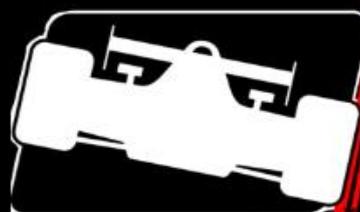


INDYCAR

REGULAMENTO

3ª TEMPORADA



**Virtual
indycar
series**

CAMPEONATO INDYCAR – T3 – VICS
FORMATO E REGULAMENTO TÉCNICO

<https://vics99.wixsite.com/vics>

Categoria

IndyCar Series 2019 – Simulador rFactor2

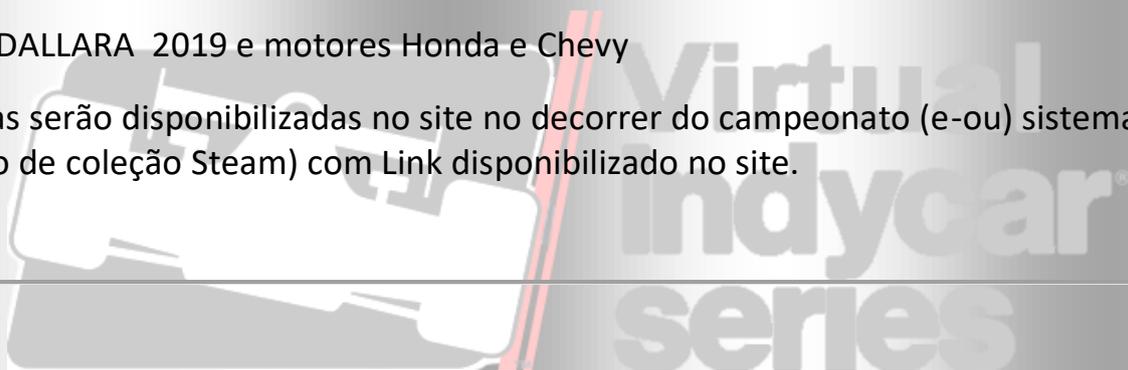
Obs: Necessita de Mods

Links dos mods necessário no site da liga.

Conteúdo do mod:

Chassis DALLARA 2019 e motores Honda e Chevy

(As pistas serão disponibilizadas no site no decorrer do campeonato (e-ou) sistema de inscrição de coleção Steam) com Link disponibilizado no site.



PRAZOS

- **Inscrições:** Até a 3ª etapa (Pilotos com experiência na liga {Ranqueados top 30} podem ingressar até a última etapa)
- **Pinturas:** Download dos templates para confecção das pinturas estará disponível na página do campeonato no site da Virtual IndyCar Series. **Sistema RF2 carrega as pinturas automaticamente ao ingressar no servidor**, por isso não teremos Carset geral. (Cuidado com as regras de pintura como, por exemplo, proibição de conteúdo pornográfico, político, religioso e etc.).Obs: É obrigatório o uso de uma pintura personalizada com o template da liga dentro dos padrões para participar da etapa vigente.
- **Fica obrigatório que cada piloto entre no servidor pelo menos 1 hora antes da corrida**, para que o mesmo possa carregar a pintura, assim evitando problemas para si ou comprometendo a velocidade do servidor por carregar a pintura em cima da hora e atrapalhando outros pilotos.

DOWNLOADS

Os downloads exclusivos do campeonato como as pistas estarão no site na área dos pilotos inscritos, acesse <https://vics99.wixsite.com/vics/hanking> e use a senha informada no ato da inscrição que foi enviada por e-mail ao chefe de equipe.

SERVIDORES:

Duração da corrida: Por voltas.

Danos: 90 a 100%

Regra das bandeiras: Completo

Desgaste de Pneus: x1

Consumo de combustível: x2

Falhas mecânicas: Proporcional ao tempo

Reabastecimento: Sim

Parque fechado: Não

Briefing: 15 Minutos

Classificação: 10 minutos em Mistos e 5 minutos em ovais

Largada teste: Não

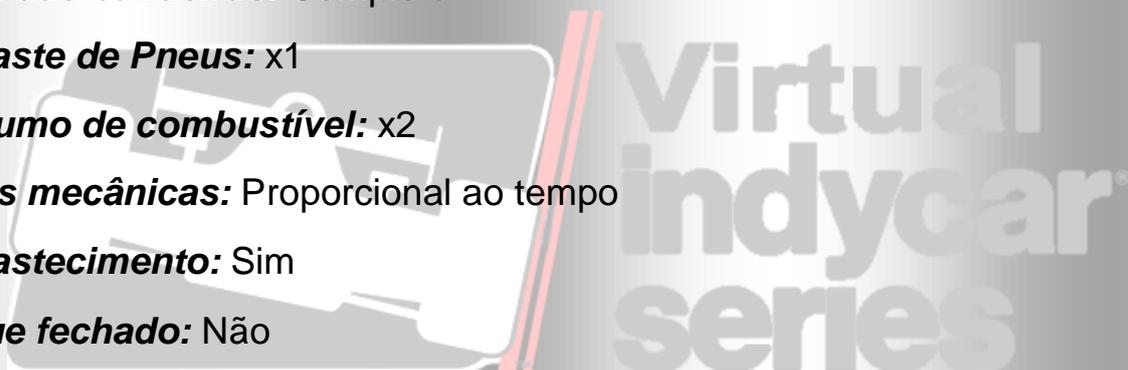
Direção de prova: Pós corrida (Comissão Judicativa da VICS)

Largada: Em movimento na velocidade do Safety-Car

Clima: Randômico com carta meteorológica (Previsão) disponibilizada pela liga em até 24 horas antes da prova.

Pit Stop: Obrigatório

Pilotos com **PING** acima de 350 não poderão correr, pois será prejudicial ao bom andamento da corrida, pediremos ao mesmo que se retire ou aguarde estabilidade nos boxes, caso contrário, será punido e considerado descumprimento de ordem da direção de prova.



FORMATO DE PROVA:

Abertura oficial: (horário de Brasília) Reunião de briefing: 21h00min

Classificação oficial: 21h15min

Warmup: 21h25min

Largada Oficial: 21h30min

Os horários estarão sendo cumpridos a risca a menos que haja problemas com o server. A sessão não será atrasada por problemas com algum piloto, por isso programe-se para evitar desconforto.

A reunião de briefing será realizada às 21h00min (horário de Brasília), após a reunião de briefing será liberada a senha de acesso ao servidor da corrida.

Detalhes das sessões

Treino Classificatório

- 5 a 10 Minutos sem limite de voltas. (Algumas provas como ovals podem mudar isso, atento as informações da liga e na reunião de briefing)
- Permitido uso do ESC. Certifique-se de parar um carro em um local seguro para não receber punição. Caso atrapalhe alguém com isso é uma infração séria.

Warmup

- 0 a 5 minutos para testes livre, porém o piloto terá que manter o decoro o tempo todo na pista sem ações ou manobras anti-esportivas ou antiéticas, preservando a conservação dos demais veículos na pista.

Corrida:

O número de voltas varia de acordo com a pista (Ver calendário no site). Ressalvo a prova das 500 Milhas de Indianápolis que terá um formato a parte de todo o seu fim de semana.

- Largada lançada, Fila dupla, com volta de apresentação atrás do Safety-Car.

- Durante a passagem pelos Pits, os pilotos tem que conservar na pista de rolagem mais afastada dos box, se aproximando da pista de entrada somente perto de sua vaga no box.
- Bandeira amarela em toda a pista (de 2 a 6 voltas, variando pelo tamanho do circuito) acionada pelo jogo.
- ***Caso um piloto rode e fique na contramão, fica estritamente proibida sua manobra de retorno a menos que tenha plena visão e possa retornar a corrida em segurança, caso fique em um ponto cego muito perigoso para outros pilotos, espera obrigatória até todos os veículos próximos passarem. Atente ao mapa da pista ou a barra de posições para isso.***
- Caso um piloto rode na volta de apresentação, e o mesmo provoque um acidente ou danifique um carro de outro piloto, poderá ser solicitado o reinício da largada e o pivô da situação será obrigado a largar dos Box, descumprindo a ordem, será retirado da etapa.
- ***Todo piloto novato*** fica obrigado e enviar para a liga uma foto que comprove que ele andou pelo menos 20 voltas rápidas (podendo ser off-line) 2 horas antes da prova, para ter o direito de qualificar. Quem não cumprir o objetivo será obrigado a largar dos boxes.

***TODOS OS PILOTOS SÃO OBRIGADOS A PERMANECER NA SALA DE EQUIPES, CADA UM NA SUA EQUIPE, ISSO LOGO APÓS A REUNIÃO DE BRIEFING, SENDO PROIBIDO SAIR DELAS ATÉ O FINAL DA CORRIDA DE CADA UM. APÓS ISSO SAÍDA LIVERADA**

AJUSTES DO CARRO/SET-UP

- Modificações de setup liberado.

AUXÍLIOS DE PILOTAGEM LIBERADO

- Embreagem.
- ABS
- Controle de estabilidade
- Controle de tração
- Câmera Liberada

EQUIPES E PILOTOS

A equipe é formada por até 4 pilotos inscritos, a partir da 1ª inscrição do 1º piloto, do 2º ao 4º piloto poderão ser inscritos até o fechamento do campeonato respeitando regra da liga.

Caso algum piloto inscrito no campeonato não possa participar mais do campeonato, o mesmo poderá ser substituído por outro piloto que terá de ficar em seu lugar até o fim e não podendo mais voltar atrás com a decisão. Esta situação deverá ser informada pelo chefe de equipe à organização do evento, em até 12 horas antes do início da prova. **Salvo que o piloto substituto deve ser aprovado pela VICS.**

A equipe deverá ter todos os carros iguais dentre as marcas Honda e Chevy

É necessário que os pilotos mantenham os padrões de identificação atualizados, nome “piloto” no jogo conforme as regras da linguagem do português, não devendo usar nicknames. Podem-se utilizar abreviações ou apelidos deste de que seja do conhecimento da organização.

Exemplos: Piloto: “João da Silva” – Nome no jogo: “João Silva” / Piloto: “Ricardo Straubert” – Nome no jogo: “Cacá Straubert” / **Não pode utilizar nomes como “zé123”.**

PINTURAS

As pinturas serão personalizadas através de CARSET INDIVIDUAL.

Não é permitido conteúdos pornográfico, religioso, político, ofensivo, presunçoso, arrogante, asqueroso, violento, racista e similares que causem repudia e divergências e alterações. Também não é permitida qualquer menção a outra liga que não seja vinculada a VICS.

A PINTURA DE CADA PILOTO É OBRIGATÓRIA PARA O CAMPEONATO, NÃO PODENDO PARTICIPAR COM CARROS GENÉRICOS OU “EMPRESTADOS”. TEM-SE A ALTERNATIVA DE CONTRATAR UMA EMPRESA PARA CONFECÇÃO DO SEU CARRO OU PEDIR AJUDA NA COMUNIDADE. A ESCOLHA É LIVRE DESDE QUE ATENDA O REGULAMENTO DO CAMPEONATO E MANTENHA OS PATROCÍNIOS OFICIAIS OBRIGATÓRIOS NO CARSET DE CONFECÇÃO DISPONIBILISADO PELA VICS.

SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Abaixo listado sistema normal de pontuação, ressalvo em duas etapas que terão a pontuação dobrada em todas as fases do GP

TREINO OFICIAL: Sem pontuação

TREINO CLASSIFICATÓRIO: Pole Position: 1 ponto

CORRIDAS: Melhor volta: 1 Ponto

RESULTADO FINAL

1 Colocação = 50 Pts	Colocação 18 = 12 Pts
2 Colocação = 40 Pts	Colocação 19 = 12 Pts
3 Colocação = 35 Pts	Colocação 20 = 12 Pts
4 Colocação = 32 Pts	Colocação 21 = 12 Pts
5 Colocação = 30 Pts	Colocação 22 = 12 Pts
6 Colocação = 28 Pts	Colocação 23 = 12 Pts
7 Colocação = 26 Pts	Colocação 24 = 12 Pts
8 Colocação = 24 Pts	Colocação 25 = 10 Pts
9 Colocação = 22 Pts	Colocação 26 = 10 Pts
Colocação 10 = 20 Pts	Colocação 27 = 10 Pts
Colocação 11 = 19 Pts	Colocação 28 = 10 Pts
Colocação 12 = 18 Pts	Colocação 29 = 10 Pts
Colocação 13 = 17 Pts	Colocação 30 = 10 Pts
Colocação 14 = 16 Pts	Colocação 31 = 10 Pts
Colocação 15 = 15 Pts	Colocação 32 = 10 Pts
Colocação 16 = 14 Pts	Colocação 33 = 10 Pts
Colocação 17 = 13 Pts	

PONTUAÇÃO DOBRADA:

Nas etapas de Indianápolis 500 e Michigan US 500 teremos pontuação dobrada

Observações:

Caso a prova seja encerrada por algum motivo antes do tempo previsto, será levado em conta às seguintes considerações:

-Falha no Server e cair com menos de 5 minutos de prova = Corrida reiniciada

Até 40% do tempo total, a prova será cancelada, e será marcada uma nova data para a realização da mesma ou cancelada de acordo com a organização.

De 40 a 60%, a prova se dará por encerrada, e será computada a metade da pontuação.

De 60 a 100%, a prova se dará por encerrada e os pilotos receberão pontuação cheia.

Caso o Server derrube (problema regional) ao mesmo tempo 50% + 1 do grid no momento, o Server será reaberto com os pilotos ainda em pista e com as voltas restantes, como regime de bandeira vermelha.

CRITÉRIOS DE DESEMPATES

Havendo empate por pontos (equipe e/ou pilotos), os critérios para desempate serão os seguintes:

1º - Maior número de vitórias;

2º - Maior número de poles;

3º- Maior número de 2º lugar;

4º- Maior número de 3º lugar.

...E assim sucessivamente.

RECLAMAÇÕES E NORMAS DE CONDUTAS

Todo piloto poderá entrar com um protocolo de reclamação, preencha no site na área do piloto (Acesso com senha restrita aos pilotos) a ficha de protesto, geralmente no final dessa mesma página. Preencha atentamente todos os campos.

AVISO IMPORTANTE: O PROTESTO SÓ SERÁ VALIDADO DENTRO DE PRAZO DE 02 (DUAS) HORAS APÓS O TÉRMINO DO ENVENTO, CASO ESSE PRAZO ULTRAPASSE ÀS DUAS HORAS NÃO SERÃO MAIS VALIDADOS.

Aviso importante: Seguindo a regra de bons costumes, preencha no campo "Descrição curta do acidente" apenas a situação do acidente na pista, fica proibido o protestante subjugar o acusado de ter feito a manobra de propósito ou usando termos ofensivos e anti-esportivos contra o acusado ou manifestando qualquer tipo de raiva, tentando assim manipular ou colocar pressão desnecessária a comissão julgadora dos protestos. Reclamações descumprindo essa ordem não serão colocadas para avaliação e serão descartadas pela liga.

O RESULTADO OFICIAL SAI EM ATÉ 7 DIAS.

APÓS A CORRIDA, NÃO FAÇAM RECLAMAÇÕES EM PÚBLICO DE OUTROS PILOTOS, PARA

NÃO FICAR EXPOSTO AO RIDÍCULO E ASSIM PODEMOS MANTER O AMBIENTE DE DIVERSÃO, DESCUMPRINDO ESSA ORDEM E GERANDO TUMULTO, SUJEITO A PUNIÇÃO LEVE OU ATÉ EXCLUSÃO DO CAMPEONATO.

PUNIÇÕES

- Não cumprimento da bandeira azul em circuitos mistos ou de rua, perda 1 ponto.
- Advertência, perda de 1 ponto.
- Reincidência de advertência na mesma prova, perda de 2 pontos, para cada advertência extra.
- Movimentar mais 1 vez durante a defesa de posição, ou fechar piloto que está ao lado, já buscando a ultrapassagem: Perda 2 pontos
- Utilização indevida do carset, ou seja, pintura feita fora dos padrões exigidos pela liga, ou de outro piloto, sem autorização do mesmo: Perda de 2 pontos por corrida, que for utilizado.
- Corte de pista na corrida, fora do que for acordado durante o briefing: 5 segundos para cada vez que ocorrer.
- Corte de pista durante o qualy: obrigado a largar dos boxes, caso a reclamação aconteça depois da corrida, será acrescido 30 segundos no tempo total, por cada corte.

- Uso do Chat durante o Treino, qualy e warmup: perda de 1 pontos para cada vez que for utilizado. Durante a corrida será punido com a perda de 2 pontos por cada chat escrito.
- Estando na volta de aquecimento e atrapalhar um piloto em volta rápida: Perda de 3 pontos
- Reincidência no descumprimento da bandeira azul na mesma corrida: perda de 3 pontos.
- Empurrar ou bater lado-a-lado, não deixando o espaço para o piloto que vem pelo lado de fora: Serão analisados os aspectos e as circunstancias do evento, com o objetivo de apurar o grau de culpa dos envolvidos e avaliar qual punição se aplica a ação. Perca de 1 a 2 posições da prova e perda de 3 a 5 pontos .
- Provocar acidente que o outro piloto tenha rodado ou saído da pista: Serão analisados os aspectos e as circunstancias do evento, com o objetivo de apurar o grau de culpa dos envolvidos e avaliar qual punição se aplica a ação. Perda de 1 a 3 posições no final da corrida e perda 3 a 6 pontos.
- Andar na contramão ou ficar parado na pista de modo que interfira no desempenho de outros pilotos: perda de 5 posições no final e perda de 8 pontos
- Provocar acidente em que o outro piloto receba "stop & go" ou seja necessária uma parada nos boxes para reparos: Serão analisados os aspectos e as circunstancias do evento, com o objetivo de apurar o grau de culpa dos envolvidos e avaliar qual punição se aplica a ação. Perda de 3, 4 ou 6 posições no resultado final e perda 8 pontos.
- Proibido abrir votação ou rodar a sessão impedindo outros pilotos de entrar no server para treinar- Descumprimento dessa ordem o piloto tomará um gancho de 2 provas.
- Provocar acidente em que o outro piloto tenha abandonado a prova: Serão analisados os aspectos e as circunstancias do evento, com o objetivo de apurar o grau de culpa dos envolvidos e avaliar qual punição se aplica a

ação. Perca de 6 ou 10 posições ou desclassificação da corrida e perda de 8 pontos.

- Durante bandeira amarela será permitido Lucky-Dog que receber do jogo ou da direção de prova. O piloto que descumprir a regra será desclassificado do resultado final da corrida e não realizará o qualy na próxima sessão e perderá 5 pontos.
- Proibido aquecer os pneus e fazer brake-teste na largada ou em bandeira amarela. Descumprimento perda de 1 ponto.
- Respeitar o ponto marcado de entrada e saída dos boxes abordados em cada reunião de briefing antes da prova. Descumprir o mesmo acarreta em perda de 2 posições no resultado final e de 2 pontos na carteira.
- *LEMBRANDO QUE TODA PUNIÇÃO DE SUSPENÇÃO DA ETAPA SEGUINTE, O MESMO DEVERÁ COMPARECER A REUNIÃO DE BRIEFING PARA MARCAR A PRESENÇA E ASSIM PAGAR SUA PUNIÇÃO. CASO NÃO COMPAREÇA SERÁ PROROGADA A SUA PUNIÇÃO PARA ETAPA SEGUINTE. PASSANDO 3 ETAPAS E O MESMO NÃO COMPARECER, A ORGANIZAÇÃO ENTENDERÁ COMO DESISTENCIA DO CAMPEONATO E ACARRETERÁ ATÉ MESMO E PROIBIÇÃO DE PARTICIPAR EM FUTUROS CAMPEONATOS.*
- **Provocar bandeira amarela para beneficiar outro piloto ou equipe, e a direção comissão de prova Pós-corrída julgue a manobra ilegal ou proposital, banimento dos envolvidos no campeonato.**
- Atitude antidesportiva: 25 pontos
- ***Descumprimento de ordem da direção de prova:*** Desclassificado da etapa, perda de 5 pontos e largar do Box na próxima etapa.
- Desacato, xingamentos, desrespeito ao outro piloto, sendo verbal ou escrita, será considerado atitude antidesportiva, dependendo do caso, pode o piloto poderá até ser excluído da liga.
- Concluir a prova com o carro faltando partes vitais como falta de pneu, asas dianteiras e traseiras será desclassificado da corrida (Exceto que tenha perdido as mesmas a 2 voltas do fim).

- Fica terminantemente proibido o piloto sair dos boxes em treinos, qualificações e warmups com o sinal vermelho indicando pista fechada. Descumprimento dessa regra acata em 3 pontos na carteira.
- Em circuitos ovais, Frisamos que não podem existir toques, visto a fragilidade dos carros e combinado com a alta velocidade, BIG-ONE's irão acontecer. Cada piloto que coloca seu carro do lado do outro tem a responsabilidade de mantê-lo na mesma linha até desenrolar a situação. Nesses acidentes serão analisados os aspectos e as circunstancias do evento, com o objetivo de apurar o grau de culpa dos envolvidos e avaliar qual punição se aplica a ação. Perca de 6 ou 10 posições ou desclassificação da corrida e perda de 8 pontos.
- Em ovais, o piloto que entrar na linha de dentro em uma tomada de curva que o tráfego vem no momento descendo a pista, quem vem descendo tem que deixar espaço para quem vem por dentro. Caso ocorra acidente, serão analisados os aspectos e as circunstancias do evento, com o objetivo de apurar o grau de culpa dos envolvidos e avaliar qual punição se aplica a ação. Perca de 6 ou 10 posições ou desclassificação da corrida e perda de 8 pontos.
- Acidente em ovais em que um piloto perca a traseira do carro será considerado acidente de corrida, com exceção que fique evidente que o mesmo forçou a situação, então será aplicado uma punição.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A organização da liga pode mudar ou acrescentar qualquer regra conforme achar necessária, sem a necessidade da aprovação dos pilotos, buscando a diversão maior de todos.

A Organização de prova pode aplicar outros tipos de punições não descritos neste regulamento, visto que alguns casos não são previstos assim como ocorre na vida real.

Adendos:

§1º: Proteção ao piloto: Uma inscrição de piloto na VICS em uma equipe na temporada vigente vale como um contrato que garante que os mesmos tenham o direito de participar até o final do campeonato. A equipe não pode expulsar proibir ou boicotar o piloto de participar de determinadas provas ou concluir o campeonato. Se uma equipe decidir se retirar do campeonato e algum piloto quiserem continuar a participar ele tem esse direito, visto que foi inscrito na mesma para o campeonato completo. Esse contrato de Piloto x equipe só pode ser quebrado caso:

- A equipe apresente alguma prova de que o mesmo prejudicou o time, assim a própria VICS vai remover o piloto de dentro do time e do campeonato vigente.
- Caso algum piloto manifeste de vontade própria não participar mais do campeonato, fica ao mesmo se responsabilizar pelos danos causados a equipe.