



REGULAMENTO

WWW.R4-SIMS.COM

Regulamento Geral

0. MODELO

O campeonato **The Ring Challenge** é uma competição online, organizada pela R4 (www.r4-sims.com), que utiliza como base, o simulador **Assetto Corsa**.

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/forum 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 do 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 sera efetuada no forum, num topico aberto para o efeito
- b) Os pilotos podem inscrever-se como **independentes** ou **equipas de 2 pilotos**, existindo classificaçao por equipas e individual de pilotos.
- c) Os pilotos sao obrigados a utilizar unicamente o seu nome real (Nome Apelido), quer dentro do servidor (playernome) quer nos registos efetuados.
- d) De forma a evitar problemas de incompatibilidade com aplicaçoes ou outros sistemas utilizados na organizaçao dos campeonatos, na o e permitido a utilizaçao dos seguintes caracteres no nome de pilotos:
“a - a - e - ç - a - o - í”
- e) O numero maximo de pilotos admitidos e de **30**.
- f) Na inscrição os pilotos devem seleccionar um numero que esteja disponível no momento da inscrição
- g) Os pilotos são livres de escolher o carro que quiserem independentemente do outro piloto da mesma equipa.**

3. CLASSES E CARROS

O campeonato sera composto por uma seleçao de carros para cada prova, sendo que na última, pode ser escolhido qualquer carro da classe GT3.

A utilizaçao de skins próprias é **permitida apenas para a última prova**.

4. EVENTOS

4.1. Regras Gerais

- a) As corridas terão duração variável de ronda para ronda.
- b) Nos eventos estará opresentes um ou mais Diretores de Prova sendo que as suas instruções devem ser prontamente cumpridas.
- c) Os eventos terão em disputa uma classificação de **Pilotos** e outra de **Equipas**.
- d) As equipas serão compostas por **2 pilotos**.

4.2. Calendário

- 1) Corrida de teste - 23 de outubro 2016 - 2x 8 voltas a Brands Hatch Indy – Toyota GT86
- 2) Corrida de teste - 30 de outubro 2016 - 2x 10 voltas a Red Bull Ring National - BMW m235i Racing
- 3) 6 de novembro 2016 - 2x 9 voltas a Nurburgring Sprint GT - Abarth 500 Assetto Corse
- 4) 13 de novembro 2016 - 2x 7 voltas a Nurburgring GP- Mazda MX5 Cup
- 5) 20 de novembro 2016 - 4 voltas a Nordschleife Endurance - Porsche Cayman GT4 Clubsport
- 6) 11 de dezembro 2016 - 8 voltas a Nordschleife Endurance - Todos os carros da classe GT3

4.3. Última prova do campeonato – Special Event

Todas as 4 provas do campeonato serão pontuáveis para os pilotos inscritos. No entanto, a prova nº4 será também um special event para celebrar o fim de ano da R4, pelo que a admissão de novos pilotos especificamente para essa prova estará aberta.

5. PONTUAÇÃO

A pontuação a atribuir em cada corrida é a seguinte:

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

- Os pontos são atribuídos a todos os pilotos que cumpram **70% da distância da corrida.**
- O piloto que alcançar a pole position em cada um dos eventos recebe **1 ponto extra.**

6. FORMATO DOS EVENTOS

6.1. Geral

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

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

Qualify: **21:30h (tempo ajustável dependendo da pista.)**

Warmup: **21:55h (5min.)**

Corrida: **22:00h (depende do numero de voltas.)**

6.2. Briefing

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

6.3. Meteorologia

- a) Será decidida previamente pelo director de prova.

6.4. Qualificação

- a) Reservada aos pilotos com presença no Briefing.
- b) Qualificação será disputada numa sessão de tempo variável.
- c) Cada piloto é livre de realizar o numero 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 variável.
- b) Hora Virtual de inicio das provas 12.30h.
- c) A partida será parada ou lançada, sendo o procedimento de partida explicado no briefing.
- d) A entrada na box é apenas opcional.**
- 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 concluir 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 os 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 ação 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 tem que utilizar ISDN Data Rate.
- b) Todas as ajudas estão **FACTORY** exceto **Auto-Clutch**.
- c) Tire wear (x1) e Fuel (Normal).
- d) Mechanical failures (Time Scaled).
- e) **Cockpit View obrigatório.**
- f) O playernome a utilizar durante o evento e obrigatoriamente o mesmo da primeira a 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 opções, nas 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

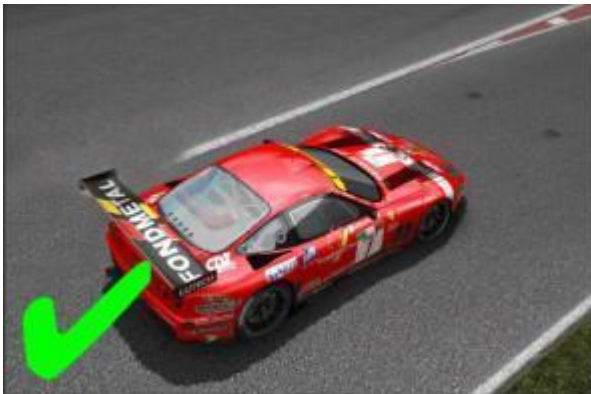
- a) É proibido contacto voluntario
- b) As bandeiras e as suas regras existentes no simulador devem ser respeitadas.
- c) Quando um piloto sai de pista deve tomar todas as precauções antes de regressar. Se na o estiverem reunidas as condições que lhe permitam regressar a pista em segurança deve permanecer fora da mesma.
- d) Em qualquer circunstancia, 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 outrocarro 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 a quele em que a prova é disputada, implica a desclassificação do piloto. Ressalvam-se as manobras para recolocar o carro em pista.
- i) O "Speed Limiter" deve estar acionado, sempre que as viaturas transitem na via das boxes.
- j) **A utilização de "Bump Draft" 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 escapatoria e corretores, na o sa o consideradas pista. A utilizaçã o constante e injustificada dessas zonas de pista, quando detetada, sera sancionada quer pela Direçã o de Prova quer pelo CAD. Ressalvam-se as situaço es autorizadas no Briefing de prova.

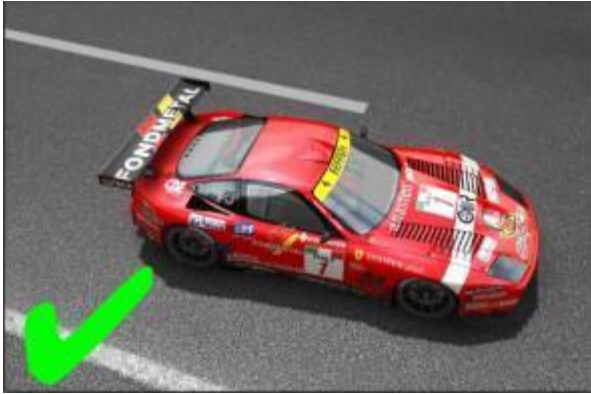


- m) As linhas indicadoras da entrada e saí da das Box, devem ser respeitadas. A utilizaçã o injustificada de outros modos de acesso ou saí da a s Box, quando detetada, sera sancionada quer pela Direçã o de Prova quer pelo CAD

Entrada Box



Saída Box



As penalizações são aplicadas pela Direção de Prova via TeamSpeak ou via Chat, devendo 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.

- n) **Todos os pilotos que utilizem a tecla ESC para voltar à box (voluntariamente ou por danos no veículo), numa sessão oficial de uma das corridas, estão proibidos de voltar a rodar nessa mesma sessão. O não cumprimento desta regra implica numa sanção ao piloto em questão, dependendo da sessão em questão.**
- o) **Para voltar à box os pilotos devem premir ESC com o carro parado no seu lugar de pitstop.**

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 tem direito a apresentar um protesto decorridos que sejam 24 horas sobre o final da corrida e ate 48 horas seguintes saí da dos resultados oficiais.
- b) Findo o prazo, todos os protestos entregues sera o ignorados.
- c) Os protestos fazem-se com observa ncia dose seguintes requisitos:

Por **Mensagem Pessoal** (PM) para o membro **CAD** do Forum da R4 (www.r4-sims.com) **COM** mença o do assunto **OSC "campeonato" / "prova"**.

Com o seguinte conteu dodo protesto:

- Nome dos pilotos envolvidos.
 - Indicaça o do momento do replay relevante para a apreciaça o do protesto (na o superior a 60 seg.).
 - Descriça o dos factos, ou seja, das situaço es de corrida que motivam a apresentaça o do protesto. Esta descriça o devera pautar-se pela objetividade e respeito pelas pessoas visadas no protesto.
- d) Depois de receber um protesto o incidente sera analisado e procede-se ao anu ncio da decisa o do CAD. O CAD pronunciar-se-a sobre a decisa o o mais ra pido que lhe seja possí vel com o limite de uma antecede ncia mí nima de 24 horas sobre a hora de iní cio da prova seguinte do campeonato.
 - e) A decisa o sera comunicada por e-mail/PM aos pilotos envolvidos no protesto em questa o.
 - f) As decisio es, incluindo penalizaço es, na o sa o suscetí veis de protesto. Se os Diretor de Prova observarem que as regras foram infringidas, te m 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 sítio sem motivo atendível;
2. Circular em sentido contrário;
3. Abalroar outros carros;
4. Entrar em pista após sair da 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 despieste 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 a 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 estiver presente.

Download software

Assetto Corsa

TEAMSPEAK

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