



Regulamento Temporada 2010/1

Regulamento Técnico

Requisitos

- PC com configuração mínima de 1.5Ghz, 512mb de RAM e 256mb de vídeo,
- Conexão mínima de 300k, seja CABLE ou ADSL,
- Rfactor, MOD e circuitos instalados e em funcionamento,
- Limite de ping: abaixo de 400, medido dentro dos servidores F1BC,
- TeamSpeak instalado e o uso do mesmo para comunicação nos Briefings,

O F1BC não se responsabiliza por qualquer mau funcionamento de uma destas partes de requisitos para participação no campeonato. Caso um jogador tenha problemas no PC, conexão, no jogo ou mesmo no TS, não podemos garantir que o mesmo desfrute da organização e do nível de qualidade do F1BC, bem como não poderá alegar mau funcionamento de uma destas partes para apelar em casos de resultados.

Formato de disputa

Categorias Formula, Turismo e Truck: 30 minutos de Briefing, 10 minutos de Classificação (limite de cinco voltas totais), 5 minutos de Warmup, e 50 minutos de Corrida, sem interrupções nem entradas de Safety Car.

Categorias Indy: 30 minutos de Briefing, 10 minutos de Classificação (limite de cinco voltas totais), 5 minutos de Warmup, e 60 minutos de Corrida, com regras completas de bandeiras amarelas e entradas de Safety Car.

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 de mais de 30 minutos, esta será adiada.

SuperLicenças F1BC

Cada categoria recebe pilotos de uma ou mais licenças. Confira na tabela abaixo esta distribuição e programe-se para participar dos campeonatos que sua licença permite. Note que algumas categorias são liberadas a todos os níveis:

SuperLicença A	SuperLicença AB	SuperLicença B	SuperLicença C
Formula Pro	Formula Pro	Formula Light	Formula Junior
Formula Classic	Formula Light	Formula Classic	Formula Classic
Turismo Pro	Formula Classic	Turismo Light	Turismo Junior
Turismo Classic	Turismo Pro	Turismo Classic	Turismo Classic
Indy Pro	Turismo Light	Indy Light	Indy Light
Stock	Turismo Classic	Truck	Truck
Truck	Indy Pro		
	Indy Light		
	Stock		
	Truck		

Sessões

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 da pista durante este período.

Classificação: Duração de 10 minutos, e limite de cinco voltas. Isso significa: uma volta de saída dos boxes, três cronometradas e uma de retorno aos boxes. Caso exceda este limite, o simulador o obrigará a largar na última posição. A classificação é particular, e os carros não se cruzam na pista. Siga as regras de saída do pitlane com box aberto. É proibido dar cavalos-de-pau para aquecimento dos pneus. Caso haja algum problema considerado extremo pelo diretor de prova nesta sessão, esta pode sofrer mudanças.

Parque fechado - apenas para as categorias Formula: Os pilotos definem seu acerto do carro e quantidade de combustível utilizado na corrida já na classificação. Assim que o piloto deixar a área dos boxes, o acerto é travado para que não haja alteração para a corrida, de modo que o combustível que restar ao final da sua classificação será o mesmo com que você irá largar. Portanto, defina a estratégia antes da classificação!

Warmup: Cinco minutos de duração entre a Classificação e a Corrida, para que os pilotos façam seus últimos preparativos. Sessão liberada para chat e comunicação.

Largada estática (grid): Não haverá largada teste ou relargada, exceto por problemas 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 puní-lo com um Stop And Go.

Largada em movimento (lançada): Não haverá largada teste ou relargada, exceto por problemas e sob ordem do comissário de prova. O Safety Car sairá puxando a fila, e retornará na mesma volta aos boxes. É proibido fazer zigue-zague ou arrancadas para aquecimento de pneus. Mantenha uma velocidade próxima à do Safety Car e respeite sua posição no grid. Caso rode nesta volta, dirija-se ao fim da fila e largue na última posição. Os pilotos deverão acelerar apenas quando for dado o sinal de bandeira verde. Não ultrapasse adversários antes da linha de partida/chegada.

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.

Configurações Gerais

Válido para todas as categorias

RC Rank Type: Nenhum
RC Minimum: Nenhum
RC Maximum: Nenhum
Falhas mecânicas: Normal
Setup Fixo: NÃO
Horário início: 3:00 PM
Tempo de corrida: Normal
Tipo da duração: Tempo
Voltas da corrida: N/A
Upgrade fixo: NÃO

Dificuldades

Válido para todas as categorias

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

Configurações Específicas

Categorias Formula

Bandeiras: Somente Preta
Largada: Grid estático
Tempo de corrida: 50min
Consumo combustível: 2x
Consumo pneus: 2x
Danos no carro: 60%

Categorias Turismo

Bandeiras: Somente Preta
Largada: Grid estático
Tempo de corrida: 50min
Consumo combustível: 2x
Consumo pneus: 2x
Danos no carro: 60%

Categorias Indy

Bandeiras: Somente Preta
Bandeiras oval: Completo
Largada: Em movimento
Tempo de corrida: 60min
Consumo combustível: 1x
Consumo pneus: 1x
Danos no carro: 30%

Pontuação

Válido para todas as categorias: Os 15 primeiros em cada etapa marcam pontos, desde que tenham completado pelo menos 75% das voltas totais disputadas. Há bônus para pole-position e volta mais rápida:

1º colocado = 50 pontos
2º colocado = 42 pontos
3º colocado = 35 pontos
4º colocado = 29 pontos
5º colocado = 24 pontos
6º colocado = 20 pontos
7º colocado = 16 pontos
8º colocado = 13 pontos
9º colocado = 10 pontos
10º colocado = 8 pontos

11º colocado = 6 pontos
12º colocado = 5 pontos
13º colocado = 4 pontos
14º colocado = 3 pontos
15º colocado = 2 pontos

Pole-position: +1 ponto de bônus
Volta mais rápida: +1 ponto de bônus

Lastro

Válido para categorias Turismo: Os 10 primeiros colocados na etapa receberão, na corrida seguinte e nas demais, uma quantidade de peso extra no carro, deixando o próprio um pouco mais lento. Os valores são proporcionais à posição de chegada, e a adição de peso é cumulativa durante as etapas deste campeonato. O limite de peso, porém, é de 255kg:

1º colocado +50kg
2º colocado +45kg
3º colocado +40kg
4º colocado +35kg
5º colocado +30kg

6º colocado +25kg
7º colocado +20kg
8º colocado +15kg
9º colocado +10kg
10º colocado +5kg

Regulamento Esportivo

A) Infrações Brandas

Punição de +5 segundos no tempo final de corrida. Estas punições não se acumulam em caso de abandono do piloto.

- 1) Cut track (corte de pista). Consiste em manter pelo menos duas rodas dentro da pista ou zebra. Caso exceda 5 Cut Tracks na corrida, será desclassificado.
- 2) Cruzar a linha que delimita área de saída dos boxes.
- 3) Toque fazendo o adversário perder posição ou perder até cinco segundos, de acordo com interpretação dos diretores de prova.
- 4) Utilizar faróis/buzina para reclamar ou importunar adversários durante a corrida.

B) Infrações Médias

Punição de +15 segundos no tempo final de corrida. Caso o piloto abandone, cumprirá a punição em segundos na próxima prova que completar.

- 1) Entrada/saída irregular dos boxes em circuitos ovais. Consiste em respeitar a indicação da direção de prova (briefing) sobre entrar/sair nos boxes pela reta oposta ou diretamente na área de entrada/saída.
- 2) Toque fazendo o adversário rodar na pista ou perder mais de 5 segundos, de acordo com interpretação dos diretores de prova.
- 3) Acelerar antes do sinal de bandeira verde em largada lançada. Para que todos os carros larguem em uma velocidade semelhante e com segurança.
- 4) Segurar o pelotão após bandeira verde em largada lançada. Assim como acelerar antes pode causar problemas, demorar a arrancar na largada pode ocasionar acidentes.
- 5) Ultrapassar carros antes da linha nas largadas lançadas. Máximo cuidado em relargadas, respeitando a indicação de ultrapassar apenas após a linha. Devolução de posição pode eliminar a penalização, de acordo com interpretação do diretor de prova.
- 6) Fazer zigue-zague ou arrancada na volta de apresentação. Na volta de apresentação é fundamental não fazer nenhum movimento brusco nem estar em velocidade fora dos padrões, por questões de segurança.
- 7) Retorno perigoso à pista sem causar toques ou danos. Caso rode ou saia da pista, retorne com segurança, na posição correta, aguardando os demais carros passarem e sem tirar o espaço destes.

C) Infrações Graves

Punição de +30 segundos no tempo final de corrida. Caso o piloto abandone, cumprirá a punição em segundos na próxima prova que completar.

- 1) Retorno perigoso à pista causando contato/toques em adversários sem danos, de acordo com interpretação dos diretores de prova. Caso rode ou saia da pista, retorne com segurança, na posição correta, aguardando os demais carros passarem e sem tirar o espaço destes.
- 2) Toque causando "apenas" capotagem do adversário. Lembrando que todos os campeonatos têm configuração para que os veículos virem de volta na posição correta, aumentando as chances de se completar uma prova.
- 3) Toque causando perda de asa dianteira ou danificando a suspensão dianteira do veículo do oponente. Punição correspondente a média de tempo que o adversário prejudicado leva para este reparo nos boxes.
- 4) 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 para ceder posição, de maneira segura.
- 5) 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, podendo ser considerado zigue-zague.
- 6) Brake test (freadas em momentos impróprios) ou parar o carro em locais inesperados. Os diretores de prova podem ainda enquadrar estas ações em outros itens, caso haja desdobramentos com incidentes.

D) Infrações Gravíssimas

Punição de +60 segundos no tempo final de corrida. Caso o piloto abandone, cumprirá a punição em segundos na próxima prova que completar. Esta punição automaticamente faz o piloto largar dos boxes na próxima corrida que participar.

- 1) Retorno perigoso à pista causando contato/toques em adversários com danos, de acordo com interpretação dos diretores de prova. Caso rode ou saia da pista, retorne com segurança, na posição correta, aguardando os demais carros passarem e sem tirar o espaço destes.
- 2) Toque causando perda de asa traseira ou danificando a suspensão traseira do veículo do oponente. Punição correspondente a média de tempo que o adversário prejudicado leva para este reparo nos boxes.
- 3) Permanecer mais de 3 voltas sem asa dianteira/traseira. Dirija-se aos boxes o mais rápido possível para reparar seu carro.

E) Infrações Extremas

Punição de desclassificação da corrida. Esta punição automaticamente faz o piloto largar dos boxes na próxima corrida que participar.

- 1) Causar acidente na volta de apresentação ou em bandeira amarela. Para assegurar o máximo de segurança possível, evite qualquer incidente nestes casos.
- 2) Ultrapassar carros ou retomar posições sob bandeira amarela. Não siga ao pé da letra as instruções da sinalização do simulador quando há bandeira amarela, quando indica qual piloto deve ficar à sua frente.
- 3) Bump draft, empurrar o adversário em ovas nas categorias Indy Pro e Light. Quesito de segurança que mantém a realidade, já que competições de monopostos não permitem esta técnica de empurrar o carro da frente para ganhar tempo.
- 4) Toque causando danos que obriguem o adversário a abandonar. Acidentes mais fortes causando perda de roda, quebra de motor ou tornando inguiável um carro.
- 5) Causar acidentes quando em posição de retardatário. Item utilizado para quando um retardatário influencia diretamente em um incidente que traga consequências a um piloto voltas à frente.
- 6) Evidência de manobra anti-desportiva. Os diretores de prova podem julgar um incidente como proposital ou fora dos padrões aceitáveis. Os diretores podem ainda considerar a potencialização desta punição para suspensão por uma etapa.

F) Infrações Externas

Punição de largar dos boxes na corrida seguinte. Estas punições são especiais para atitudes fora da pista ou fora de disputa.

- 1) Não comparecer no Briefing. A reunião dos pilotos deve ser levada a sério, pois é neste encontro que os diretores de prova reforçam todos os pedidos e instruções visando o bom andamento da prova.
- 2) 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 ou a prova. Apenas os diretores de prova podem utilizá-lo.
- 3) Utilizar locais públicos da internet para reclamações pós-corrida. Evite se desgastar com outros participantes e adversários. Faça seu protesto privadamente ao diretor de prova da categoria.
- 4) Aquecer pneus com cavalos-de-pau ou zerinhos na classificação. Mantenham a realidade do procedimento de classificação, evitando esta prática.
- 5) Ofender um adversário, seja qual for o meio utilizado. Evite atritos nos momentos difíceis, mantenha a calma e faça seu protesto aos diretores de prova, sem ofender adversários. Os diretores de prova podem ainda considerar a potencialização desta punição para suspensão por uma etapa.

G) Acúmulo de punições

O acúmulo de 60 segundos de punição em uma única prova obriga o piloto a largar dos boxes na corrida seguinte em que o mesmo participar.

O acúmulo de duas desclassificações em corridas causará uma suspensão por uma etapa, seguinte a da segunda desclassificação.

Protestos 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 punição, ou mesmo para explicar seu ponto de vista sobre determinado acontecimento na etapa.

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

Volta em que ocorreu o incidente:

Quais os pilotos envolvidos no incidente:

Sua opinião sobre o incidente:

A análise é sempre feita através do replay gravado pelo próprio servidor dedicado do F1BC, e nunca considerando os replays do próprio piloto, que podem conter distorções por sua conexão ou outros fatores. O download do replay pode ser feito através do link www.f1bc.com/download/replays

Gravação e publicação de vídeos para análise são proibidos. O F1BC reserva os direitos de imagem sobre suas corridas oficiais de campeonato. 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 ou não.

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.

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