4. Retornar à pista de forma insegura, sem causar perda de posição dos adversários – Advertência
- 5.3.5. Manter o carro fora da linha externa do *pit lane*, obtendo vantagem ou obstruindo a visão dos adversários – Advertência
- 5.3.6. Dificultar ultrapassagem dos líderes, enquanto retardatário, por distância inferior a uma volta – Advertência
- 5.3.7. Dificultar ultrapassagem dos líderes, enquanto retardatário, por distância igual ou maior a uma volta – *Drive-through*
- 5.3.8. Em corrida noturna, piscar repetidamente os faróis do carro atrás de piloto não retardatário – Advertência
- 5.3.9. Utilizar área de escape ou área fora dos limites da pista para realizar ultrapassagem ou obter vantagem sobre os adversários – *Drive-through* (1 PP)
- 5.3.10. Manter o carro parado fora dos limites da pista – Advertência
- 5.3.11. Manter o carro parado dentro dos limites da pista – Remoção do servidor
- 5.3.12. Manter o carro na pista com danos severos ou em velocidade incompatível com os demais carros, oferecendo risco aos adversários – Desqualificação
- 5.3.13. Queimar combustível em qualificação ou corrida – Exclusão da etapa ou bateria (1 PP)
 - Entende-se por queima de combustível o ato de acelerar o carro continuamente com o câmbio na posição neutra, ou procedimento semelhante realizado com o objetivo de reduzir irregularmente a quantidade de combustível do carro.

5.4. Contato e Acidentes

- 5.4.1. Causar contato em corrida com prejuízo ao adversário, sem perda de posição ou danos graves – Advertência
- 5.4.2. Causar contato em corrida, sem perda de posição ou danos graves ao adversário, enquanto retardatário – *Drive-through* (1 PP)
- 5.4.3. Causar contato em volta de apresentação ou em regime de bandeira amarela – *Drive-through* (1 PP)
- 5.4.4. Causar contato em corrida com perda de posição do adversário – *Drive-through* (1 PP)
- 5.4.5. Causar contato em corrida com perda de posição do adversário, após retorno perigoso à pista ou enquanto retardatário – *Stop and go* de 30 segundos (2 PP)
- 5.4.6. Causar contato em corrida com danos sérios ou abandono do adversário – Desqualificação (3 PP)



- 5.4.7. Causar contato na primeira volta da corrida, com danos sérios ou abandono do adversário – Desqualificação (4 PP)
- Entende-se por danos sérios quando o piloto recebe punição do simulador obrigando parada em box para reparos (bandeira preta e laranja). A punição aplicada pelo simulador será verificada após o término da etapa, no *log* da sessão no site de membros do iRacing.
- 5.4.8. Causar acidente para provocar entrada do *Pace Car* – Desqualificação (2 PP)
- 5.4.9. Causar acidente de forma premeditada ou em retaliação a acidente anterior – Exclusão da etapa (6 PP)

5.5. Chat e Canais de Comunicação

- 5.5.1. Usar chat em corrida com assunto de desinteresse aos demais pilotos – Advertência e proibição do uso de chat
- 5.5.2. Usar chat em qualificação com assunto de desinteresse aos demais pilotos – Desconto de 3 pontos na classificação geral do campeonato e proibição do uso de chat
- 5.5.3. Usar chat para criticar conduta de outro piloto – Desconto de 3 pontos na classificação geral do campeonato e proibição do uso de chat
- 5.5.4. Usar chat para solicitar punição ou análise de incidente, em desacordo com o item [4.1.3](#) do Regulamento Geral – Desconto de 5 pontos na classificação geral do campeonato e proibição do uso de chat
- 5.5.5. Usar chat para contestar punição ou orientação da direção de prova – Desconto de 5 pontos na classificação geral do campeonato e proibição do uso de chat
- 5.5.6. Usar chat para ofender outro piloto, a direção de prova ou a organização do IRB e-Sports – Desconto de 5 pontos na classificação geral do campeonato e exclusão da etapa (6 PP)
- 5.5.7. Usar canal de comunicação fora do simulador para solicitar punição ou análise de incidente, ou contestar decisão da direção de prova – Desconto de 5 pontos na classificação geral do campeonato
- A conduta ofensiva ou desrespeitosa por parte dos pilotos durante transmissões ao vivo de eventos do IRB e-Sports em seus canais pessoais está sujeita às sanções deste Regulamento e ao item 6.2 dos Termos e Condições (<http://iracingbrasil.com.br/termos>).

5.6. Cumprimento de Punições

- 5.6.1. Acessar servidor de corrida enquanto suspenso da etapa – Advertência e remoção do servidor
- 5.6.2. Realizar parada em box durante o cumprimento de punição *drive-through* – *Drive-through*
- 5.6.3. Não respeitar aviso da direção de prova para cumprir punição de largada do box – *Stop and go* de 30 segundos
- 5.6.4. Não respeitar aviso da direção de prova para não participar de sessão classificatória – *Drive-through*
- 5.6.5. Causar acidente em retaliação a decisão da direção de prova – Exclusão da etapa (6 PP)



6. Diversos

6.1. Pinturas Personalizadas

- 6.1.1. O IRB e-Sports utiliza a ferramenta *Trading Paints* para a exibição de pinturas personalizadas nos carros em suas transmissões ao vivo.
- 6.1.2. O piloto interessado em exibir suas pinturas personalizadas nas transmissões deverá efetuar o *upload* dos arquivos diretamente ao *website* <https://www.tradingpaints.com/>.
- 6.1.3. É proibido, nas pinturas personalizadas, o uso de referências aos seguintes tópicos:
 - Propaganda política ou partidária de qualquer tipo;
 - Manifestações religiosas ou de culto;
 - Substâncias com restrição de publicidade ou ilícitas no Brasil;
 - Pirataria e violação de propriedade intelectual;
 - Conduta discriminatória, incitação a crimes ou violência;
 - Armamentos;
 - Pornografia.