



## ***REGRAS***

Versao 1.1

*Ultima Actualizaçãõ: 20h15 GMT 01/04/06*

## Índice

1. Geral.....	2
2. Requisitos para registo no campeonato.....	2
3. Procedimento das Provas.....	3
3.1. Formato .....	3
3.2. Horários Gerais .....	3
3.3. Qualificação (Qualify) .....	3
3.4. Formação das Grelhas de Partida.....	4
3.5. Procedimentos de Partida (Largadas).....	4
3.6. Paragens nas Boxes (Pit Stops).....	4
4. Campeonato e Pontuações .....	5
5. Organização das Provas .....	6
5.1. Reinício/repetição da prova .....	6
6. Pilotos e Equipas.....	6
7. Skins dos Carros .....	7
8. Configurações do Simulador e das Provas.....	8
8.1. Ajudas de Condução .....	8
8.2. Configurações das Provas .....	8
9. Comportamento On-line e em Pista.....	9
9.1. Comportamento On-line .....	9
9.2. Conduta dos Pilotos em Pista.....	9
9.3. Cortes/Atalhos .....	10
9.4. Comportamento Pós-corrída .....	10
10. Protestos e Penalizações .....	11
10.1. Incidentes e Protestos .....	11
10.2. Apelações.....	11
10.3. Grupo de Avaliação de Incidentes e Penalizações.....	11

## 1. Geral

- 1.1. O campeonato rFactor rF3 do SimRacing Portugal (referido a partir daqui como SRP rF3) é um campeonato online, que utiliza o simulador rFactor.
- 1.2. Todos os pilotos devem ler e ter conhecimento das seguintes regras, sendo que qualquer piloto que viole as mesmas sofrerá as penalizações descritas neste documento.
- 1.3. Todos os pilotos devem visitar regularmente o fórum e site do campeonato para ter conhecimento de toda a informação importante.
- 1.4. Toda a informação sobre os updates e patches necessários à participação no campeonato será dada pela administração.
- 1.5. Todos os participantes instalam os updates e patches por sua conta e risco, não tendo a organização do SRP rF3 qualquer responsabilidade nesse campo.
- 1.6. Os pilotos não devem alterar ficheiros originais do jogo ou updates/patches de forma a não terem mismatches no servidor e assim serem excluídos da prova.
- 1.7. A administração reserva-se ao direito de alterar as seguintes regras em qualquer altura informando sempre os participantes das mudanças/actualizações feitas

## 2. Requisitos para registo no campeonato

- 2.1. Os participantes devem utilizar uma cópia válida e legal do rFactor. A única forma de o obter é através de download e compra da licença em [www.rfactor.net](http://www.rfactor.net)
- 2.2. Deve estar instalado o último patch/versão do rFactor. Se em qualquer altura no decorrer do campeonato aparecer outra actualização, a próxima corrida já o utilizará, desde que prove ser estável.
- 2.3. Deve inscrever-se no tópico do fórum SRP criado para o efeito disponibilizando no acto a seguinte informação:
  - Nome e Apelido
  - Nick
  - Equipa Virtual
  - Número
- 2.4. Deve registar-se no site do campeonato SRP-rF3 – [www.simracingportugal.net/rfactor](http://www.simracingportugal.net/rfactor). Deixando as notificações por e-mail ligadas pois as passwords para acederem às provas e outra info importante será enviada para o e-mail.

### 3. Procedimento das Provas

- Apenas os pilotos inscritos no campeonato podem participar nas provas do mesmo.
- A duração das provas (treino, qualify e corrida) será de aproximadamente 1h e 20 min.

#### 3.1. Formato

- Treino 15 min
- Qualify 20 min
- Warm-up 5 min
- Race 40 min aproximadamente

O número de voltas será adaptado para que a race tenha aproximadamente a duração indicada.

#### 3.2. Horários Gerais

- Dia das provas segunda-feira
- Hora de largada virtual 14:00h
- Início das sessões 21:30h
- Início da qualificação 21:45h
- Início da corrida 22:10h
- Fim da corrida 22:50h

- 3.2.1. Todos os horários referidos são previsões caso tudo corra normalmente.
- 3.2.2. Caso haja atrasos por motivos técnicos e/ou logísticos o fim de todas as sessões nunca excederá as 24:00h aproximadamente
- 3.2.3. Todos os horários são referentes ao horário de Portugal Continental (GMT + 1).

#### 3.3. Qualificação (Qualify)

- 3.3.1. Durante o tempo da Sessão de Qualificação os pilotos poderão efectuar as suas voltas na altura que acharem mais conveniente;
- 3.3.2. Os pilotos têm um limite de 7 voltas que podem efectuar para obtenção do seu tempo de Qualificação.

### **3.4. Formação das Grelhas de Partida**

- Grelha formada pela classificação na Sessão de Qualify
- Os pilotos que não participaram na sessão de Qualify ou que não obtiveram nenhum tempo na mesma partirão dos últimos lugares da grelha pela ordem dada pelo jogo.

### **3.5. Procedimentos de Partida (Largadas)**

- Race – Volta de formação e partida lançada.
  - O Pace car controla todos os participantes durante a volta de formação mantendo uma velocidade baixa constante;
  - No fim da volta de formação este entra para as boxes e é dada Green Flag sendo este o sinal de inicio da corrida;
  - Os pilotos devem manter a sua posição durante toda a volta de formação.

### **3.6. Paragens nas Boxes (Pit Stops)**

- Race – Não é obrigatório efectuar qualquer paragem nas boxes

## 4. Campeonato e Pontuações

- 4.1. Haverá uma Classificação por pilotos e por equipas; esta última resulta da soma dos pontos dos membros de cada equipa;
- 4.2. A pontuação é a seguinte para a corrida:

<b>Posições de Corrida</b>	
<b>1º</b>	12 Pontos
<b>2º</b>	10 Pontos
<b>3º</b>	8 Pontos
<b>4º</b>	7 Pontos
<b>5º</b>	6 Pontos
<b>6º</b>	5 Pontos
<b>7º</b>	4 Pontos
<b>8º</b>	3 Pontos
<b>9º</b>	2 Pontos
<b>10º</b>	1 Ponto

- 4.3. Apenas pontuarão os pilotos que completarem no mínimo 75% das VOLTAS COMPLETAS pelo vencedor da prova;
- 4.4. O piloto com maior número de pontos será declarado campeão rF3 de Pilotos, com os critérios de desempate a serem pela ordem seguinte:
- Maior número de vitórias;
  - Segundos lugares;
  - Terceiro lugares;
  - E assim sucessivamente...
- 4.5. A equipa com maior número de pontos será declarada campeã rF3 de Equipas, com os critérios de desempate a serem os mesmos referidos acima para os pilotos.
- 4.6. Os pontos de um piloto que mude de equipa mantêm-se na equipa com que foram conquistados.

## 5. Organização das Provas

- A lista definitiva de provas será publicada antes do início do campeonato.
- A administração reserva-se o direito de remover/reorganizar provas devido a problemas técnicos e/ou logísticos avisando os pilotos com a devida antecedência.
- As provas serão realizadas no servidor de rFactor do SRP e estarão protegidas por password só divulgada por e-mail aos participantes no campeonato.
- Detalhes sobre cada prova serão afixados em local próprio.
- As provas só se poderão realizar se pelos menos um administrador do campeonato estiver presente.
- A data e hora específica de cada prova, esta disponível na área de Calendário do Campeonato SRP-rF3.
- Em cada prova haverá pelo menos um Marshall (Admin ou não) que estará presente para velar pelo bom funcionamento das provas.
- As ordens do Marshall são para ser respeitadas e obedecidas em todas as sessões das Provas.

### 5.1. Reinício/repetição da prova

Uma prova será reiniciada nas seguintes condições:

- Se o server cair com menos de 35% da corrida concluída.
  - Caso contrário será dada como terminada e a classificação será atribuída pelas posições dos pilotos na última volta concluída. Sendo a pontuação atribuída conforme os seguintes casos:
    - Caso o server caia entre 35% e menos de 75% da distancia total de corrida a pontuação atribuída será metade da pontuação normal.
    - Com mais de 75% da corrida concluída será atribuída a pontuação normal de uma corrida 100% concluída.

A prova será repetida noutra data caso:

- Os atrasos (reinícios do server, etc) não permitam terminar todas as provas pelas 24:00 GMT+1 aproximadamente.
- O server não esteja disponível na data da prova.

## 6. Pilotos e Equipas

- 6.1. Este campeonato é direccionado a pilotos de língua portuguesa porém é permitido que pilotos de outras línguas participem.
- 6.2. Os pilotos/equipas podem inscrever-se em qualquer altura do campeonato, desde que existam lugares disponíveis.
- 6.3. O número máximo de carros é de 40 devido a limites do servidor.
- 6.4. O número máximo de equipas é de 20.

- 6.5. Cada equipa é constituída por um máximo de 2 pilotos.
- 6.6. Cada equipa partilha a mesma box.
- 6.7. Cada equipa deverá ser formada e registada até 24h antes da próxima prova.
- 6.8. Os pilotos podem trocar de equipa sempre que quiserem desde que essa transferência seja efectuada e anunciada até 24h antes da próxima prova. Caso seja efectuada depois da data limite a transferência só será concluída e válida após o término da próxima prova.
- 6.9. Cada equipa escolhe dois números, sendo os números disponíveis de 3 a 99 (1 e 2 não disponíveis devido a ser a primeira época, e assim, ainda não há equipa e piloto campeão).
- 6.10. O piloto que faltar em 3 corridas seguidas sem qualquer justificação válida será automaticamente **EXCLUÍDO** do campeonato. Os pilotos caso saibam que não poderão comparecer à próxima prova **DEVE AVISAR** com antecedência, caso assim não o faça deverá posteriormente dar uma justificação pela causa da sua falta de comparência à prova com a qual se comprometeu.
- 6.11. Todos os pilotos **DEVEM CONFIRMAR** a sua presença na prova seguinte no tópico do fórum, que será criado para o efeito com no mínimo 6 dias de antecedência, até 48h antes da prova.
- 6.12. Todos os pilotos estão sujeitos a estas regras e às penalizações provenientes do não cumprimento das mesmas.

## 7. Skins dos Carros

- 7.1. É obrigatório cada equipa criar as skins para os seus carros devendo estas obedecer às regras referidas em seguida.
- 7.2. Devem ser entregues o mais rápido possível até uma semana antes da 1ª prova do campeonato.
- 7.3. Após o início do campeonato, novas equipas que se inscrevam devem enviar as suas skins até 3 dias antes da próxima prova em que queiram participar.
- 7.4. Não são permitidas quaisquer referências a entidades ou empresas com as quais não têm qualquer tipo de acordo, ou seja, não podem constar na pintura quaisquer logotipo ou nome de "supostos" patrocinadores.
- 7.5. Não são permitidas imagens com conteúdo Sexual, Erótico, Racista, Xenófobo e/ou Difamatórias.
- 7.6. As skins terão que ser validadas pela administração. Caso não sejam aceites a administração informará a equipa das razões que levaram a essa decisão pedindo a correcção das anomalias encontradas.
- 7.7. Será feito e disponibilizado um *car pack/patch* do campeonato, contendo todas as skins, que terá que ser obrigatoriamente instalado pelos participantes na sua versão mais recente.
- 7.8. Recomenda-se a instalação do *car pack/patch* do campeonato numa instalação nova do rFactor.
- 7.9. A instalação do *car pack/patch* deve ser feito segundo o Manual de Instalação.
- 7.10. As skins devem ser entregues no mail: [rfactor@simracingportugal.net](mailto:rfactor@simracingportugal.net).



## 8. Configurações do Simulador e das Provas

### 8.1. Ajudas de Condução

Steering help	<b><u>Disallowed (Não permitido)</u></b>
Opposite lock	<b><u>Disallowed (Não permitido)</u></b>
Braking help	<b><u>Disallowed (Não permitido)</u></b>
Stability control	<b><u>Disallowed (Não permitido)</u></b>
Spin recovery	<b><u>Disallowed (Não permitido)</u></b>
Invulnerability	<b><u>Disallowed (Não permitido)</u></b>
Auto shifting	<b>Allowed (Permitido)</b>
Traction control	<b><u>Disallowed (Não permitido)</u></b>
Anti-lock braking	<b><u>Disallowed (Não permitido)</u></b>
Auto Pit Stop	<b><u>Disallowed (Não permitido)</u></b>
Auto Clutch	<b>Allowed (Permitido)</b>

### 8.2. Configurações das Provas

Race Name	<b>SRP-rF3</b>
Flag Rules	<b>Full</b>
Fuel Usage	<b>Normal</b>
Tire Usage	<b>Normal</b>
Mechanical Failures	<b>Time Scaled</b>
Damage Multiplier	<b>80%</b>
Qualify Time	<b>20 min</b>
Qualify Laps	<b>7</b>
Race Length	<b>Laps and Time</b>
Race Laps	<b>N voltas adaptado ao tempo de race</b>
Race Time	<b>0:40:00</b>
Race Start Time	<b>2:00 pm</b>
Race Time Scale	<b>Normal</b>
# of AI	<b>No AIs</b>

## 9. Comportamento On-line e em Pista

### 9.1. Comportamento On-line

- 9.1.1. Certifique-se que todos os programas que estejam a correr em background são fechados (ex. kaazaa, msn, icq, etc)
- 9.1.2. Certifique-se que se liga 10 minutos antes da hora marcada para a qualificação. A qualificação, bem como a corrida são fechadas. É permitido entrar em qualquer uma das outras sessões (Treino, Warm-up e Intervalo).
- 9.1.3. Pilotos que apresentem problemas técnicos que prejudiquem o bom desenrolar das provas irão ser excluídos da Prova caso não seja possível resolver esses problemas em tempo útil com a ajuda da Administração.
- 9.1.4. Não é permitido chat durante a qualificação e corrida, exceptuando comunicações da Administração/Marshalls e auto-chat:

**Penalização: i- Aviso ii- Perda de 10 posições na grelha de partida da Próxima Prova iii- Exclusão da Próxima Prova**

- 9.1.5. Instruções da Administração/Marshalls devem ser seguidas:

**Penalização: i- Aviso ii- Perda de 10 posições na grelha de partida da Próxima Prova iii- Exclusão da Próxima Prova**

- 9.1.6. Não abandone a sessão se se retirar. Pode acompanhar o resto da corrida, ou fazer algo, desde que não afecte a largura de banda:

**Penalização: i- Aviso ii- Perda de 10 posições na grelha de partida da Próxima Prova iii- Exclusão da Próxima Prova**

### 9.2. Conduta dos Pilotos em Pista

- 9.2.1. Quando em luta pela posição com outros pilotos certifique-se que deixa sempre algum espaço para todos e para algum lag que exista. Recordem-se que no outro carro esta um ser humano, com decisões próprias e sentimentos.
- 9.2.2. Não tente vencer a corrida na primeira volta. Lembre-se que a regularidade é muito mais importante que a velocidade em qualquer desporto motorizado, real ou virtual.
- 9.2.3. As bandeiras devem ser obedecidas. Se houver bandeira amarela (acidente) diminua a velocidade. Se lhe for mostrada bandeira azul, deixe espaço para ser dobrado logo que possível.
- 9.2.4. Use os espelhos retrovisores, evite acidentes.
- 9.2.5. Nunca ande no sentido contrário da pista.

**Penalização: i- Desqualificação ii- Exclusão da Próxima Prova iii- Exclusão do Campeonato**

- 9.2.6. Ao voltar à pista depois de uma saída de pista, lembre-se que a prioridade é de quem já está nela.

**Penalização: i- Aviso ii- Perda de 10 posições na grelha de partida da Próxima Prova iii- Exclusão da Próxima Prova**

- 9.2.7. Ao sair dos boxes preste atenção à luz azul que indica carros se aproximando, a prioridade é sempre de quem está na pista.

**Penalização: i- Aviso ii- Perda de 10 posições na grelha de partida da Próxima Prova iii- Exclusão da Próxima Prova**

9.2.8. Respeite a linha de saída das boxes.

**Penalização: i- Aviso ii- Perda de 10 posições na grelha de partida da Próxima Prova iii- Exclusão da Próxima Prova**

9.2.9. Se está com o seu carro em inferioridade (ex.: uma asa partida), volte para as boxes fora da linha normal de corrida. Se alguém se aproximar desacelere e facilite a passagem. Não lute por posições com o carro desequilibrado.

**Penalização: i- Aviso ii- Perda de 10 posições na grelha de partida da Próxima Prova iii- Exclusão da Próxima Prova**

9.2.10. Se bater em outro adversário por trás, é à partida classificado como culpado, seja qual for a sua visão do sucedido. Em raras exceções, após análise do incidente pelo Grupo de Avaliação, a culpa poder-lhe-á ser retirada.

**Penalização: conforme os casos poderá ser Penalização de 10 segundos ao seu tempo de Prova (mínimo) até Desqualificação da Prova (máximo).**

9.2.11. É permitido bloquear outros concorrentes que estejam na mesma volta (luta por posição), mesmo que tenha uma estratégia diferente de corrida. Mas só nas seguintes condições:

- Só pode mudar de linha uma vez por cada recta. Se decidir usar a linha de dentro deve-se manter na mesma, inclusive na zona de travagem.
- Se estiver lado a lado com outro concorrente não pode mudar de linha.

**Penalização: i- Aviso ii- Perda de 10 posições na grelha de partida da Próxima Prova iii- Exclusão da Próxima Prova**

9.2.12. Nas Largadas em andamento (Partida Lançada) só é permitido ultrapassar após a volta de formação e depois de passar a linha de meta.

**Penalização: i- Aviso ii- Penalização de 10 segundos ao seu tempo de Prova por cada ultrapassagem ilegal iii- Exclusão da Próxima Prova se provocar acidentes**

### 9.3. Cortes/Atalhos

9.3.1. As duas rodas de dentro devem estar na pista a todo o momento. Os correctores são considerados pista.

9.3.2. É permitido alargar trajectórias. Quer isto dizer que pode usar as zonas de asfalto extra-pista à saída das curvas.

9.3.3. Se atalhar na qualificação será penalizado da seguinte forma:

**Penalização: i- Aviso ii- Partir do último lugar da grelha iii- Desclassificação da Prova**

### 9.4. Comportamento Pós-corrida

9.4.1. Não é permitido os pilotos discutirem incidentes de corrida no fórum SRP ou em qualquer outro lugar público do SRP ou deste campeonato.

9.4.2. Não é permitido os pilotos discutirem decisões do SRP-rF3.

9.4.3. A única forma permitida para Protestos e Apelações está descrita abaixo.

**Penalização: i- Aviso ii- Perda de 10 posições na grelha de partida da Próxima Prova iii- Desclassificação da Prova**

## **10. Protestos e Penalizações**

### **10.1. Incidentes e Protestos**

- 10.1.1. Para cada prova a administração analisará a primeira volta para qualquer tipo de incidentes.
- 10.1.2. Todos os restantes incidentes devem ser declarados pelos pilotos na secção do fórum destinada. Deverão redigir um breve resumo sobre o sucedido e qual o número do participante envolvido.
- 10.1.3. Os incidentes devem ser reportados num prazo máximo de 24 horas após o fim da prova.
- 10.1.4. Todos os pilotos têm direito a apresentar um protesto nas 24 horas seguintes à saída dos resultados oficiais.
- 10.1.5. Findo os prazos, todos os protestos entregues depois serão ignorados.
- 10.1.6. Depois de receber um protesto o Grupo de Avaliação do SRP-rF3 irá analisar o incidente e proceder ao anúncio da decisão.

### **10.2. Apelações**

- 10.2.1. Todos os pilotos têm o direito de recorrer ao Grupo de Avaliação se sentirem que foram tratados de forma injusta.
- 10.2.2. Os pilotos que desejem recorrer têm de obedecer às seguintes regras:
  - Formulem o protesto contra a decisão oficial dos Administradores de Corrida 24 horas depois de a decisão ser publicada;
  - Apresentem o protesto na secção respectiva do fórum;
  - Adicione uma pequena descrição do que aconteceu e o porquê de acharem que a decisão é errada.
- 10.2.3. O Grupo investigará e anunciará a decisão. Mais nenhum protesto é aceite depois.

### **10.3. Grupo de Avaliação de Incidentes e Penalizações**

- 10.3.1. O Grupo de Avaliação para cada incidente será composto por elementos que não sejam intervenientes no mesmo nem sejam companheiros de equipa dos intervenientes.
- 10.3.2. Caso este Grupo observe que as regras foram infringidas, estes penalizarão os infractores conforme o descrito nas Regras.
- 10.3.3. As penalizações a aplicar a todo o tipo de incidentes não cobertos por estas Regras serão da responsabilidade deste Grupo.
- 10.3.4. Este Grupo tem o direito a aplicar Penalizações mais duras que as descritas neste documento em casos de elevada gravidade.
- 10.3.5. É da responsabilidade do Marshall as Penalizações durante as corridas.
- 10.3.6. As penalizações de tempos atribuídas pelo Grupo serão entre 10 a 60 segundos conforme a gravidade e reincidência das situações.
- 10.3.7. As desclassificações serão atribuídas em casos que tal o exija e podem ser apenas na prova realizada ou por todo o campeonato.