



F1 BRASIL 9ª Temporada - Regulamento

29 de Abril de 2023

Capítulo 0 - Introdução

Capítulo 1 - Informações gerais

Capítulo 2 - Lobby e cenários da corrida

Capítulo 3 - Assuntos relacionado ao jogo

Capítulo 4 - Pista de corrida

Capítulo 5 - Qualificação

Capítulo 6 - Corrida e volta de formação

Capítulo 7 - Comissários/diretores

Capítulo 8 - Comportamento

Capítulo 9 - Configurações do lobby

Capítulo 10 - Gravação de tela, procedimento anti-hackers

Capítulo 11 - Direitos de imagem

Capítulo 12 - Corrida sprint

Capítulo 0 - Introdução

A F1 BRASIL é uma liga de F1 virtual criada em 2017 para campeonatos nos jogos de F1 da Codemasters.

Tivemos 8 temporadas até o momento, estaremos partindo para a 9ª temporada com a possibilidade de multi-plataforma pela primeira vez!

Site da F1 BRASIL para mais informações e histórico da liga:

<https://f1brasilpc.wixsite.com/inicio>

Capítulo 1 - Informações gerais

1) Inscrição

1.1 A inscrição é gratuita. Os pilotos que pretendem entrar na liga, devem se inscrever através do formulário:

https://docs.google.com/forms/d/1ciYgvNXs_54tETMdh8jNbiuJw3NdRgnL3CCDRU-3WA

1.2 O campeonato será multi-plataforma, com o Cross-Play ativado.

2) Sistema de classificação/Pontos

2.1 Todos os pilotos que completarem 90% da distância total da corrida, terão seus pontos validados, isso também se aplica na corrida sprint.

2.2 Um piloto que desconectou após cobrir 90% da distância da corrida será classificado onde a sua IA terminou, isso também se aplica na corrida sprint.

2.3 Os pontos serão atribuídos da seguinte forma:

Posição	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	VMR	POLE
Pontos	25	18	15	12	10	8	6	4	2	1	+1	+1

2.4 O piloto que fizer a pole receberá um ponto extra.

2.5 O piloto que definir a volta mais rápida receberá um ponto extra, válido apenas para as dez primeiras posições.

3) Equipes

3.1 Uma equipe só poderá ter no máximo 2 pilotos.

3.2 Se um piloto se retirar do campeonato, um novo piloto pode ocupar o seu lugar sob o mesmo nome de equipe, mantendo a contagem dos pontos dos construtores.

3.3 Serão utilizados os carros das equipes de Fórmula 1 2022.

4.5 A cada dupla será atribuído um carro de equipe de Fórmula 1 2022. As duplas serão definidas pelos tempos no tomada de tempo, o primeiro fará dupla com o último, e assim em diante. Os carros serão definidos através de sorteio.

5) Pilotos reservas

5.1 Os pilotos reservas recebem pontos completos no Campeonato de pilotos mas **NÃO** marcam pontos nos construtores.

6) Campeões

6.1 O piloto/equipe que acumular mais pontos ao longo da temporada é declarado campeão.

7) Critério de desempate

7.1 Se dois ou mais pilotos/equipes terminarem a temporada com a mesma quantidade de pontos, será atribuído o lugar mais alto no campeonato da seguinte forma:

A. O detentor do maior número de primeiros lugares.

B. Se o número de primeiros lugares for o mesmo, o detentor do maior número de segundos lugares.

C. Se o número de primeiros e segundos lugares for o mesmo, o detentor do maior número de terceiros lugares e assim sucessivamente até que surja um vencedor.

D. Caso persista o empate, é levado em consideração o número de voltas lideradas.

8) Gravação

8.1 Não é obrigatório a gravação, no entanto, será necessário a gravação ou o replay do jogo salvo para solicitação de análises.

10) Transmissões

10.1 A transmissão da onboard é permitida a qualquer piloto que esteja correndo.

10.2 Os pilotos só devem transmitir se a sua Internet o permitir. Se um incidente for causado por um atraso do piloto, este será considerado responsável e, por consequência, poderá receber uma penalização.

10.3 Todas as corridas comentadas serão transmitidas no canal da twitch CDR GamingTV.

Capítulo 2 - Lobby e cenários da corrida

11) Lobby das corridas

11.1 O lobby da corrida abrirá 10 minutos antes do início da sessão.

11.2 O host poderá ser alguém da transmissão ou piloto participante.

11.3 O início da sessão é passível de atraso pelos diretores gerais.

11.4 Qualquer piloto (incluindo a reserva) que não possa correr deve contactar e informar os diretores pelo menos 1 hora antes da hora de início da sessão.

11.5 Um piloto que não compareça a uma corrida sem notificação e/ou sem um motivo válido será premiado com uma falta. Após 3 faltas, o piloto será trocado por um reserva da liga.

11.5.1 O piloto poderá ser trocado por um reserva caso tenha 3 faltas consecutivas mesmo marcando como “não vou correr” na lista de chamada para o evento.

11.6 Etapas do campeonato podem ser adiadas/canceladas a cargo dos diretores gerais.

11.7 Os pilotos devem certificar-se de que estão no carro certo quando a sessão está prestes a começar. O início da sessão no carro errado levará a uma possível penalização pós-corrida.

11.8 Haverão corridas sprints nas etapas 2 e 9.

11.8.1 A qualificação nas corridas sprints será de uma volta.

11.9 Haverá uma corrida na etapa 6 com o grid invertido em relação às posições na tabela do campeonato de pilotos.

11.9.1 Caso um reserva esteja correndo, ele será colocado automaticamente logo atrás do último colocado na tabela.

11.9.2 Não haverá qualificação na etapa de número 6.

12) Configurações do lobby

12.1 As definições da sessão podem ser encontradas no capítulo 9, em configuração do lobby.

12.2 É permitido clicar em pronto para iniciar a sessão somente quando o host do lobby clicar em pronto.

13) Restrição de assistência

13.1 Todas as assistências de pilotagem estarão disponíveis (exceto as assistências de pit e DRS/ERS)

Capítulo 3 - Assuntos relacionados ao jogo

14) Desconexões durante a qualificação e corrida

14.1 Se um piloto se desconectar durante a qualificação/corrida, é permitido que volte a participar durante a sessão e retomar o controle do seu carro.

14.2 Para evitar dúvidas, a corrida é considerada como tendo começado após a volta de formação ter sido completada.

14.3 Após o início da corrida, o lobby só será refeito em caso de bugs apresentados pelo jogo.

14.4 Os diretores podem tomar medidas/decisões que estejam fora do regulamento.

15) Bugs e problemas do jogo

15.1 As ações tomadas em caso de bugs, ou outros problemas, ficam à cargo dos diretores gerais.

15.2 Se menos de 50% da corrida tiver sido concluída, é realizado um reinício completo.

15.3 Se mais de 50% mas menos de 75% da corrida tiver sido completada, metade dos pontos serão concedidos.

15.4 Se mais de 75% da corrida tiver sido completada, o resultado da corrida pode ser confirmado com pontos totais atribuídos.

15.4.1 Se os bugs ocorrerem durante a sessão de qualificação, a sessão será reiniciada.

16) Novas configurações de lobby

16.1 As definições meteorológicas para um novo lobby de qualificação/corrida serão baseadas nas condições originais da corrida, utilizando definições meteorológicas personalizadas.

17) Uso de bugs

17.1 O piloto que encontrar algum bug que permita uma vantagem, deve reportar aos diretores de forma imediata.

17.2 Se um piloto descobrir uma falha e ganhar uma vantagem com ela, espera-se que desista dela o mais depressa possível, praticando um fair play. Não o fazer pode resultar numa penalização.

17.3 O abuso de qualquer falha de jogo é proibido e pode ser punido.

Capítulo 4 - Pista de corrida

18) Entrada e saída dos boxes

18.1 Qualquer piloto que pretenda entrar ou sair das boxes deve certificar-se de que é seguro fazê-lo.

18.2 Exceto em casos de força maior, quando se trata de furos do pneu, é proibido cruzar a linha que separa a entrada dos boxes e a via com pelo menos um pneu inteiro.

18.3 Ao sair dos boxes, é proibido atravessar a linha que separa a saída do pit e a pista com pelo menos um pneu inteiro.

18.4 Se você fizer a linha do pit, é proibido cruzar ela para continuar na pista. Deve entrar para os boxes. (Exceto em pistas em que o traçado ideal cruza a linha de entrada dos boxes).

19) Limite de pista

19.1 Os pilotos devem fazer todos os esforços razoáveis para se manterem sempre na pista.

19.2 É proibido abandonar a corrida/qualy com o carro ainda em pista. Caso constatado na transmissão oficial por algum dos diretores, o piloto sofrerá punição. Outros pilotos também poderão solicitar análise.

19.3 Um piloto será considerado fora da pista se nenhuma parte do seu carro permanecer em contato com a pista.

19.4 Um piloto que tenha saído da pista só pode voltar apenas se for seguro fazê-lo, e sem ganhar vantagem.

19.5 Se um piloto for considerado como tendo ganho de vantagem ao deixar a pista, deve fazer todos os esforços para devolver a totalidade de qualquer vantagem obtida. Não o fazer pode resultar numa penalização.

Capítulo 5 - Qualificação

20) Obstrução

20.1 Os carros que não estejam numa volta rápida, devem fazer todos os esforços para não obstruir outros veículos.

20.2 Dar ar sujo e/ou prejudicar visualmente um piloto pode ser considerado como obstrução.

20.3 A obstrução de um piloto em volta rápida poderá resultar numa proibição de qualificação na etapa seguinte.

21) Vácuo

21.1 É permitido dar vácuo a qualquer piloto, desde que seja feito de forma segura e não obstrua nenhum outro piloto.

22) Proibição de qualificação

22.1 Os condutores que cumprem uma proibição de qualificação estão autorizados a fazer uma "volta de aquecimento". Isto significa que podem deixar as boxes e dar apenas uma volta, verificando se está tudo certo com seu equipamento.

22.2 No caso de um reinício de sessão entre o final da qualificação e o início da corrida, um piloto que tenha cumprido a sua proibição de qualificação será colocado na parte de trás do grid.

23) Abandono

23.1 Não é permitido abandono na pista e colisão de forma deliberada. Deve se retirar nos boxes. Caso contrário, sofrerá uma penalização.

Capítulo 6 - Corrida e volta de apresentação

24) Início de corrida

24.1 É altamente recomendável esperar um pouco antes de se preparar para deixar tempo aos outros pilotos para modificar as suas estratégias e preparar-se para a corrida. Se não o fizerem, não serão punidos.

25) Volta de apresentação

25.1 A volta de apresentação estará ativada apenas se não houver nenhum bug relacionado a ela.

25.2 O piloto, partindo da pole position, marcará o ritmo.

25.3 Durante a volta de formação, os pilotos devem permanecer a cerca de 10 carros do carro da frente.

25.4 Causar uma colisão durante a volta de apresentação é passível de penalização.

26) Abandono

26.1 O abandono das sessões deve ocorrer nos boxes. A retirada na pista pode resultar numa penalização.

27) Normas de pilotagem

27.1 Em nenhum momento um carro pode ser conduzido desnecessariamente devagar, erraticamente, ou de qualquer forma que possa ser considerada potencialmente perigosa.

27.2 Os pilotos são autorizados a entrar em IA por um período de tempo limitado, mas são sempre responsáveis pelo que o seu carro faz.

28) Ultrapassar e defender

28.1 Não é permitida mais do que uma mudança de direção para defender uma posição e pode resultar numa penalização.

28.2 No início de uma reta, o piloto pode escolher a sua linha sem que esta seja considerada como uma manobra defensiva.

28.3 Mover o carro em frenagem é proibido e pode resultar numa penalização.

28.4 Qualquer piloto que defenda a sua posição numa reta, e antes de qualquer área de frenagem, pode utilizar toda a largura da pista durante o seu primeiro movimento, desde que não haja uma parte significativa do carro oposto ao seu lado. Para eliminar qualquer dúvida, uma porção significativa do carro é considerada como qualquer parte da roda da frente ao lado do eixo traseiro do carro da frente.

28.5 Um carro de ultrapassagem deve fazer um esforço razoável para evitar o contato com o veículo adversário e não deve fazer manobras perigosas ou desnecessárias para passar. Os motoristas que causarem incidentes através de manobras de ultrapassagem perigosas podem ser penalizados.

28.6 Um carro de defesa deve estar ciente de quando conceder sua posição ao veículo adversário, qualquer ação tomada para defender suas posições consideradas perigosas pode ser penalizada.

29) Ceder uma posição

29.1 Se, por qualquer razão, um motorista estiver procurando ceder uma posição, ele deve primeiro certificar-se de que é seguro fazê-lo. Deixar passar um carro sem segurança pode resultar em acidente e consequentemente uma penalização.

30) Retardatários

30.1 Retardatários ao receberem a bandeira azul, devem permitir que o motorista mais rápido passe na primeira oportunidade. Eles têm a atual e a totalidade do próximo setor para fazer isso.

30.2 Qualquer piloto considerado como tendo tentado bloquear ou dificultar deliberadamente a passagem do carro mais rápido será penalizado.

30.3 Os carros com voltas podem acelerar se o seu ritmo lhes permitir sair da bandeira azul em um curto período de tempo. Eles têm a atual e a totalidade do próximo setor para fazer isso.

31) Carro de segurança (SC) /// Carro de segurança virtual (VSC)

31.1 Os pilotos devem fazer o melhor possível para permanecer o mais próximo possível do delta. A menos que haja problemas, em nenhum momento um motorista deve ficar mais de quatro segundos sob o delta.

31.2 Os pilotos devem pilotar com segurança sob SC/VSC, a fim de evitar qualquer contato. Os pilotos devem se manter em linha única, não sendo permitido colocar de lado. Mudanças bruscas de direção ou/e frenagem pesada podem ser analisadas.

31.3 É proibida a ultrapassagem de qualquer carro sob SC/VSC mesmo que o jogo ordene, (exceto nos casos em que o piloto da frente rode) deve manter a posição. Em caso de punição aplicada pelo jogo, o piloto poderá solicitar uma análise e pedir remoção. Sendo constatado o bug, a punição é retirada.

32) Penalidades dentro do jogo

32.1 As advertências dadas pelo jogo por violações de limites de pista não serão removidas.

32.2 Punições diretas, recebidas de forma injusta ou por bug do jogo são passíveis de análises por parte dos diretores. Os pedidos de análises devem ser acompanhados de provas em vídeo e apenas em vídeo, onde possa ser constatado o lance e filmado o diretor de provas.

32.3 As penalidades cumpridas não podem ser removidas.

Capítulo 7 - Comissários/diretores

33) Relato de incidentes aos comissários

33.1 Um incidente que um piloto considere digno de investigação pode ser submetido aos comissários após a corrida, no privado de um dos diretores da liga (WhatsApp ou Discord), ou no chat designado para isso do Discord.

33.2 Os pilotos têm até 24 horas posteriores à corrida para apresentar a denúncia. A defesa terá 48 horas após o fim da corrida.

33.3 Um incidente sem filmagem ou replay do jogo não será investigado.

33.4 O livestream pode ser usado como filmagens para os incidentes. Também pode ser usada para denunciar os pilotos que cortam a linha de entrada/saída das boxes, colidem de propósito, etc.

33.5 A gravação/replay do jogo pode ser usada para relatar incidentes. No entanto, as análises serão de acordo com o vídeo e divergências podem acontecer, visto que não há informações de telemetria.

33.6 Um piloto pode denunciar outro para qualquer tipo de incidente, exceto em lances de acidente com contato entre outros dois ou mais pilotos. Nesse caso, somente os pilotos envolvidos no acidente podem relatar o mesmo.

33.7 A comissão de análise será passiva, sendo assim, não ficará procurando incidentes para analisar, os pilotos terão que reportar um incidente para ele ser analisado.

33.7.1 Os comissários poderão investigar um incidente mesmo sem pedido de análise caso o incidente em questão seja grave o suficiente.

34) Penalidades

34.3 Os comissários podem impor qualquer uma das penalidades abaixo:

A. Advertência. Isto não terá qualquer efeito sobre o resultado do piloto. No entanto, caso o piloto acumule 3 advertências, ele automaticamente receberá uma punição grave.

B. Punição leve: 5 segundos acrescentados ao tempo final da corrida.

C. Punição média: 10 segundos acrescentados + perda de 5 pontos.

D. Punição grave: Proibição de qualificação na próxima etapa + perda de 10 pontos.

E. Punição severa: Pode ser aplicado um banimento da próxima corrida, assim como expulsão do campeonato.

34.3.1 Algum termo presente na punição severa poderá ser aplicada em casos de pilotos que tenham acúmulos ou punições seguidas.

35) Adicionais - Penalidades

35.1 Incidentes na sessão de qualificação é passível de proibição de qualificação da etapa seguinte ou enquadrado nas punições acima.

35.2 O piloto que realizar um: Abandono intencional com o carro na pista independente da sessão e quebras de placas de forma intencional, será enquadrado na punição C.

35.3 Se um piloto faltar à corrida em que uma penalização deveria ser cumprida, ou a etapa ser cancelada/adiada, a penalização será transferida para a próxima corrida.

35.4 Os pilotos devem respeitar as decisões tomadas pelos comissários de bordo.

35.5 Qualquer pessoa vista como insultando ou abusando dos comissários por uma decisão será passível de punição, dependendo da gravidade da infração.

35.6 A utilização do redefinir para a pista é permitido, no entanto, qualquer incidente causado por uso indevido ou perigoso, será enquadrado na punição D.

Capítulo 8 - Comportamento

36) Atividade, regras e comportamento discordantes

36.2 Embora não seja essencial e obrigatório, os pilotos são convidados a entrar no Discord da liga: <https://discord.gg/abHZcdx38F>

37) Adicionais - Comportamento

37.1 Espera-se que os pilotos mantenham um nível de decência em seu comportamento fora do local (discord, twitch, whatsapp, etc), qualquer piloto que for visto envolvido em comportamento abusivo ou intimidatório pode receber um aviso, penalidade, proibição de corrida, ou ser removido da liga.

Capítulo 9 - Configuração do lobby

A - Configurações do lobby

Opções de Lobby:

Privacidade da sessão: Aberto para amigos (Caso esteja com os 20 pilotos na sessão, ao contrário será utilizado “apenas convite”).

Horário das corridas: 21h

Categoria do carro: F1 2022

Setup: Completo

Desempenho do carro: Igual

Restrições de assistência:

Todas as assistências permitidas (exceto as assistências de pit e DRS/ERS).

Estrutura de fim de semana:

Estrutura de fim-de-semana: Padrão/Sprint:

Formato de prática: Desligado

Formato de Qualificação: 18 min/Quali de uma volta (Sprint)

Duração da sessão: Longa (50%)

Clima e tempo:

Clima rápido: Dinâmico:

Hora de início da sessão: Realista

Precisão das previsões: Aproximada

Regras e Bandeiras:

Regras & Bandeiras: Ligado

Corte de curvas: Rígido

Parque fechado: Ligado

Experiência de Pit Stop: Imersivo

Carro de segurança: Padrão

Experiência com carros de segurança: Imersivo

Volta de apresentação: Ligado (apenas se não houver nenhum bug relacionado a ela).

Experiência de volta de apresentação: Imersivo

Configurações de Simulação:

AI Difficulty: 85

Tipo de Superfície: Realista

Modo de recuperação: Nenhum

Danos ao carro: Padrão

Taxa de danos ao carro: Padrão

Modo de baixo consumo de combustível: Difícil

A corrida começa: Manual

Colisões: Ligado

Fantasmas: Ligado

Temperatura dos pneus: Superfície e Carcaça

Pit lane Tyre Sim: Ligado

Desbloqueio inseguro do box: Ligado

Capítulo 10 - Gravação de tela, procedimentos anti-hacker

38) Informações gerais

38.1 A gravação não é obrigatória, porém pode ser solicitada caso haja alguma denúncia.

38.2 Para manter a lisura do campeonato, caso algum piloto apresente comportamento irregular/novo/diferente/suspeito aos olhos dos diretores, a liga se reserva no direito de solicitar uma investigação em cima do mesmo.

38.3 O piloto que sofrer a suspeita, tem a obrigação de realizar todos os testes anti-hackers solicitados pelos diretores gerais.

38.4 O piloto investigado deverá ter maturidade para aceitar que a investigação é um procedimento profissional e não pessoal.

38.5 Caso o piloto não aceite realizar os procedimentos, que são desde aplicar voltas com o pc ligado no modo de segurança e compartilhamento de arquivos, medidas poderão ser tomadas pelos diretores gerais, como exclusão do campeonato, a fim de manter a integridade do campeonato.

38.6 O regulamento poderá e será alterado pela direção do campeonato a qualquer momento sem aviso prévio nos meios de comunicação da liga.

Capítulo 11 - Direitos de imagem

39) Informações gerais

39.1 Ao realizar a inscrição para o campeonato, as equipes e os pilotos estarão autorizando o uso de suas imagens nos canais da F1 BRASIL/CDR e/ou nas mídias sociais atreladas à F1 BRASIL/CDR Gaming, bem como em canais parceiros, por tempo indeterminado.

Capítulo 12 - Corrida sprint

40) Informações gerais

40.1 Todos os termos aplicados no capítulo 3 são aplicados à corrida sprint.

40.2 Todos os termos aplicados no capítulo 6 são aplicados à corrida sprint.

40.3 Incidentes na sprint são passíveis de proibição de qualificação da etapa seguinte ou enquadramento nas punições informadas no capítulo 7.

40.4 Corrida sprint terá o seguinte sistema de pontuação:

Posição	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	VMR
Pontos	8	7	6	5	4	3	2	1	1