

fnbc

**REGULAMENTO
GERAL**

Última atualização: 14 de janeiro de 2020.

Sumário

1. Introdução	4
1.1 F1 Brasil Clube	4
1.2 Comunicação	4
1.3. Documentos Oficiais.....	5
1.4 Inscrições.....	5
2. Responsabilidades.....	6
2.1. Código de Conduta	6
2.2. Equipamento e Conteúdo	6
2.3 Vistoria Técnica	7
3. Estrutura.....	8
3.1. Pilotos e Equipes	8
3.2. Lastros	9
3.3. Licenças	9
3.4. Calendários.....	9
3.5. Pontuação	9
4. Sessões e Procedimentos.....	10
4.1 Treinos Livres.....	10
4.2 Briefing	10
4.3. Limites da Pista.....	10
4.4 Classificação	11
4.5 Warmup.....	11
4.6. Largadas	11
4.7 Bandeiras Amarelas e Safety Car.....	12
4.8 Bandeiras Azuis	12
4.9 Boxes e Pit Stops	12
4.10 Segurança, Disputas e Ultrapassagens.....	13
4.11 Pós-Bandeirada	14
4.12 Resultado Final	14
4.13 Entrevistas	14
4.14 Interrupções e Problemas Técnicos	15

5. Configurações	16
5.1 Configurações Automobilista	16
5.2 Configurações iRacing.....	17
5.3 Configurações Automobilista 2.....	20
5.4 Configurações Assetto Corsa Competizione.....	21
6. Esportivo.....	22
6.1 Direção de Provas	22
6.2 Notificações em Direção Ativa.....	23
6.3 Notificações em Direção Passiva	23
6.4 Pontos nas Licenças	23
7. Penalizações.....	24
7.1 Tipos de Penalizações	24
7.2 Infrações em Limites da Pista	25
7.3 Infrações em Largadas	26
7.4 Infrações em Bandeiras Amarelas e Safety Car	26
7.5 Infrações em Bandeiras Azuis	26
7.6 Infrações em Boxes e Pit Stops.....	26
7.7 Infrações em Segurança, Disputas e Ultrapassagens	27
7.8 Infrações em Antidesportividade	28
7.9 Infrações em Vistoria Técnica e Determinações	28
7.10 Infrações em Conduta e Comunicação	29
7.11 Potencialização em Penalizações	29
7.12 Penalizações do Simulador	29
8. Diversos.....	30
8.1 Personalização dos Carros	30

1. Introdução

1.1 F1 Brasil Clube

1.1.1 Sobre: O F1 Brasil Clube foi fundado em 2006 para a realização de campeonatos e eventos de jogos online de corridas e esporte a motor em geral, buscando a simulação da realidade adaptada às particularidades virtuais exigidas para atingir o profissionalismo e organização necessários.

1.1.2 Missão: Proporcionar uma comunidade que ofereça diversão e desafios aos clientes, em um ambiente competitivo e respeitoso, com base em corridas virtuais.

1.1.3 Visão: Ser referência de excelência em serviços de campeonatos online com simuladores.

1.1.4 Valores: Nossa conduta deve refletir os mais altos padrões de ética. Nossa comunicação deve ser clara e precisa. Nosso relacionamento com clientes e colaboradores deve ser transparente e baseado na responsabilidade e confiança entre as partes.

1.2 Comunicação

1.2.1 Sede oficial: O F1 Brasil Clube está oficialmente no website <https://www.f1bc.com>.

1.2.2 Redes sociais: O F1 Brasil Clube possui os seguintes canais:

- Facebook: <https://www.facebook.com/f1brasilclube>
- Twitter: <https://www.twitter.com/f1brasilclube>
- Instagram: <https://www.instagram.com/f1brasilclube>
- YouTube: <https://www.youtube.com/f1bchallenge>
- Twitch: <https://www.twitch.com/f1bc>

1.2.3 Canais oficiais de comunicação: São considerados no F1 Brasil Clube:

- Formulários de contato do website <https://www.f1bc.com>
- E-mails enviados pelo domínio @f1bc.com
- Discord: <https://discord.gg/pyqpsyB>
- Grupo no Facebook: <https://www.facebook.com/groups/grupof1brasil/>
- Chat e áreas de comentários em nossas redes sociais e transmissões ao vivo
- Chat de texto e voz nos simuladores que possuem esta possibilidade

1.2.4 Canais não-oficiais de comunicação: Perfis pessoais em redes sociais e contatos telefônicos dos administradores do F1 Brasil Clube, bem como de pessoas envolvidas em qualquer forma na organização das competições, não são canais oficiais do F1 Brasil Clube, e quaisquer informações obtidas através destes canais não devem ser consideradas como informações oficiais do F1 Brasil Clube.

1.2.5 Responsabilidades de comunicação: O uso indevido dos canais de comunicação - oficiais e não-oficiais - pelos membros está sujeito às sanções previstas neste Regulamento. Não são permitidas postagens com ofensas direta ou indiretamente, pornografia, conteúdo que possa ser interpretado como intolerância racial, de gênero ou social, política ou religiosa, conteúdo relacionado à violência, links, fotos, vídeos de outras ligas ou publicidade em geral.

1.3 Documentos Oficiais

1.3.1 Documentos disponíveis: são documentos oficiais do F1 Brasil Clube:

- Este Regulamento Geral
- Termos e Condições: <https://www.f1bc.com/termos>

1.3.2 Aplicações: Todos os eventos e competições do F1 Brasil Clube estão submetidos aos documentos listados no item 1.3.1

1.3.3 Concordância com os termos: Ao confirmar a inscrição no campeonato ou evento, o piloto declara que leu e concorda com os termos descritos nestes documentos oficiais, não podendo ser usado o desconhecimento ou não concordância como justificativas para quaisquer assuntos.

1.3.4 Alterações no Regulamento: O F1 Brasil Clube 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.

1.3.5 Resultados oficiais: As matérias no website oficial do F1 Brasil Clube com resultados oficiais expõe penalizações e determinações aos pilotos, e é de responsabilidade do piloto se manter informado quanto a isso.

1.3.6 Propriedade: É proibida a cópia ou reprodução deste Regulamento e dos demais documentos listados no item 1.3.1 sem autorização prévia do F1 Brasil Clube.

1.3.7 Dúvidas: Quaisquer dúvidas quanto a interpretação dos documentos oficiais poderão ser sanadas por meio dos canais oficiais de comunicação do F1 Brasil Clube.

1.4 Inscrições

1.4.1 Inscrição: Feita através da loja oficial do F1 Brasil Clube, sendo concluída mediante o pagamento realizado.

1.4.2 Aprovação e retorno: O F1 Brasil Clube poderá aprovar ou declinar a inscrição no campeonato descrito, caso exista alguma inconsistência nos dados ou licenças do piloto.

2. Responsabilidades

2.1 Código de Conduta

- 2.1.1 Conceito:** O F1 Brasil Clube busca pelo ambiente saudável e esportivo e condiciona este item a todos os seus canais, oficiais e não oficiais em seus eventos, entendendo que o cumprimento deste código de conduta é essencial para o bem estar de todos os envolvidos.
- 2.1.2 Aceite prévio:** Qualquer infração sobre os subitens listados no item 2 pode resultar em exigências e ações unilaterais por parte do F1 Brasil Clube, sem nenhuma possibilidade de ressarcimento, descritas no item “Penalizações”.
- 2.1.3 Respeito entre os competidores:** 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.
- 2.1.4 Respeito ao F1BC:** Não causar, por palavras, ações ou escritos, danos à reputação do F1 Brasil Clube, de seus envolvidos da organização ou administração e, de modo mais geral, dos valores defendidos pelo F1 Brasil Clube. É proibido qualquer assédio aos envolvidos na organização do F1 Brasil Clube, seja físico, profissional ou moral, e quaisquer práticas prejudiciais à sua integridade física ou moral.

2.2 Equipamento e Conteúdo

- 2.2.1 Responsabilidades:** O participante é o único responsável por seu próprio equipamento, e pode ser responsabilizado e penalizado esportivamente caso uma falha em seu equipamento acarrete em uma infração prevista pelo Regulamento e, portanto, o participante não poderá alegar mau funcionamento para obter exceções.
- 2.2.2 Suporte técnico:** O F1 Brasil Clube não tem o dever de prestar suporte técnico ou solucionar problemas de equipamento dos participantes, embora seja proativo. A Direção de Provas não tem a possibilidade de dar suporte durante os eventos, portanto é recomendável verificar todos os equipamentos e conteúdo com antecedência.
- 2.2.3 Ausências por problemas diversos:** O mau funcionamento do equipamento ou falta de recursos básicos como energia elétrica e internet não justifica a falta em uma etapa e não pode ser usado como justificativa para obter qualquer exceção ao regulamento.
- 2.2.4 Atrasos por problemas diversos:** As atividades não serão interrompidas nem adiadas em caso de queda de qualquer participante durante qualquer sessão.
- 2.2.5 Conteúdos oficiais dos simuladores:** O participante deve obrigatoriamente ser assinante e/ou adquirir o simulador/game utilizado no campeonato. Da mesma forma, a aquisição de conteúdo adicional do simulador é de responsabilidade exclusiva do participante.
- 2.2.6 Conteúdos extras dos simuladores:** Caso o F1 Brasil Clube utilize conteúdo não original em um simulador, será disponibilizado para download através do website oficial do F1 Brasil Clube na seção <https://www.f1bc.com/downloads>
- 2.2.7 Nomes:** Necessário utilizar seu nome corretamente igual ao cadastrado no website do F1 Brasil Clube, com 1 Nome e 1 Sobrenome, tanto no Discord quanto dentro do jogo/simulador, para que o F1 Brasil Clube possa identificar e realizar o monitoramento corretamente, garantindo que possa desfrutar dos serviços de forma completa.

2.3 Vistoria Técnica

- 2.3.1 Conceito:** Os subitens listados neste item são obrigatórios e passam por uma vistoria da Direção de Provas. Caso um piloto seja reprovado em qualquer um destes itens, estará sujeito a sanções de acordo com o item “Penalizações”.
- 2.3.2 Segurança na pista:** O carro deve apresentar estabilidade e segurança na pista, sem reações de flutuar, piscar ou transpor outros veículos. A Direção de Provas poderá impor a saída do participante a qualquer momento em que esta condição possa prejudicar o andamento do evento. Para o iRacing é estipulado limite de Quality de 97.
- 2.3.3 Data Acquisition Plugin [Automobilista]:** Os pilotos devem utilizar o Data Acquisition Plugin para captação de telemetria completa da Classificação e Corrida. O tutorial para instalação e envio está em www.f1bc.com/category/tutoriais.
- 2.3.4 Requisição de envio:** Os 5 primeiros colocados ao final da prova devem enviar para o F1BC ao final do evento os logs gerados pelo plugin. A Direção de Provas também pode solicitar aleatoriamente que qualquer piloto fora dos 5 primeiros lugares faça este envio.
- 2.3.5 Método de envio:** Deve ser feito através do formulário www.f1bc.com/telemetria, no mesmo dia em que a etapa foi realizada para o envio, sendo até às 21:59 para categorias iniciadas às 20:00, e até às 23:59 em categorias iniciadas às 22:00.
- 2.3.6 Composição dos arquivos:** Selecione o Arquivo extensão .LD de Classificação e o .LD de Corrida, que estarão salvos com data de criação iguais aos horários em que estas sessões se encerraram (quando você deu ESC para voltar aos boxes), e compacte em formato .ZIP.
- 2.3.7 Análise de dados:** O F1 Brasil Clube manterá o sigilo sobre os dados coletados, e analisará de forma geral as telemetrias. Será considerado fora das conformidades técnicas os dados claramente destoantes dos padrões de cada carro, como o consumo de combustível, desgaste de pneus, temperaturas e outros, além dos envios fora do prazo ou do formato pré-estabelecido, ou com arquivos não condizentes com o evento realizado.

3. Estrutura

3.1 Pilotos e Equipes

- 3.1.1 Período de Inscrições:** São aceitas inscrições desde a abertura das mesmas até a quarta rodada dos campeonatos. Não são aceitos novos pilotos a partir da 5ª rodada.
- 3.1.2 Pilotos por time:** Há um limite de 3 pilotos por time, e todos estes somam pontos para a classificação por times.
- 3.1.3 Times por equipe:** Uma equipe pode formar até 2 times para que estes possam disputar o título por times, de forma independente entre si. Caso tenha uma demanda maior do que 2 times de 3 pilotos, poderá inscrever outros times com nomes e pinturas diferentes.
- 3.1.4 Equipes por piloto em um campeonato:** Um piloto só poderá defender uma única equipe durante um campeonato, não podendo mudar de equipe, e apenas transitar entre *Independente* e uma equipe uma única vez.
- 3.1.5 Equipes/Times por piloto em uma temporada:** Um piloto pode representar mais de uma equipe/time na temporada, sendo apenas uma em cada campeonato.
- 3.1.6 Saída de piloto de um time:** Um piloto pode se retirar de um time a qualquer momento devendo informar oficialmente em www.f1bc.com/times. O piloto deverá terminar o campeonato como *Independente*.
- 3.1.7 Desistência do campeonato:** Caso um piloto informe ao F1BC sua desistência em um campeonato, através de www.f1bc.com/times, terá sua participação neste campeonato considerada encerrada, não podendo mais participar.
- 3.1.8 Entrada de piloto em um time:** Uma vaga disponível em um time, seja desde o início do campeonato, ou deixada por um piloto que saiu do time e se tornou *Independente*, ou por um piloto oficialmente desistente, poderá ser preenchida pela entrada de um novo piloto que faça o procedimento completo de inscrição. Ele passa a somar pontos normalmente pelo time. Não são consideradas como substituições, e sim novas entradas.
- 3.1.9 Carros por equipe, time e piloto:** Pilotos de um mesmo time devem utilizar o mesmo modelo de carro em um campeonato, e não podem trocar por outro modelo até o final do campeonato.
- 3.1.10 Precisão da informação:** Estas formações de trios devem ser informadas pelas equipes ao F1BC através de www.f1bc.com/times até a mesma data limite de entrega de carsets, e a ausência desta informação não pode ser usada para alterações posteriores.

3.2 Lastros

- 3.2.1 Definição:** Nos campeonatos com esta característica, os pilotos ganham peso adicional em seus carros, não cumulativo, para a etapa seguinte equivalente a sua posição no campeonato, sem considerar critérios de desempate, exceto nas etapas inicial e final do campeonato, onde não haverá lastro.

Sistema A			Sistema B		
1º = 60kg	3º = 40kg	5º = 20kg	1º = 30kg	3º = 20kg	5º = 10kg
2º = 50kg	4º = 30kg	6º = 10kg	2º = 25kg	4º = 15kg	6º = 05kg

3.3 Licenças

3.3.1 Definição: Cada piloto possui uma licença, de acordo com suas estatísticas e com a fórmula determinada através do link: www.f1bc.com/licencas. São licenças Platinum (P), Gold (G), Silver (S) e Bronze (B). Os campeonatos são permitidos a pilotos das seguintes licenças:

Copa Rookie: B	Indy Series: P G S
Copa Superclio: S B	Indy Series: G S B
Copa Marcas: G S B	Nascar Series: P G S B
Copa Stock: G S B	RUF Series: P G S B
Copa Porsche: G S B	Virtual Sprint Race: P G S B
GT3 Competizione: P G S B	Virtual Mini: G S B

3.4 Calendário

3.4.1 Localização: O calendário oficial está disponível em www.f1bc.com/calendario, contendo datas, horários, categorias e circuitos. Para observar qual o traçado do circuito utilizado e qual ambiente (diurno/noturno), basta clicar sobre a etapa para exibir estes detalhes.

3.5 Pontuação

3.5.1 Pontuação Road: Os 15 primeiros colocados ao final da prova marcam pontos, desde que tenham completado pelo menos 50% do número de voltas totais da prova (arredondado para cima), sem receber penalizações de Desclassificação ou Last Position.

1° = 25	4° = 13	7° = 9	10° = 6	13° = 3
2° = 20	5° = 11	8° = 8	11° = 5	14° = 2
3° = 16	6° = 10	9° = 7	12° = 4	15° = 1

3.5.2 Pontuação Oval: Todos os pilotos que largarem para a corrida marcam pontos. Pilotos que registraram volta de Classificação mas não largaram marcam pontos, ficando colocados após o último entre os que largaram. Pilotos desclassificados não recebem pontos.

*** Última etapa vale o dobro de pontos em todas as posições**

1° = 50	7° = 26	13° = 17	19° = 11	25° = 5	31° = 5
2° = 40	8° = 24	14° = 16	20° = 10	26° = 5	32° = 5
3° = 35	9° = 22	15° = 15	21° = 9	27° = 5	33° = 5
4° = 32	10° = 20	16° = 14	22° = 8	28° = 5	
5° = 30	11° = 19	17° = 13	23° = 7	29° = 5	
6° = 28	12° = 18	18° = 12	24° = 6	30° = 5	

3.5.3 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, os critérios seguintes são: menor quantidade de desclassificações, faltas, pontos na licença. Os últimos critérios são a posição final da última corrida, penúltima, antepenúltima, e assim por diante.

4. Sessões e Procedimentos

4.1 Treinos Livres

- 4.1.1 Servidores:** Nos simuladores Automobilista, Assetto Corsa e rFactor2 os servidores de treinos são disponibilizados pelo F1 Brasil Clube 24h por dia, atualizando o circuito da etapa de acordo com seu cronograma e possibilidades, com a senha “clube”. Já no simulador iRacing o período de Treinos Livres é dado no servidor da etapa oficial, nos horários descritos no item “Configurações”.
- 4.1.2 Chat:** Permitido o uso de chat, seja por texto ou voz, nos simuladores para interatividade com outros participantes durante os Treinos Livres, seguindo o item 2.1 “Código de Conduta”.

4.2 Briefing

- 4.2.1 Conceito:** Reunião entre Direção de Provas e pilotos inscritos, na Sala de Briefing via Discord (<https://discord.gg/pyqpsyB>) para repassar as principais informações e tirar dúvidas. As decisões firmadas pela Direção de Provas durante o briefing são consideradas oficiais e como extensão do regulamento, prevendo as necessidades especiais da etapa.
- 4.2.2 Controle presencial:** A Direção de Provas monitora com capturas de tela a lista de presentes no briefing, e aqueles que não constarem nestas capturas serão considerados como atrasados ou ausentes. É obrigatório estar com seu nome de competição, com a opção de entrada de áudio aberta e respondendo aos chamados da Direção de Provas quando solicitado, podendo ser considerado como ausente caso não cumpra estas disposições.

4.3 Limites de Pista

- 4.3.1 Conceito:** Os participantes devem estar na pista o tempo todo. As duas linhas que delimitam os limites da pista (direita e esquerda) são consideradas pista, mas as zebras não são.
- 4.3.2 Limite padrão:** Um participante será considerado fora da pista caso nenhuma parte do carro esteja dentro dos limites indicados, ou quando o simulador, caso tenha detecção automática, indique em seus registros.
- 4.3.3 Retorno à pista:** Caso um participante saia da pista, ele poderá retornar, devendo fazê-lo de maneira segura e sem ganhar nenhuma vantagem de tempo (ou posições), podendo reduzir a velocidade (ou devolver as posições ganhas com a saída de pista) e notificar esta ação em seu recurso para evitar as penalizações possíveis.
- 4.3.4 Ovais:** Em circuitos ovais, é proibido efetuar uma ultrapassagem utilizando qualquer parte do carro à esquerda da linha interna que separa o circuito da pista de rolagem, exceto em casos estudados e aprovados pela Direção de Provas durante o briefing do evento.
- 4.3.5 Alertas:** A Direção de Provas pode alertar via chat privado sobre excessos de saída da pista e deve ter sua ordem acatada, pois novos erros do mesmo tipo devem incorrer em penalizações.

4.4 Classificação

- 4.5.1 Resumo da sessão:** Os participantes devem seguir as regras de velocidade e sinais do pitlane. Não há reposicionamento de grid através de comandos. A sessão pode sofrer mudanças caso haja algum problema considerado extremo pela Direção de Provas.
- 4.5.2 Chat:** Proibido o uso de chat de texto ou voz durante esta sessão.
- 4.5.3 Pilotos com determinações:** Participantes que forem impedidos de realizar classificação por conta de sanções do Regulamento poderão sair com o carro para a pista, mas estão proibidos de cronometrar volta.

4.5 Warmup

- 4.6.1 Resumo da sessão:** Nos simuladores onde o Warmup é utilizado, os participantes devem seguir as regras de velocidade e sinais do pitlane. Não há reposicionamento de grid através de comandos. A sessão pode sofrer mudanças caso haja algum problema considerado extremo pela Direção de Provas.
- 4.6.2 Chat:** Permitido o uso de chat de texto ou voz durante esta sessão, seguindo o item 2.1 “Código de Conduta”.

4.6 Largadas

- 4.6.1 Volta de formação de grid:** Proibido arrancar para a volta de formação antes do Safety Car. Proibido parar o carro durante o alinhamento. Proibido alterar sua colocação na fila.
- 4.6.2 Largada estática pelo grid:** Proibido arrancadar antes da largada. Penalizações referentes a queima de largada são de responsabilidade do simulador. O ato de executar a largada é considerado responsabilidade básica do participante, portanto é passível de penalização ficar com o carro parado no grid no momento da largada.
- 4.6.3 Largadas em movimento de fila dupla:** O segundo colocado não pode estar com nenhuma parte do carro a frente do líder no momento da bandeira verde, e nenhum piloto pode trocar de fila até superar a linha de largada/chegada, nem deixar espaço excessivo em relação ao carro da frente. Os dois primeiros deverão acelerar ao sinal de bandeira verde, enquanto os demais devem seguir o ritmo do carro a frente até a linha de chegada, não podendo mais reduzir nem deixar de acelerar.
- 4.6.4 Largadas em movimento de fila indiana:** Nenhum piloto pode estar com nenhuma parte do carro lado a lado nem em linha paralela aos demais, nem deixar espaço excessivo em relação ao carro da frente. O líder pode acelerar entre a saída do Safety Car e o sinal de bandeira verde, enquanto os demais pilotos devem seguir o ritmo do carro a frente até a linha de chegada, não podendo mais reduzir nem deixar de acelerar.
- 4.6.5 Largada dos boxes:** Os pilotos que optarem por, ou receberem a determinação de largar dos boxes deverão cumpri-la corretamente. Siga as instruções do simulador, respeitando as velocidades limite e luzes de pitlane.
- 4.6.6 Falhas em largada:** Não há largada falsa nem abortagem da corrida, exceto por problemas técnicos excepcionais e sob ordem da Direção de Provas.

4.7 Bandeiras Amarelas e Safety Car

- 4.7.1 Bandeiras amarelas locais:** Mantenha a atenção a sua frente, desacelere quando avistar acidente que esteja ocorrendo dentro dos limites da pista, e priorize a segurança.
- 4.7.2 Bandeiras amarelas em todo circuito:** Desacelere com cuidado, preservando a segurança também dos carros que estiverem imediatamente atrás. Não ultrapasse carros que estiverem desacelerando neste momento e alinhe naturalmente na fila que se formar.
- 4.7.3 Procedimentos sob Safety Car:** Siga as instruções do simulador para ações e posicionamento. Proibido fazer zigue-zague, "brake-test", freadas bruscas, arrancadas, linhas paralelas ao carro da frente, deixar espaço excessivo em relação ao carro da frente, alterar sua colocação na fila sem justificativa aceitável, e fugir em excesso da velocidade padrão à do Safety Car.

4.8 Bandeiras Azuis

- 4.8.1 Responsabilidade:** No F1 Brasil Clube o participante é considerado com a responsabilidade de ceder passagem ao piloto que está volta a sua frente mesmo se a bandeira azul não lhe for exibida, a partir do momento em que seu ritmo obstrui o ritmo do adversário ou influencia em disputas por posição dos adversários.
- 4.8.1 Execução:** Deve-se ceder passagem de forma progressiva, sem movimentos bruscos, em locais adequados, e de modo proativo, também acatando as instruções em briefing.

4.9 Boxes e Pit Stops

- 4.9.1 Linhas de marcação:** Os pilotos devem seguir as indicações da Direção de Provas no briefing.
- 4.9.2 Entrada e saída dos boxes:** Deve ser realizada em uma velocidade segura e próxima do padrão. Frear a 20km/h abaixo da velocidade limite dos boxes durante a entrada pode ser considerado como freada imprópria. Proibido entrada quando os boxes estiverem fechados, incluindo a volta de fechamento da corrida.
- 4.9.3 Faixa rápida:** Designamos o espaço mais distante dos boxes e mais próximo do muro que o separa da pista, geralmente separado por uma linha pintada no asfalto, como Faixa Rápida, onde os pilotos deverão manter a velocidade limite do pitlane para somente na Faixa lenta executarem a desaceleração.
- 4.9.4 Faixa lenta:** Designamos o espaço mais próximo dos boxes e mais distante do muro que o separa da pista, geralmente separado por uma linha pintada no asfalto, como Faixa Lenta, onde os pilotos deverão se preocupar em desacelerar o carro para então pará-lo em seu local de 'pit stop', e depois reacelerar para retornar à Faixa Rápida.
- 4.9.5 Transição de faixa:** É responsabilidade do competidor liberar seu carro após um 'pit stop' apenas quando é seguro fazê-lo.
- 4.9.6 Locais de parada:** Nos simuladores Automobilista e rFactor 2, é proibido realizar parada no box em vaga onde já existe outro carro parado.

4.10 Segurança, Disputas e Ultrapassagens

- 4.10.1 Inícios de corrida:** Atenção às diferenças de velocidades, temperatura de pneus e freios em um início de corrida. Na primeira freada de um circuito, não use o mesmo ponto de referência de uma volta limpa, buscando frear de forma controlada. Evite o traçado extremo interno da primeira curva. Na maioria das vezes é uma escolha do próprio participante assumir riscos e se deixar envolver em incidentes.
- 4.10.2 Danos no carro:** Se precisar conduzir o carro danificado, faça fora do traçado ideal até se dirigir aos boxes. Proibido permanecer mais de 3 voltas seguidas sem asa dianteira/traseira em monopostos. Proibido trafegar na pista sem roda, devendo abandonar imediatamente. Proibido escorar o carro nos muros continuamente para buscar permanecer na pista.
- 4.10.3 Direito de espaço:** Para obter o direito de espaço em uma curva, o ultrapassador deve ter uma parte substancial do carro ao lado do adversário antes do início da zona de frenagem da curva, ou antes do ponto de tangência caso não houver frenagem na curva, e neste caso ambos deverão dar espaço suficiente ao adversário dentro dos limites da pista ao longo da curva. Caso o ultrapassador não tenha este espaço substancial, o carro a frente poderá realizar sua tangência natural sem receio de ser tocado.
- 4.10.4 Contatos:** Proibido realizar um contato ou forçar um carro para fora da pista, considerado evitável. Os prejuízos são contabilizados em vários aspectos, como perda de tempo ou posições consideráveis para o contexto da corrida e/ou danos que possam comprometer aparentemente o desempenho do adversário.
- 4.10.5 Saídas de pista:** Se sair dos limites da pista, o participante perde a preferência sobre o traçado, devendo abortar a disputa por posição e retornar com segurança à pista. Caso abandone a prova, deve remover seu carro mesmo que esteja em uma área de escape.
- 4.10.6 Retorno à pista:** Ao ficar rodado na pista, espere os carros passarem e então retorne de forma gradual, fora do traçado ideal. Em circuitos de rua use metade da largura da mesma para manobrar de volta ao sentido correto, deixando espaço para passagem.
- 4.10.7 Mudanças de direção:** Proibido mudar mais de uma vez de direção para defender posição na reta. Os participantes podem escolher o lado para defesa apenas uma vez, não podendo retornar ao ponto de origem, deixando portanto o espaço de um carro no ponto original em que estava.
- 4.10.8 Freadas e paradas:** Proibido realizar freadas impróprias, parar o carro em locais inesperados, desacelerar deliberadamente ou sem motivos. Caso haja desdobramentos de incidentes, as penalizações podem ser consideradas como incidentes.
- 4.10.9 Bloqueios:** Proibido realizar bloqueio deliberado ao adversário. O participante não pode alterar seu traçado baseado na reação de perseguir o traçado de um adversário para inibir ou prevenir uma ultrapassagem.

4.11 Pós-Bandeirada

- 4.11.1 Período considerado:** O período de corrida compreende desde a entrada da sessão e alinhamento no grid, até o retorno aos boxes e término da sessão.
- 4.11.2 Segurança exigida:** Incidentes causados neste período serão analisados normalmente, mesmo após a bandeirada final, com destaque para colisões intencionais estando terminantemente proibidas. Pilotos que pretendam fazer alguma comemoração em pista deverão buscar local que não interfira no trajeto dos adversários que estão levando seus carros para os boxes.

4.12 Resultado Final

- 4.12.1 Considerações:** Caso o participante não tenha realizado volta de classificação nem largado para a corrida, constará como “falta”. Caso o participante tenha cronometrado volta de classificação mas não tenha sido bem sucedido em alinhar-se no grid, constará como “não largou”. Caso o participante não receba a bandeirada final, será considerado como “abandono”.

4.13 Entrevistas

- 4.13.1 Elegibilidade:** Nos eventos com transmissão ao vivo, os três primeiros colocados deverão comparecer ao Discord do F1 Brasil Clube (<https://discord.gg/pyqpsyB>), para a realização das entrevistas pós-corrida. Pilotos que não estiverem disponíveis para entrevista em até 2 minutos após o término da prova não serão entrevistados.
- 4.13.2 Situações especiais:** Nos eventos com duas ou mais baterias, as entrevistas serão realizadas ao término da última bateria, com os três primeiros de cada bateria. Na última etapa do campeonato, também serão chamados para entrevista Piloto Campeão, Piloto Vice-Campeão, e o representante da Equipe Campeã, quando houver.
- 4.13.4 Convidados:** A organização do F1 Brasil Clube pode, ainda, chamar participantes adicionais para as entrevistas, a seu critério.

4.14 Interrupções e Problemas Técnicos

4.14.1 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 de acordo com os itens a seguir.

4.14.2 Problemas excepcionais antes da corrida: Quando há um problema identificado no simulador, servidor ou em qualquer configuração antes da corrida e este não tem tempo hábil de ser corrigido, a direção de provas conduzirá uma votação entre os pilotos durante o briefing para estabelecer, em maioria, se a etapa deverá ser realizada (com o problema persistente) ou adiada para uma data ao final do campeonato.

4.14.3 Problemas excepcionais parciais durante a corrida: Quando há um problema identificado no simulador ou servidor durante a corrida e que tenha afetado de forma crítica a prova de pelo menos cinco pilotos da mesma maneira:

- ✓ A) Caso o problema seja imediatamente avaliado como não sendo de responsabilidade dos participantes, a prova será interrompida como em uma bandeira vermelha virtual, e reiniciada na ordem de posições com base na volta anterior ao problema ocorrer, descontando-se a quantidade de voltas ou tempo que já foi percorrida.
- ✓ B) Caso o problema não possa ser imediatamente avaliado como não sendo de responsabilidade dos participantes, a prova prosseguirá até o final para que uma análise mais detalhada seja feita após o encerramento e, caso comprovado o problema, a prova será considerada interrompida como em uma bandeira vermelha virtual uma volta antes do problema ocorrer, e reiniciada naquela ordem de posições, descontando-se a quantidade de voltas ou tempo já percorrido, em uma nova data marcada para a conclusão da prova.

4.14.4 Problemas excepcionais terminais durante a corrida: Quando há um problema identificado no simulador, servidor ou em qualquer configuração e este força o término prematuro da corrida por completo, impossibilitando todos os pilotos a prosseguirem até o final:

- ✓ A) Caso a corrida não tenha alcançado 50% de sua duração, a etapa será adiada e uma nova data será marcada, sendo que a classificação também será refeita. Os pilotos faltantes na data original poderão participar na reedição da etapa integralmente.
- ✓ B) 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.

5. Configurações

5.1 Configurações Automobilista

5.1.1 Geral

- Horário virtual de Classificação: Diurnas 10:00, Noturnas 17:00
- Horário virtual de Warmup: Diurnas 13:00, Noturnas 20:00
- Horário virtual de Corrida: Diurnas 14:00, Noturnas 21:00
- Race Time Scale: Normal / Initial Track Conditions: Heavy / Track Progression Rate: 5x
- Parque fechado: Sim, exceto combustível, estratégia de combustível, pneus, distribuição de freios, pressão de freios, asa dianteira, engine settings, e bloqueio de direção
- Sistema de auxílios A: Controle de Tração LOW, Freio ABS LOW, Embreagem AUTO, Danos 100%, demais itens OFF
- Sistema de auxílios B: Driving Line ON, Opposite Lock ON, Controle de Tração LOW, Freio ABS LOW, Câmbio Automático ON, Danos 80%, demais itens OFF
- Sistema de auxílios C: Driving Line ON, Opposite Lock ON, Controle de Estabilidade HIGH, Controle de Tração HIGH, Freio ABS HIGH, Câmbio Automático ON, Danos 80%, demais itens OFF
- Largada: Entrada direta no grid estático com contagem regressiva
- Bandeiras: Amarelas apenas no local, azuis e preta / Pit stop: Não obrigatório

5.1.2 Copa Rookie

- Carro: Mini Challenge
- Setup fixo
- Sistema B de lastro
- Sistema C de auxílios
- Combustível: 2x / Pneus: 2x
- Classificação: 7 minutos
- Corrida: 50 Minutos

5.1.3 Copa Superclio

- Carro: Superclio Mod
- Setup fixo
- Sistema B de lastro
- Sistema B de auxílios
- Combustível: Normal / Pneus: Normal
- Classificação: 7 minutos
- Corrida: 50 Minutos

5.1.4 Copa Stock

- Carro: Stock Car 2017
- Setup fixo
- Sistema A de lastro
- Sistema A de auxílios
- Combustível: 2x / Pneus: 2x
- Classificação: 7 minutos
- Corrida: 50 Minutos

5.1.5 Copa Marcas

- Carro: Brasileiro de Marcas
- Setup fixo
- Sistema B de lastro
- Sistema A de auxílios
- Combustível: 2x / Pneus: 2x
- Classificação: 7 minutos
- Corrida: 50 Minutos

5.1.6 Copa Porsche

- Carro: Ferrari 488 GT3 Mod
- Setup fixo
- Sistema A de lastro
- Sistema A de auxílios
- Combustível: 2x / Pneus: 2x
- Classificação: 7 minutos
- Corrida: 50 Minutos

5.3 Configurações iRacing

5.3.1 Indy Series

- Server: BR-Sao
 - Launch Race: Dia do evento, 8:40 pm
 - Even Type: Practice + Lone Qualifier + Race
 - Event Duration: 3 Hours
 - Practice: 1h35min / Quali: 2 laps (5min) / Race: Voltas + 80min
- | | |
|----------------------------------|--|
| Ovais de 2.5 milhas = 80 voltas | Ovais de 0.6 a 1.0 milhas = 140 voltas |
| Ovais de 2.0 milhas = 95 voltas | Ovais de 0.5 milhas = 180 voltas |
| Ovais de 1.5 milhas = 130 voltas | * Última etapa = +10 voltas |
- License Range: Rookie 1.0 -> Pro/WC 4.0
 - iRating Range: No Limit
 - Car Incident Limit: 17
 - Incident Warnings: No incident warnings
 - Qualify Conduct Scrutiny: OFF
 - Disable Car Damage: OFF
 - Disable Car Decals and Numbers: OFF
 - Hardcore Level: Disallow all driving aids (but clutch assist OK)
 - Restrict Results to Event Participants: OFF
 - Restrict Spectators to Clubs/Leagues: OFF
 - Generate Weather: OFF / Dynamic Sky: ON
 - Cars Selected: Dallara IR18
 - Max Fuel: 75% / LB: 0 / Engine Power: 100% / Maximum Tire Changes: 5
 - Fixed Setup: ON
 - Max Drivers: Limite da pista
 - Start Type: Rolling Starts / Restart Type: Single-file back
 - Consecutive Cautions Restart Single File: OFF
 - Pace Car: Default
 - Fast Repairs: 0
 - Green/White/Chequered: 2
 - Joker Laps: 0
 - Automatic Full Course Yellows: ON
 - Enable Lucky Dog: ON / Wave Arounds: ON / Do Not Count Caution Laps: OFF
 - Leave Marbles on the Track: OFF
 - Practice Starting Track State: Generate ON
 - Qualify Starting Track State: Carry Over ON
 - Race Starting Track State: Carry Over ON
 - Time Of Day: Specific Time ON. Data/Horário da etapa da série oficial do iRacing (caso não libere a data especificada por ser antiga, é utilizado o ano seguinte no mesmo dia, mês e horário). O horário inicial terá a subtração de tempo correspondente ao tempo de Practice e Classificação, para estar alinhado na Corrida.
 - Sun Acceleration Multiplier: 1x

5.3.2 Indy Legacy

- Server: BR-Sao
- Launch Race: Dia do evento, 8:30 pm
- Even Type: Practice + Lone Qualifier + Race
- Event Duration: 3 Hours
- Practice: 1h50min / Quali: 2 laps (5min) / Race: Voltas + 65min

Ovais de 2.5 milhas = 60 voltas	Ovais de 0.6 a 1.0 milhas = 105 voltas
Ovais de 2.0 milhas = 70 voltas	Ovais de 0.5 milhas = 135 voltas
Ovais de 1.5 milhas = 95 voltas	* Última etapa = +10 voltas

- License Range: Rookie 1.0 -> Pro/WC 4.0
- iRating Range: No Limit
- Car Incident Limit: 17
- Incident Warnings: No incident warnings
- Qualify Conduct Scrutinity: OFF
- Disable Car Damage: OFF
- Disable Car Decals and Numbers: OFF
- Hardcore Level: Disallow all driving aids (but clutch assist OK)
- Restrict Results to Event Participants: OFF
- Restrict Spectators to Clubs/Leagues: OFF
- Generate Weather: OFF / Dynamic Sky: ON
- Cars Selected: Dallara DW12
- Max Fuel: 75% / LB: 0 / Engine Power: 100% / Maximum Tire Changes: No Limit
- Fixed Setup: ON
- Max Drivers: Limite da pista
- Start Type: Rolling Starts / Restart Type: Single-file back
- Consecutive Cautions Restart Single File: OFF
- Pace Car: Default
- Fast Repairs: 0
- Green/White/Chequered: 2
- Joker Laps: 0
- Automatic Full Course Yellows: ON
- Enable Lucky Dog: ON / Wave Arounds: ON / Do Not Count Caution Laps: OFF
- Leave Marbles on the Track: OFF
- Practice Starting Track State: Generate ON
- Qualify Starting Track State: Carry Over ON
- Race Starting Track State: Carry Over ON
- Time Of Day: Specific Time ON. Data/Horário da etapa da série oficial do iRacing (caso o iRacing não libere a data especificada por ser muito antiga, é utilizado o ano seguinte no mesmo dia, mês e horário). O horário inicial terá a subtração de tempo correspondente ao tempo de Practice e Classificação, para estar alinhado na Corrida.
- Sun Acceleration Multiplier: 1x

5.3.3 Nascar Series

- Server: BR-Sao
- Launch Race: Dia do evento, 8:40 pm
- Even Type: Practice + Lone Qualifier + Race
- Event Duration: 3 Hours
- Practice: 1h35min / Quali: 2 laps (5min) / Race: Voltas + 80min

Ovais de 2.5 milhas = 80 voltas	Ovais de 0.6 a 1.0 milhas = 140 voltas
Ovais de 2.0 milhas = 95 voltas	Ovais de 0.5 milhas = 180 voltas
Ovais de 1.5 milhas = 130 voltas	* Última etapa = +10 voltas

- License Range: Rookie 1.0 -> Pro/WC 4.0
- iRating Range: No Limit
- Car Incident Limit: 17
- Incident Warnings: No incident warnings
- Qualify Conduct Scrutinity: OFF
- Disable Car Damage: OFF
- Disable Car Decals and Numbers: OFF
- Hardcore Level: Disallow all driving aids (but clutch assist OK)
- Restrict Results to Event Participants: OFF
- Restrict Spectators to Clubs/Leagues: OFF
- Generate Weather: OFF / Dynamic Sky: ON
- Cars Selected: Toyota Tundra / Chevrolet Silverado / Ford F-150
- Max Fuel: 75% / LB: 0 / Engine Power: 100% / Maximum Tire Changes: No Limit
- Fixed Setup: ON
- Max Drivers: Limite da pista
- Start Type: Rolling Starts / Restart Type: Double-file back
- Consecutive Cautions Restart Single File: OFF
- Pace Car: Default
- Fast Repairs: 0
- Green/White/Chequered: 2
- Joker Laps: 0
- Automatic Full Course Yellows: ON
- Enable Lucky Dog: ON / Wave Arounds: ON / Do Not Count Caution Laps: OFF
- Leave Marbles on the Track: OFF
- Practice Starting Track State: Generate ON
- Qualify Starting Track State: Carry Over ON
- Race Starting Track State: Carry Over ON
- Time Of Day: Specific Time ON. Data/Horário da etapa da série oficial do iRacing (caso não libere a data especificada por ser antiga, é utilizado o ano seguinte no mesmo dia, mês e horário). O horário inicial terá a subtração de tempo correspondente ao tempo de Practice e Classificação, para estar alinhado na Corrida.
- Sun Acceleration Multiplier: 1x

5.3.4 RUF Series

- Server: US-Bos
- Launch Race: Dia do evento, 8:15 pm
- Even Type: Practice + Lone Qualifier + Race
- Event Duration: 3 Hours
- Practice: 2h00min / Quali: 4 laps (10min) / Race: 50min
- License Range: Rookie 1.0 -> Pro/WC 4.0
- iRating Range: No Limit
- Car Incident Limit: 17
- Incident Warnings: No incident warnings
- Qualify Conduct Scrutinity: OFF
- Disable Car Damage: OFF
- Disable Car Decals and Numbers: OFF
- Hardcore Level: Disallow all driving aids (but clutch assist OK)
- Restrict Results to Event Participants: OFF
- Restrict Spectators to Clubs/Leagues: OFF
- Generate Weather: OFF / Dynamic Sky: ON
- Cars Selected: RUF 12R Track
- Max Fuel: 75% / LB: 0 / Engine Power: 100% / Maximum Tire Changes: No Limit
- Fixed Setup: ON
- Max Drivers: Limite da pista
- Start Type: Rolling Starts
- Consecutive Cautions Restart Single File: OFF
- Pace Car: Default
- Fast Repairs: 0
- Green/White/Chequered: 0
- Joker Laps: 0
- Automatic Full Course Yellows: OFF
- Leave Marbles on the Track: OFF
- Practice Starting Track State: Generate ON
- Qualify Starting Track State: Carry Over ON
- Race Starting Track State: Carry Over ON
- Time Of Day: Specific Time ON. Data/Horário da etapa da série oficial do iRacing (caso não libere a data especificada por ser antiga, é utilizado o ano seguinte no mesmo dia, mês e horário). O horário inicial terá a subtração de tempo correspondente ao tempo de Practice e Classificação, para estar alinhado na Corrida.
- Sun Acceleration Multiplier: 1x

5.4 Configurações Automobilista 2

5.4.1 Virtual Sprint Race / Virtual Mini

>> Qualifying

- Virtual Starting Time: 15:00
- Mins: 10
- Use real Weather: No
- Weather Slots: 2
- Weather: 1, 2: Aleatório
- Weather progression: Sync to Race
- Time progression: Real Time

>> Race

- Virtual Starting Time: 16:00
- Mins: 50
- Use real Weather: No
- Weather Slots: 4
- Weather Progression: Sync to Race
- Weather 1, 2, 3, 4: Aleatório
- Start Type: Standing
- Time progression: Real Time
- Formation Lap: Off
- Mandatory Pit Stop: Off

>> Realism Settings

- Auto Start Engine: Yes
- Force Interior View: No
- Force driving Line Off: Yes
- Force Default Setup: Yes
- Force Manual Gears: Yes
- Force Realistic Driving Aids: No
- Allow ABS: Yes
- Allow Traction Control: Yes
- Allow Stability Control: No
- Damage Type: Full Damage
- Mechanical Failures: Yes
- Allow Ghosted Vehicles: Yes
- Force Manual Pitstops: Yes
- Pit Stop Errors: No
- Tyre Wear: Authentic
- Fuel Usage: Yes
- Force Cooldown Lap: No

>> Rules

- Rules & Penalties: On
- Track Cutting Penalties: On
- Allowable Time Penalty: 5
- Drive Through Penalties: Yes
- Pit Exit Penalty: Yes

5.5 Configurações Assetto Corsa Competizione

5.5.1 GT3 Competizione

>> Settings

```
"serverName": "F1BC Etapa",  
"carGroup": "GT3",  
"trackMedalsRequirement": 0,  
"safetyRatingRequirement": -1,  
"racecraftRatingRequirement": -1,  
"password": "clube",  
"dumpLeaderboards": 0,  
"dumpEntryList": 0,  
"isRaceLocked": 1,  
"isPrepPhaseLocked": 0,  
"shortFormationLap": 0,  
"formationLapType": 3,  
"doDriverSwapBroadcast": 1,  
"centralEntryListPath": ""
```

>> Event

```
"eventType": "E_6h",  
"preRaceWaitingTimeSeconds": 80,  
"sessionOverTimeSeconds": 60,  
"postQualySeconds": 30,  
"postRaceSeconds": 30,  
"ambientTemp": 20,  
"trackTemp": 20,  
"cloudLevel": 0.2,  
"rain": 0.3,  
"weatherRandomness": 3,
```

Qualifying

```
"hourOfDay": 15,  
"dayOfWeekend": 3,  
"timeMultiplier": 1,  
"sessionDurationMinutes": 10
```

Race

```
"hourOfDay": 16,  
"dayOfWeekend": 3,  
"timeMultiplier": 2,  
"sessionDurationMinutes": 50
```

>> AssistRules

```
"disableIdealLine": 1,  
"disableAutosteer": 1,  
"stabilityControlLevelMax": 0,  
"disableAutoPitLimiter": 1,  
"disableAutoGear": 1,  
"disableAutoClutch": 0,  
"disableAutoEngineStart": 0,  
"disableAutoWiper": 1,  
"disableAutoLights": 1
```

>> Event Rules

```
"qualifyStandingType": 1,  
"superpoleMaxCar": -1,  
"pitWindowLengthSec": 600,  
"driverStintTimeSec": -1,  
"isRefuellingAllowedInRace": false,  
"isRefuellingTimeFixed": false,  
"maxDriversCount": 1,  
"mandatoryPitstopCount": 1,  
"maxTotalDrivingTime": -1,  
"isMandatoryPitstopRefuellingRequired": false,  
"isMandatoryPitstopTyreChangeRequired": true,  
"isMandatoryPitstopSwapDriverRequired": false,  
"tyreSetCount": 50
```

6. Esportivo

6.1 Direção de Provas

- 6.1.1 Responsabilidades:** Cada categoria possui uma Direção de Provas, composta por um diretor e comissários de prova, responsáveis pelo briefing, condução das sessões, recepção de Notificações, análises de lances, definição do resultado oficial, e comunicação via website. A Direção de Provas não é responsável por prestação de suporte técnico.
- 6.1.2 Respeito:** Qualquer ofensa dirigida à Direção de Provas é repassada diretamente para a organização do F1 Brasil Clube, que avaliará de acordo o item “Responsabilidades”.
- 6.1.3 Análises de lances:** Uma avaliação sobre um lance é realizada quando:
- ✓ A) Há Notificação do piloto envolvido, via chat no simulador, na volta em que ocorreu.
 - ✓ B) A Direção de Provas considera que algo tenha prejudicado o bom andamento do evento.
- 6.1.4 Método de análise:** Serão utilizados apenas os replays dos simuladores da Direção de Provas e o replay do servidor oficial, de acordo com as circunstâncias da Direção de Provas para obter condições ideais de análise.
- 6.1.5 Aplicação de penalizações:** A Direção de Provas poderá aplicar alertas e penalizações em formato de mensagem privada ao piloto, de forma sucinta e padronizada, bem como com os recursos que o simulador ofereça, como ‘Drive Through’, ‘Stop and Go’, ‘Kick’, e outros.
- 6.1.6 Decisões:** São conjuntas e expressam a decisão da Direção de Provas, sendo soberanas. Da decisão da Direção de Provas em diante, não cabe nenhum recurso, exceto por erros de digitação que porventura ocorram no resultado oficial.
- 6.1.7 Registro:** Durante o evento, a Direção de Provas disponibiliza no Race Control, via Twitter (www.twitter.com/f1bcracecontrol) todas as análises e decisões. Na matéria com o resultado oficial constam apenas as decisões, sejam as aplicadas durante ou após a corrida.
- 6.1.8 Problemas excepcionais:** Caso a direção de provas tenha indisponibilidade de analisar, aplicar alertas ou penalizações em tempo real, estes procedimentos serão feitos após a prova, com base no item 6.1.3 “Análises de lances”, aplicando as ações pós-corrida cabíveis.
- 6.1.9 Esclarecimentos:** A Direção de Provas atende a busca por esclarecimentos aos pilotos via website oficial, na seção www.f1bc.com/esportivo. Deve-se preencher o formulário com as informações de: categoria, etapa, volta em que ocorreu o lance, pilotos envolvidos, e qual sua dúvida. Caso o esclarecimento da dúvida esteja contido no próprio Regulamento, a Direção de Provas recomendará a releitura do item relacionado. Não são atendidos pedidos de penalização ou reavaliação de lances.
- 6.1.10 Avaliação e apoio a pilotos:** Os pilotos estão sob constante avaliação da Direção de Provas e, caso esta julgue necessário apoio para melhoria de rendimento ou de segurança em pista, o piloto será comunicado via e-mail e poderá ser convidado a agendar uma reunião via Discord junto a Direção de Provas com o objetivo de compreender os pontos de melhoria e receber orientações extras.

6.2 Notificações em Direção Ativa

- 6.2.1 Conceito:** A Direção de Provas é ativa em tempo real nos simuladores iRacing, Automobilista e rFactor 2, que oferecem o conjunto de recursos de replay instantâneo, chat privado e comandos no servidor.
- 6.2.2 Procedimento:** Notificação no simulador, e o piloto deve configurar uma tecla/botão com o chat rápido e privado (no iRacing “/rc Notificacao\$”, e no Automobilista e rFactor2 “/w Diretor Notificacao”), e enviar apenas uma vez, para avaliação da Direção de Provas.
- 6.2.3 Prazos para envio:** Deve ser enviado na mesma volta em que o incidente ocorreu. Esta será a única oportunidade que o piloto terá para efetuar o pedido de notificação. O envio repetido da notificação para um mesmo lance poderá anular o pedido.

6.3 Notificações em Direção Passiva

- 6.3.1 Conceito:** A Direção de Provas é realizada após a corrida no simulador Assetto Corsa, que não oferece o conjunto de recursos de replay instantâneo, chat privado e comandos no servidor.
- 6.3.2 Procedimento:** Notificação pós-corrída, e o piloto deve entregá-la através do formulário www.f1bc.com/esportivo com as informações de etapa, volta em que ocorreu, e pilotos envolvidos. A Direção de Provas avaliará o lance e aplicará a ação devida.
- 6.3.3 Prazos para envio:** No mesmo dia em que a etapa foi realizada para o envio, sendo até às 21:59 para categorias iniciadas às 20:00, e até às 23:59 em categorias iniciadas às 22:00.

6.4 Pontos nas Licenças

- 6.4.1 Conceito:** As infrações determinadas pela Direção de Provas somarão pontos de acordo com sua gravidade para o sistema de pontos na licença.
- 6.4.2 Atingir ou superar 5 Pontos de Penalização (PP):** O piloto que atingir ou superar 5 PP totais estará automaticamente sem classificação na próxima etapa.
- 6.4.3 Atingir ou superar 10 Pontos de Penalização (PP):** O piloto que atingir ou superar 10 PP totais estará automaticamente sem classificação e deverá largar dos boxes na próxima etapa.
- 6.4.4 Atingir ou superar 15 Pontos de Penalização (PP):** O piloto que atingir ou superar 15 PP totais estará automaticamente suspenso da próxima etapa. Caso seja a última etapa, o piloto será Desclassificado da mesma.

7. Penalizações

7.1 Tipos de Penalizações

- 7.1.1 Bloqueio de chat:** O piloto não poderá utilizar o chat de voz e/ou texto, no simulador ou canais oficiais do F1 Brasil Clube até segunda ordem.
- 7.1.2 Alerta:** O piloto é advertido pelo Race Control e Resultado Oficial, com possibilidade de alerta via mensagem privada do simulador durante a corrida.
- 7.1.3 Acréscimo de tempo ao final de prova:** São aplicados após a corrida em substituição a itens aplicáveis durante a corrida, como Drive Through, End Of Line e Stop And Go.
- 7.1.4 Drive Through:** O piloto deverá cumprir uma passagem pelo pitlane, dentro do limite de voltas estipulado pelo simulador. Caso seja aplicado após a corrida, será convertido em +20 segundos no tempo final de prova.
- 7.1.5 End Of Line:** O piloto deverá alinhar ao final da fila para uma relargada, de acordo com a orientação do simulador. Caso seja aplicado após a corrida, será convertido em +20 segundos no tempo final de prova. Esta penalização substitui o Drive Through nos Ovais.
- 7.1.6 Stop And Go 10s:** O piloto deverá cumprir uma parada nos boxes com uma duração de 10 segundos, dentro do limite de voltas estipulado pelo simulador. Caso seja aplicado após a corrida, será convertido em 40 segundos no tempo final de prova.
- 7.1.7 Stop And Go 30s:** O piloto deverá cumprir uma parada nos boxes com uma duração de 10 segundos, dentro do limite de voltas estipulado pelo simulador. Caso seja aplicado após a corrida, será convertido em 60 segundos no tempo final de prova.
- 7.1.8 Proibição de realizar classificação:** O piloto não poderá cronometrar voltas na classificação.
- 7.1.9 Largada do box:** O piloto não poderá participar da sessão de classificação nem alinhar seu carro no grid, cumprindo a largada pelos boxes de acordo com as regras do simulador.
- 7.1.10 Abandono imediato:** O piloto deverá abandonar a prova imediatamente, ou após receber uma penalização para parar nos boxes. O piloto poderá ser removido do servidor imediatamente, dependendo da circunstância.
- 7.1.11 Last Position:** O piloto deverá abandonar a prova após receber uma penalização para parar nos boxes, e constará como último colocado no resultado final.
- 7.1.12 Desclassificação:** O piloto deverá abandonar a prova após receber uma penalização para parar nos boxes, e constará como desclassificado no resultado final. O piloto poderá ser removido do servidor imediatamente, dependendo da circunstância.
- 7.1.13 Suspensão:** O piloto será impedido de participar de uma ou mais etapas, não podendo entrar no servidor da etapa oficial durante o evento em que estiver suspenso.
- 7.1.14 Expulsão:** O piloto será impedido de participar das competições do F1 Brasil Clube por tempo a ser determinado. A expulsão de um piloto não é consequência direta de nenhum item previsto neste Regulamento ou no Regulamento Específico das competições, sendo aplicada somente em casos de extrema gravidade, incluindo ocorrências em competições das entidades parceiras iRB e-Sports e Virtual Challenge eSports.

7.2 Infrações em Limites de Pista

- 7.2.1 Uma saída de pista com ganho de tempo:** *Alerta [+1 PP]* – Realizar uma saída da pista sem justificativa aceitável e com ganho claro de tempo, de acordo com o item [4.3 Limites de Pista](#). Em caso de reincidência na mesma corrida, aplicam-se as infrações subsequentes.
- 7.2.2 Três saídas de pista com ganho de tempo:** *Drive Through [+2 PP]* – Atingir 3 saídas totais da pista sem justificativa aceitável e com ganho claro de tempo, de acordo com o item [4.3 Limites de Pista](#). Em caso de reincidência na mesma corrida, aplicam-se as infrações subsequentes.
- 7.2.3 Ultrapassagem por fora dos limites da pista:** *Drive Through [+2 PP]* – Qualquer falha que o participante cometa durante uma ultrapassagem que esteja em desacordo com o item [4.3 Limites de Pista](#).
- 7.2.4 Seis saídas de pista com ganho de tempo:** *Stop And Go 10s [+3 PP]* – Atingir 6 saídas totais da pista sem justificativa aceitável e com ganho claro de tempo, de acordo com o item [4.3 Limites de Pista](#). Em caso de reincidência na mesma corrida, aplicam-se as infrações subsequentes.
- 7.2.5 Nove saídas de pista com ganho de tempo:** *Stop and Go 30s [+4 PP]* – Atingir 12 saídas totais da pista sem justificativa aceitável e com ganho claro de tempo, de acordo com o item [4.3 Limites de Pista](#).
- 7.2.6 Nove saídas de pista com ganho de tempo:** *Last Position [+5 PP]* – Atingir 12 saídas totais da pista sem justificativa aceitável e com ganho claro de tempo, de acordo com o item [4.3 Limites de Pista](#).

7.3 Infrações em Largadas

- 7.3.1 Erro no procedimento de largada com prejuízos mínimos:** *Alerta [+1 PP]* – Qualquer falha que o participante cometa estando em desacordo com o item [4.6 Largadas](#), sem causar prejuízos a adversários.
- 7.3.2 Erro no procedimento de largada com prejuízos moderados:** *Drive Through [+2 PP]* – Qualquer falha que o participante cometa estando em desacordo com o item [4.6 Largadas](#) causando prejuízos aos adversários.
- 7.3.3 Erro no procedimento de largada com prejuízos severos:** *Stop and Go 10s [+3 PP]* – Qualquer falha que o participante cometa estando em desacordo com o item [4.6 Largadas](#) causando prejuízos severos aos adversários.

7.4 Infrações em Bandeiras Amarelas e Safety Car

- 7.4.1 Erro no procedimento sob bandeira amarela com prejuízos mínimos:** *Alerta [+1 PP]* – Qualquer falha que o participante cometa estando em desacordo com o item [4.7 Bandeiras Amarelas e Safety Car](#), sem causar prejuízos a adversários.
- 7.4.2 Erro no procedimento sob bandeira amarela com prejuízos moderados:** *Drive Through [+2 PP]* – Qualquer falha que o participante cometa estando em desacordo com o item [4.7 Bandeiras Amarelas e Safety Car](#), causando prejuízos a adversários.
- 7.4.3 Erro no procedimento sob bandeira amarela com prejuízos severos:** *Stop And Go 10s [+3 PP]* – Qualquer falha que o participante cometa estando em desacordo com o item [4.7 Bandeiras Amarelas e Safety Car](#), causando prejuízos severos a adversários.

7.5 Infrações em Bandeiras Azuis

- 7.5.1 Erro no procedimento sob bandeira azul com prejuízos mínimos:** *Alerta [+1 PP]* – Qualquer falha que o participante cometa estando em desacordo com o item [4.8 Bandeiras Azuis](#), sem causar prejuízos a adversários.
- 7.5.2 Erro no procedimento sob bandeira azul com prejuízos moderados:** *Stop And Go 30s [+4 PP]* – Qualquer falha que o participante cometa estando em desacordo com o item [4.8 Bandeiras Azuis](#), causando prejuízos a adversários.
- 7.5.3 Erro no procedimento sob bandeira azul com prejuízos severos:** *Last Position [+5 PP]* – Qualquer falha que o participante cometa estando em desacordo com o item [4.8 Bandeiras Azuis](#), causando prejuízos severos a adversários.

7.6 Infrações em Boxes e Pit Stops

- 7.6.1 Erro no procedimento de pit stops sem ganho:** *Alerta [+1 PP]* – Qualquer falha que o participante cometa estando em desacordo com o item [4.9 Boxes e Pit Stops](#), sem ganhar vantagem clara.
- 7.6.2 Erro no procedimento de pit stops com ganho:** *Drive Through [+2 PP]* – Qualquer falha que o participante cometa estando em desacordo com o item [4.9 Boxes e Pit Stops](#), ganhando vantagem clara.

7.7 Infrações em Segurança, Disputas e Ultrapassagens

- 7.7.1 Erro no procedimento de segurança ou disputa com prejuízos mínimos: Alerta [+1 PP]** – Qualquer falha que o participante cometa estando em desacordo com o item [4.10 Segurança, Disputas e Ultrapassagens](#), sem causar prejuízos consideráveis a adversários (perda de tempo ou posições não consideráveis para o contexto da corrida e/ou danos que não comprometam aparentemente o desempenho).
- 7.7.2 Erro no procedimento de segurança ou disputa com prejuízos leves: Drive Through [+2 PP]** – Qualquer falha que o participante cometa estando em desacordo com o item [4.10 Segurança, Disputas e Ultrapassagens](#), que cause prejuízos leves ao adversário (perda de tempo ou de posições consideráveis para o contexto da corrida e/ou danos que comprometam o desempenho mas não exijam reparo).
- 7.7.3 Erro no procedimento de segurança ou disputa com prejuízos moderados: Stop and Go 10s [+3 PP]** – Qualquer falha que o participante cometa estando em desacordo com o item [4.10 Segurança, Disputas e Ultrapassagens](#), que cause prejuízos moderados ao adversário (com danos que comprometam o desempenho e exijam reparo).
- 7.7.4 Erro no procedimento de segurança ou disputa com prejuízos severos: Stop and Go 30s [+4 PP]** – Qualquer falha que o participante cometa estando em desacordo com o item [4.10 Segurança, Disputas e Ultrapassagens](#), que cause prejuízos severos ao adversário (com danos que comprometam o desempenho, impeçam uma pilotagem segura até os boxes e exijam reparo).
- 7.7.5 Erro no procedimento de segurança ou disputa com prejuízos terminais: Last Position [+5 PP]** – Qualquer falha que o participante cometa estando em desacordo com o item [4.10 Segurança, Disputas e Ultrapassagens](#), que cause prejuízos terminais ao adversário (com danos que impeçam de chegar aos boxes ou obriguem a um abandono).
- 7.7.6 Erro no procedimento de segurança ou disputa com prejuízos múltiplos: Last Position [+5 PP]** – Qualquer falha que o participante cometa estando em desacordo com o [4.10 Segurança, Disputas e Ultrapassagens](#), que cause prejuízos a mais de 2 carros além de seu próprio.
- 7.7.7 Erro no procedimento de segurança ou disputa com perigo iminente: Abandono imediato [+1 PP]** – Qualquer falha que o participante cometa estando em desacordo com o item [4.10 Segurança, Disputas e Ultrapassagens](#), que traga perigo iminente na pista por conta de danos em seu próprio carro.
- 7.7.8 Erro no procedimento de segurança ou disputa em classificação: Stop And Go 30s [+4 PP]** – Qualquer falha que o participante cometa estando em desacordo com o item [4.10 Segurança, Disputas e Ultrapassagens](#) durante a classificação, que impeça um piloto de cronometrar volta rápida de qualquer forma (tempo ou danos no carro).

7.8 Infrações em Antidesportividade

7.8.1 Geração de bandeira amarela sem motivo justificável: *Last Position [+5 PP]*

7.8.2 Recepção de vantagem sobre bandeira amarela em motivo justificável: *Last Position [+5 PP]* – Receber vantagem em uma bandeira amarela causada por um companheiro de equipe sem motivo justificável, e após ser comunicado pela Direção de Provas. O piloto que receber esta vantagem pode utilizar o período de bandeira amarela para anular sua vantagem, realizando um pit stop extra.

7.8.3 Manobra ou condução fora dos padrões esportivos: *Desclassificação [+6 PP] e/ou suspensão de etapas, de acordo com a gravidade.*

7.9 Infrações em Vistoria Técnica e Determinações

7.9.1 Nome diferente da inscrição ou fora dos padrões: *Alerta [+1 PP]*

7.9.2 Não cumprimento de determinação da Direção de Provas: *Last Position [+5 PP] + Remoção do servidor*

7.9.3 Participação sem presença em briefing e comunicação à Direção: *Last Position [+5 PP]*

7.9.4 Utilização de modelo de carro diferente do estabelecido: *Desclassificação*

7.9.5 Utilização de falha do simulador para obter vantagem: *Desclassificação [+6 PP]*

7.9.6 Uso de má fé em participação no evento: *Eliminação do campeonato*

7.9.7 Falha no envio do LOG obrigatório: *Desclassificação*

7.9.8 Reprovação na Vistoria Técnica: *Desclassificação*

7.9.9 Instabilidade na conexão em nível não aceitável: *Abandono imediato ou Remoção do Servidor*

7.9.10 Não cumprimento de pneus obrigatórios: *Last Position [+5 PP]* – Não cumprir a utilização obrigatória de dois pneus na etapa em categorias com esta obrigatoriedade.

7.9.11 Não cumprimento de pit stop obrigatório: *Last Position [+5 PP]* – Não cumprir a realização obrigatória de pit stop na etapa em categorias com esta obrigatoriedade.

7.9.12 Faróis/buzina para sinalizações: *Alerta [+1 PP]* – Utilizar faróis ou buzinas para sinalizações a adversários durante a corrida no simulador Automobilista.

7.10 Infrações em Conduta e Comunicação

- 7.10.1 Uso de chat com assunto de desinteresse aos demais pilotos durante classificação ou corrida:** *Proibição do uso de chat e Alerta [+1 PP]*
- 7.10.2 Uso de chat para criticar a conduta de outro piloto:** *Proibição do uso de chat e Stop And Go 10s [+3 PP]*
- 7.10.3 Uso de chat para solicitar penalização, análise ou contestar decisão da Direção de Provas:** *Proibição do uso de chat e Stop And Go 10s [+3 PP]*
- 7.10.4 Usar canal de comunicação fora do simulador para solicitar penalização ou análise de incidente, ou contestar decisão da Direção de Provas:** *Stop And Go 10s [+3 PP]*
- 7.10.5 Uso de chat para ofender outro piloto ou qualquer envolvido no evento ou organização do F1 Brasil Clube:** *Proibição do uso de chat e Desclassificação [+6 PP]* – Confira os itens de [Conduta 2.1.3 e 2.1.4](#).
- 7.10.6 Envio excessivo de notificação:** *Alerta [+1 PP]*

7.11 Potencialização de Penalizações

- 7.11.1 Em caso de abandonos:** Caso a penalização aplicada durante a corrida não tenha sido cumprida pelo piloto por quaisquer motivos, a mesma é convertida para a "penalização pós-corrida (a quem abandonou)" referente.
- 7.11.2 Penalizações pendentes ao final da temporada:** serão cumpridas na primeira etapa da temporada seguinte. Caso o piloto mude de categoria na próxima temporada, a Administração do F1BC definirá em qual categoria será cumprida a penalização.
- 7.11.3 Penalizações de largada dos boxes não são cumulativas:** se um piloto recebe duas ou mais penalizações com esta consequência em uma mesma etapa, deverá cumprir apenas uma vez, na etapa seguinte em que estiver liberado para participar.
- 7.11.4 Penalizações de largada dos boxes não são cumulativas:** se um piloto recebe duas ou mais penalizações com esta consequência em uma mesma etapa, deverá cumprir apenas uma vez, na etapa seguinte em que estiver liberado para participar.
- 7.11.5 Casos extraordinários:** nestes casos extraordinários as penalizações da Direção de Provas poderão ser potencializadas.

7.12 Penalizações do Simulador

- 7.12.1 Penalizações automáticas do simulador:** Serão seguidas e deverão ser acatadas e cumpridas nos prazos que o próprio simulador determina, não sendo passíveis de intervenção pela Direção de Provas.
- 7.12.2 Desclassificações do simulador:** São consideradas nos resultados oficiais. A Direção de Provas pode ainda anular esta penalização, caso tenha sido efetuada por algum problema excepcional.

8. Diversos

8.1 Personalização dos carros

8.1.1 Característica de cada simulador: Automobilista e Assetto Corsa possuem um 'Carset' (pacote com pinturas dos carros) para montagem feita pelo F1BC. No iRacing (Trading Paints) os pilotos devem configurar suas próprias pinturas (confira os tutoriais em www.f1bc.com/tutoriais).

8.1.2 Datas de entrega: As pinturas devem ser enviadas até 7 dias antes da 1ª etapa do campeonato para entrarem na 1ª etapa do campeonato, e até 7 dias antes da 2ª etapa do campeonato para entrarem na 2ª etapa em diante do campeonato. A partir destes prazos, serão inclusas apenas pinturas por motivos extraordinários: entrada/saída de piloto em equipe, entrada/saída de patrocinador máster em equipe, ou correção em padrões do F1BC.

8.1.3 Formato dos arquivos: Confira os tutoriais disponíveis em www.f1bc.com/category/tutoriais e a camada "Tutorial" do template. Todos os arquivos de pintura DDS devem conter: sigla da categoria, equipe e trio, ordem numérica dos pilotos, e sigla do carro, a exemplo: *MP_EquipeA_01_Ren.dds*

8.1.4 Método de entrega: Acesse www.f1bc.com/times e envie o link do arquivo compactado com as pinturas (hospede em serviços como Google Drive ou Dropbox), sendo um envio/arquivo para cada campeonato, especificando no corpo da mensagem as informações básicas: campeonato, nomes dos pilotos, modelos de veículos utilizados, formação dos trios, e SteamID64 (caso do Assetto Corsa) para possibilitar a correta montagem do carset.

8.1.5 Camadas e grupos padrão: Dentro do template, todo o conteúdo marcado no menu 'Camadas' com um cadeado ao lado direito deve ser mantido sem alterações, incluindo os logotipos do F1BC.

8.1.6 Padrões para números e nomes: Em monopostos, fonte e cor podem ser alterados, mantendo o tamanho e na mesma parte do carro. Em turismos, manter mesma fonte, cor, tamanho e local.

8.1.7 Itens não permitidos nas pinturas personalizadas:

- Marcas conflitantes com os interesses do F1 Brasil Clube
- Propaganda política ou partidária de qualquer tipo
- Manifestações religiosas ou de culto
- Substâncias com restrição de publicidade ou ilícitas no Brasil
- Pirataria e/ou violação de propriedade intelectual
- Conduta discriminatória, incitação a crimes ou violência, e armamentos
- Pornografia