

## Regulamento Temporada 2012/1

### I - Regulamento Técnico

#### 1. Termos Básicos

**1.1 Responsabilidades:** O F1BC não se responsabiliza por qualquer mau funcionamento de uma destas partes de requisitos. Caso um participante tenha problemas no PC, conexão, simulador ou TS, o F1BC não pode garantir que desfrute da qualidade oferecida, e não poderá alegar mau funcionamento em protestos e recursos.

**1.2 Concordância:** Efetuada a inscrição, o piloto concorda com os termos aqui descritos. O não conhecimento deles não pode ser utilizado para protestos e recursos.

**1.3 Alterações no Regulamento:** Apesar de não ser uma prática comum no F1BC, o clube se dá o direito de fazer alterações necessárias no regulamento durante a temporada, a serem publicados também em forma de Adendos no Fórum F1BC.

#### 2. Vistoria Técnica

*Os itens listados abaixo são obrigatórios e passam por uma vistoria da direção de prova. Caso um piloto seja reprovado em qualquer um destes itens, não poderá participar da etapa. Caso a falha seja detectada após a etapa, o piloto é desclassificado do resultado.*

**2.1 Equipamento:** PC com configuração mínima de 1.5Ghz, 512mb RAM, vídeo de 256mb. Obrigatoriedade de um controlador analógico (volante, joystick ou manche), que será vistoriado pela sensibilidade do volante virtual a cada etapa.

**2.2 Conexão:** Limite de ping de 400, medido no servidor F1BC pelo diretor de prova. Caso este valor varie durante o evento, a direção irá monitorar, podendo convidar o piloto a se retirar da etapa a qualquer momento em que o ping ultrapasse 400.

**2.3 Simulador, carros e circuitos:** Simulador em funcionamento, com Mod, upgrades, circuitos e carset da temporada, disponibilizados oficialmente nas fontes oferecidas pelo F1BC, instalados e funcionando junto aos servidores do F1BC.

**2.4 Dispositivo de segurança:** Uso do Relay (rFactor) para entrar e permanecer nos servidores do F1BC durante as etapas oficiais. Consulte os tutoriais do site F1BC.

**2.5 Comunicação e presença por voz:** TeamSpeak 3.0, e o uso do mesmo nos Briefings, no canal do F1BC (IP 216.246.109.178:10003) com seu registro de usuário.

#### 3. Cumprimento de horários

*A pontualidade se faz necessária para os eventos do F1BC. Um piloto não pode alegar atrasos para obter benefícios, não terá o direito de solicitar tempo de espera, e não poderá solicitar o recomeço de nenhuma sessão da etapa.*

**3.1 Categorias Formula, Turismo e GT (rFactor e GSC):** 30 minutos de Briefing, 10 minutos de Classificação (limite de 4 voltas totais com saída e retorno aos boxes incluso), 5 minutos de Warmup, 50 minutos de Corrida, sem interrupções de Safety Car.

**3.2 Categorias Indy (rFactor):** 30 minutos de Briefing, 10 minutos de Classificação

(limite de 4 voltas totais com saída e retorno aos boxes incluso), 5 minutos de Warmup, 60 minutos de Corrida, com interrupções de bandeiras amarelas e Safety Car.

**3.3 Categorias GT (iRacing):** 30 minutos de Briefing, 10 minutos de Classificação (limite de 2 voltas cronometradas), 50 minutos de Corrida, sem interrupções de Safety Car.

**3.4 Categorias Stock (iRacing):** 30 minutos de Briefing, 5 minutos de Classificação (limite de 2 voltas cronometradas), 70 minutos de Corrida, com interrupções de bandeiras amarelas e Safety Car.

**3.5 Limites do evento:** Mesmo com esta grade horária definida, o F1BC se dá o direito de reservar mais 30 minutos para tempo limite das atividades. Caso a etapa sofra atraso além deste limite, a mesma será adiada para uma data após o final do campeonato.

**3.6 Problemas excepcionais:** Quando um problema força o término prematuro da etapa, há duas saídas. Caso a corrida não tenha alcançado 50% de sua duração, a etapa será adiada para uma data ao final do campeonato, sendo que a classificação é validada. Caso a corrida tenha ultrapassado os 50% da duração, ela será dada como encerrada, e os pilotos receberão os pontos totais referentes a última volta completada.

## 4. Sessões e Procedimentos

**4.1 Briefing:** Reunião entre diretores de prova e pilotos via TeamSpeak, para repassar as principais instruções, informações e tirar as possíveis dúvidas. É essencial ficar atento ao briefing, e proibido o uso do servidor oficial durante este período. As decisões firmadas pela direção de prova durante o briefing podem ser consideradas oficiais e como extensão do regulamento, para prever as necessidades especiais que a etapa possa exigir. A ausência no briefing obriga o piloto a largar dos boxes na etapa, e casos de atraso serão analisados também havendo esta possibilidade de largar dos boxes.

**4.2 Classificação:** A classificação é particular, e os carros não se encontram na pista. Siga as regras de saída do pitlane apenas com o mesmo aberto sob luz verde. Não há reposicionamento de grid através de comandos do diretor de prova. Caso haja algum problema considerado extremo pelo diretor de prova nesta sessão, esta pode sofrer mudanças. Fique atento ao limite de voltas específico de cada categoria (item 3).

**4.3 Warmup (rFactor e GSC):** Cinco minutos de duração entre a Classificação e a Corrida, para que os pilotos façam seus últimos preparativos. Sessão liberada para chat.

**4.4 Largada estática pelo grid:** Não haverá largada falsa nem relargada, exceto por problemas técnicos e sob ordem do diretor de prova. Mantenha-se na pista e jamais deixe a mesma para pedir relargada. Caso você movimente seu carro antes do acendimento do semáforo de cor verde (ou ao apagar das luzes vermelhas, de acordo com cada pista), o simulador deverá penalizá-lo automaticamente.

**4.5 Largada em movimento:** Não haverá largada teste ou relargada, exceto por problemas técnicos e sob ordem do diretor de prova. O Safety Car sairá conduzindo a fila, e retornará na mesma volta aos boxes. É proibido fazer zigue-zague, "brake-test" ou arrancadas. Mantenha uma velocidade próxima à do Safety Car e respeite sua posição no grid. Caso rode nesta volta, retorne à fila sem reultrapassar nenhum carro (rFactor) ou siga as instruções na tela (iRacing). Os pilotos deverão acelerar apenas quando for dado o sinal de bandeira verde. É permitido ultrapassar adversários antes da linha de partida/chegada no rFactor, enquanto que no iRacing você deve seguir a regra do simulador. Leia ainda o Manual de Procedimentos em Ovais (rFactor), na página 10.

**4.6 Largada dos boxes:** Os pilotos que receberem a determinação de largar dos boxes deverão cumpri-la corretamente. Deve-se aguardar na tela principal a largada normal dos demais participantes, e depois disso clicar em "Corrida". O carro partirá de dentro dos boxes e deve ser conduzido até o final da área de boxes, antes do sinaleiro/linha, aguardando que este sinaleiro fique verde, liberando então a largada.

**4.7 Queda de algum participante:** as atividades não serão interrompidas, paralisadas nem adiadas em caso de queda de qualquer participante durante qualquer sessão. Este será considerado como "abandono" nas estatísticas, caso tenha saído durante a corrida, e como "não largou" caso não tenha sido bem sucedido em alinhar-se no grid.

## 5. Normas de uso dos servidores oficiais

**5.1 Liberação para treinos livres:** Os servidores dedicados do F1BC, quando não usados para etapas oficiais, ficarão abertos apenas em treinos livres. No rFactor, todos poderão aderir aos treinos. Já no iRacing, apenas os inscritos na categoria poderão.

**5.2 Treino livre restrito a 2h de uma etapa:** Duas horas antes de uma etapa oficial ter início (considerando o briefing como início), o servidor que sedia aquela categoria ficará reservado para treinamento apenas com os pilotos e carros da mesma.

**5.3 Respeito e bom convívio:** É exigido o bom uso dos servidores oficiais, seguindo os mesmos conceitos de respeito e convívio empregados em campeonatos. Atitudes antidesportivas ou ofensivas nestes períodos de treinos são passíveis de penalização.

**5.4 Exclusividade do nome F1BC:** Apenas o clube F1BC poderá manter servidores com a sigla F1BC no nome de seu servidor, para evitar quaisquer confusões na busca.

## 6. Limites de Equipes, Pilotos e Carros por categoria

**6.1 Pilotos por equipe:** É definido o limite mínimo de um, e limite máximo de quatro pilotos por equipe, em cada campeonato disputado. Um piloto desligado ou desistente não abre vaga para que a equipe o substitua por outro.

**6.2 Equipes por campeonato:** É definido que uma equipe pode inscrever apenas um quarteto por campeonato. Equipes que tiverem mais de quatro pilotos aprovados deverão dividí-los respeitando estes limites, com prefixo ou sufixo no nome da equipe.

**6.3 Equipes por piloto:** Um piloto só poderá defender uma única equipe durante a temporada. Mesmo correndo em mais de um campeonato, um piloto deverá representar a mesma equipe em todos eles. Caso um piloto se desligue de sua equipe durante a temporada, terá a opção de correr sem equipe, com o "carro base", não pontuando por nenhuma escuderia. Caso inicie um campeonato sem ter uma equipe, poderá conseguir entrar em uma nas etapas seguintes, desde que esta não tenha alcançado o limite de 4 pilotos, e a partir de então pontuar por tal escuderia.

**6.4 Carros por equipe e por piloto:** Uma equipe deverá escolher apenas um modelo de carro em uma determinada categoria, defendendo apenas esta marca. Os pilotos também não poderão trocar de carro durante o campeonato.

## 7. Licenças

Cada categoria recebe pilotos de uma ou mais licenças. Há a Licença F1BC, de avaliação do próprio clube, que é o sistema principal. O simulador iRacing possui um sistema de licenças que serve de apoio ao F1BC para analisar a experiência e requisitos mínimos dos pilotos. Confira as necessidades de cada categoria:

Categoria	Licença F1BC	Licença iRacing
Formula Pro	Misto A/B	
Formula Challenge	Misto A/B/C/D	
Formula Light	Misto B/C	
Formula Junior	Misto D	
Turismo Pro	Misto A/B	
Turismo Challenge	Misto A/B/C/D	

Turismo Nacional	Misto A/B/C/D	
Turismo Light	Misto B/C	
Turismo Junior	Misto D	
Turismo Rookie	Misto D	
GT Livre	Misto A/B/C/D	Misto A/B/C
GT Pro	Misto A/B	
GT Light	Misto C/D	
Indy Pro	Oval A/B	
Indy Light	Oval B/C	
Indy Junior	Oval D	
Stock Livre	Oval A/B/C/D	Oval A/B/C

## 8. Pontuação Universal

**8.1 Pontos por corrida:** Os 15 primeiros em cada etapa marcam pontos, desde que tenham completado pelo menos 75% das voltas totais disputadas (arredondando o valor para baixo). Há bônus para pole-position e volta mais rápida durante a corrida.

Tabela de pontuação	
1º colocado = 50 pontos	10º colocado = 8 pontos
2º colocado = 42 pontos	11º colocado = 6 pontos
3º colocado = 35 pontos	12º colocado = 5 pontos
4º colocado = 29 pontos	13º colocado = 4 pontos
5º colocado = 24 pontos	14º colocado = 3 pontos
6º colocado = 20 pontos	15º colocado = 2 pontos
7º colocado = 16 pontos	
8º colocado = 13 pontos	Pole-position: +1 ponto de bônus
9º colocado = 10 pontos	Volta mais rápida: +1 ponto de bônus

**8.2 Critérios de desempate:** Para diferenciar pilotos com pontuação empatada, são estabelecidos critérios de desempate: maior número de vitórias, 2ºs, 3ºs, 4ºs, 5ºs lugares, e assim por diante. Esgotadas as colocações em corrida, o critério seguinte é o maior número de pole-positions.

## 9. Dificuldades (rFactor e GSC)

### Formula, Turismo e GT

Invulnerabilidade: **Desligado**  
Ajuda de direção: **Desligado**  
Ajuda na frenagem: **Desligado**  
Correção de volante: **Desligado**  
Recuperação de rodada: **Desligado**  
Boxes automáticos: **Desligado**  
Controle estabilidade: **Desligado**  
Antibloqueio frenagem: **Baixo Permitido**  
Controle de tração: **Baixo Permitido**  
Câmbio automático: **Desligado**  
Embreagem automática: **Permitido**  
Câmera padrão: **Desligado**

### Indy

Invulnerabilidade: **Desligado**  
Ajuda de direção: **Desligado**  
Ajuda na frenagem: **Desligado**  
Correção de volante: **Desligado**  
Recuperação de rodada: **Desligado**  
Boxes automáticos: **Desligado**  
Controle estabilidade: **Baixo Permitido**  
Antibloqueio frenagem: **Baixo Permitido**  
Controle de tração: **Baixo Permitido**  
Câmbio automático: **Desligado**  
Embreagem automática: **Permitido**  
Câmera padrão: **Desligado**

## 10. Configurações Gerais (rFactor e GSC)

Falhas mecânicas: Normal  
Setup Fixo: NÃO  
Tipo da duração: Tempo  
Upgrade fixo: NÃO

### Horários virtuais na pista

Treinos Livres: 2:00 PM  
Classificação: 2:00 PM  
Warmup: 2:00 PM  
Corrida: 2:00 PM

## 11. Configurações Específicas

Formula, Turismo e GT (rFactor e GSC)	Indy (rFactor)
Bandeira: sem amarelas em todo circuito	Bandeira: com amarelas nos Ovais
Largada: grid estático	Largada: em movimento
Tempo de corrida: 50min	Tempo de corrida: 60min
Cons combustível: 2x (rFactor) / 1x (GSC)	Consumo combustível: 1x
Desgaste pneus: 2x (rFactor) / 1x (GSC)	Desgaste pneus: 1x
Danos carro: 70% (rFactor) / 90% (GSC)	Danos no carro: 50%

GT (iRacing)	Stock (iRacing)
Bandeira: sem amarelas em todo circuito	Bandeira: com amarelas nos Ovais
Largada: grid estático	Largada: em movimento
Tempo de corrida: 50 minutos	Tempo de corrida: 70min
Setup: liberado	Setup: liberado
Fast Tow: nenhum	Fast Tow: nenhum
	Retardatários: ao final da fila

**11.1 Parque fechado - Válido para Formula Junior/Light/Pro:** Os pilotos definem seu acerto do carro e quantidade de combustível utilizado na corrida já na classificação. Assim que o piloto registrar uma volta, o acerto é travado para que não haja alteração para a corrida, de modo que o combustível que restar ao final da classificação será o mesmo com que o carro irá largar.

**11.2 Bandeiras amarelas - Válido para Indy Junior/Light/Pro e Stock Livre:** As corridas em circuitos ovais terão a característica da Regra de Bandeira Completa, onde um acidente de proporção considerável poderá ocasionar a entrada do Safety Car.

**11.3 Upgrades específicos - Válido para Indy Junior/Light/Pro:** Os carros têm pacotes aerodinâmicos para superspeedway, oval curto e circuito misto, e será anunciado no Fórum F1BC caso haja obrigatoriedades de um tipo em uma etapa.

**11.4 Grid invertido - Válido para Formula Challenge e Turismo Challenge:** a primeira etapa terá a ordem do grid definida pelo qualifying. A partir da segunda etapa, o grid será definido pelo resultado oficial da etapa anterior. Serão três grupos. O **1º grupo** entre aqueles que completaram os 75% de corrida, em ordem inversa. O **2º grupo** aparece em seguida entre aqueles que não completaram os 75% de prova, alinhados na ordem inversa a que abandonaram a etapa anterior. Por último, o **3º grupo** é dos que se ausentaram na etapa anterior, em ordem aleatória (do simulador).

**11.5 Lastro - Válido para Turismo Rookie/Junior/Light/Pro e GT Light/Pro:** Os 15 primeiros colocados na etapa, bem como os que se ausentarem em uma delas, receberão na corrida seguinte uma quantidade de peso extra no carro, de forma cumulativa.

Tabela de Lastros		
1º colocado +50kg	6º colocado +20kg	11º colocado +6kg
2º colocado +42kg	7º colocado +16kg	12º colocado +5kg
3º colocado +35kg	8º colocado +13kg	13º colocado +4kg
4º colocado +29kg	9º colocado +10kg	14º colocado +3kg
5º colocado +24kg	10º colocado +8kg	15º colocado +2kg
		Ausência 1 etapa +15kg

## II - Regulamento Esportivo

### A. Infrações Brandas

*Penalização de +5 segundos no tempo final de corrida. Estas penalizações não tem efeito caso o piloto abandone a prova.*

**A1.** Contato / retorno perigoso / forçar um carro para fora da pista causando perda de menos de cinco segundos para retorno do oponente, de acordo com a interpretação dos diretores de prova.

**A2.** Efetuar um Cut track ou Off track (corte ou saída de pista) com ganho claro de tempo ou de posição. Recomendável manter pelo menos meio carro dentro da pista, de acordo com as limitações das linhas que a delimitam.

**A3.** Cruzar a linha que delimita área de saída dos boxes. Penalização aplicada ao piloto que sai dos boxes e cruza a linha com um ganho claro de tempo. Em circuitos sem esta linha, mantenha-se do lado correto da pista, como será indicado no Briefing.

**A4.** Utilizar faróis/buzina para sinalizações a adversários durante a corrida.

**A5.** Ultrapassar um carro sob bandeira amarela (rFactor). Cada carro ultrapassado gera uma penalização deste tipo. O iRacing orienta e penaliza automaticamente.

**A6.** Bump draft, empurrar o adversário ou permitir ser empurrado de forma contínua nos módulos Formula e Indy. Cada volta onde haja esta ação gera uma penalização deste tipo. A direção de prova definirá interpretativamente a participação do piloto à frente que permitir ser empurrado.

### B. Infrações Médias

*Penalização de +15 segundos no tempo final de corrida. Estas penalizações não tem efeito caso o piloto abandone a prova.*

**B1.** Contato / retorno perigoso / forçar um carro para fora da pista causando perda de mais de cinco segundos para retorno do oponente, de acordo com a interpretação dos diretores de prova.

**B2.** Entrada / saída irregular dos boxes. Consiste em respeitar a indicação da direção de prova (briefing) sobre entrar/sair nos boxes pela área ou caminho correto.

**B3.** Acelerar antes do sinal de bandeira verde em largada lançada (rFactor). Para que todos os carros larguem em uma velocidade semelhante e com segurança. A penalização é aplicada apenas sob ganho claro de tempo ou posição.

**B4.** Segurar o pelotão após bandeira verde em largada lançada. Assim como acelerar antes pode causar problemas, demorar a arrancar na largada pode ocasionar acidentes.

**B5.** Fazer zigue-zague ou arrancada em volta de apresentação ou sob bandeira amarela. Na volta de apresentação é fundamental não fazer nenhum movimento brusco nem estar em velocidade fora dos padrões, por questões de segurança.

**B6.** Fazer teste de largada ou aquecimento de pneus durante formação do grid. É contra qualquer intenção de simulação a ação de pré-aquecer pneus com o carro na posição do grid, ou arrancar para largada durante o período que precede a largada.

**B7.** Completar a última volta da prova pelo pitlane. Esta penalização evitará que algum piloto se beneficie de um possível caminho mais curto para terminar a corrida.

**B8.** Causar Infração Branda na primeira volta após uma largada ou relargada. Infrações cometidas neste período serão classificadas com uma "gravidade" acima de sua original.

### **C. Infrações Graves**

*Penalização de +30 segundos no tempo final de corrida. Caso o piloto abandone a prova, não participará da classificação na próxima etapa em que estiver presente, largando da última posição. Caso o piloto abandone por um erro causado por outro adversário, não carregará esta pendência.*

**C1.** Contato / retorno perigoso / forçar um carro para fora da pista causando capotagem do oponente que não obrigue reparos imediatos. Caso a capotagem resulte em danos que obriguem reparo imediato ou abandono, se enquadrará nos itens apropriados.

**C2.** Dificultar ultrapassagem quando em posição de retardatário. Assim que a bandeira azul for indicada, o piloto em condição de retardatário tem no máximo três curvas em circuitos mistos, ou uma volta em circuitos ovais, para ceder posição de maneira segura. O retardatário não deve frear, desacelerar nem mudar de linha repentinamente. Em circuitos ovais o retardatário deve se colocar no traçado de fora (direita) para facilitar.

**C3.** Mudar mais de uma vez de direção para defender posição na reta. Os pilotos podem escolher o lado para defesa apenas uma vez, não podendo retornar ao lado de origem tirando o espaço do adversário, podendo ser considerado zigue-zague.

**C4.** Brake test (freadas impróprias) / parar o carro em locais inesperados / desacelerar deliberadamente ou sem motivos. Os diretores de prova podem ainda enquadrar estas ações em outros itens, caso haja desdobramentos com incidentes.

**C5.** Pit-stop simultâneo lado-a-lado com outro carro. É contra qualquer intenção de simulação e fora dos padrões de segurança a ação de fazer pit-stops lado-a-lado, podendo impedir a passagem de outros carros no pitlane.

**C6.** Não cumprir penalização de 'drive through' ou 'stop and go' imposta pelo simulador. No rFactor em ovais, os pilotos tem suas penalizações retiradas pela direção de prova a cada relargada. Mesmo assim, o piloto que levou uma penalização por excesso de velocidade nos boxes pode cumpri-la espontaneamente com um 'drive through' durante bandeira verde e notificar em recurso. O não cumprimento espontâneo ou a não notificação resulta nesta penalização.

**C7.** Causar Infração Média na primeira volta após uma largada ou relargada. Infrações cometidas neste período serão classificadas com uma "gravidade" acima de sua original.

### **D. Infrações Gravíssimas**

*Penalização de +60 segundos no tempo final de corrida. Caso o piloto abandone a prova, não participará da classificação na próxima etapa em que estiver presente, largando da última posição. Caso o piloto abandone por um erro causado por outro adversário, não carregará esta pendência.*

**D1.** Contato / retorno perigoso / forçar um carro para fora da pista causando danos que obriguem reparos imediatos do oponente nos boxes, de acordo com a interpretação dos diretores de prova. Incluem-se neste artigo furo de pneu, perda de asa traseira e suspensão severamente danificada.

**D2.** Permanecer mais de 3 voltas seguidas sem asa dianteira/traseira. Dirija-se aos boxes o mais rápido possível para reparar seu carro.

**D3.** Entrada nos boxes quando estiverem fechados (rFactor). Penalização não interpretativa. O iRacing orienta e penaliza automaticamente.

**D4.** Reultrapassar causando contato quando em posição de retardatário. Caso esteja em um ritmo melhor e consiga descontar volta em relação a outro carro voltas a frente, faça de maneira segura, sem causar incidentes.

**D5.** Causar Infração Grave na primeira volta após uma largada ou relargada. Infrações cometidas neste período serão classificadas com uma "gravidade" acima de sua original.

## **E. Infrações Extremas**

*Penalização de desclassificação da corrida. Esta penalização automaticamente faz o piloto largar dos boxes na próxima corrida em que estiver presente.*

**E1.** Contato / retorno perigoso / forçar um carro para fora da pista causando danos que obriguem o adversário a abandonar, de acordo com a interpretação dos diretores de prova. Incluem-se neste artigo perda de roda, quebra de motor, e impossibilidade de chegar até os boxes para reparos.

**E2.** Causar acidente na volta de apresentação ou em bandeira amarela. Para casos de imprudência. O diretor de prova pode ainda interpretar e enquadrar esta situação em outra penalização, caso o incidente não tenha relação com a bandeira amarela.

**E3.** Causar acidente quando em posição de retardatário. Quando o retardatário gera um incidente que traga consequências a um piloto voltas à frente.

**E4.** Evidência de manobra antidesportiva. Os diretores de prova podem julgar um incidente como proposital ou fora dos padrões aceitáveis. Os diretores podem ainda considerar a potencialização desta penalização para suspensão por uma etapa.

**E5.** Não cumprir determinação de largar dos boxes. Se o piloto largar do grid ignorando a orientação da direção de prova, será considerada nova Infração Extrema. O piloto que se ausentar no briefing deve largar dos boxes sem necessitar de uma determinação.

**E6.** Empurrar carro do oponente ou permitir rebocagem. É contra qualquer intenção de simulação a ação de empurrar carros que, por exemplo, sofram pane seca ou problemas que o impeçam de chegar ao local objetivado. Ambos os envolvidos serão penalizados.

**E7.** Utilizar muros ou barreiras para apoiar o carro continuamente. É contra qualquer intenção de simulação a ação de utilizar barreiras, muros ou guard-rails para apoiar o carro, por exemplo, visando ganho de tempo ou permanência na pista.

**E8.** Utilizar modelo de carro diferente do estabelecido. Os pilotos não poderão trocar de modelo de carro. Confira o Item 5 do Regulamento Técnico (página 3).

**E9.** Permanecer na pista sem roda. O piloto que perder uma roda em seu carro deverá abandonar imediatamente a corrida, não podendo fazer reparos nos boxes.

**E10.** Ultrapassar o Safety Car sob bandeira amarela (rFactor). Quando não houver Lucky Dog nem permissão da direção. O iRacing orienta e penaliza automaticamente.

**E11.** Causar Infração Gravíssima na primeira volta após uma largada ou relargada. Infrações cometidas neste período serão classificadas com uma "gravidade" acima de sua original.

## **F. Infrações Externas**

*Penalização de largar dos boxes na próxima corrida em que estiver presente. Estas penalizações são especiais para atitudes fora da pista ou fora de disputa.*

**F1.** Usar chat durante a classificação ou durante a corrida. Para não atrapalhar os demais competidores, não escreva no chat antes de os carros completarem a sessão.

**F2.** Utilizar locais públicos da internet, fórum público ou transmissão ao vivo para reclamações pós-corrída, comunicação hostil contra outros pilotos ou diretores de prova.

**F3.** Aquecer pneus com cavalos-de-pau ou zerinhos na classificação. É contra qualquer intenção de simulação esta ação.

**F4.** Causar acidente ou batida após a bandeirada final da prova. É contra qualquer intenção de simulação esta ação. Comemore sem causar acidentes.

**F5.** Ofender um adversário, seja qual for o meio utilizado. Os diretores de prova podem ainda considerar a potencialização desta penalização para suspensão por uma etapa.

**F6.** Ausência ou atraso no briefing da etapa. O piloto que se ausentar no briefing deve saber previamente que deve largar dos boxes, enquanto que o piloto que se atrasar poderá receber esta determinação, de acordo com a avaliação da direção de prova.

### **G. Reincidências em penalizações / Etapas decisivas**

**G1.** O acúmulo de 65 segundos em penalizações em uma única prova obriga o piloto a largar dos boxes na corrida seguinte em que estiver presente.

**G2.** O acúmulo de duas desclassificações em corridas - com exceção de desclassificações automáticas do simulador - causará uma suspensão por uma etapa, seguinte a da segunda desclassificação.

**G3.** Penalizações Extremas e Externas que ficarem pendentes ao final da última etapa, serão cumpridas na primeira etapa da temporada seguinte. Caso o piloto mude de categoria na próxima temporada, a direção do F1BC definirá em qual categoria será cumprida a penalização.

**G4.** A partir da etapa que um "piloto A" possa ser campeão matematicamente já naquela etapa: se um "piloto B" de outra equipe adotar uma conduta anti-desportiva contra este "piloto A", a "equipe de B" e os respectivos "pilotos da equipe B" serão desclassificados da competição.

### **H. Reincidências em alertas**

**H1.** A partir de alertado através do resultado oficial, um piloto não poderá entrar com recurso caso se envolva em um incidente similar novamente nas próximas etapas.

### **I. Penalizações automáticas do simulador**

**I1.** As penalizações automáticas do simulador serão seguidas e deverão ser acatadas e cumpridas nos prazos que o próprio simulador determina. Exceção em casos especiais de largadas lançadas, onde o simulador pode apresentar uma leitura errônea de posicionamentos. Neste caso, o piloto pode solicitar ao diretor de prova, via mensagem privada, a retirada da penalização, ou optar por cumpri-la em bandeira verde.

**I2.** Desclassificações do simulador também se enquadram em Infrações Extremas, e obrigam o piloto a cumprir uma largada dos boxes. A direção de prova pode ainda anular esta penalização, caso tenha sido efetuada por algum problema excepcional.

### **J. Interpretação da direção de prova**

**J1.** Todos os itens acima descritos passam pela interpretação da direção de prova, que avalia as circunstâncias de cada incidente antes de definir uma penalização.

### III - Protestos e Recursos sobre Incidentes

Todo piloto pode entrar em contato com o diretor de prova, após a corrida, para indicá-lo lances e incidentes que possam haver penalização, ou mesmo para se defender.

Para organizar todo este procedimento e torná-lo padrão, é adotada a Ficha de Protestos e Recursos, e o piloto deverá entregá-la via MP – Mensagem Privada – no Fórum, ao diretor de prova da categoria, preenchendo as informações abaixo:

**Categoria e etapa:**

**Tempo do replay:** *(tempo geral em minuto:segundo em que ocorreu o incidente)*

**Pilotos envolvidos no incidente:** *(cite quem você protesta)*

**Sua opinião sobre o incidente:** *(descrição em no máximo 400 caracteres)*

Há um prazo de 48 horas, após a realização da etapa, para o envio de protestos. Além deste prazo, não serão aceitos os protestos referente a etapa.

Cada piloto terá o direito de inserir em sua MP o limite de 3 protestos e 3 recursos em uma etapa. Selecione os lances mais relevantes, e claro, tome cuidado para não se envolver em tantos incidentes, pois este é o objetivo deste limite.

Os protestos são válidos apenas em lances onde o próprio piloto que protesta se envolveu, ou referente a algum erro isolado de um adversário (ultrapassagem sob bandeira amarela, corte de pista, bump draft, entre outros).

A análise é sempre feita através do replay gravado pelo próprio servidor do F1BC, e nunca considerando os replays do próprio piloto ou de transmissões ao vivo. O download do replay pode ser feito através do link [www.f1bc.com/acervo/replays](http://www.f1bc.com/acervo/replays)

Gravação e publicação de vídeos para análise são proibidos. O F1BC reserva os direitos de imagem sobre suas corridas oficiais. O único modo de análise é sobre o replay.

É recomendado que o piloto consulte antes o chefe de sua equipe, para que este possa dar sua opinião e possa instruir o piloto a seguir em frente em formalizar seu protesto.

Da decisão do diretor de prova em diante, não cabe nenhum recurso, após publicação do resultado oficial, exceto por erros de digitação que porventura ocorram.

### IV - Personalização dos carros

**Datas:** A data para entrega das pinturas está estipulada no e-mail da confirmação de inscrições, e será fielmente seguida para evitar atrasos na publicação do 'carset'.

**Formato:** O F1BC conta com a organização de cada equipe para fazer seu 'carset' o mais pronto possível. Siga as instruções do tutorial disponível em [www.f1bc.com](http://www.f1bc.com) para poder fazer, testar e conferir se tudo está devidamente como a equipe deseja.

**Disponibilização:** Hospede estas pinturas em [www.megaupload.com](http://www.megaupload.com) e envie via e-mail para [carsets@f1bc.com](mailto:carsets@f1bc.com).

**Atualizações:** Não há nenhuma obrigatoriedade nem previsão do clube em lançar atualizações de 'carset' durante a temporada.

## V - Procedimentos em circuitos ovais (rFactor)

### A. Alinhamento

- A1.** Clicar em "Corrida" durante os 30 segundos e aguardar a saída,
- A2.** Aos 2 primeiros: não demorar para alcançar o Safety Car,
- A3.** Aos demais: partir apenas quando o carro da frente já tiver saído,

### B. Volta de apresentação

- B1.** Ignorar os avisos do próprio rFactor e permanecer na posição em que se encontra,
- B2.** Não ultrapassar os carros que estão na fila,
- B3.** Exceções para ultrapassagem: carros parados ou na pista de rolagem (esquerda),
- B4.** Mantenha-se na fila dupla, sem trocar de fila,
- B5.** Manter a velocidade padrão do Safety Car, indicada pelo diretor de prova,
- B6.** Não fazer zigue-zague nem arrancadas para aquecimento de pneus,
- B7.** Caso rode, retorne à fila sem reultrapassar nenhum carro,

### C. Largada

- C1.** Antes do sinal de Bandeira Verde, mantenha a velocidade estabelecida no Briefing,
- C2.** Acelerar para arrancada apenas ao sinal de Bandeira Verde,
- C3.** É permitido ultrapassar os pilotos da frente antes da linha,

### D. Anúncio de Bandeira Amarela

- D1.** Desacelerar e abortar qualquer disputa por posição,
- D2.** Tentar desacelerar antes dos carros à frente, para evitar outro acidente,
- D3.** Verificar se o carro de trás não está muito colado, sair da trajetória e desacelerar,

### E. Realinhamento

- E1.** Alinhar-se em fila única atrás do Safety Car,
- E2.** Não ultrapassar os carros, nem mesmo se o rFactor indicar isso,
- E3.** Exceções para ultrapassagem: carros rodados ou na pista de rolagem (esquerda),
- E4.** Manter a velocidade padrão do Safety Car, sem variações,
- E5.** Não fazer zigue-zague nem arrancadas para aquecimento de pneus,
- E6.** Caso rode, vá para o fim da fila, na última posição,

### F. Aos que se acidentaram

- F1.** Primeiro de tudo é tentar parar o carro e deixar todos passarem,
- F2.** Depois de parado, não deixar o carro escorregar na pista de forma deliberada,
- F3.** Buscar se colocar na pista de rolagem (de entrada) sem fechar ninguém,
- F4.** Caso estoure o motor, tentar o mais breve possível retirar o carro da pista,
- F5.** Ir para o fim da fila, sem tentar ganhar posições de quem está passando.

### G. Lucky Dog

- G1.** É a sinalização que permite você descontar uma volta em relação ao líder,
- G2.** Caso a receba, acelere com cuidado e desconte a volta,
- G3.** Não tente "costurar" no meio das filas, passe pela pista de baixo ou de cima,
- G4.** Dirija-se ao final da fila, jamais ultrapassar após descontar volta,
- G5.** Cuidado ao se aproximar do fim da fila, não tente frear bruscamente,

### H. Retardatários ou "quase retardatários" à frente dos líderes na fila

- H1.** Estes pilotos receberão indicação do diretor de prova para descontar volta,
- H2.** "Quase retardatários" são aqueles que estão na volta do líder, logo à frente deles,
- H3.** O procedimento é o mesmo do Lucky Dog, não siga as indicações do rFactor.

## **I. Boxes fechados**

- I1.** Na volta em que o Safety Car é acionado, os boxes ficam fechados,
- I2.** Qualquer carro que entre com boxes fechados cumprirá penalização após a etapa,

## **J. Boxes abertos em bandeira amarela**

- J1.** Entrada obrigatória pelo caminho mais curto,
- J2.** Proibido ultrapassar os outros que também estão entrando, até a linha de entrada,
- J3.** Saída obrigatória pelo caminho mais curto,
- J4.** Proibido ultrapassar os outros que também estão saindo, após a linha de saída,
- J5.** Manter-se atrás do primeiro carro que estiver à sua frente na formação da fila.

## **L. Relargada**

- L1.** Acelerar para arrancada apenas ao sinal de Bandeira Verde,
- L2.** É permitido ultrapassar os pilotos da frente antes da linha.

## **F1 Brasil Clube - Automobilismo Virtual**

**Rodrigo Wizard - Diretor Geral**  
**André Cozza - Coordenador Técnico**  
**Daniel Maloni - Coordenador Esportivo**