

rFactor Brasil
MANUAL DE CONDUTA DO PILOTO
&
REGRAS E INFRAÇÕES

Atualizado em 01/2010

ÍNDICE

MANUAL DE CONDUTA DO PILOTO	3
INTRODUÇÃO	4
REQUISITOS PARA ENTRAR NO SERVIDOR	4
ENTRANDO NO JOGO	4
CONFIRMAÇÃO PRESENÇA	4
ÁREA DOS BOXES	5
- DURANTE O PIT (LIMITADOR):	5
- SAINDO DOS BOXES:	5
- ENTRANDO NOS BOXES:	5
- DURANTE O PIT STOP:	5
TREINOS LIVRES	5
TREINOS CLASSIFICATÓRIOS	5
TREINOS DE AQUECIMENTO(WARMUP)	5
PROCEDIMENTOS DE LARGADA	6
- AQUECIMENTO DE PNEUS E FREIOS EM VOLTAS DE APRESENTAÇÃO:	6
- VELOCIDADE DOS CARROS:	6
- LINHA DE LARGADA E ULTRAPASSAGENS:	6
DURANTE A CORRIDA	7
- 1ª CURVA E 1ª VOLTA:	7
- SENDO ULTRAPASSADO:	7
- ULTRAPASSANDO:	7
- ULTRAPASSANDO RETARDATÁRIOS:	7
- SENDO ULTRAPASSADO COMO RETARDATÁRIO:	7
- RETORNANDO À PISTA EM CASO DE ACIDENTES:	7
OUTRAS SITUAÇÕES	8
SAINDO DO JOGO	8
- DURANTE A CORRIDA:	8
- SALVAR REPLAY:	8
CONSIDERAÇÕES FINAIS	8
REGRAS DE INFRAÇÕES	9
INFRAÇÕES DE NÍVEL VERDE	10
INFRAÇÕES DE NÍVEL AMARELO	11
INFRAÇÕES DE NÍVEL VERMELHO	11
INFRAÇÕES GRAVISSIMAS	12
OBSERVAÇÕES GERAIS	13
OUTRAS INFRAÇÕES	13
- CARRO "BUGADO": (DEPENDENDO DO SIMULADOR, MAS SERVE PARA CASOS ONDE O VEICULO UTILIZADO LEVE VANTAGEM SOBRE OS DEMAIS)	13
- PROBLEMAS DE CONEXÃO:	13
- FALTAS:	13
APLICAÇÃO E DIVULGAÇÃO DAS INFRAÇÕES	14

MANUAL DE CONDUTA DO PILOTO

INTRODUÇÃO

Olá piloto,

Este manual visa padronizar os seus procedimentos e condutas antes de entrar no servidor e durante todas as sessões das corridas, além de funcionalidades e estrutura da Liga rFactor Brasil. Com ele, você saberá antecipadamente qual a conduta correta que você deverá adotar em cada situação de uma corrida em qualquer simulador que a liga venha a utilizar.

Leia e siga corretamente este Manual de Conduta. Desta forma, você estará colaborando para o divertimento de todos e principalmente o seu. Todo o Piloto deve ter em mente que ele é o único responsável pelos seus atos praticados nos servidores, estando em corridas oficiais ou apenas em treinos e corridas não oficiais.

REQUISITOS PARA ENTRAR NO SERVIDOR

Conexões com UPLOAD inferior a 128Kbps infelizmente não podem entrar no servidor, pois prejudicam os demais jogadores (limitação dos multiplayer dos simuladores utilizados na liga);

Micro computadores com capacidade reduzida em uso de multiplayer também não poderão entrar nos servidores, pois estes irão prejudicar em muito o bom funcionamento do server. (mínimo de frames por segundo em multiplayer com a capacidade máxima definida pela organização não pode ser inferior a 25 FPS)

O uso do DATARATE é definido de acordo com o simulador e será especificado no manual da competição específica;

É proibido o uso de carros adicionais disponibilizados na Internet. Você poderá tê-los instalados em seu jogo, porém não poderá selecioná-los para correr no servidor;

Os únicos carros adicionais permitidos para uso em nossos servidores são os que a Diretoria disponibiliza para uso durante os campeonatos.

ENTRANDO NO JOGO

Terminado os procedimentos iniciais de instalação e configuração do seu jogo, iremos às condutas que um piloto deve ter durante qualquer corrida, seja oficial ou um mero treino/divertimento.

Normalmente uma corrida se divide em treino livre, treino classificatório, treino de aquecimento (*warm up*) e corrida. Todas as condutas a seguir descritas valem para todas estas sessões, salvo os procedimentos de largada.

BRIEFING

Será obrigatório os pilotos se reunirem 15 minutos antes do horário previsto para o início da sessão de Qually no TeamSpeak (TS). Quem não comparecer poderá ser punido pela Direção. Não é necessário ter microfone, pois todos receberão instruções para a corrida. Podem conectar direto pelo site, esta no canto inferior direito.

Ou pelo IP: **64.237.38.194:9653**

A senha para o TS é passada a todos os participantes por e-mail.

Quem não tem o TeamSpeak, pode fazer o download [clikando aqui](#)

Não será obrigatório ficar no TS durante a corrida, somente no Briefing

SENHAS

Toda a etapa será usada uma senha diferente para entrada no servidor de jogos, que somente os inscritos na categoria irão receber juntamente com o e-mail de convite, esta senha não poderá ser passada a nenhum outro piloto, estando ou não inscrito na categoria.

ÁREA DOS BOXES

- Durante o Pit (limitador):

Quando você decidir sair da garagem e for para pista, antes de engatar a marcha você deve ligar o limitador de velocidade e, somente após, sair do *pit lane*. A seguir, você deve dirigir o veículo com o limitador ligado até o final dos boxes, que é indicado por um semáforo.

- Saindo dos Boxes:

Após se locomover até o final do *pit*, vai haver um semáforo indicando a condição de pista que deve ser seguida obrigatoriamente, conforme a luz indicada:

Semáforo Vermelho: é proibido sair dos boxes e entrar na pista. Você deve parar e esperar o sinal verde acender;

Semáforo Verde: pista liberada, entre na pista seguindo a linha de saída do *pit*;

Semáforo Verde com luz azul piscando: pista liberada, porém com pilotos na reta passando em alta velocidade. Tome muito cuidado ao sair da pista.

Linha de saída do *pit*: toda pista tem uma linha branca que indica quando você pode entrar na linha normal de corrida. É proibido queimar esta linha ou seja, levar o carro para a linha normal de corrida, sendo passível de punição (**stop/go** de 10 à 30 seg). Mesmo assim, após o término da linha, você deve verificar se não há um piloto vindo rápido, tomando todo o cuidado em não prejudicá-lo.

- Entrando nos Boxes:

Ao entrar na área dos boxes, você deve verificar onde está o semáforo de entrada. A partir dele a velocidade a ser seguida é a do limitador de velocidade.

- Durante o Pit Stop:

Ao se aproximar do seu *pit stop*, você deve atentar às ordens de seu Diretor de Equipe (*spotter* do jogo, caso exista!). É fundamental tomar todo o cuidado na hora de troca dos pneus e combustível. O ideal é que sua parada esteja previamente ajustada no *setup* do carro. Desta forma, ao parar nos boxes sua equipe já saberá o que fazer. Ao terminar o seu PIT antes de arrancar com o carro verifique pelos retrovisores se vem outro carro trafegando no *pit lane* e neste caso somente arranque após a passagem do mesmo, pois a preferência é de quem já está no *pit lane*.

TREINOS LIVRES

Este momento é destinado ao acerto mais fino do *setup*, já que para uma corrida oficial serão necessárias diversas voltas de treino.

É proibido parar o carro na pista, cruzar a pista, fazer zig-zag para aquecimento de pneus e qualquer outro comportamento que possa prejudicar os demais participantes, lembre-se você está em um servidor de multiplayer onde existem outros participantes.

TREINOS CLASSIFICATÓRIOS

O respeito entre os pilotos tem seu teste mais firme neste momento. Inúmeras vezes poderão acontecer situações onde um carro saindo dos boxes para a volta de aquecimento, poderá ser alcançado por outro que venha em volta rápida. Durante a volta de aquecimento, o piloto deve ficar constantemente olhando para os espelhos retrovisores e verificar se há carros rápidos se aproximando. Caso isso aconteça, ache o local mais apropriado para que o piloto ultrapasse você sem que ele perca tempo.

Ao terminar sua volta rápida de classificação, é proibido que você volte para os boxes simplesmente tecendo ESC sem estacionar o seu carro. Após completar a volta, você deve estacionar o seu carro na grama ou em qualquer local que não atrapalhe os demais pilotos.

Somente a seguir é permitido dar ESC. Esta conduta evita com que o carro do piloto que sai da pista sem estacionar o carro, fique congelado no meio da mesma por alguns segundos enquanto outros carros estão passando, podendo ocasionar algum acidente.

É proibido, cruzar a pista, fazer zig-zag para aquecimento de pneus e qualquer outro comportamento que possa prejudicar os demais participantes, lembre-se você está em um servidor de multiplayer onde existem outros participantes.

Não será permitido deixar o Box enquanto a luz do semáforo estiver em vermelho, caso isso ocorra o piloto será automaticamente penalizado com um **drive-thru em race**.

TREINOS DE AQUECIMENTO (WARM UP)

Esta sessão tem como finalidades carregar o *setup* que irá usar na corrida, definindo a sua estratégia de paradas de boxes.

É proibido parar o carro na pista, cruzar a pista, fazer zig-zag para aquecimento de pneus e qualquer outro comportamento que possa prejudicar os demais participantes, lembre-se você está em um servidor de multiplayer onde existem outros participantes.

PROCEDIMENTOS DE LARGADA

- Aquecimento de Pneus e Freios em Voltas de Apresentação ou reconhecimento:

Os movimentos de zig-zag e de frenagens bruscas são terminantemente proibidos durante a volta de apresentação. Podendo o piloto ser penalizado com um **Drive-Thru** ou **Stop/Go**. Os benefícios obtidos com estes movimentos são muito irrelevantes.

Tais movimentos proporcionam muitos incidentes durante a volta de apresentação, sendo facilmente evitados ao não se adotar este procedimento.

- Velocidade dos Carros:

Em caso de largadas lançada ou em movimento o procedimento é:

- Todos os carros devem manter uma velocidade constante entre 75-85 Km/h. Esta velocidade é imposta pelo *Pace Car* que lidera a volta de apresentação. Esta velocidade deve ser mantida até que o simulador envie a mensagem de GREEN FLAG ou o semáforo fique verde. Toda e qualquer tentativa de aceleração antes dos momentos citados acima serão considerados como queima de largada.

No Caso de Largada Parada o procedimento é:

- Tenha certeza de que seu carro está em ponto morto, para evitar penalizações por parte do simulador. Caso você movimente seu carro antes do acendimento do semáforo de cor verde o simulador deverá puni-lo com um STOP/GO e você terá 3 voltas para cumpri-lo, o sinal de aviso de STOP/GO de cada simulador é diferente, por tanto fique atento ao tipo de informação do simulador em uso. Caso você não cumpra a penalização em 3 voltas automaticamente o simulador irá retirar seu carro da pista e o desclassificando (DQ).

- Linha de Largada e Ultrapassagens:

Em caso de largada lançada ou em movimento o procedimento é:

Quando os carros se aproximam da reta de largada, todos, sem exceção devem estar lado a lado conforme a posição inicial da volta de apresentação. Isto é, após a volta completa o piloto deve estar exatamente atrás e à frente dos mesmos carros quando do início da volta, na mesma linha. Para tanto, é importantíssimo verificar quais carros largam à sua frente e atrás, bem como o carro da sua fila (carro ao lado). O Não cumprimento deste procedimento poderá acarretar em uma penalização de queima de largada.

Somente no momento em que é dada a bandeira verde (de acordo com o simulador) é que os pilotos podem acelerar. Antes disso, são vedadas pequenas aceleradas e travadas para possibilitarem um espaço, permitindo assim uma largada com o motor mais cheio do que os demais carros. O Não cumprimento deste procedimento poderá acarretar em uma penalização de queima de largada.

Ainda na largada, somente é permitido ultrapassar após a linha de largada. Entretanto, no caso de um piloto à sua frente não ter a aceleração compatível com os demais carros, você poderá ultrapassá-lo antes de linha de largada. Impedir a ultrapassagem nesta situação seria obrigar que mais carros ficassem lentos na pista. Enquanto isso, os demais viriam com aceleração total, sendo surpreendidos por vários carros lentos, o que poderia ocasionar um grave acidente. Ou seja, evitem largadas muito agressivas ou precipitadas. Este comportamento de ultrapassagem depende de cada simulador e sua sensibilidade, uns podem puni-lo caso você ultrapasse e outros não.

Por fim, lembre-se que não é necessário ficar colado no carro à sua frente neste momento, pois você tem uma corrida inteira para passar seus adversários.

DURANTE A CORRIDA

- 1ª curva e 1ª volta:

Este é o momento mais crítico de uma corrida *on-line*. A primeira curva é onde há o maior volume de carros próximos, disputando freadas para ganhar posições. Aqui, é importantíssimo que os pilotos respeitem a freada do adversário. Somente tente uma ultrapassagem caso tenha certeza que sua tentativa não vá resultar em um acidente, causado o fim da prova para você e outros pilotos. Novamente, você terá diversas voltas para tentar a ultrapassagem. Qualquer acidente neste momento será considerado **Infração Gravíssima**.

- Sendo Ultrapassado:

Ser ultrapassado gera uma forte adrenalina nos pilotos envolvidos, pois você não pretende vender a sua posição facilmente. Mas defender a sua posição impõe alguns limites:

A cada vez que um piloto tenta ultrapassá-lo, você somente poderá mudar a sua linha de direção (traçado) uma vez. Apenas após contornar a curva a seguir, você poderá voltar à linha anterior. Esta conduta viabiliza que o piloto possa defender a sua posição sem, entretanto, causar perigo ao piloto que está para ultrapassá-lo.

Se você e outro piloto contornarem uma curva lado a lado, é proibido, sob qualquer hipótese, deixar seu carro espalhar para que o piloto que está do lado externo da curva fique sem pista. Esta conduta é altamente imoral. Saiba perder a posição caso não consiga mantê-la no momento e mantenha a concentração para retomá-la mais à frente.

Aconselhamos a utilização do espelho virtual para uma melhor visualização sobre o que ocorre atrás de você na pista.

Qualquer conduta que caracterize uma atitude de má fé do piloto não permitindo a ultrapassagem estará sujeita a penalizações.

- Ultrapassando:

Neste momento, toda a sua atenção deve ser redobrada, pois qualquer erro pode ser fatal para os carros envolvidos.

Antes de fazer uma ultrapassagem, estude os pontos seguros para tal. Faça uma análise de qual curva você tem um desempenho melhor que o seu adversário, para somente então iniciar o procedimento de ultrapassagem.

Qualquer acidente causado por imprudência em ultrapassagens será sujeito a penalizações.

- Ultrapassando Retardatários:

Certos pilotos têm o costume de achar que o carro que está tomando uma volta deve se atirar para qualquer canto, deixando-o passar em qualquer local. Isto é totalmente errado.

O piloto mais rápido deve esperar o momento em que a pista possibilita um espaço para que o carro à frente facilite a passagem sem que ambos se prejudiquem.

Ainda, você poderá encontrar vários carros retardatários brigando por posição. Neste caso é de sua inteira responsabilidade esperar e encontrar o espaço necessário para passar com segurança. Nesta situação específica, o carro retardatário não é obrigado a facilitar a ultrapassagem. Porém, este não poderá defender sua posição, como mudar o traçado correto contra o piloto que está para colocar uma volta.

É proibido forçar ultrapassagens em retardatário, neste caso se for verificado que de alguma forma o retardatário seja prejudicado, este piloto estará sujeito a penalização.

- Sendo Ultrapassado Como Retardatário:

Outro momento crítico e que gera alguns desentendimentos entre pilotos. É muito importante frisar que o carro retardatário não deve sair da pista, ou "parar" para que o piloto que vem para colocar uma volta, passe. Entretanto, o carro retardatário não pode, sob qualquer hipótese, defender a posição. E sempre que possível facilite a passagem, como descrito acima.

- Retornando à Pista em Caso de Acidentes:

Você, sozinho ou com outros carros, se envolve em um acidente saindo da pista. Ao retornar para a pista, é obrigatório esperar que não venham carros se aproximando. Em se aproximando carros, podem ocorrer duas situações:

Voltar para pista passando pela linha de corrida: neste caso você deve esperar que os carros passem, para então entrar na pista e retomar a velocidade fora da linha de corrida.

Voltar para a pista fora da linha de corrida: nesta situação, você não precisa esperar que os carros passem, porém deve se precaver para evitar criar uma situação de risco.

Caso você cometa algum erro saia da pista em um trecho e por infelicidade seu carro venha a cruzar a pista em outro trecho atingindo um outro participante, será considerada uma infração sujeita a penalização, pois o erro foi cometido por você e o outro participante foi prejudicado por seu erro.

É terminantemente proibido ao retornar a pista da forma correta, forçar para cima de outro participante de maneira a garantir a sua posição a frente do mesmo. Pode ser fechando, espremendo, etc. Você tem obrigação de dar espaço aos demais participantes. Este comportamento será considerado como conduta anti-esportiva.

OUTRAS SITUAÇÕES

É proibido o uso da buzina em corridas oficiais;

É permitido o uso dos faróis nas corridas, porém não é permitido que o piloto pisque os faróis para tentativas de desconcentração do piloto à frente. Somente poderá piscar poucas vezes para avisar retardatários ou no caso de carros que estejam retornando a pista a sua frente.

A corrida noturna requer uma atenção especial, já que a visão é limitada. Portanto todas as condutas acima citadas devem ser aplicadas com atenção redobrada, lembrando-se que o uso do farol é obrigatório;

É proibido usar o Chat Aberto (digitação de textos no jogo) durante as sessões de treino classificatório e corrida. Somente o Diretor de Prova pode fazer uso desta ferramenta para avisos aos pilotos em geral. Apenas o Diretor de prova pode usar letras **MAIÚSCULAS** no chat(para diferenciar o chat dos outros pilotos).

O Chat privado é liberado desde que o piloto que recebeu o mesmo não se sinta prejudicado. Para usar o chat privado deve se digitar na área específica do jogo o seguinte:

/w "nome do piloto" "mensagem" (sem as aspas)

O piloto que estiver recebendo a mensagem poderá identificar a mesma como sendo privada pela presença da contra-barras seguida do W: **/w**

Nunca, jamais em qualquer hipótese mesmo que você se sinta prejudicado tente revidar a qualquer situação, pois se o fizer será considerada uma conduta anti-esportiva, sujeita a penalização. Existem diversas situações em corridas on-line que podem parecer propositais por parte de outros pilotos e na verdade podem não ser, pois existem os conhecidos warps, lags ou problemas de conexão que podem acarretar em acidentes, às vezes alguma dificuldade que um piloto possa estar tendo em sua computador ou controles, ou seja, diversas situações que no calor da corrida você piloto não tem condições de avaliar naquele exato instante. Nestes casos o piloto após a prova deve rever e analisar o replay oficial disponibilizado no site da liga e caso ache necessário o procedimento correto é o envio de um protesto de acordo com o regulamento.

Todos os pilotos devem antes de entrar no server, fechar qualquer programa ou processo que esteja rodando em seu computador e que faça uso da internet, tais como msn, skype, emule, torrent, enfim, qualquer programa desnecessário durante a race. É de sua total responsabilidade que esteja usando o mínimo da net, para que não provoque lags e problemas durante a race.

Note o seguinte, a direção da Liga as vezes não tem meios de verificar cada um dos participantes, e os mesmos devem se esforçar para auxiliar a liga nestes pontos, cada um membro respeitando o outro, com certeza o resultado sempre será positivo!

SAINDO DO JOGO

- Durante a Corrida:

Ao desejar sair da corrida antes do término da mesma, você deve observar alguns procedimentos:

Não saia simplesmente da pista clicando em ESC sem ter certeza que seu carro está em um local que não atrapalhe os demais pilotos. Escolha um local seguro e estacione seu carro, para após dar ESC. Esta conduta evita que o carro do piloto que sai da pista sem estacionar fique congelado no meio da mesma por alguns segundos, enquanto outros carros estão passando, podendo ocasionar algum acidente;

Após sair da pista, evite ao máximo deixar o servidor. De preferência, espere que a corrida termine. Além de você evitar que sua saída cause algum LAG no servidor, você terá o *replay* completo da corrida. Nos casos de provas de 2 baterias aguarde o termino da 1ª. Bateria.

- Salvar Replay:

Se você configurou o jogo para salvar o *replay* ao término de cada corrida, é importante que você vá à sessão de *replays* do jogo e renomeie o arquivo com o nome da pista. Caso contrário, na próxima vez que você jogar nesta pista e sair dela, o jogo irá sobrescrever o replay anterior, fazendo com que se perca o replay da corrida desejada, isto somente acontece em alguns simuladores já em outros os replays são salvos com diferenças de nomes, mas mesmo assim existem limites e você se não renomea-lo poderá perde-lo de qualquer forma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Gostaríamos de lembrar que este Manual não tem como objetivo criticar ou punir, mas sim orientar, esclarecer e principalmente ajudar todos que queiram participar na rFactor Brasil.

O objetivo final de todos nós é o de fazer amigos. Sendo assim, sua parcela de responsabilidade é muito importante para o bom andamento desta Liga. Seguindo estas dicas, com certeza nós vamos desfrutar deste objetivo com maior prazer.

Uma boa Liga não se faz somente com organização, mas sim com bons pilotos, que são os responsáveis diretos pelo que acontece dentro da pista. Nos vemos lá!!!

REGRAS DE INFRAÇÕES

Aqui você encontrará as regras básicas e padrões para todas as competições realizadas pela rFactor Brasil independente do simulador utilizado.

Estas regras visam delimitar os demais participantes em seu próprio benefício, pois está em jogo o seu divertimento, assim sendo a Diretoria da rFactor Brasil se vê na obrigação de coibir possíveis abusos que venham a ser cometidos nas competições.

De forma alguma serão toleradas atitudes de qualquer espécie de agressividade para com os demais participantes e nestes casos a Diretoria tem total autonomia para a qualquer momento expulsar se necessário for qualquer participante da liga.

O respeito entre os participantes e a regra básica e se todos a seguirem tiraremos proveito, garantindo assim o nosso divertimento.

As regras de penalizações da liga foram divididas em 3 grupos, ou seja, níveis de gravidade como chamamos e estas incidirão no desconto de pontos do participante de acordo com a gravidade.

Estas regras não foram feitas para prejudicar ninguém e sim para serem cumpridas e todo o piloto ao aceitar a sua participação na liga estará de acordo ficando obrigado a cumpri-las.

Em nenhuma hipótese a Diretoria pode ser responsabilizada por uma penalização a um participante, pois quem não quer ser punido não deve descumprir as regras.

As avaliações destas possíveis penalizações são feitas com critérios e levando-se em consideração diversos fatores e jamais serão feitas de cunho pessoal.

1 - INFRAÇÕES DE NÍVEL VERDE

Gera Perda do equivalente a 20% dos pontos do 1º colocado na categoria.

1.1 - Após erro, retornar à pista atrapalhando oponente;

Descrição: Se um piloto cometer algum erro e sair da pista e ao retornar dificultar a ultrapassagem do seu oponente ou ainda cruzar a pista na frente do seu oponente o atrapalhando. Também serão considerados os casos de retorno a pista involuntário que se caracteriza no momento em que um piloto sai da pista perdendo o controle do veículo e este volta a pista sem controle atrapalhando um oponente.

1.2 - Atrapalhar disputa de posição de retardatários;

Descrição: Quando um Piloto estando sozinho e não disputando posição atrapalhar qualquer disputa de posição entre outros pilotos.

1.3 - Atrapalhar ultrapassagem sendo retardatário;

Descrição: Quando um piloto é retardatário e não esta em disputa de posição dificultar a ultrapassagem do outro participante.

1.4 - Usar o Chat durante Classificação e Corrida.

Descrição: Proibido o uso do Chat durante a corrida oficial nos treinos classificatórios e corrida. Somente os Diretores de Prova podem utilizar o Chat nestes momentos. Poderá ser substituída por um **Stop/Go** aplicado in-game pelo Diretor de Prova.

1.5 - Fazer pré-aquecimento de Pneus e Freios;

Descrição: Não é permitido o pré-aquecimento de pneus e freios em volta de apresentação ou reconhecimento caso exista. Não serão mais permitidas freadas, zig-zag, arrancadas ou qualquer outro tipo de pilotagem que possa colocar em risco a segurança dos demais participantes da corrida. Poderá ser substituída por um **Stop/Go** aplicado in-game pelo Diretor de Prova.

1.6 - Forçar ultrapassagem em retardatário;

Descrição: Quando um Piloto força a ultrapassagem em um retardatário sem esperar o momento ideal, seja em curvas ou retas.

1.7 - Não respeitar a faixa de saída do Box;

Descrição: Ao sair do Box e entrar na linha de corrida antes do término da linha branca de saída. Poderá ser substituída por um **Stop/Go** aplicado in-game pelo Diretor de Prova.

1.8 - Nome do Piloto fora do padrão;

Descrição: Nome do piloto deve seguir a regra de nomes verdadeiros e o uso de dois nomes é obrigatório. Exemplos: Fulano de Tal deve ficar = Fulano Tal, jamais abrevie o Fulano (F. Tal), não junte os nomes nem coloque hífen entre eles. Deve ser usado exatamente como no modelo ou como enviado no e-mail no momento da inscrição, não use o nome em letras **MAIÚSCULAS**.

1.9 - Sair da Pista para os boxes com tecla ESC;

Descrição: Fica terminantemente proibido sair da pista para os Boxes uma vez que tenha sido iniciada a corrida.

1.10 - Deixar de enviar pintura para inclusão no carset.

É obrigação do piloto inscrito na liga, enviar para a diretoria a(s) pintura(s) da(s) categoria(s) em que vai participar, em tempo hábil para que possa ser incluída no respectivo carset. Salvo casos em que a direção anunciar que não haverá carset.

1.11 - Não usar limitador nos boxes;

Descrição: Deixar o limitador de giros desligado e passar nos boxes com velocidade superior a permitida. Poderá ser substituída por um **Stop/Go** aplicado in-game pelo Diretor de Prova.

1.12 - Bater em outro piloto dentro do Pit Lane;

Descrição: No momento da abertura dos boxes para as sessões de Qualificação, Warmup e Race, qualquer batida dentro dos boxes, quando os pilotos estarão saindo de seus respectivos boxes e ficando aguardando a liberação da pista, será incluída nesta regra. Poderá ser substituída por um **Stop/Go** aplicado in-game pelo Diretor de Prova.

2 - INFRAÇÕES DE NÍVEL AMARELO

Gera Perda do equivalente a 40% dos pontos do 1º colocado na categoria.

2.1 - Após erro, retornar à pista causando acidente de oponente;

Descrição: Se um piloto cometer algum erro e sair da pista, ao retornar a pista acaba batendo no mesmo, ou ainda, se cruzar à pista na frente do seu oponente o fazendo bater.

Também serão considerados os casos de retorno à pista involuntário que se caracteriza no momento em que um piloto sai da pista perdendo o controle do veículo e este volta à pista sem controle batendo ou fazendo bater seu oponente.

2.2 - Bater em outro piloto estando ou não em disputa de posição;

Descrição: Bater no carro de outro participante prejudicando ou não sua colocação, estando ou não em disputa de posição.

2.3 - Levar Vantagem cortando a pista;

Descrição: Toda e qualquer tentativa de reduzir o percurso da pista para levar vantagem sobre seus oponentes. Existem pistas que proporcionam passagem por fora do traçado reduzindo-se assim o tempo de volta, nesses casos poderá ser aplicada uma penalização ao piloto que usar deste artifício para levar vantagem sobre os demais.

Como se caracteriza:

Passando-se sistematicamente no mesmo ponto volta a volta ou por apenas algumas voltas seguidas. É do conhecimento de todos que erros de pilotagem acontecem e passagens feitas por este motivo não serão consideradas. As duas rodas de dentro devem estar na pista(asfalto) a todo o momento e não mais que meio carro fora da pista.

2.4 - Errar na volta de apresentação ou reconhecimento;

Descrição: Cometer erro na volta de apresentação (rodar, tocar em outro carro, sair da pista, etc.). Esta penalização só se aplica em corridas com esta configuração.

2.5 - Trocar de faixa de direção mais de uma vez;

Descrição: Só será permitida uma única trocar de faixa em disputas de posição, se um piloto der o lado de fora (ou vice-versa) não mais poderá retornar a faixa de dentro (ou vice-versa) até que ambos contornem a próxima curva. Este procedimento se reinicia a cada reta.

2.6 - Direção perigosa ou precipitada;

Descrição: Quando um piloto andar de forma agressiva demais, forçando ultrapassagens, espremendo seus adversários, fazendo manobras arriscadas, tocar varias vezes nos adversários, se atirar em entradas de curvas de forma a assustar o adversário e todo e qualquer comportamento que tire o direito dos demais participantes.

2.7 - Comunicação imprópria com oponente;

Descrição: Envio de mensagem ofensiva de forma escrita ou verbal para com outro piloto em qualquer momento da corrida.

2.8 - Ganhar posição ilegalmente;

Descrição: Usar do artifício de dar um "TÓTÓ" ou leve toque para ganhar posição. Esta infração só ficará caracterizada caso o Piloto infrator ganhe a posição e não a devolva, mesmo no caso de toque involuntário. Esta devolução de posição não necessariamente precisa ser feita no mesmo instante, o piloto terá 2 voltas para fazê-lo.

2.9 - Deixar de participar do briefing;

Descrição: O piloto que não se fizer presente durante o briefing. No briefing serão passados aos pilotos procedimentos pertinentes à etapa que esta sendo realizada, e é importantíssima a presença de todos.

3 - INFRAÇÕES DE NÍVEL VERMELHO

Gera Perda do equivalente a 60% dos pontos do 1º colocado na categoria.

3.1 - Conduta antiesportiva;

Descrição: Conduta antiesportiva para com outro participante, por meio de agressões verbais, seja por meio de chat ou voz, bem como, qualquer incidente que caracterize uma conduta de má-fé do piloto.

Quaisquer atos cometidos propositalmente sejam eles batidas, fechadas, etc. contra outros participantes também serão considerados agressões.

3.2 - Líder fora do limite de 75 km/h a 85 km/h na largada;

Descrição: A velocidade mínima que qualquer líder deve impor na reta no momento da largada é de 75 à 85Km/h. Qualquer tentativa de levar vantagem sobre os demais no momento da largada.

3.3 - Queima de largada;

Descrição: No momento da largada o competidor que mudar o seu posicionamento antes do *Green Flag*, para tentar levar vantagem sobre seus oponentes. Será considerado queima de largada. O procedimento correto é formar duas filas indianas. Em hipótese alguma, podem ser formadas outras filas. Além disso serão também consideradas, largadas feitas em velocidade maior que os demais, fazendo assim diversas ultrapassagens antes da linha de largada. Penalidade somente válida para largadas lançadas ou em movimento.

3.4 - Dar ESC durante volta de apresentação.

Quando o piloto posiciona o seu carro no grid para a volta de apresentação - e durante todo o percurso desta volta - o mesmo não poderá dar ESC para voltar aos boxes, bem como entrar no Pit antes de largar. O piloto só poderá entrar nos boxes após cruzar a linha de chegada, depois de receber a bandeira verde (green flag). Ou seja, é obrigatório que o piloto largue junto com seus oponentes, abrindo a 1ª volta.

3.5 - Ocasional acidente estando a prova em bandeira amarela.

Quando a prova estiver em bandeira amarela, por motivo de acidente, e este provocar algum acidente, ou se envolver em tal será aplicada esta regra.

3.6 - Permanecer na pista com o carro danificado.

Se está com o seu carro danificado (ex.: uma asa perdida), volte para os boxes fora da linha normal de corrida. Você tem 2(duas) voltas para entrar no box para efetuar o reparo. Se alguém se aproximar desacelere e facilite a ultrapassagem. Não lute por posições com o carro desequilibrado. Se o piloto completar a 3 volta como carro danificado e for notificado via chat privado pelo diretor de prova, o mesmo poderá ser **ejetado do servidor**. Caso tenha perdido alguma parte do carro por algum acidente, deve ir imediatamente para Box, em algumas categorias, como a SuperClio, onde a tampa traseira cai com facilidade, indo para Box, estará comprovando a ciência da regra, e poderá ser abonado da penalização.

3.7 - Ficar parado na pista provocando bandeira amarela.

Caso não tenha condições de levar o carro até o final da prova e em alguns casos de acidente, não deve ficar parado na pista em nenhum ponto provocando bandeira amarela. Se o piloto for notificado via chat privado pelo diretor de prova, e o mesmo não responda ou leve o carro até o Box, poderá ser ejetado do servidor.

4 - INFRAÇÕES GRAVISSIMAS

Gera Perda do equivalente a 100% dos pontos do 1º colocado na categoria + perda qually na próxima prova.

4.1 - Ocasional acidente na primeira volta.

Durante toda a primeira volta o piloto que se envolver ou provocar algum acidente que envolver ele e mais 2 pilotos ou mais, será enquadrado nesta regra, que vale para a largada tanto parada quanto à em movimento.

4.2 - Usar ajudas não permitidas.

Em categorias que as ajudas não são permitidas, se o piloto habilitar alguma tanto em treino classificatório ou em race.

4.3 - Cortar / Atalhar no Treino Classificatório.

Descrição: Toda e qualquer tentativa de reduzir o percurso da pista para levar vantagem sobre seus oponentes. Existem pistas que proporcionam passagem por fora do traçado reduzindo-se assim o tempo de volta.

Se for constatado que o piloto usou este artifício para ganhar tempo no treino classificatório será penalizado. As duas rodas de dentro devem estar na pista(asfalto) a todo o momento e não mais que meio carro fora da pista.

OBSERVAÇÕES GERAIS

O acúmulo dos pontos será referente a pontuação máxima do primeiro colocado de cada categoria, sendo ela em porcentagem a premiação máxima do 1º.

- Acúmulo de 150% (por cento do 1º) = sem classificar (larga no fim do grid);
- Acúmulo de 200% (por cento do 1º) = sem classifica (larga no fim do grid + drive-thru);
- Acúmulo de 300% (por cento do 1º) = suspenso de uma prova;
- Acúmulo de 500% (por cento do 1º) = retirado da competição *

* Neste caso, o piloto irá automaticamente para a lista de espera da sua categoria. Quando outro trimestre começar, ele poderá ingressar novamente em sua categoria, na última divisão existente, após aprovação em teste a ser aplicado pela diretoria. Cabe aqui ressaltar que a reincidência desta penalidade significará que o Piloto em questão ficará com sua participação vetada por um prazo mínimo de 1 ano.

Os pontos de penalidades são cumulativos em todas as etapas.

Os casos omissos deste regulamento serão avaliados pela diretoria.

Novas penalizações poderão ser implementadas a qualquer momento pela Diretoria quando necessário.

OUTRAS INFRAÇÕES

- Carro "bugado": (dependendo do simulador, mas serve para casos onde o veículo utilizado leve vantagem sobre os demais)

O Diretor de Prova solicitará ao piloto que se reconecte ao servidor. Se ao retornar, o problema persistir, o Diretor de Prova solicitará que o piloto saia do evento. Caso o piloto insista em permanecer com o problema citado, o Diretor de Prova desconectará o piloto do servidor. Neste caso, este piloto será punido ainda com a suspensão da próxima corrida.

- Problemas de conexão:

O Diretor de Prova solicitará que o piloto saia do servidor e tente reajustar a sua conexão, este procedimento poderá ser feito no máximo por 3 vezes. Após as 3 vezes será solicitado que o mesmo se retire do servidor. Quaisquer problemas de conexão que venha a surgir no decorrer da prova o Diretor de Prova não poderá intervir.

- Faltas:

Somente será permitida uma falta e esta terá de ser justificada. No caso do não cumprimento desta regra o Piloto inscrito estará automaticamente desclassificado da categoria (indo para a lista de espera). O prazo máximo para enviar justificativa é de 48 (quarenta e oito horas) após o término da corrida em questão. A justificativa deve ser escrita como resposta ao e-mail de convite enviado a todos os pilotos participantes das categorias, não é aceito justificativa por outro meio.

- Volta de Reconhecimento:

Todos os pilotos deverão deixar os boxes para completar a volta de reconhecimento e alinhar ao grid de largada. Não será permitido ao piloto parar o carro em nenhum local da pista que não o grid de largada, passível de punição esta sendo: 2 Stop/Go de 20 segundos cada, aplicado pelo diretor de prova.

Aquele piloto que por algum motivo perder a saída de boxe para alinhar ao grid devera fazer sua largada dos boxes, mas somente depois que o mesmo for liberado pelo semáforo. Cuidado, pois saindo com o semáforo em vermelho será Desclassificado (DQ) aplicado automaticamente pelo próprio jogo.

- Parque Fechado (Parc Ferme):

Em categorias onde houver esta configuração, todos os pilotos serão obrigados a marcar tempo na sessão de classificação. Aquele piloto que não marcar tempo na sessão de classificação deverá largar dos boxes, passível de punição esta sendo: 2 Stop/Go de 60 segundos cada, aplicado pelo diretor de prova.

- Regra do TÓTÓ

Seja paciente. Se você der um Tótó(bater) no carro da frente e o piloto rodar ou sair da pista você é obrigado a pagar um drive-thru. Se você não pagar a punição uma volta será adicionada ao seu resultado final. Se você não pagar a penalização e o piloto prejudicado lhe protestar, ou em caso de a direção da liga analisar a corrida e constatar esta regra, será usado o item 2.8 deste livro de regras multiplicado por dois(x2).

- Análise das primeiras Voltas

A direção da liga se reserva o direito de analisar a primeira volta completa, bem como todas as voltas de todas as corridas caso assim ache necessário. Para a primeira volta poderá ser aplicada qualquer regra na verificação dos incidentes, estes podendo ser toques onde as Regra do TOTO se enquadre, ou qualquer outra regra. As demais voltas, como também classificação e treinos livres, apenas sob protesto de algum piloto que se sentir prejudicado.

APLICAÇÃO E DIVULGAÇÃO DAS INFRAÇÕES

Os pilotos que se sentirem prejudicados em razão de alguma conduta adotada por um outro piloto, poderão encaminhar uma notificação de infração para a Direção, conforme as regras a seguir:

- A Notificação de Infração somente pode ser enviada pelo piloto que se sentiu diretamente prejudicado com a situação (envolvido);
- O e-mail de Notificação de Infração pode conter mais de uma situação contra mais de um piloto;
- A Notificação de Infração somente pode ser enviada à Direção da rFactor Brasil, pelo canal exclusivo = [Site do Sistema da Liga \ item Protesto](#), 24 (vinte e quatro) horas após a primeira hora do dia seguinte ao início da corrida (prazo inicial de envio);
- O prazo máximo para envio da notificação de infração é de 48 (quarenta e oito) horas, a contar do início do prazo de envio;
- Caso o piloto perca o prazo ou envie o protesto antes do prazo estipulado, o mesmo fica proibido de enviar novamente, e caso re-envie este será automaticamente anulado.
- A análise deve ser feita com base no replay oficial da corrida, disponibilizado do site da rFactor Brasil no dia seguinte à corrida (sessão calendário);
- O piloto notificado por algum recurso enviado será intimado por e-mail para, se assim quiser, apresentar contestação/defesa no prazo de até 48 (quarenta e oito) horas; se dentro deste prazo o piloto não apresentar contestação/defesa serão considerados como verdadeiros os fatos a si imputados, salvo quando ficar apurada a má-fé do piloto notificante;
- Uma vez enviado o e-mail de intimação de ingresso da notificação, o prazo de contestação/defesa fluirá independentemente de comprovação de recebimento do mesmo;
- O envio de contestação/defesa fora do prazo estabelecido será intempestivo, ou seja, considerar-se-á inexistente;
- O protocolo de recebimento da contestação/defesa será o constante no e-mail recebido pela Direção;
- A Direção tem até 48 (quarenta e oito horas) após o término do prazo de contestação para divulgar a decisão;
- Da decisão da Direção da rFactor Brasil não cabe qualquer espécie de recurso;
- A decisão será enviada, por e-mail, exclusivamente aos pilotos envolvidos;
- Fica expressamente proibida a discussão pública (nos fóruns da Liga) sobre acidentes ocorridos em corridas, independentemente de terem sido enviados à apreciação da Direção da rFactor Brasil;

Uso com a autorização da GTRBrasil & VVROnline & rFBrasil.