

REGULAMENTO GERAL T4-2023



Atualizado em 11/08/2023



Sumário

1. Introdução.....	4
1.1. IRB Esports.....	4
1.2. Comunicação.....	4
1.3. Documentos Oficiais	5
2. Competições.....	6
2.1. Inscrições.....	6
2.2. Estrutura.....	7
2.3. Campeonato de Pilotos	8
2.4. Campeonato de Equipes	8
2.5. Pilotos Convidados	9
3. Procedimento de Corrida	10
3.1. Princípios Gerais.....	10
3.2. Acesso ao Servidor	10
3.3. Treinos Livres.....	11
3.4. Briefing	11
3.5. Classificação	11
3.6. Formação do Grid.....	12
3.7. Largada	12
3.8. Corrida.....	13
3.9. Pit Stops.....	14
3.10. Bandeira Amarela.....	14
3.11. Pós-Corrida.....	14
3.12. Entrevistas.....	15
3.13. Interrupção e Cancelamento.....	16
4. Direção de Prova	17
4.1. Conceitos.....	17
4.2. Punições	18
4.3. Protestos	19
5. Infrações	20
5.1. Princípios Gerais.....	20
5.2. Procedimento de Largada	21
5.3. Direção Perigosa ou Antidesportiva.....	22
5.4. Contato e Acidentes.....	24



5.5.	Chat e Canais de Comunicação	25
5.6.	Cumprimento de Punições.....	26
6.	Diversos	27
6.1.	Pinturas Personalizadas.....	27



1. Introdução

1.1. IRB Esports

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

1.2. Comunicação

- 1.2.1. O IRB Esports tem sua sede no *website* <http://irbesports.com>.
- 1.2.2. O IRB Esports 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 Esports, 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>);
 - Sistema de gerenciamento de campeonatos;
 - E-mails enviados pelos domínios iracingbrasil.com.br e irbesports.com
 - Formulário de contato disponível em nosso *website*;
 - WhatsApp e Telegram utilizando o número +55 21 96732-3224
 - 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 Esports;
- 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 Esports, bem como de pessoas envolvidas em qualquer forma na organização das competições, não são canais oficiais do IRB Esports, e quaisquer informações obtidas através destes canais não devem ser consideradas como informações oficiais do IRB Esports.



1.3. Documentos Oficiais

1.3.1. São documentos oficiais do IRB Esports:

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

1.3.2. Todos os eventos e competições do IRB Esports 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 maioria mínima (Metade + 1), dos pilotos que derem sua opinião sobre o assunto em discussão.

1.3.5. O IRB Esports 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 Esports.

1.3.7. Todas as interpretações dos documentos oficiais estarão a critério exclusivo do IRB Esports 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 Esports, prevalece o disposto na versão em português.

1.3.9. Esta revisão do Regulamento Geral entra em vigor a partir da data informada na página inicial, e rodapé deste documento.



2. Competições

2.1. Inscrições

- 2.1.1. As inscrições para as competições do IRB Esports são realizadas exclusivamente através do *website* <http://irbesports.com>. Os itens (A e B) são **EXCLUSIVAMENTE** para as equipes que realizarão a partir de 10 inscrições, com pagamento feito integralmente por uma única pessoa:
- A. No caso de equipes que desejem realizar mais de 10 inscrições na temporada, o chefe da equipe deverá preencher planilha do Excel ou similar com as seguintes informações e colunas:
 - **ID DO PILOTO / NOME NO IRACING / E-MAIL DO PILOTO / WHATSAPP'S DO PILOTO / CAMPEONATO** (*Caso um piloto vá competir em mais de 1 campeonato, criar uma linha para campeonato que o piloto irá competir*);
 - B. O documento do Excel ou aplicativo similar (em formato *.xls* ou *.xlsx*) deverá ser enviado para o WhatsApp do IRB Esports (+55 21 96732-3224). Através do WhatsApp será informado o valor total a pagar, já aplicado o desconto de acordo com o número de inscrições da equipe. As inscrições só estarão garantidas após o envio e confirmação de recebimento do valor das inscrições por parte do IRB Esports.
- 2.1.2. Não é necessário enviar comprovante de pagamento, caso você efetue sua inscrição via Paypal ou MercadoPago. A necessidade do envio se faz apenas para pagamentos via PIX ou para equipes, conforme informado acima.
- 2.1.3. 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 Esports, e atende a todos os requisitos expressos nesses documentos.
- 2.1.4. A inscrição do piloto só será efetivada após o pagamento da taxa de inscrição, quando houver.
- 2.1.5. Não será permitida a inscrição de novos pilotos após a conclusão de 50% das etapas nos campeonatos trimestrais e semestrais, ou 70% das etapas nos campeonatos anuais.
- 2.1.6. O piloto que realizar o pedido de inscrição em um campeonato específico só poderá fazer a alteração para outro campeonato, caso este piloto não tenha participado de nenhuma etapa na primeira opção de campeonato selecionado, e, caso haja vagas disponíveis para o grid do campeonato em questão.



2.2. Estrutura

- 2.2.1. As competições organizadas pelo IRB Esports 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 Esports.
- 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 – janeiro a março;
 - 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 pela organização do IRB, de acordo com o número de inscritos, e poderá ser informada até o dia da estreia.
- 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;
 - Menor número de PPs no campeonato
 - Maior número de *pole-positions*, seguido pelo maior número de largadas em segundo lugar, terceiro lugar e assim sucessivamente;
 - 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 Esports para eventual entrega de premiação e outros assuntos de interesse da organização. O representante não necessariamente deve ser um dos 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 não marcará pontos para a equipe.



2.5. Pilotos Convidados

- 2.5.1. A organização do IRB Esports 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 nenhum tipo de premiação.



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 Esports, 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 Esports 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 Esports, será punido de acordo com a gravidade do ocorrido, podendo levar até 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/>), ou através da interface de usuário do iRacing (iRacing UI).
- 3.2.2. Até a data de início do campeonato inscrito, o piloto será convidado a fazer parte do *Leagues* do IRB Esports, devendo aceitar o convite na página *Leagues – Pending League Requests* (<http://members.iracing.com/membersite/member/LeagueInvites.do>).
- 3.2.3. Até a data de início do campeonato inscrito, o piloto será convidado a fazer parte do grupo de WhatsApp da categoria para a qual se inscreveu. Este grupo é somente leitura, e será utilizado para a organização do IRB enviar informações, questionamentos, links de transmissão, entre outros assuntos referentes ao campeonato.
- 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>), ou através da interface de usuário do iRacing no menu *Leagues – League Sessions*.
- 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>), ou através da interface de usuário do iRacing no menu *Leagues – League Sessions*, selecionando a opção *Watch* para acessar o servidor como espectador.



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. Haverá briefing obrigatório na etapa de estreia, e antes da penúltima etapa da temporada. Os demais briefings serão enviados no grupo do campeonato no WhatsApp.
- 3.4.2. O *briefing* será realizado no Discord do IRB Esports (<https://discord.gg/NYPXmud>), sendo necessária a presença dos pilotos participantes.
- 3.4.3. A direção de prova comunicará o início do *briefing* através do chat de texto do simulador.
- 3.4.4. Havendo necessidade, a organização do IRB Esports 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 Esports 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. Classificação

- 3.5.1. A partir do início da classificação, o chat será desabilitado.
- 3.5.2. A sessão de classificação 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 Classificação, conforme Regulamento Específico de cada competição.
- 3.5.4. Somente serão aceitas pelo simulador voltas sem nenhum incidente, ou seja, as voltas com 0x serão consideradas inválidas pelo simulador.
- 3.5.5. Pilotos que forem instruídos pela moderação para largar dos boxes ou para não participar da sessão de Classificação não poderão levar seus carros à pista na sessão de Classificação.



3.6. Formação do Grid

- 3.6.1. Após a sessão de Classificação, 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 máxima de 0.4s para o adversário a frente. É permitido o movimento de aquecimento de pneus dentro dessas 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.
- 3.7.6. Em quaisquer campeonatos (seja com largada parada ou em movimento), não é permitido a entrada dos boxes na volta 0 (antes do início da volta 1 – Cruzar a linha de largada), seja para abastecimento e/ou troca de pneus, ou seja, os pilotos que alinharem no grid para a largada só poderão entrar nos boxes para abastecer e/ou trocar os pneus do carro ao término da volta 1 - exceto em casos de acidente em que o piloto necessite acionar o comando “Towing” no simulador para recolher o carro aos boxes.



3.8. Corrida

- 3.8.1. O uso do chat de texto ou voz no simulador será desabilitado durante a(s) corrida(s).
- 3.8.2. Em disputas de posição, é permitido ao piloto à frente uma mudança de linha para defender sua posição.
- 3.8.3. Não é permitida a mudança de linha como medida defensiva após o ponto de freada para uma curva.
- 3.8.4. 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.
- 3.8.5. 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.
- 3.8.6. Pilotos punidos pelo simulador com *slow down* por desprezar os limites da pista devem aguardar até a primeira oportunidade segura para cumprir a punição, tirando o carro totalmente do traçado ideal, para evitar qualquer tipo de acidente com adversários.
- 3.8.7. Pilotos retardatários que receberem a indicação de bandeira azul do simulador devem facilitar a passagem dos líderes de forma segura, mantendo uma trajetória previsível na pista.
- 3.8.8. Pilotos que permanecerem na pista com carros muito danificados, ou com ritmo de corrida excessivamente lento (acima do 107% do melhor tempo de volta do líder ou caso os comissários identifiquem risco para os demais adversários em pista), de forma a colocar em risco a prova dos demais pilotos, poderão ser desqualificados pela direção de prova.
- 3.8.9. É responsabilidade do piloto com problemas de conexão, retirar seu carro da pista até a resolução do problema. Caso os comissários entendam que o piloto está com problema gravíssimo de conexão, colocando em risco a corrida dos adversários, o piloto será punido com Stop and Go de 60 segundos, para tentar resolver o problema. Persistindo o problema, e havendo risco aos adversários, a direção de prova desqualificará o piloto da prova. Para casos de menor gravidade, os comissários poderão entrar em contato com o piloto para solicitar que evite disputar posição. Caso o piloto continue em disputa, será aplicado o Stop and Go de 60 segundos, para o piloto tentar resolver o problema.



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. Seja utilizando um traçado diferente no trecho que antecede a entrada do *pit lane*, ou adotando qualquer medida que tenha o mesmo efeito, sem causar risco de acidente. O mesmo deve ser feito na saída do box.
- 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.
- 3.9.4. Nos campeonatos em que a parada em box para abastecimento é obrigatória, todos os pilotos devem realizar ao menos uma parada em box. Caso o piloto não cumpra, ele será desclassificado pelos comissários durante ou após o término da etapa.

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 Esports.
- 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 de pelo menos 1 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. 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.
- 3.11.2. 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 Esports (<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 mais bem colocados no Campeonato de Pilotos e o representante da equipe vencedora do Campeonato de Equipes, quando houver.
- 3.12.4. A organização do IRB Esports 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 Esports (<https://discord.gg/NYPXmud>), ou ainda no grupo da categoria no WhatsApp.
- 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, (Exceto bonificações). 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, uma vez que não é possível inverter os pilotos da corrida anterior em um novo servidor.
- 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 Esports 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 Esports 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. Para casos em que não houver concordância entre os comissários durante a corrida, as análises ou punições serão aplicadas pós corrida.
- 4.1.3. Após o término do treino live (Practice), o chat será bloqueado para qualquer piloto. Sendo utilizado somente para comunicação dos comissários para os pilotos em pista.
- 4.1.4. Para a análise dos incidentes durante a realização das etapas, os comissários usarão software proprietário para localizar a maior parte dos incidentes ocorridos durante as corridas. Aqueles que porventura não tenha sido visto, ou que o piloto entenda que precisa ser anotado, ainda que os comissários não tenham punido, poderão ser abertos a partir das 9h da manhã do dia seguinte a corrida, conforme informado no item “**4.3 Protestos**”.
- 4.1.5. 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 Esports, piloto e moderador poderão ser punidos.
- 4.1.6. Só serão aplicadas punições durante a corrida mediante decisão unânime dos comissários presentes. Incidentes que gerarem decisão dividida serão analisados após o término da etapa.
- 4.1.7. A equipe de moderação disponibilizará, no *sistema* do IRB Esports, um relatório com os incidentes analisados e punidos durante a etapa, logo após o término da etapa.
- 4.1.8. O relatório de incidentes, e consequentemente o resultado oficial da etapa, poderá ser alterado até 10 dias após o término da etapa.



4.2. Punições

- 4.2.1. A direção de prova é responsável por aplicar diferentes punições conforme a gravidade da infração cometida, bem como punir condutas antidesportivas não previstas em Regulamento, inclusive 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;
 - Acréscimo ao tempo final de prova ou ao tempo de *pit stop*, quando aplicável;
 - Proibição de participar de sessão classificatória – o piloto não poderá sair do box durante a sessão classificatória (*qualify*);
 - Largada do box – o piloto não poderá sair do box na sessão de Classificação, 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;
 - Desclassificação – o piloto será impedido de continuar na prova, e perderá todos os pontos da bateria ou etapa em questão;
 - 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 Esports por tempo a ser determinado.
- 4.2.3. Exceto quando decorrente da situação prevista no item [5.1.3](#) (acúmulo de PP`S), 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 considerados de extrema gravidade pela organização do IRB
- 4.2.5. O IRB Esports poderá aplicar sanções em conjunto com a entidade parceira F1 Brasil Clube 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

- Para incidentes não analisados durante a corrida, o IRB Esports disponibiliza sistema de protesto em <https://sim-racing-league-manager.web.aPP`s/> . Não serão aceitos protestos por meio de qualquer outro canal de comunicação.
 - Para um maior dinamismo nas análises, e melhor entendimento de todos sobre os prazos para protestos e defesas, será estipulado o prazo máximo de 48h corridas para a abertura e envio de defesa por parte dos pilotos envolvidos em incidentes. Após às 48h, não será mais possível abrir novos protestos, ou enviar defesas.
 - Só serão aceitos os protestos abertos 12h após o início da etapa no dia anterior – A partir das 9h da manhã do dia seguinte a etapa ocorrida. Todos os protestos abertos durante a etapa, e pós etapa antes das 9h da manhã, serão removidos do sistema, para não atrapalhar o trabalho dos comissários, além dos constantes protestos duplicados existentes no sistema atualmente.
 - Quando houver um protesto já aberto no sistema, os pilotos NÃO deverão abrir um novo protesto para o mesmo incidente. Quando um protesto é aberto, existe um botão para o piloto recorrer da punição, mesmo que aplicada em corrida. Não sendo necessário assim, a abertura de um novo protesto sobre o mesmo incidente. Os protestos duplicados serão excluídos. Pilotos que tiverem dúvidas sobre como proceder para recorrer de uma punição, favor entrar em contato conosco através do atendimento via [WhatsApp](#).
 - Por regra, os comissários se reunirão sempre na segunda-feira seguinte a semana de corridas, para analisar todos os acidentes que ficaram para pós corrida, análises de protestos abertos pós etapa, e finalizar todas as pendências relacionadas a semana anterior de campeonatos. Todas as pendências da semana anterior estarão totalmente atualizadas até às 18h deste dia.
- 4.3.1. 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.
- 4.3.2. Só é permitida a abertura de protesto por piloto diretamente envolvido no incidente reportado.
- 4.3.3. 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.
- 4.3.4. 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. O piloto que atingir **4 PP`S** no decorrer de um campeonato, deverá largar dos boxes na 1ª bateria da etapa seguinte.
- 5.1.3. O piloto que atingir **6 PP`S** no decorrer de um campeonato será suspenso de uma etapa daquele campeonato.
- 5.1.4. O piloto que atingir **12 PP`S** no decorrer de um campeonato será impedido de participar das etapas restantes daquele campeonato. Caso o piloto atinja 12 PP`S somente na última etapa do campeonato, o piloto será desqualificado da última etapa.
- 5.1.5. O piloto terá acrescido **1 PP** em seu histórico para cada três advertências recebidas no mesmo campeonato.
- 5.1.6. Em eventos com duas ou mais baterias, a punição de drive-through ou stop and go que não tenha sido paga na mesma bateria em que ocorreu a infração poderá ser aplicada na bateria subsequente, quando houver. Caso contrário, observam-se as disposições dos itens 5.1.7 e 5.1.8.
- 5.1.7. A punição de drive-through que não tenha sido paga em corrida será convertida em acréscimo de 30 segundos ao tempo final de prova.
- 5.1.8. 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.
- 5.1.9. O piloto que receber duas punições de: drive-through, stop and go ou um drive-through e um stop na go na mesma bateria (em etapas com mais de uma bateria) será desqualificado da bateria em que somar mais pontos na etapa.
- 5.1.10. As punições por tempo aplicadas durante ou após o término da corrida, serão contabilizadas após o término da etapa, no sistema do IRB.



5.2. Procedimento de Largada

- 5.2.1. Permanecer em velocidade inferior a 6 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. Piloto que colocar o carro para alinhamento no grid e mantiver o carro parado em largadas lançadas, provocando o atraso e alinhamento incorreto dos demais pilotos – Drive-through **(1 PP)**.
- 5.2.3. Permanecer a uma distância maior que dois carros para o piloto imediatamente à frente (mesma fila) em largada ou relargada – Advertência
- 5.2.4. Piloto segundo colocado no grid estar à frente do pole-position a partir do momento que o Pace Car sai da pista, em situação de largada em fila dupla – 10 segundos acrescidos no tempo final de corrida **(1 PP)**.
- 5.2.5. Ultrapassar piloto à frente (mesma fila) antes da linha de chegada, ou desrespeitar a formação de largada obtendo vantagem sobre os adversários – 10 segundos acrescidos no tempo final de corrida **(1 PP)**.
- 5.2.6. Piloto primeiro colocado no grid frear ou desacelerar antes da linha de chegada, após ter iniciado aceleração de largada – 10 segundos acrescidos no tempo final de corrida **(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.
- Reincidência em mudar mais de uma vez de linha sem danos – 5 segundos e Advertência.
- 5.3.2. Mudar de linha durante disputa de posição lado a lado, ou para bloquear movimento do adversário, sem causar danos – Advertência.
- Reincidência em mudar de linha durante disputa de posição lado a lado, ou para bloquear movimento do adversário, sem causar danos – 5 segundos e Advertência.
- 5.3.3. Piloto que acumular 3 punições de advertência aplicadas dos itens 5.3.1 e/ou 5.3.2 na mesma bateria receberá uma punição de passagem pelos boxes – 30 segundos.
- 5.3.4. Forçar o adversário para fora dos limites da pista, sem causar danos ou perda de posição – 10 segundos e Advertência.
- 5.3.5. Forçar o adversário para fora dos limites da pista, causando perda de até 2 posições – 20 segundos acrescidos no tempo final de corrida **(1 PP)**.
- 5.3.6. Forçar o adversário para fora dos limites da pista, causando perda de 3 ou mais posições – 30 segundos acrescidos no tempo final de corrida **(1 PP)**.
- 5.3.7. Retornar à pista e/ou traçado ideal de forma insegura, sem causar perda de posição dos adversários – Advertência.
- 5.3.8. Dificultar ultrapassagem dos líderes, enquanto retardatário, por distância inferior a uma volta – Advertência.
- 5.3.9. Dificultar ultrapassagem dos líderes, enquanto retardatário, por distância inferior a uma volta, causando perda de posição – Drive-through. **(1PP)**
- 5.3.10. Dificultar ultrapassagem dos líderes, enquanto retardatário, por distância igual ou maior a uma volta – DQ da etapa **(4 PP'S)**
- 5.3.11. Piloto, em condição de retardatário, bloquear adversário de modo a favorecer companheiro equipe – DQ da etapa **(6 PP'S)**.
- 5.3.12. Utilizar área de escape ou área fora dos limites da pista para realizar ultrapassagem ou obter vantagem sobre adversário – 30 segundos acrescidos no tempo final de corrida **(1 PP)**.
- Entende-se por usar área de escape ou fora dos limites de pista, quando o carro do piloto estiver com as 4 rodas totalmente fora da pista
- 5.3.13. Manter o carro parado fora dos limites da pista – Advertência
- O piloto que não retirar o carro da posição após a advertência da direção de prova será removido do servidor.
- 5.3.14. Manter o carro parado dentro dos limites da pista, ou em local de risco para os demais pilotos em pista – Remoção do servidor **(2 PP'S)**.
- 5.3.15. Manter o carro na pista com danos severos ou em velocidade incompatível com os demais carros, oferecendo risco aos adversários – Desclassificação **(1 PP)**.
- 5.3.16. Queimar combustível em Classificação ou corrida – Largar dos boxes **(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.



5.3.17. Piloto que ficar sem combustível e mantiver o carro de modo a causar contato e/ou prejudicar a ultrapassagem do adversário – Desclassificação **(4 PP`S)**.



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. Em campeonato multiclasse, causar contato em corrida, sem perda de posição ou danos graves ao adversário de classe distinta – Acréscimo de 5 segundos ao tempo final de prova ou de pit stop.
- 5.4.3. Causar contato em corrida, sem perda de posição ou danos graves ao adversário, enquanto retardatário – Drive-through **(1 PP)**.
- 5.4.4. Causar contato em volta de apresentação ou em regime de bandeira amarela – Drive-through **(1 PP)**.
- 5.4.5. Causar contato em corrida com perda de posição do adversário – Drive-through **(1 PP)**.
- 5.4.6. Causar contato na primeira ou última volta da corrida, com perda de três ou mais posições do adversário – Stop and go de 30 segundos **(2 PP`S)**.
- 5.4.7. Causar contato em corrida com perda de posição do adversário, após retorno perigoso à pista e/ou traçado ideal ou enquanto retardatário – Stop and go de 30 segundos **(2 PP`S)**.
- 5.4.8. Causar contato em corrida com abandono do adversário (causar reparo obrigatório com a presença da bandeira de reparo - bandeira preta com círculo laranja “meatball flag”) – Stop and Go de 120 segundos **(3 PP`S)**.
 - A punição do item 5.4.8. só será aplicada caso os comissários verifiquem que o piloto prejudicado buscou parar o carro (frear) após o contato inicial.
- 5.4.9. Causar contato na primeira ou última da corrida, com reparo obrigatório do adversário (reparo obrigatório é quando há a presença da bandeira de reparo - bandeira preta com círculo laranja “meatball flag”) – Stop and Go de 120 segundos **(4 PP`S)**.
 - A punição do item 5.4.9. só será aplicada caso os comissários verifiquem que o piloto prejudicado buscou parar o carro (frear) após o contato inicial.
- 5.4.10. Causar acidente para provocar entrada do Pace Car – Desclassificação **(2 PP`S)**.
- 5.4.11. Causar acidente de forma premeditada ou em retaliação a acidente anterior – Exclusão da etapa **(6 PP`S)**.



5.5. Chat e Canais de Comunicação

- 5.5.1. Usar chat em Classificação ou corrida com assunto de desinteresse aos demais pilotos – Proibição do uso de chat na etapa, ou etapa seguinte **(1 PP)**.
- 5.5.2. Usar chat para solicitar punição ou análise de incidente, em desacordo com o item **Erro! Fonte de referência não encontrada.** do Regulamento Geral – Proibição do uso de chat na etapa, ou etapa seguinte - **(1 PP)**.
- 5.5.3. Usar canal de comunicação fora do simulador para solicitar punição ou análise de incidente, ou para contestar decisão da direção de prova – **(2 PP'S)**.
- 5.5.4. 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 na etapa seguinte.
- 5.5.5. Usar chat para criticar conduta de outro piloto – Desconto de 3 pontos na classificação geral do campeonato e proibição do uso de chat na etapa, ou etapa seguinte – **(1 PP)**.
- 5.5.6. Usar chat para ofender outro piloto, a direção de prova ou a organização do IRB Esports – Desconto de 5 pontos na classificação geral do campeonato e exclusão da etapa **(6 PP'S)**.
 - A conduta ofensiva ou desrespeitosa por parte dos pilotos durante transmissões ao vivo de eventos do IRB Esports em seus canais pessoais está sujeita às sanções deste Regulamento e ao item 6.2 dos Termos e Condições (<http://iracingbrasil.com.br/termos>).
- 5.5.7. Reincidência, durante um mesmo campeonato, em qualquer uso indevido do chat conforme itens 5.5.1 a 5.5.6 – Proibição de uso de chat até o término do campeonato.



5.6. Cumprimento de Punições

- 5.6.1. Acessar servidor de corrida enquanto suspenso da etapa – Remoção do servidor **(1 PP)**.
- 5.6.2. Realizar parada em box durante o cumprimento de punição drive-through – Drive-through **(1 PP)**.
- 5.6.3. Não respeitar aviso da direção de prova para não participar de sessão classificatória – Drive-through **(1 PP)**.
- 5.6.4. Não respeitar aviso da direção de prova para cumprir punição de largada do box – Stop and go de 30 segundos **(1 PP)**.
- 5.6.5. Causar acidente em retaliação a decisão da direção de prova – **Exclusão da etapa (6 PP'S)**.



6. Diversos

6.1. Pinturas Personalizadas

6.1.1. O IRB Esports 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.