



REGULAMENTO

REGULAMENTO

WWW.R4-SIMS.COM

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.....	4
5. Pontuação e classificação final.....	5
6. Formato dos Eventos.....	8
6.1. Geral	8
6.2. Briefing.....	9
6.3. Meteorologia.....	9
6.4. Qualificação.....	9
6.5. Corrida.....	9
7. Sobre a utilização do chat	10
Chat em Qualificação e Corrida.....	10
8. Settings Obrigatórios.....	11
9. Comportamento em Pista.....	12
10. Caracterização de Sanções	15
11. Protestos	16
12. Penalizações	17

Regulamento Geral

0. MODELO

a) O Campeonato V8 Supercars 2018, é uma competição online, organizada pela R4 (www.r4-sims.com), que utiliza como base, o simulador Asseto Corsa com o Mod público V8S corsa 2018

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) Os pilotos podem inscrever-se como **independentes** ou **equipas de 2 pilotos**, existindo classificação por equipas e individual de pilotos.
- c) Os pilotos são obrigados a utilizar unicamente o seu nome real (Nome Apelido), quer dentro do servidor (playername) quer nos registos efetuados.
- d) 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”
- e) O número máximo de pilotos admitidos é de **25**.
- f) Na inscrição, os pilotos devem selecionar um número 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

- a) O campeonato será composto por uma única Supercars sendo as seguintes viaturas admitidas:
 - Ford Falcon FG X
 - Holden Commodore
 - Nissan Altima L33
- b) A utilização de skins próprias é facultativa, existe um skin pack com várias skins reais de campeonatos anteriores, os vidros serão personalizados.
- c) As skins “RETRO” do Skin Pack só poderão ser utilizadas no Evento de endurance de Sandown (Evento retro do Campeonato Real) apenas se o

Piloto escolha utilizar uma skin do skinpack disponibilizado e ela exista para o carro escolhido.

- d) A troca de viatura é permitida durante o campeonato, incorrendo na perda de pontos ganhos anteriormente.
- e) A organização reserva-se no direito de introduzir BOP caso haja discrepâncias na performance de determinada viatura.
- f) No evento de Bathurst poderá por limitação no rapport de caixa haver a necessidade de introduzir BOP para todas as viaturas., A ser decidido pela organização e comunicado atempadamente aos pilotos.

4. EVENTOS

4.1. Regras Gerais

V8 Supercars 2018

- a) O Campeonato será composto por 12 eventos. 4 no formato Supersprint, com 3 corridas por prova, 5 no formato SPRINT com 2 corridas e, 3 eventos de enduro 2 deles com uma corrida e um com 2 provas de 35 min ou equivalentes em n.º de Voltas corrida, conforme calendário a afixar pela organização no site/fórum.
- b) Nas provas de Sprint e Enduro haverá lugar a paragens obrigatórias nas boxes nas de Sprint 1X e nas de enduro pelo menos 2X (excetuando a prova de Gold Coast onde se aplica o modelo das provas de Sprint – 1 paragem obrigatória na Box)
- c) Existe um sistema de pontuação específico para cada formato de prova.
- d) Nas provas de enduro as provas de 75 e 90 min terão a mesma pontuação, enquanto a prova de Gold Coast terá o mesmo esquema de pontuação que as provas de sprint.
- e) Serão contabilizadas para a classificação todas as provas.
- f) Em cada prova estará presente um ou mais Diretor de Prova sendo que as suas instruções devem ser prontamente cumpridas.
- g) O campeonato terá em disputa uma classificação de **Pilotos e outra de Equipas**.
- h) Nas classificações Finais, em caso de empate serão os seguintes os fatores de desempate:
 - i) - Maior número de vitórias
 - j) - Número de lugares mais altos

- k) - Melhor classificação final na primeira corrida do calendário
 l) Mantendo-se o empate ambos os pilotos/equipas serão declaradas com o mesmo lugar em *exaequo*.

4.2. Calendário

N.º	Nome do Evento	Circuito	Distancia	Data	Tipo de prova	Pit Boxes
1	Coates Hire Supercars Melbourne 400	Albert Park Melbourne	3x20 min 3x10 voltas	06-06-2018	SUPERSPRINT	26
2	WD-40 Phillip Island 500	Phillip Island	2x 23 voltas Par. Obri.*	13-06-2018	SPRINT	27
3	Perth Super Sprint	Barbagallo Raceway	3x20min ou 3x23 voltas	20-06-2018	SUPERSPRINT	30
4	Winton Supersprint	Winton	2x 20 voltas Par. Obri.*	27-06-2018	SPRINT	26
5	Watpac Townsville 400	Townsville	2x 25 voltas Par. Obri.*	04-07-2018	SPRINT	28
6	Coates Hire Ipswich Super Sprint	Queensland Raceway	3x20 min 3x17 voltas	11-07-2018	SUPERSPRINT	28
7	Red Rooster Sydney Supernight 300	Eastern Creck	2x 22 voltas Par. Obri.*	19-09-2018	SPRINT	29
8	Sandown 500	Sandown	1x 75min Ou equiv.	26-09-2018	ENDURO	27
9	Supercheap Auto Bathurst 1000	Bathurst	1x 90min Ou equiv.	10-10-2018	ENDURO	36
10	Vodafone Gold Coast 600	Surfers Paradise	2x 35min Ou equiv. voltas	17-10-2018	ENDURO	28
11	ITM Aucland Supersprint	Pukekohe Raceway	3x19 voltas	24-10-2018	SUPERSPRINT	21
12	Sidney 500	Sidney	2x 17 voltas* Par. Obri.	31-10-2018	SPRINT	26

*PARAGEM OBRIGATÒRIA

5. PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO FINAL

a) A pontuação para pilotos a atribuir em cada corrida é a seguinte:

Corridas 20 minutos : (supersprint)

- 1- 75
- 2- 69
- 3- 64
- 4- 60
- 5- 55
- 6- 51
- 7- 48
- 8- 45
- 9- 42
- 10- 39
- 11- 36
- 12- 34
- 13- 33
- 14- 31
- 15- 30
- 16- 28
- 17- 27
- 18- 25
- 19- 24
- 20- 22
- 21- 21
- 22- 19
- 23- 18
- 24- 16
- 25- 15

Corridas 30 minutos: (sprint)

- 1- 150
- 2- 138
- 3- 129
- 4- 120
- 5- 111
- 6- 102
- 7- 96
- 8- 90
- 9- 84
- 10- 78
- 11- 72
- 12- 69
- 13- 66
- 14- 63
- 15- 60
- 16- 57
- 17- 54
- 18- 51
- 19- 48
- 20- 45
- 21- 42
- 22- 39
- 23- 36
- 24- 33
- 25- 30

Corridas 75/90minutos: (Enduro- Sandouwn e Bathurst)

1-	300
2-	276
3-	258
4-	240
5-	222
6-	204
7-	192
8-	180
9-	168
10-	156
11-	144
12-	138
13-	132
14-	126
15-	120
16-	114
17-	108
18-	102
19-	96
20-	90
21-	84
22-	78
23-	72
24-	66
25-	60

- b) Na prova de enduro Gold Coast o sistema de pontuação será o mesmo das provas de Sprint
- c) Os pontos serão atribuídos a todos os pilotos que cumpram 75% da corrida.
- d) Nas classificações Finais, em caso de empate serão os seguintes os fatores de desempate:
 - Maior número de vitórias
 - Número de lugares mais altos
 - Melhor classificação final na primeira corrida do calendário
- e) Mantendo-se o empate ambos os pilotos/equipas serão declaradas com o mesmo lugar em *exequo*.

6. FORMATO DOS EVENTOS

6.1. Geral

Vão existir 3 formatos de prova

1. Supersprint

Treino Livre (Practice 1): 20:00h (60 min.)

Briefing (Practice 2): 21:00h (20 min.)

Qualificação (Qualify): 21:20h (10 min.)

Corrida 1: 21:30h (20min)

Qualificação2 (Qualify): 22:00h (10 min.)

Corrida 2: 22:15h (20 min)

Qualificação3 (Qualify): 22:45h (10 min.)

Corrida 3: 23:00h (20 min)

2. Sprint

Treino Livre (Practice 1): 20:00h (60 min.)

Briefing (Practice 2): 21:00h (20 min.)

Qualificação (Qualify): 21:20h (20 min.)

Corrida 1: 21:50h (30min) ou equivalente em voltas

Qualificação2 (Qualify): 22:30h (20 min.)

Corrida 2: 22:50h (30 min) ou equivalente em voltas

3. Enduro

Treino Livre (Practice 1): 20:00h (60 min.)

Briefing (Practice 2): 21:00h (20 min.)

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

Warmup 1: 21:50h (10 min.)

Corrida 1: 22:00h (75min) ou equivalente em voltas (excepto Bathurst - 90min, e Gold Coast onde se aplica o formato das corridas de Sprint ou seja 2 x 35 min de prova)

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 Discord**. Os pilotos, não devem sair para a pista.
- b) O Briefing terá a duração aproximada de 10 minutos.

6.3. Meteorologia

- a) Utilização de meteorologia real do momento da corrida. (se passível de ser simulada)

6.4. Qualificação

- a) Reservada aos pilotos com presença no Briefing.
- b) A Qualificação será disputada numa sessão de tempo variável dependendo do formato de prova.
- 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 e utilizando o procedimento de chat definido no regulamento.
- e) Se um piloto cair ou sair da sessão de Qualificação e não voltar a entrar no decorrer da mesma sessão o seu melhor tempo não será guardado quando regressar ao servidor.

6.5. Corrida

- a) Corridas terão duração variável, conforme calendário descrito no ponto 4.
- b) A partida será efetuada com todos os carros parados na grelha, (sistema Asseto Corsa)
- c) 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.

- d) Caso a corrida seja interrompida antes de concluídos 70% da duração da prova, a mesma será repetida na sua totalidade em data a agendar.
- e) 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.
- f) A meteorologia (temp e vento) são variáveis, bem como os horários das provas o que condiciona o estado da pista.
- g) A hora virtual da realização da prova tentará dentro do possível ser a hora das provas reais, com as variações da pista permitidas no servidor.

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**
- c) Tire wear (Variável) e Fuel (Normal).
- d) Mechanical failures (variável).
- 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 Discord acima especificado, mesmo não possuindo microfone.**
- j) Caso não possuam microfone, após entrarem no canal de Discord, devem configurar as vossas propriedades de ligação como "Mute Microphone", através do menu
- 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 **SEMPRE** respeitadas, sendo o não cumprimento alvo de investigação por parte da organização.
- 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) O "Speed Limiter" 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.**

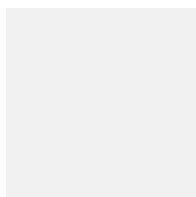
- l) 2 rodas do carro, devem manter-se sempre, dentro dos limites estabelecidos pelas linhas delimitadoras de pista. Zonas de escapatória e corretores, não são consideradas pista. A utilização constante e injustificada dessas zonas de pista, quando detetada, será sancionada quer pela Direção de Prova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



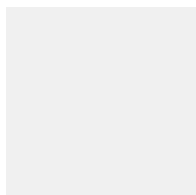
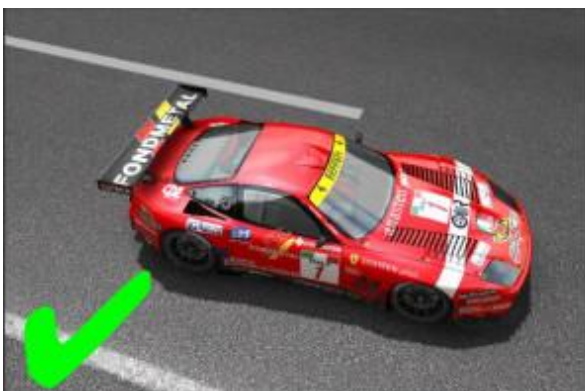
- m) As linhas indicadoras da entrada e saída das Box, devem ser respeitadas. A utilização injustificada de outros modos de acesso ou saída às Box, quando detetada, será sancionada quer pela Direção de Prova quer pelo CAD

n) **Entrada Box**





Saída Box



- o) O Asseto corsa permite em caso de damage ou quebra de ligação a reentrada do piloto na prova. Tal situação só será permitida nas provas de Sprint e de Endurance, Alertamos todos os pilotos que devem respeitar as bandeiras azuis especialmente em pistas mais complicadas como em Bathurst
- p) Em alguns dos circuitos será permitido alguns excessos no corte de pista, mas que serão comunicados nos briefings das provas. Apela-se ao bom senso dos pilotos. O não cumprimento destes pressupostos levará a uma análise por parte da direcção de prova e posterior análise por parte do CAD.
- p) As penalizações aplicadas pela Direcção 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. Perda de pontos
 - vi. Adição de lastro
 - vii. Desqualificação
 - viii. Suspensão
 - ix. 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 Diretor 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.

PONTO ÚNICO

Toda e qualquer situação que não se encontre prevista neste regulamento será avaliada e posteriormente comunicada aos interessados.