



REGULAMENTO

WWW.R4-SIMS.COM

REGULAMENTO

Índice

Regulamento Geral.....	1
0. Modelo	1
1. Aceitação.....	1
2. Registo	2
3. Classes e carros	2
4. Eventos	3
4.1. Regras Gerais.....	3
4.2. Calendário.....	3
5. Pontuação	4
6. Formato dos Eventos.....	6
6.1. Geral	6
6.2. Briefing.....	6
6.3. Qualificação.....	6
6.4. Corrida.....	8
7. Sobre a utilização do chat.....	8
Chat em Qualificação e Corrida.....	8
8. Settings Obrigatórios	9
9. Comportamento em Pista.....	10
10. Caracterização de Sanções	13
11. Protestos.....	14
12. Penalizações	15
13. Software Anti-Cheat	16
Configurações aconselhadas	17
Download software	18
Rfactor 2	18
SimSync PRO.....	18
Teamspeak.....	18
SimRacingTools	18

Regulamento Geral

0. MODELO

O campeonato **F3 Historic 2017** é uma competição online, organizada pela R4 (www.r4-sims.com), que utiliza como base, o simulador **rFactor 2**.

1. ACEITAÇÃO

- a) Todos os pilotos que participam nos eventos R4 assumem conhecer e aceitar as regras que os regem.
- b) Todos os pilotos devem pautar a sua participação nos campeonatos, dentro e fora de pista, pela mais correta conduta cívica.
- c) Todas as comunicações efetuadas pela organização serão colocadas no site/fórum pelo que os pilotos participantes reconhecem e aceitam que devem visitar com regularidade ambos os locais. Sempre que seja considerado pertinente a organização poderá ainda, além das anteriores, enviar as comunicações por email para todos os pilotos registados.
- d) Os pilotos devem apresentar um ping máximo de 160ms no servidor. Qualquer valor acima deste poderá implicar a impossibilidade de o piloto participar nas corridas, cabendo a decisão ao Diretor de Prova.
- e) Os pilotos que retirem a inscrição num determinado campeonato não poderão voltar a correr no mesmo.
- f) Os pilotos reconhecem que não devem fazer qualquer alteração aos ficheiros originais do simulador exceto aquelas comunicadas e aceites pela organização, podendo esta implicar a exclusão do campeonato.

2. REGISTO

- a) A inscrição no evento será efetuada no fórum, num tópico aberto para o efeito.
- b) Cada piloto deve efetuar a sua própria inscrição.
- c) Os pilotos podem inscrever-se como **independentes** ou **equipas de 2 pilotos**, existindo classificação por equipas e individual de pilotos.
- d) Os pilotos são obrigados a utilizar unicamente o seu nome real (Nome Apelido), quer dentro do servidor (playername) quer nos registos efetuados.
- e) De forma a evitar problemas de incompatibilidade com aplicações ou outros sistemas utilizados na organização dos campeonatos, não é permitido a utilização dos seguintes caracteres no nome de pilotos:
“à – á – é – ç – ã – õ – í”
- f) O número máximo de equipas admitidas é de **34**.
- g) Na inscrição, os pilotos devem selecionar um número que esteja disponível no momento da inscrição.
- h) **Todos os pilotos deverão ter um mínimo de 25 voltas cumpridas no servidor, antes do Briefing de cada corrida.**

3. CLASSES E CARROS

O campeonato será composto por uma única classe (Formula 3) sendo as seguintes viaturas admitidas:

- Matra MS5 F3
- Lotus Type 35 F3

A utilização de skins próprias é **obrigatória**, sendo apenas permitida a presença nas qualificações a quem tiver skin própria, e entregue atempadamente.

A troca de viatura é permitida durante o campeonato, incorrendo na perda de pontos ganhos anteriormente.

4. EVENTOS

4.1. Regras Gerais

- a) Cada evento é composto por 1 corrida de qualificação + 1 corrida principal.
- b) A **corrida de qualificação** terá a duração de **15 minutos**.
- c) A **corrida principal** terá a duração de **40 minutos**.
- d) Nos eventos estarão presentes um ou mais Diretores de Prova sendo que as suas instruções devem ser prontamente cumpridas.
- e) Os eventos terão em disputa uma classificação de **Pilotos** e outra de **Equipas**.
- f) As equipas serão compostas por **2 pilotos**.

4.2. Calendário

- 1) 24/1/2017 - Cadwell Park
- 2) 7/2/2017 - Longford
- 3) 21/2/2017 - Monaco
- 4) 7/3/2017 - Spa-Francorchamps
- 5) 21/3/2017 - Kyalami
- 6) 4/4/2017 - Aintree

5. PONTUAÇÃO

A pontuação a atribuir em cada corrida é a seguinte:

Corrida de Qualificação	
1º	15 pontos
2º	14 pontos
3º	13 pontos
4º	12 pontos
5º	11 pontos
6º	10 pontos
7º	9 pontos
8º	8 pontos
9º	7 pontos
10º	6 pontos
11º	5 pontos
12º	4 pontos
13º	3 pontos
14º	2 pontos
15º e restantes	1 ponto

Corrida Principal	
1º	30 pontos
2º	27 pontos
3º	25 pontos
4º	23 pontos
5º	21 pontos
6º	19 pontos
7º	17 pontos
8º	15 pontos
9º	13 pontos
10º	11 pontos
11º	10 pontos
12º	9 pontos
13º	8 pontos
14º	7 pontos
15º	6 pontos
16º	5 pontos
17º	4 pontos
18º	3 pontos
19º	2 pontos
20º e restantes	1 pontos

- a) Os pontos são atribuídos a todos os pilotos que cumpram **75% da distância da corrida.**
- b) Pontos Extra:
- ◆ **Pole-Position: 2 pontos**
 - ◆ **Fastest Lap: 1 ponto**
 - ◆ **Presença na qualificação: 1 ponto**

- c) Em caso de empate de 2 ou mais pilotos no final do campeonato serão usados os seguintes critérios de desempate pela ordem apresentada:
- Número de vitórias no campeonato
 - Classificação da 1ª corrida principal

6. FORMATO DOS EVENTOS

6.1. Geral

Treino Livre: **20:00h (80 min.)**

Briefing: **21:20h (10 min.)**

Qualify: **21:30h (20 min.)**

Warmup: **21:50h (10min.)**

Corrida de Qualificação: **22:00h (15min.)**

Warmup 2: **22:15h (10min.)**

Corrida Principal: **22:25h (40min.)**

6.2. Briefing

- a) A sessão de Briefing, a efetuar antes da qualificação e da corrida é dedicada, exclusivamente a trabalhos da organização e ao Briefing com os pilotos, **no canal (obrigatório) de TeamSpeak**. Os pilotos, não devem sair para a pista.
- b) O Briefing terá a duração de 10 minutos.

6.3. Meteorologia

- a) Utilização de meteorologia real.
- b) Utilização do software rFactor 2 Weather Tool.
- c) Meteorologia baseada nas previsões do website Weather Underground (<http://www.wunderground.com/>) para a hora e dia da corrida real.

6.4. Qualificação

- a) Reservada aos pilotos com presença no Briefing.
- b) A Qualificação será disputada numa sessão de 20 minutos.
- c) Cada piloto é livre de realizar o número de voltas que desejar durante a sessão de qualificação.

- d) Não é permitida a utilização do chat durante a qualificação exceto para comunicar com a organização em caso de necessidade premente
- e) Se um piloto cair ou sair da sessão de Qualificação o seu melhor tempo não será guardado quando regressar ao servidor.

6.5. Corrida

- a) Corridas com a duração de 15minutos + 40minutos.
- b) A grelha para a Corrida Principal é formada pela ordem de classificação da Corrida de Qualificação.**
- c) Hora Virtual de início das provas 13.00h.
- d) A partida será parada, com volta de aquecimento antes da mesma.
- e) Não é permitido a utilização de chat pelos pilotos durante a corrida a não ser para comunicar com a organização em caso de necessidade premente.
- f) Caso a corrida seja interrompida antes de concluídos 70% da duração da prova, a mesma será repetida na sua totalidade em data a agendar.
- g) Se interrompida depois de completados 70% ou mais da duração da prova, os resultados serão aqueles obtidos do servidor no momento em que a corrida se interrompeu.

7. SOBRE A UTILIZAÇÃO DO CHAT

Chat em Qualificação e Corrida

Em situações excepcionais os pilotos poderão recorrer ao chat para comunicar com o Diretor de Prova nas sessões de Qualificação e/ou Corrida. Para o efeito, deverão adotar o seguinte procedimento no chat:

MSG: "mensagem que pretende enviar"

De igual modo, todas as mensagens do Diretor de Prova terão o seguinte formato:

ADMIN: "mensagem que pretende enviar"

As mensagens assim enviadas não serão consideradas para efeito de penalização sem prejuízo da alínea seguinte.

Se alguma mensagem enviada por um piloto ao Diretor de Prova for considerada despropositada (por exemplo, por constar nas regras, ou por ser desnecessária), o piloto será alvo de penalização pela utilização não justificada do chat.

8. SETTINGS OBRIGATÓRIOS

- a) Todos os pilotos têm que utilizar ISDN Data Rate.
- b) Todas as ajudas estão **OFF** exceto **Auto-Clutch**.
- c) Tire wear (Normal) e Fuel (Normal).
- d) Mechanical failures (Normal).
- e) **Cockpit View obrigatório.**
- f) O playernome a utilizar durante o evento é obrigatoriamente o mesmo da primeira à última sessão.
- g) **Todos os participantes, devem ter desligado o sistema de Auto Pit.**
- h) **Em todos os momentos da prova, o controlo da viatura, deve pertencer, EXCLUSIVAMENTE, ao participante.**
- i) **Todos os concorrentes, devem estar ligados no canal de TS acima especificado, mesmo não possuindo microfone.**
- j) Caso não possuam microfone, após entrarem no canal de TS, devem configurar as vossas propriedades de ligação como "Mute Microphone", através do menu "Self".
- k) Caso não queiram ser perturbados durante a prova, estão disponíveis várias boxes, não atribuídas a equipas, que podem ser, nesse caso, ocupadas. Devem acrescentar ao vosso nickname "- NS" (p. ex.: Luís Dinis - NS), para após o Briefing, o responsável pelas comunicações, fazer a colocação do piloto, numa box livre.

9. COMPORTAMENTO EM PISTA

- a) É proibido contacto voluntário.
- b) As bandeiras e as suas regras existentes no simulador devem ser respeitadas.
- c) Quando um piloto sai de pista deve tomar todas as precauções antes de regressar. Se não estiverem reunidas as condições que lhe permitam regressar à pista em segurança deve permanecer fora da mesma.
- d) Em qualquer circunstância, um carro que ultrapasse outro é obrigado a dar espaço suficiente ao outro para que este se mantenha em pista.
- e) Não é permitido mudar de direção mais que uma vez por qualquer piloto que esteja em luta direta com outro pela obtenção de um lugar. Uma vez mudada a direção, para a esquerda ou para a direita, não mais esse piloto poderá efetuar outra mudança até que seja efetuada outra curva. Não é permitido mudar de direção na zona de travagem ou quando tem um outro carro ao seu lado.
- f) **É proibida qualquer ajuda externa, o carro terá de se deslocar sempre pelos seus próprios meios.**
- g) **É proibido o uso de Radiadores demasiado baixos que causem o sobreaquecimento do carro e respetivo fumegar.**
- h) Circular em sentido oposto àquele em que a prova é disputada, implica a desclassificação do piloto. Ressalvam-se as manobras para recolocar o carro em pista.
- i) No caso de o veículo possuir "Speed Limiter", este deve estar acionado, sempre que as viaturas transitem na via das boxes.
- j) **A utilização de "Bump Draft" (empurrar outro carro de forma propositada) na sessão de qualificação é estritamente proibida.**
- k) **A utilização de "Bump Draft" durante a corrida de forma deliberada e constante poderá ser alvo de investigação por parte da organização.**

- l) 2 rodas do carro, devem manter-se sempre, dentro dos limites estabelecidos pelas linhas delimitadoras de pista. Zonas de escapatória e corretores, não são consideradas pista. A utilização constante e injustificada dessas zonas de pista, quando detetada, será sancionada quer pela Direção de Prova quer pelo CAD. Ressalvam-se as situações autorizadas no Briefing de prova.

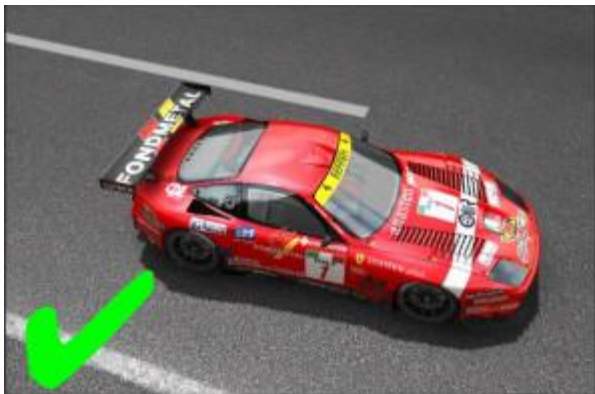


- m) As linhas indicadoras da entrada e saída das Box, devem ser respeitadas. A utilização injustificada de outros modos de acesso ou saída às Box, quando detetada, será sancionada quer pela Direção de Prova quer pelo CAD

Entrada Box



Saída Box



As penalizações aplicadas pela Direção de Prova via TeamSpeak ou via Chat, deverão ser cumpridas num prazo de 3 voltas. O seu não cumprimento, implica a desclassificação do piloto da prova, a sua remoção do servidor e, o encaminhamento da situação para o CAD.

10. CARACTERIZAÇÃO DE SANÇÕES

A gravidade das situações será analisada existindo as seguintes possibilidades de sanção:

- i. Incidente de corrida
 - ii. Drive Through
 - iii. Impedimento de fazer qualificação
 - iv. Perda de lugares na corrida
 - v. Adição de lastro
 - vi. Desqualificação
 - vii. Suspensão
 - viii. Exclusão
-
- a) Todos os pilotos terão **3 créditos** ao dispor, atribuídos à sua Licença Desportiva.
 - b) Toda e qualquer penalização aplicada pelo CAD, corresponderá à perda de um crédito.
 - c) A participação nas provas só é possível aos pilotos com, pelo menos, 1 crédito na sua Licença.
 - d) **Ao perder os créditos da sua Licença, a equipa ficará suspensa por um evento, após o qual, poderá voltar à competição, com um valor de 1 crédito na Licença Desportiva.**

11. PROTESTOS

- a) Todas as equipas têm direito a apresentar um protesto decorridos que sejam 24 horas sobre o final da corrida e até 48 horas seguintes à saída dos resultados oficiais.
- b) Findo o prazo, todos os protestos entregues serão ignorados.
- c) Os protestos fazem-se com observância dos seguintes requisitos:
 - Por **Mensagem Pessoal** (PM) para o membro **CAD** do Fórum da R4 (www.r4-sims.com) com menção do assunto ***OSC “campeonato” / “prova”***.
 - Com o seguinte conteúdo do protesto:
 - Nome dos pilotos envolvidos.
 - Indicação do momento do replay relevante para a apreciação do protesto (não superior a 60 seg.).
 - Descrição dos factos, ou seja, das situações de corrida que motivam a apresentação do protesto. Esta descrição deverá pautar-se pela objetividade e respeito pelas pessoas visadas no protesto.
- d) Depois de receber um protesto o incidente será analisado e procede-se ao anúncio da decisão do CAD. O CAD pronunciar-se-á sobre a decisão o mais rápido que lhe seja possível com o limite de uma antecedência mínima de 24 horas sobre a hora de início da prova seguinte do campeonato.
- e) A decisão será comunicada por e-mail/PM aos pilotos envolvidos no protesto em questão.
- f) As decisões, incluindo penalizações, não são suscetíveis de protesto. Se os Diretores de Prova observarem que as regras foram infringidas, têm o direito de penalizar os pilotos de acordo com o previsto.

12. PENALIZAÇÕES

Na sequência da análise dos protestos apresentados, a CAD poderá considerar um protesto válido ou inválido.

Os protestos serão considerados válidos sempre que se comprove a existência de comportamento antidesportivo.

Por comportamento antidesportivo entende-se qualquer conduta que prejudique outro(s) piloto(s), tais como:

1. Parar o carro na pista em qualquer sessão sem motivo atendível;
2. Circular em sentido contrário;
3. Abalroar outros carros;
4. Entrar em pista após saída de pista provocando um acidente em que envolva outros pilotos. Por acidente entende-se influência direta (com colisão) ou indireta (sem colisão) entre dois ou mais carros ou despiste de um ou mais carros.
5. Alterar a direção do seu carro mais que uma vez, quando em luta direta com um adversário, por forma a impedir a ultrapassagem;
6. Dificultar ou impedir uma dobragem sem motivo atendível;
7. Forçar despropositadamente uma dobragem, independentemente da existência de contacto entre os carros.
8. Outras situações que sejam entendidas como atitudes antidesportivas pela CAD.

Se o CAD considerar um protesto válido, aplicará, ao(s) piloto(s) infrator(es) a penalização que achar adequada à situação.

As penalizações são pessoais e intransmissíveis e serão aplicadas na prova em que o piloto esteja presente.

13. SOFTWARE ANTI-CHEAT

Durante este campeonato será **OBRIGATÓRIA** a utilização do software anti-cheat disponibilizado pela **SimRacingTools**.



As instruções para a utilização deste software estão disponíveis no fórum.

A utilização deste software nas corridas de teste é facultativa, mas altamente recomendada de forma a testar o comportamento do mesmo.

A não utilização deste software incorre na desclassificação do piloto em questão e numa advertência ao piloto em questão.

Todos os pilotos dispõem de 1 crédito para falta do software e não serão desclassificados à primeira ocorrência.

Configurações aconselhadas

- a) Ativar os espelhos virtuais
- b) Desligar a gravação de replays. Com a duração das corridas o ficheiro de replay torna-se muito grande e há grande probabilidade de o software ter crash.
- c) Desligar todos os updates automáticos do Windows, Antivírus e outro software.
- d) Não conectar o computador via wireless.
- e) Desligar a captura de telemetria (Motec).
- f) Evitar o uso de teclados e ratos sem fios.

Download software

RFACTOR 2

<http://rfactor.net/web/rf2/rf2dl/>

SIMSYNC PRO

Disponibilizado no fórum do campeonato.

TEAMSPEAK

<https://www.teamspeak.com/>

SIMRACINGTOOLS

<http://www.simracingtools.com/>