

Regulamento OKBR e-Sports

16/07/2021

1 - Introdução

1.1 - Liga OKBR e-Sports

A OKBR e-Sports foi fundada em 12 de Dezembro de 1998, por um grupo de amigos da escola que se reuniam para jogar Gran Turismo 1, GT Race, dentre outros. A liga entrou no mundo online por volta de 2002, com os jogos GT Race, GP F1, dentre outros, sendo assim, organizando corridas online para PC e consoles.

Missão: Produzir eventos de qualidade focados em automobilismo, promovendo o crescimento da comunidade, equipes e pilotos.

1.2 - Canais de comunicação

Todos os drivers devem estar conectados no canal oficial definido pela organização para determinado evento. Este canal será considerado o principal canal de comunicação entre a organização e pilotos

É obrigatório que cada piloto participe do canal oficial com seu sobrenome e nome próprio para ficar ciente da comunicação oficial, participar dos briefings obrigatórios e deixar que os administradores coordenem todas as diferentes sessões de corrida e comunicação.

Todos os resultados oficiais das corridas e penalidades serão publicados no site da OKBR e-Sports.

Redes sociais: A Liga OKBR possui os seguintes canais:

- [Facebook](#)
- [Instagram](#)
- [YouTube](#)

Canais oficiais de comunicação:

- [Site](#)
- E-mail: okbresports@gmail.com
- [Discord](#)
- [Grupo no Facebook](#)
- [Grupo geral WhatsApp Assetto Corsa Competizione](#)
- [Grupo geral WhatsApp rFactor2](#)

2 - Elegibilidade do piloto

Um "Piloto" é qualquer pessoa que tenha se registrado através do site oficial durante o período de inscrição e tenha sido aprovado pela organização. Os pilotos devem atender aos seguintes requisitos em sua totalidade para serem elegíveis para competir:

1. Não ser oficialmente banido de qualquer competição de esportes administrada pela organização e parceiros;
2. Concordar com os Termos e Condições deste regulamento;
3. Concordar com o Código Esportivo;
4. Concordar com o Código de Conduta;
5. Atender aos requisitos de Hardware e Software

3 - Participação

Todos os pilotos aprovados pela organização devem atender aos seguintes requisitos, os que não estiverem de acordo serão passíveis de desqualificação do campeonato.

3.1 - Requerimentos de software

1. Possuir a cópia original do jogo na plataforma Steam (apenas versão de PC)
2. Possuir um perfil no jogo com Nome e Sobrenome reais, sem abreviaturas e apelidos (limitar-se a dois nomes)
3. Possuir uma conta no Discord com Nome e Sobrenome reais, sem abreviaturas e apelidos (limitar-se a dois nomes)

3.2 - Requerimentos de hardware

O participante é o único responsável por seu próprio equipamento, e pode ser responsabilizado e penalizado esportivamente em casos de falha em seu equipamento que acarretem em uma infração prevista pelo Regulamento e, portanto, o participante não poderá alegar mau funcionamento para obter exceções.

1. Computador com os pré-requisitos exigidos pela desenvolvedora do jogo
2. Conexão de internet com ping máximo de 150ms nos servidores de corrida

3.3 - Nome dos pilotos

1. Os nomes dos pilotos no jogo devem ser reais e não devem conter nenhum dos seguintes: apelidos, siglas, linguagem obscena ou sugestiva, corporação, empresa, patrocinador, produto ou qualquer abreviatura dos derivados acima mencionados que possam causar confusão durante o jogo e transmissão;
2. Os pilotos que mudarem seus nomes e sobrenomes no jogo durante o evento podem ser desqualificados da competição.

3.4 - Dados dos pilotos

Todos os pilotos devem manter seus dados atualizados com a organização durante a participação de qualquer evento:

- E-mail;
- Número de telefone;
- Endereço físico (para envio de eventual premiação, se for o caso);
- Identificação de plataforma (SteamID, PSNID, XboxLiveID)

3.5 - Inscrição

As inscrições apenas serão confirmadas mediante pagamentos da taxa definida para o evento/campeonato. O período e valor de inscrição será específico para cada evento/campeonato informado pelos canais oficiais da organização.

Para cancelamento da inscrição, o piloto deve contatar os organizadores ou por e-mail (okbresports@gmail.com)

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

3.5.1 - Reembolso

Apenas será permitido reembolsos em casos de pilotos que cancelarem sua inscrição antes do início da primeira etapa. Após esse período não será permitido. Pilotos que forem desclassificados do campeonato não terão direito a reembolso.

3.5.2 - Equipes

Poderá ocorrer inscrições com modelos distintos, desde que não seja realizada uma prova com formato de revezamento.

3.5.3 - Desistências

O piloto ao informar a organização a desistência de um evento/campeonato, terá sua participação encerrada e seus pontos zerados, sendo uma ação irreversível.

3.5.4 - Ausência

Pilotos que se ausentaram por duas etapas sem aviso prévio a organização, será desclassificado do campeonato automaticamente.

3.5.5 - Lista de espera

Todos os eventos/campeonatos estarão sujeitos a lista de espera em casos de inscrições que ultrapassem o limite de carros. Caso abra uma vaga sendo por desistência ou desclassificação, a organização contatará os pilotos na lista de espera por ordem de chegada para finalizarem a inscrição e ingressar no campeonato. Pilotos que recusarem a entrada no campeonato serão removidos da lista e o próximo da fila pega seu lugar.

3.6 - Eventos e campeonatos

A OKBR e-Sports organiza eventos e campeonatos, não necessariamente vinculados, podendo ser gratuitos ou pagos. Estes eventos podem ser cancelados ou ter suas etapas adiadas nos seguintes cenários:

1. A quantidade mínima de pilotos não foi atingida;
2. Problemas com o simulador;
3. Problemas com o servidor;
4. Casos particulares a partir de decisão da organização

Todos os cenários são passíveis de reembolso seguindo as regras descritas em [3.5.1 - Reembolso](#)

3.7 - Direitos de imagem

Ao participar de qualquer evento ou campeonato, a OKBR e-Sports detém os direitos exclusivos e perpétuos de imagem e nomes integralmente de qualquer piloto, equipe e conteúdos produzidos internamente para fins comerciais ou institucionais. Além de possuir direitos sob qualquer conteúdo produzido externamente utilizando vídeos ou imagens da organização. O uso para fins comerciais devem ser solicitados através dos canais de comunicação da organização [1.2 - Canais de comunicação](#)

3.7.1 - Transmissão

Os eventos que houverem transmissão ao-vivo, ocorrerão no canal oficial da OKBR e-Sports ou no canal oficial da empresa contratada terceirizada. As transmissões serão divulgadas através dos canais oficiais da organização.

Ao se inscrever para eventos ou campeonatos, os participantes estão concordando com o regulamento e cedendo o uso de voz, imagem, nome e marcas durante a transmissão que será pública, sejam elas transmitidas via qualquer plataforma. Podendo ser utilizadas em materiais de divulgação, releases a ser enviados para empresas jornalísticas, publicações em websites ou perfis de redes sociais.

É permitida a transmissão individual por pilotos e equipes apenas de suas corridas, durante a participação de eventos, tendo o direito revogado por tempo indeterminado caso:

1. Use o mesmo formato da transmissão oficial com narradores e comentaristas;
2. Desrespeite outros piloto, equipes, a organização ou marcas patrocinadoras;

Divulgação de marcas durante a transmissão deverão ser contatadas antecipadamente com a organização.

4 - Premiação

Os prêmios de eventos ou campeonatos serão determinados de forma individual e específica, seguindo os regulamentos de cada campeonato.

O envio de premiações físicas será através do serviço de encomendas dos Correios, com rastreamento de entrega, sendo o código enviado para o vencedor a partir do momento em que é disponibilizado pelo sistema. Será apenas entregue premiações físicas somente no Brasil, o destinatário é responsável pelo valor do frete, necessário para a postagem ser feita.

Caso o Correios devolva a encomenda, o vencedor deverá arcar com o custo integral de envio com prazo de até 30 dias úteis para realizar o pagamento. Os Correios possuem o protocolo de entrega (dias úteis em até 3 tentativas). Expirando este prazo o direito a premiação é perdido

5 - Designação do piloto, carros e mudanças

5.1 - Equipes

Durante eventos/campeonatos as equipes possuem um limite de 2 carros podendo ser pilotados por 1 a 4 pilotos, dependendo do regulamento específico do evento/campeonato.

Equipes formadas por apenas um piloto não estarão aptas na classificação de equipes.

5.1.1 - Times

Uma equipe pode formar quantos times desejar sendo cada time independente na disputa pelo título de equipes em um evento/campeonato.

Exemplo:

- OKBR 1
 - Carro A
 - Pilotos A1 e A2
 - Carro B
 - Pilotos B1 e B2
- OKBR 2
 - Carro C
 - Pilotos C1 e C2
 - Carro D
 - Pilotos D1 e D2

5.1.2 - Números e limites de pilotos

Ao longo do evento, um ou no máximo quatro pilotos podem dirigir o mesmo carro (Número máximo de pilotos é definido por evento dentro de 1 a 4 pilotos)

Para cada dois pilotos, o responsável pela equipe deve designar o "piloto 1" e o "piloto 2" para o evento antes do final do período de inscrição. As seguintes regras serão aplicadas:

1. Quando ambos os pilotos têm a mesma categorização de piloto, a equipe pode escolher qualquer um dos pilotos. No entanto, a organização reserva-se o direito de determinar qual dos pilotos é mais experiente.
2. Em todos os outros casos, o piloto de maior nível será a categorização do carro.
3. Em casos de maioria de pilotos do mesmo nível, será a categorização do carro.
4. Pilotos com no mínimo 5 corridas na OKBR e-Sports, será feito uma média do Rating dos pilotos para obter a categoria do carro.

Em todos os casos, a equipe deve confirmar o piloto 1 e o piloto 2 antes do final do período de inscrição. Após este ponto, nenhuma alteração pode ser feita no pedido do motorista sem a aprovação da organização.

Um único piloto (solo) será considerado piloto 1 e piloto 2. O carro do condutor pode ser dado um tempo adicional no tempo obrigatório de pit stop, que não inclui uma mudança de piloto.

5.2 - Troca de pilotos e carros

1. Será permitido a troca de carros apenas antes da segunda etapa de campeonatos fechados, porém a troca causa perda de todos os pontos recebidos na primeira etapa. Durante o evento, o piloto não poderá mudar de um carro para outro.
2. Cada piloto só pode ser nomeado para dirigir um carro no evento. Equipes que possuírem vaga disponível durante o campeonato, poderá ser preenchida por um novo piloto, desde que seja informado à organização. A partir deste momento o novo piloto passa a contar pontos para a equipe.
3. A mudança de piloto só pode ocorrer antes do início da sessão de qualificação e com o aviso prévio à organização.
4. Pilotos apenas poderão mudar de equipe ou piloto independente uma única vez durante eventos/campeonatos.
5. Quaisquer alterações de pilotos uma vez publicadas só podem ser autorizadas pela organização após a apresentação de um pedido da equipe e/ou piloto com até 6 horas antes da prova. Tal autorização só será dada em circunstâncias excepcionais ou em casos de força maior. Falha em cumprir a ordem de condução declarada será passível de suspensão da etapa.
6. Substituições temporárias não impactam na categoria do carro, o piloto substituto corre como o piloto substituído. Substituições temporárias apenas se aplicam nos casos de no máximo duas corridas consecutivas, períodos maiores serão considerados substituições permanentes
 - a. O limite máximo de substituições temporárias precisa restar ao menos um piloto da inscrição original

7. Substituições permanentes alteram a categorização do carro utilizando os métodos específicos para o campeonato. Caso haja uma mudança de categoria, os pontos adquiridos pelo carro serão perdidos.
8. Após o início dos treinos livres, quaisquer alterações de pilotos somente serão aceitas em casos de força maior e sujeito à aprovação da organização e diretor de prova, que podem impor quaisquer restrições, condições ou penalidades conforme acharem adequado.

6 - Disposições gerais

A organização não se responsabiliza por eventuais problemas decorrentes de interrupção dos serviços do provedor de acesso dos participantes, nem pela interrupção dos serviços em casos de falta de fornecimento de energia elétrica para o sistema do provedor de acesso, falhas nos sistemas de transmissão ou de roteamento no acesso à Internet, incompatibilidade dos sistemas dos usuários com os do provedor de acesso.

Qualquer ação de terceiros que impeça a prestação de serviço resultante de um caso eventual ou de força maior relacionados no Código Civil Brasileiro.

Na ocorrência de caso eventual ou por motivo de força maior que impossibilite a realização de transmissão ao vivo ou qualquer outra atividade que não possa ser reagendada, não será devida nenhuma indenização ou reembolso aos envolvidos.

A organização 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.

7 - Servidores

Todas as informações relacionadas aos servidores serão enviadas através dos canais oficiais da organização. Servidores de treino serão disponibilizados conforme especificado em eventos/campeonatos

O uso do chat do simulador durante a sessão de treino é permitido dentro dos itens do Código de Conduta.

8 - Briefing

O briefing de todas as etapas acontecerá no dia da corrida exceto em casos de qualificação e corrida em dias diferentes, sendo assim um briefing por sessão.

Todos os pilotos inscritos no evento, devem estar presentes durante todo o briefing.

Qualquer piloto incapaz de comparecer deve informar a organização com antecedência.

Exceto por força maior, qualquer ausência pode resultar em uma penalidade pelo diretor de prova e organização.

Caso a organização considere a necessidade de outro briefing, este será realizado em local e hora previamente anunciados. Os pilotos e as equipes serão informados em conformidade.

Briefings adicionais para pilotos novatos e inexperientes podem ser organizados e anunciados previamente pela organização.

As sessões de briefing ocorrerão dentro do [Discord](#) da OKBR e-Sports.

9 - Instruções e comunicações

Todas as classificações, grids de largada e resultados das sessões, bem como todas as decisões emitidos pelo diretor de prova e organização, são postados nos canais oficiais do evento definidos por evento.

Todas as decisões ou comunicados relativos a um indivíduo será feito de forma pública caso impacte os demais participantes ou através de canais particulares em casos de advertência.

10 - Comportamento antidesportivo

Qualquer incidente dentro ou fora do simulador, como atos provocativos de qualquer tipo, verbais, ameaças físicas, comportamento antidesportivo, comentários inadequados em qualquer plataforma digital, ou qualquer ação ou ocorrência em relação a qualquer evento ou competição que poderia ser considerado uma violação da organização, que é cometido por um membro da equipe ou uma pessoa sob a responsabilidade de uma equipe, pode ser relatado a organização que tomará qualquer atitude que considerem adequada. A equipe será responsabilizada pelas ações das pessoas que ela envolve e pode ser penalizado adequadamente.

Em particular, penalidades podem ser impostas por infrações que afetem a segurança do evento de acordo com a escala abaixo:

1. Penalidade de grid
2. Perda de todos os tempos de volta de qualificação
3. Penalidade Stop and Go com duração de até 5 minutos.
4. Suspensão da etapa
5. Banimento da organização

11 - Telemetria e trapaças

Regulamento apenas vigente para eventos que adotarem o envio de telemetria

Todos os pilotos participantes do evento, deverão enviar após o evento as telemetrias registradas nas sessões de qualificação (exceto em casos de sessões independentes registradas por live-timing) e corrida. Os arquivos devem ser enviados dentro do prazo de 30 minutos após o término da corrida e no formato definido pela organização para o evento. Os pilotos que não enviarem os arquivos serão desclassificados da etapa perdendo todos os pontos e indo para último lugar (em casos de diversos pilotos sendo punidos, o último a ser deferido será o último, com os demais acima e sem pontuação)

Os arquivos de telemetria serão publicados nos canais oficiais da competição.

Durante o evento os pilotos podem solicitar uma análise de outro piloto caso haja suspeitas de trapaças. Sob decisão da organização juntamente do diretor de prova, irão definir se o processo de análise será aberto, tendo a decisão publicado no canal oficial do evento.

A análise será feita com todas as telemetrias enviadas e análise do log gerado na corrida. O piloto sob análise caso não tenha enviado a telemetria de etapas passadas ou seja julgado culpado pela organização e direção de prova será desclassificado do evento. O resultado da análise será publicado nos canais oficiais do evento.

12 - BWP - Behaviour Warning Points

(Pontos de Alerta de Comportamento)

Regulamento apenas vigente para eventos que adotarem o BWP

As punições automáticas do simulador não serão contabilizadas no BWP, apenas em decisões atribuídas pela Direção de Prova.

Pilotos envolvidos em incidentes de qualquer tipo, ou que foram protestados por comportamento antidesportivo ou comportamento em pista podem, além de sua penalidade, receber pontos na carteira (BWP) pelo diretor de prova.

Os pontos de BWP serão aplicados seguindo a escala de punições descrita em [16.7.1 Critérios de Penalidade](#)

Outros incidentes podem ter pontos BWP decididos pelo diretor de prova e organização a partir de punições pós corrida.

Os pontos BWP serão atribuídos apenas aos pilotos por suas próprias ações, não as das equipes ou companheiros de equipe (por exemplo, infrações de pit stop, limites de pista). O número de pontos BWP recebidos será listado no relatório de corrida em caso de direções de prova ativa e resultados de protestos

O número de BWP será calculado por piloto:

1. Um piloto com 3 pontos receberá uma punição de 5s na próxima etapa;
2. Um piloto com 5 pontos receberá uma punição de 10s na próxima etapa;

3. Um piloto com 7 pontos ou mais receberá uma punição de Stop and Go de 30s na próxima etapa;

Após a atribuição dessas penalidades, os pontos BWP serão carregados para a próxima corrida em que o piloto participa.

Pilotos que acumulem 10 pontos ou mais serão suspensos na próxima etapa. Ao acumular 13 pontos o piloto é desqualificado do campeonato.

Todas as decisões são irrefutáveis e absolutas, exceto em casos de objeção interna do diretor de prova e organização as punições podem ser revistas

Em casos de última etapa as punições serão:

1. Um piloto com 3 pontos receberá uma punição de 2 pontos nas classificações em que participa;
2. Um piloto com 5 pontos receberá uma punição de 4 pontos nas classificações em que participa;
3. Um piloto com 7 pontos ou mais receberá uma punição de 8 pontos nas classificações em que participa;

13 - Pontuação

Com base na ordem de chegada na linha de chegada de cada corrida do campeonato, os pilotos de cada classificação receberão os seguintes pontos:

- P1 - 28 pontos
- P2 - 26 pontos
- P3 - 24 pontos
- P4 - 22 pontos
- P5 - 20 pontos
- P6 - 18 pontos
- P7 - 16 pontos
- P8 - 14 pontos
- P9 - 12 pontos
- P10 - 10 pontos
- P11 - 9 pontos
- P12 - 8 pontos
- P13 - 7 pontos
- P14 - 6 pontos
- P15 - 5 pontos

Em casos de campeonatos com uma única categoria:

- P1 - 42 pontos
- P2 - 40 pontos

- P3 - 38 pontos
- P4 - 36 pontos
- P5 - 34 pontos
- P6 - 32 pontos
- P7 - 30 pontos
- P8 - 28 pontos
- P9 - 26 pontos
- P10 - 24 pontos
- P11 - 22 pontos
- P12 - 20 pontos
- P13 - 18 pontos
- P14 - 16 pontos
- P15 - 15 pontos
- P16 - 14 pontos
- P17 - 13 pontos
- P18 - 12 pontos
- P19 - 11 pontos
- P20 - 10 pontos
- P21 - 9 pontos
- P22 - 8 pontos
- P23 - 7 pontos
- P24 - 6 pontos
- P25 - 5 pontos
- P26 - 4 pontos
- P27 - 3 pontos
- P28 - 2 pontos
- P29 - 1 ponto
- P30 - 1 ponto

Se dois ou mais pilotos terminarem a rodada com o mesmo número de pontos, o lugar mais alto na etapa será atribuído à posição final mais alta na corrida final da etapa.

Se dois ou mais pilotos terminarem o campeonato com o mesmo número de pontos, a posição mais alta na série será concedida a:

1. O detentor do maior número de primeiros lugares;
2. Se o número de primeiros lugares for o mesmo, o detentor do maior número de segundos lugares;
3. Se o número de segundos lugares for o mesmo, o detentor do maior número de terceiros lugares, e assim por diante até que apareça um vencedor.
4. Se o procedimento acima mencionado falhar em separar dois ou mais motoristas, então quem terminar à frente na corrida final da respectiva temporada será considerado como terminado à frente do outro no campeonato.

13.1 - Bonificações

Os 3 primeiros colocados de suas respectivas classes/categorias durante a classificação serão bonificados com 1 ponto.

Pontuação dobrada será determinada pela organização sendo específica a cada evento/campeonato.

14 - Pinturas personalizadas

O uso de pinturas personalizadas é permitido porém pinturas que necessitem de *carset* para serem visualizadas pelos demais, serão permitidas apenas em eventos/campeonatos específicos.

Todas as pinturas estão sujeitas a aprovação da organização. As pinturas personalizadas são de total responsabilidade do piloto/equipe. Todas as pinturas deverão seguir as seguintes regras:

1. Não é permitido carros da mesma equipe/time com pinturas diferentes;
 - a. Carros da mesma equipe deverão ter a mesma pintura porém com detalhes que possa ser feito a diferenciação, como retrovisores, detalhes no aerofólio, splitters com cores diferentes ou adesivos de tamanho significativo que representem a diferenciação dos carros;
2. Não é permitido carros de equipes/times diferentes com a pinturas iguais
 - a. Carros que estão na mesma equipe mas em times diferentes devem usar pinturas diferentes;
3. Não será permitido pinturas que possuam mensagens, ícones, imagens, representações e analogias a:
 - a. Política;
 - b. Religião;
 - c. Preconceito contra raça, gênero e cor;
 - d. Termos ofensivos e de baixo calão;
4. O uso de determinadas marcas deverão ser informadas antecipadamente a organização para evitar problemas durante a transmissão e divulgação de conteúdo;

Em casos de eventos/campeonatos que utilizarem *carset*, todos os carros deverão enviar os arquivos da pintura independente que seja de origem:

1. Pinturas originais do simulador;
 - a. Neste caso, não havendo arquivos, deverá ser informado a organização da pintura selecionada;
2. Pinturas customizadas dentro do simulador;
3. Pinturas customizadas fora do simulador;

15. Interrupções e Problemas Técnicos

Mesmo com grade horária definida, a organização se dá o direito de reservar mais 20 minutos para tempo limite das atividades. Caso a etapa sofra atraso além deste limite, poderá ser adiada para uma data após o final do campeonato de acordo com os itens a seguir:

1. Quando há um problema identificado no simulador, servidor ou em qualquer configuração antes da corrida não tem tempo hábil de ser corrigido, a direção de provas irá realizar uma reunião interna em caráter extraordinário para decidir o que acontecerá com a etapa em questão, decidindo se ela será adiada para uma data ao final do campeonato ou se será possível continuar mesmo com alguns problemas.
2. Caso seja identificado algum problema com servidor do simulador ou ocorra uma queda generalizada a organização irá reiniciar a corrida, caso o líder não tenha completado 50% da prova. Caso a prova já tenha mais de 50% de duração, será determinado o fim da prova.

16 - Código de conduta

O respeito ao Código de Conduta é um aspecto fundamental em todas as competições Esports. Todo piloto que não respeitar as regras do Código de Conduta será considerado inelegível para participar dos eventos da OKBR e-Sports e, caso ocorra uma violação evidente das seguintes regras do Código de Conduta durante o evento, o organizador poderá remover o driver culpado.

Espera-se que todos os motoristas tenham uma conduta que reflita positivamente na organização e não se envolvam em condutas consideradas prejudiciais aos negócios, reputação ou relacionamentos de um indivíduo ou de seus parceiros;

Todos os motoristas concordam em evitar os seguintes comportamentos online e offline:

1. Discurso de ódio ou comportamento discriminatório: os motoristas não devem usar linguagem que seja considerada pela organização como obscena, vulgar, insultuosa, ameaçadora, abusiva, caluniosa, difamatória ou de outra forma ofensiva ou censurável, nem promover ou incitar ódio ou conduta discriminatória, a qualquer momento, desligado ou na transmissão. Os motoristas não podem usar esse tipo de linguagem em nenhuma mídia social ou durante qualquer evento público, como streaming;
2. Assédio: qualquer tipo de assédio é estritamente proibido;
3. Linguagem discriminatória: qualquer tipo de palavras, frases ou gestos discriminatórios que ofendam a dignidade ou integridade de uma pessoa privada, um grupo de pessoas, uma equipe, uma marca, um patrocinador, um país por meio de palavras ou ações desdenhosas ou discriminatórias em razão da raça, cor da pele, origem étnica, nacional ou social, gênero, idioma, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, situação financeira, nascimento ou qualquer outra condição, orientação sexual ou qualquer outro motivo, são estritamente proibidos;

4. Trolling: postagem de mensagens inflamatórias, estranhas ou fora do tópico em uma comunidade online, como um fórum, sala de bate-papo, blog ou qualquer mídia social, com o objetivo principal de provocar uma resposta emocional dos leitores ou de interromper de alguma outra forma o tópico normal discussão, é estritamente proibida.
5. Todos os motoristas não devem oferecer ou aceitar qualquer presente ou recompensa para ou de alguém por serviços prometidos, prestados ou a serem prestados em conexão com o evento;
6. É proibido apostar ou jogar por qualquer motorista ou qualquer pessoa conectada a qualquer participante. Além disso, nenhum motorista ou pessoa relacionada pode se beneficiar direta ou indiretamente de quaisquer apostas ou jogos de azar;
7. Os pilotos devem respeitar a equipe envolvida no torneio pela organização, patrocinadores e / ou seus parceiros em todos os momentos;

Pilotos que postam conteúdo negativo, perturbador e prejudicial à marca nas redes sociais sobre a organização, o jogo, e seus parceiros em geral e / ou qualquer outro participante, incluindo, mas não se limitando a imagens e vídeos de falhas do jogo, pode resultar na desclassificação do participante (retirada do piloto) do evento.

16.1 - Atividade fraudulenta

Em qualquer momento durante as competição, a organização tem o direito de excluir os pilotos em caso de:

1. Alteração dos resultados, tempos e arquivos de vídeo relativos às etapas;
2. Modificação de hardware: qualquer modificação feita em uma peça de hardware permitindo que funcione de uma forma que o fabricante não pretendia;
3. Modificação do software: qualquer modificação feita no software do simulador e de terceiros, permitindo que funcionem de uma forma que os desenvolvedores não pretendiam;
4. Explorando falhas do jogo: usar intencionalmente qualquer bug do jogo para buscar uma vantagem;
5. Roubo de identidade (incluindo jogar com a conta Steam de outro piloto) - deve ser entendida como jogar com a conta de outro piloto ou solicitar, induzir, encorajar ou direcionar outra pessoa a jogar com a conta de outro piloto;
6. Conspiração: qualquer acordo entre dois (2) ou mais pilotos e / ou outras pessoas para afetar qualquer competição ou corrida e / ou pilotos opostos;
7. Qualquer outro comportamento determinado como trapaça, jogabilidade, habilidade de jogo ou obtenção de uma vantagem injusta de qualquer forma pela organização.

Os pilotos devem notificar a organização sobre qualquer exploração injusta de que tenham conhecimento. Qualquer piloto que for considerado, na determinação exclusiva da organização, como tendo trapaceado ou se comportado de qualquer forma conforme descrito acima, pode ser penalizado e / ou desqualificado dos eventos.

Qualquer conduta que seja considerada uma violação deste Código de Conduta é punível a critério exclusivo da organização e pode resultar na desqualificação dos eventos. A organização também reserva-se o direito de substituir o piloto excluído ou desclassificado ou que tenha abandonado a prova realizando uma repescagem.

16.2 - Canais de comunicação

Todos os drivers devem estar conectados no canal oficial definido pela organização para determinado evento. Este canal será considerado o principal canal de comunicação entre a organização e pilotos

É obrigatório que cada piloto participe do canal oficial com seu sobrenome e nome próprio para ficar ciente da comunicação oficial, participar dos briefings obrigatórios e deixar que os administradores coordenem todas as diferentes sessões de corrida e comunicação.

Todos os resultados oficiais das corridas e penalidades serão publicados no site da OKBR e-Sports.

17 - Código esportivo

17.1 - Regras gerais e conduta do piloto

1. Os pilotos devem usar seu nome completo no jogo para participar da competição;
2. Para participar da competição, o ping máximo permitido é 150ms;
3. Os pilotos com ping mais alto ou uma conexão instável podem ser solicitados a deixar o servidor ou podem ser removidos dele pelo administrador do evento ou pelo Diretor de Prova;
4. Espera-se que todos os pilotos estejam prontos para correr no horário designado para as sessões oficiais;
5. Espera-se que os pilotos tenham familiaridade com os regulamentos do campeonato, bem como com as características e regras específicas e relevantes da plataforma de jogo utilizada;
6. Espera-se que os pilotos tenham lido e compreendido o Regulamento Geral;

7. Apenas os administradores da corrida decidirão se uma sessão deve ser atrasada ou reiniciada;
8. Não é permitido empurrar o veículo de outro competidor para auxiliá-lo - caso ele / ela tenha ficado sem combustível ou experienciado uma pane mecânica etc;
9. A manobra de Bump Drafting também é proibida. Os pilotos devem fornecer espaço de corrida uns aos outros;
10. A conduta antidesportiva está sujeita a penalidades. Qualquer piloto que tentar danificar ou bater intencionalmente em outro competidor pode ser banido da sessão ou mesmo de outros eventos da organização;
11. Os administradores do evento e o diretor de prova irão supervisionar as sessões. Os administradores podem relatar qualquer má conduta a ser revisada, e pode levar a penalidades ou remoção da sessão e / ou repreensão formal ou banimento;

17.2 - Sessões de qualificação

1. Os pilotos devem alcançar sua volta mais rápida sem explorar fatores externos. É proibido ganhar vantagem explorando outros jogadores na pista, como bump drafting ou dirigir muito perto dos oponentes à frente;
2. A invalidação de voltas resultante de saídas na pista é inteiramente controlada pelo jogo;
3. É estritamente proibido parar na pista para se teletransportar de volta para a garagem. O teletransporte para os pits só é permitido a partir de vias de saída e outras áreas fora da pista de asfalto, onde não possa atrapalhar a qualificação de outros pilotos. Qualquer transgressão será severamente penalizada pelo Diretor de Prova, e os infratores reincidentes podem receber repreensão formal;
4. Os pilotos na saída devem deixar outros pilotos passarem em sua volta rápida, saindo de seu caminho. O sistema de bandeira azul do jogo auxilia os pilotos nisso. Ignorar a bandeira azul e segurar outro piloto em sua volta rápida são condutas que não serão permitidas;
5. A saída do pitlane deve ser feita com cautela para não atrapalhar a volta rápida de outros pilotos. É estritamente proibido cruzar a linha branca e ir em direção à linha ideal;
6. Durante as sessões oficiais de qualificação, os pilotos devem sempre acionar o limitador de box no pit lane. Pilotos pegos em vantagem por não engajarem o limitador de box no pit lane serão desclassificados da corrida e do evento;

17.3 - Largada

1. Os procedimentos de volta de formação e largada de corrida são controlados pelo sistema do jogo. O jogo pode distribuir penalidades automáticas de Drive Through

por pular a largada ou estar fora de posição durante a fase de pré-bandeira verde. As penalidades automáticas podem ser mantidas ou liberadas a critério do Diretor da Prova.

2. O aquecimento do pneu e do freio (aceleração e desaceleração abrupta ou oscilação) é proibido no pitlane e durante a fase de fila dupla da volta de formação. O aquecimento do pneu e do freio é permitido durante a fase de fila única da volta de formação. Os pilotos que não seguirem esta regra podem ser penalizados pelo Diretor de Prova durante ou após a sessão.

17.4 - Limites de pista

1. O limites de pista é considerado a área dentro das linhas brancas, o simulador terá sua própria tolerância sobre o uso das zebras e áreas de escape, não respeitar os limites de pista é passível de punição utilizando o sistema de advertência e penalidade do simulador para infrações;
2. A entrada / saída do box são consideradas parte da pista para os carros em pista, a menos que a organização decida de outra forma para determinados layouts da pista. Os pilotos que usam os boxes devem permanecer dentro das linhas de faixa de entrada / saída do box com as quatro rodas completas e não podem cruzar. Andar na linha será aceitável e qualquer transgressão, será passível de penalidade;
3. Sair da pista com as quatro rodas devido a um erro é considerado parte da corrida. Deixar a pista repetidamente no (s) mesmo (s) ponto (s) pode ser considerado uma vantagem e uma penalidade pode ser dada pelo sistema de penalidade do simulador ou pelo Diretor de Prova.
4. Ganhar uma posição ou ganhar uma vantagem contra um competidor ou ganhar posição na pista (ganhar tempo) ao deixar a pista de qualquer forma é contra as regras, independentemente de qualquer penalidade no jogo que possa ser aplicada, e o Diretor de Prova pode aplicar penalidades, a menos que o piloto devolva a posição imediatamente ou desacelere para compensar na mesma volta.

17.5 - Bandeiras

1. Bandeiras amarelas são aplicadas e os pilotos devem respeitar a regra "Proibido ultrapassar sob amarelo". Os pilotos devem ser cautelosos e se preparar para desacelerar para evitar qualquer incidente à frente;
2. Se os pilotos ignorarem as bandeiras amarelas, fica a critério do Diretor de Prova aplicar ou não uma penalidade.
3. Bandeiras azuis: são apenas para advertir, os pilotos retardatários não precisam se afastar, eles podem permanecer na linha.
4. Um piloto com bandeira azul (retardatário) é proibido de defender sua posição na pista contra o carro que dá voltas e ele / ela deve permanecer em sua linha. Segurar ou se defender intencionalmente de um carro que está dando voltas (ponteiro) pode

determinar a aplicação de uma penalidade ou até mesmo a desclassificação do piloto pelo Diretor de Prova. Os pilotos retardatários devem se comportar de maneira previsível, sem mudanças repentinas de direção ou posição da pista.

5. Retardatários podem tirar voltas, desde que consigam se afastar depois de ultrapassar o piloto que tem vantagem na volta.
6. Bandeiras pretas / laranja podem ser mostradas quando um jogador tem dano excessivo. Não responder ao aviso e permanecer na linha pode resultar na desqualificação do jogo ou pelo Diretor de Prova.

17.6 - Comportamento em pista

1. O piloto da frente tem o direito de escolher qualquer linha em qualquer seção da pista. O piloto da frente perde este direito quando um piloto que tenta a ultrapassagem coloca sua roda dianteira alinhada com a roda traseira do outro piloto. Neste ponto, os pilotos estão em uma posição "lado a lado" e ambos devem dar um ao outro pelo menos espaço com largura de um carro;
2. A defesa é permitida e aceita como uma reação do piloto da frente. Não é permitido defender se houver sobreposição entre carros. Observe que seguir uma linha de corrida em uma curva não é considerado defesa (a menos que os carros sejam considerados lado a lado);
3. Tanto o piloto que tenta a ultrapassagem quanto o piloto da frente são responsáveis por uma corrida justa durante a manobra. É responsabilidade do piloto que ultrapassa escolher um momento seguro para a manobra;
4. Tentativas de ultrapassagem em uma curva é o que causa a maioria dos acidentes. A linha de corrida preferencial na maioria das curvas é geralmente muito estreita e às vezes será impossível para dois carros compartilharem curvas fechadas lado a lado em velocidade máxima. Para cada curva, o direito à linha de corrida preferencial é decidida no ponto de entrada. Um piloto que tenta ultrapassar na entrada da curva deve estar em uma posição lado a lado no ponto de entrada para ter o direito de entrar na curva lado a lado. Caso contrário, este piloto deve recuar e dar lugar ao piloto na frente;
5. Mergulhos devem ser evitados e estão sujeitos a penalidades. Se o piloto que tentou estava fora de controle e causou contato ou perda de tempo para outro piloto, as penalidades aplicadas podem ser mais severas do que o normal;
6. Quando um piloto à frente cometeu claramente um erro suficiente para justificar uma ultrapassagem, o piloto atrás pode atacar sua posição, com o devido cuidado, independentemente de haver alguma sobreposição pré-existente. No entanto, ainda existe uma responsabilidade substancial do piloto que ultrapassa, de tomar todos os cuidados necessários para evitar o contato. Pequenos erros do piloto à frente podem não ser suficientes para justificar um ataque ofensivo. Determinados erros não

garante automaticamente o direito de ultrapassar incontestado, ainda é necessário o julgamento do piloto para fazer uma ultrapassagem;

7. Não são permitidas testes de frenagem, desaceleração desnecessária numa curva, punting (toque na traseira), bump-pass (ultrapassagem com contato), estão sujeitas a penalização;
8. Bloquear não é permitido e está sujeito a penalização;
9. Zig-zag em pista para quebrar o vácuo é considerado bloqueio;
10. Os pilotos fora de controle ou girando devem travar seus freios para tornar mais fácil para outros pilotos preverem seus movimentos. Depois de um giro, o piloto deve manter os freios pressionados para garantir que o carro não role para frente ou para trás, a fim de não criar uma situação imprevisível para os carros que passam;
11. Os pilotos que saem dos limites da pista, se puderem manter seus carros sob controle, devem reduzir a velocidade ou esperar que o tráfego libere e volte a entrar de maneira segura;
12. Pilotos em pista sempre possuem direito de passagem sobre qualquer piloto que retorna, mesmo que não tenha envolvimento;
13. O piscar de luzes é permitido para alertar o piloto à frente de que você está prestes a passar ou para o piloto à frente ajudar na passagem. Não pode haver mais de 3 flashes repetidos;
14. Carros que forem severamente danificados, devem se retirar o mais rápido possível, se mantendo fora da linha de corrida em velocidade reduzida, estando totalmente ciente do tráfego que aproxima. Sem direito de ultrapassagem;
15. Durante as sessões oficiais de corrida, os pilotos devem sempre acionar o limitador de box no pit lane. Pilotos pegos em vantagem por não engajarem o limitador de box no pit lane serão desclassificados da corrida e do campeonato;

17.7 - Revisões e penalidades de incidentes

1. As sessões oficiais da corrida serão revisadas pelo Diretor de Prova
2. As avaliações serão conduzidas por no mínimo um Diretor de Prova e um comissário. As decisões de advertência / penalidade serão emitidas pelo Diretor de Prova.
3. O Diretor ou Comissário (s) de Prova terão autoridade para atribuir penalidades durante a sessão.

17.7.1 - Critérios de penalidade

Contato ou ação inevitável: Incidente de corrida, sem punições.

Incidentes de grau leve

- Toques leves, sem grande perda de controle ou dano
 - **Penalidade:** Advertência ou 5 segundos de acréscimo (TP 5)
 - **BWP:** 1 ponto
 - **Pós corrida:** 5 segundos de acréscimo no tempo total de corrida (TP 5)
- Uso excessivo do flash, acima de 3 flashes para o mesmo piloto
 - **Penalidade:** 5 segundos de acréscimo (TP 5), podendo ser somado se reincidente
 - **BWP:** 0 pontos
 - **Pós corrida:** 5 segundos de acréscimo no tempo total de corrida (TP 5)
- Ganho de tempo ou ultrapassagem por fora da pista com pouco ganho
 - **Penalidade:** 5 segundos de acréscimo (TP 5), podendo ser somado se reincidente
 - **BWP:** 0 pontos
 - **Pós corrida:** 5 segundos de acréscimo no tempo total de corrida (TP 5)

Incidentes de grau médio

- Colisões que prejudiquem em até 3 posições ou causam pouco dano
 - **Penalidade:** Drive-through (DT) ou Stop&GO de 10 segundos (SG 10), em casos de reincidência será aplicado novamente o Stop&GO de 10 ou 20 segundos, ficando a critério do Diretor de Prova.
 - **BWP:** 1 ponto
 - **Pós corrida:** Tempo de acréscimo no tempo total de corrida referente a Drive-through (DT) ou Stop&GO (SG) equivalente a cada pista.
- Retardatário bloquear ou defender posição
 - **Penalidade:** 10 segundos de acréscimo (TP 10), podendo ser somado se reincidente
 - **BWP:** 1 ponto
 - **Pós corrida:** 10 segundos de acréscimo no tempo total de corrida (TP 10)
- Movimento de defesa ilegal ou bloqueio
 - **Penalidade:** Advertência ou 10 segundos de acréscimo (TP 10)
 - **BWP:** 0 pontos
 - **Pós corrida:** Advertência ou 10 segundos de acréscimo no tempo total de corrida (TP 10)
- Uso indevido dos canais de comunicação
 - **Penalidade:** Advertência ou -5 pontos na classificação
 - **BWP:** 0 pontos

- **Pós corrida:** Advertência ou -5 pontos na classificação
- Ganho de tempo ou ultrapassagem por fora da pista com ganho médio
 - **Penalidade:** 10 segundos de acréscimo (TP 10)
 - **BWP:** 0 pontos
 - **Pós corrida:** 10 segundos de acréscimo no tempo total de corrida (TP 10)
- Não acionar os freios após rodar e perder o controle
 - **Penalidade:** Advertência ou 10 segundos de acréscimo (TP 10)
 - **BWP:** 1 ponto
 - **Pós corrida:** 10 segundos de acréscimo no tempo total de corrida (TP 10)
- Não respeitar as linhas de entrada/saída dos boxes
 - **Penalidade:** 10 segundos de acréscimo (TP 10)
 - **BWP:** 0 pontos
 - **Pós corrida:** 10 segundos de acréscimo no tempo total de corrida (TP 10)

Incidentes de grau grave

- Colisão imprudente que prejudique em mais de 3 posições ou causem danos graves
 - **Penalidade:** Drive-through (DT) ou Stop&GO de 20 segundos (SG 20), em casos de reincidência será aplicado novamente o Stop&GO de 20 segundos
 - **BWP:** 2 pontos
 - **Pós corrida:** Tempo de acréscimo no tempo total de corrida referente a Drive-through (DT) ou Stop&GO (SG) equivalente a cada pista.
- Retorno imprudente para a pista
 - **Penalidade:** Advertência ou Drive-Through (DT) ou 15 segundos de acréscimo (TP 15) podendo ser somado se reincidente
 - **BWP:** 0 pontos
 - **Pós corrida:** Advertência ou tempo de acréscimo no tempo total de corrida referente a Drive-through (DT) ou Stop&GO (SG) equivalente a cada pista.
- Empurrar outro carro
 - **Penalidade:** Advertência ou Drive-Through (DT)
 - **BWP:** 0 pontos
 - **Pós corrida:** Advertência ou tempo de acréscimo no tempo total de corrida referente a Drive-through (DT) equivalente a cada pista.
- Conduzir o carro severamente danificado de forma imprudente
 - **Penalidade:** Stop&Go de 20 segundos (SG 20)
 - **BWP:** 1 ponto
 - **Pós corrida:** Tempo de acréscimo no tempo total de corrida referente a Stop&GO (SG) equivalente a cada pista.
- Colisão reincidente na corrida
 - **Penalidade:** Drive-through (DT) ou Stop&GO de 10 ou 20 segundos dependendo da gravidade (SG 10, SG 20)

- **BWP:** 1 ponto ou 2 pontos
- **Pós corrida:** Tempo de acréscimo no tempo total de corrida referente a Drive-through (DT) ou Stop&GO (SG) equivalente a cada pista.
- Incidentes ocorridos na primeira volta
 - **Penalidade:** Drive-through (DT) ou Stop&GO de 20 segundos (SG 20)
 - **BWP:** 1 ponto
 - **Pós corrida:** Tempo de acréscimo no tempo total de corrida referente a Drive-through (DT) ou Stop&GO (SG) equivalente a cada pista.
- Ganho de tempo ou ultrapassagem por fora da pista com ganho alto
 - **Penalidade:** 15 segundos de acréscimo (TP 15)
 - **BWP:** 0 pontos
 - **Pós corrida:** 15 segundos de acréscimo no tempo total de corrida (TP 15)
- Não respeitar as linhas de entrada/saída dos boxes causando colisão
 - **Penalidade:** Drive-Through (DT) ou Stop&Go de 20 segundos (SG 20) ou 15 segundos de acréscimo (TP 15)
 - **BWP:** 0 pontos
 - **Pós corrida:** Tempo de acréscimo no tempo total de corrida referente a Drive-through (DT) ou Stop&GO (SG) equivalente a cada pista.

Incidentes de grau gravíssimo

- Retirar placas de pista em situações evitáveis
 - **Penalidade:** Stop&GO de 30 segundos (SG 30)
 - **BWP:** 0 pontos
 - **Pós corrida:** Suspensão da qualificação na próxima etapa ou -5 pontos na classificação
- Retorno imprudente para a pista causando colisão
 - **Penalidade:** Stop&GO de 20 segundos (SG 20)
 - **BWP:** 2 pontos
 - **Pós corrida:** 20 segundos de acréscimo (TP 20) no tempo total de corrida ou -5 pontos na classificação
- Colisões que envolvam mais de 3 carros
 - **Penalidade:** Stop&GO de 30 segundos (SG 30)
 - **BWP:** 2 pontos
 - **Pós corrida:** 20 segundos de acréscimo (TP 20) no tempo total de corrida ou -5 pontos na classificação
- Colisões antes da primeira curva (Largada)
 - **Penalidade:** Stop&GO de 20 segundos (SG 20)
 - **BWP:** 2 pontos
 - **Pós corrida:** 20 segundos de acréscimo (TP 20) no tempo total de corrida ou -5 pontos na classificação

- Colisões intencionais
 - **Penalidade:** Stop&GO de 30 segundos (SG 20) ou Desqualificação da corrida (DQ) dependendo da gravidade
 - **BWP:** 2 pontos
 - **Pós corrida:** 20 segundos de acréscimo (TP 20) no tempo total de corrida e -5 pontos na classificação
 - Conduta anti-desportiva
 - **Penalidade:** Desqualificação da corrida (DQ) ou Desclassificação do campeonato
 - **BWP:** 2 pontos
 - **Pós corrida:** Suspensão da classificação no tempo total de corrida ou -5 pontos na classificação ou desclassificação do campeonato
4. Cumprimento de penalidades: As penalidades durante a sessão (drive-through ou stop&go) devem ser cumpridas durante o curso da corrida, com exceção das penalidades aplicadas durante a volta final.
 5. Receber uma penalidade de drive-through ou stop&go na volta final adicionará uma penalidade de tempo apropriada ao resultado final do piloto, dependendo da gravidade da penalidade (30 a 180 segundos).
 6. As penalidades de tempo (TP) podem ser distribuídas durante a sessão de corrida se considerado necessário pelo Diretor de Prova.
 7. O Diretor de Prova poderá postar avisos ou outras mensagens através da janela de mensagem de bate-papo durante a corrida
 8. Outras penalidades aplicadas durante a sessão serão exibidas como mensagens.
 9. Se um piloto faz um contato evitável e faz com que outro piloto gire, perca posições ou receba danos pesados, o piloto infrator pode esperar um drive-through como mínimo.
 10. Os infratores reincidentes receberão penalidades drive-through ou stop&go com severidade gradual.
 11. O Diretor de Prova exercerá um julgamento razoável em todos os momentos e principalmente ao revisar os contatos leves e toques..
 12. O Diretor de Prova irá anotar e revisar todos os incidentes ocorridos durante cada sessão. Durante a corrida, será dada prioridade aos incidentes envolvendo carros das 10 primeiras posições, porém todos os incidentes anotados serão revistos durante ou após cada corrida. Qualquer incidente trazido à atenção do Diretor de Prova usando um relatório de incidente enviado através do sistema de Protesto pós-corrida será revisado o mais rápido possível, mas após sua revisão dos incidentes observados durante a corrida. Incidentes não registrados por meio do

sistema de protesto não podem ser revisados.

13. Incidentes em que tempo ou evidência insuficiente impeçam a aplicação de uma penalidade durante a sessão serão tratados e comunicados após a corrida. As penalidades pós-sessão podem ser penalidades de tempo pós-corrida, penalidade de pontos na classificação, desclassificação dos resultados da corrida ou mesmo banimento do evento / campeonato.
14. Os resultados finais podem ser divulgados após o Diretor de Prova e administradores terem analisado todos os incidentes e aplicado as penalidades correspondentes. Os resultados finais incluirão qualquer penalidade pós-corrida aplicada pela Direção de Prova.

17.8 - Protestos

1. Os participantes podem enviar protestos até 24 horas após o início da sessão de corrida no site da OKBR e-Sports;
2. Protestos não enviados neste prazo não serão aceitos e examinados. Protestos enviados com formato incorreto ou incompleto podem ser descartados pelo Diretor de Prova sem a visualização de seu conteúdo.
3. As decisões do Diretor de Prova são soberanas e definitivas. Da decisão em diante, não cabe nenhum recurso, exceto por erros de digitação.
4. Pilotos que tiverem dúvidas sobre a decisão dos protestos devem entrar em contato direto com a organização de forma privada.

17.9 - Regras adicionais no servidor

1. A janela de CHAT no jogo deve ser habilitada para todos os testes oficiais e sessões de eventos nas configurações de interface do jogo. A organização não aceitará reclamações sobre mensagens perdidas se enviadas através deste chat.
2. Nenhum chat de texto no jogo é permitido durante a Qualificação e a Corrida. Os jogadores que não cumprirem esta regra podem ser advertidos ou penalizados durante ou após a sessão. Os infratores reincidentes podem receber uma penalidade que afeta o resultado da corrida ou a classificação na série ou até mesmo a proibição do campeonato.