



1-El simulador y contenido:

Eventos y campeonatos utilizando el simulador rFactor 2 (rF2) junto con el contenido adicional (DLC) GT3.

El costo de adquisición del simulador y DLC deberá ser a cargo de cada participante, así como la correcta configuración del equipo (PC, volante y afines) para su correcto uso. Enlace para comprar rFactor 2:

https://store.steampowered.com/app/365960/rFactor_2/

La adquisición de DLC o contenido adicional del juego se revelará en los detalles del evento o del campeonato.

2-Vacantes, altas y sustituciones:

Las inscripciones deben respetar los plazos de inscripción, estipulados para cada evento

La inscripción es individual. Se permitirá transferirlo SOLAMENTE antes de que comience el campeonato;

La administración del VAR se reserva el derecho de aceptar registros durante la temporada para reemplazar a los conductores que abandonaron o excluyeron;

El piloto que reemplace al piloto retirado o excluido pagará una cantidad proporcional al número de carreras a participar. Excepto en el caso de que el piloto sustituto esté en el mismo equipo que el piloto retirado o excluido. Esto puede cubrir la vacante sin costos adicionales;

En el caso de sustitución de un piloto participante en la temporada por ausencia en alguna etapa, la misma deberá ser comunicada en un plazo máximo de 24 horas antes de la etapa de sustitución. El pedido debe realizarse en el enlace. <http://virtualamerica-racing.com/GT3/substituicao/>

Se aceptarán sustituciones, pero es importante señalar que en el caso de la última etapa del campeonato, dicha sustitución será aceptada siempre que el piloto sustituto recorra al menos una de las etapas anteriores a la que sustituirá y que no haya cometido ninguna infracción media o grave. o está en disputa directa por el título del campeonato.

3-Costos de inscripción y condiciones de pago:

El costo de registro divulgado junto con la información de la liga / evento en poder de la liga. Los eventos con parrilla internacional se pueden pagar en reales (BRL) o dólares (U \$) por asiento. El pago se puede realizar mediante transferencia bancaria directa, PicPaY o PayPal u otros medios oficiales de la liga.

** En el caso de pago en modalidad PayPal, habrá un aumento de 3 R \$ (tres), con el fin de compensar las tasas administrativas cobradas por dicho servicio. **

Poco después de realizado el pago y confirmado el pago, se aceptará la inscripción y se garantizará la plaza al pagador o quien este decida participar.

Los recibos de pago deben enviarse a virtualamericaracing@gmail.com junto con los detalles del conductor registrado. La fecha límite para la solicitud de retiro y reembolso es 72 horas después de la confirmación del registro. Después de este período, la liga VAR no reembolsa las tarifas de registro.

4-Los plazos de envío de los Skins:

La liga VAR aceptará los envíos de skins para la confección del carset de campeonatos específicos debiendo respetar el plazo estipulado en la información del campeonato o evento.

Si el conductor no envía a tiempo, utilizará el coche estándar proporcionado por la liga. Los carsets se actualizarán solo hasta la tercera etapa.

Enviar:

Los skins deben enviarse al correo electrónico: virtualamericaracing@gmail.com

Formación de 5 equipos:

Los equipos deben estar compuestos por un máximo de 3 conductores.

El conductor tiene prohibido competir en la liga Virtual America Racing para 2 o más equipos diferentes.

Se permitirá la formación de subequipos, siempre que la caracterización de los coches sea diferente, colores o detalles.

Los equipos con 4 o más pilotos deben indicar antes del inicio del campeonato el (los) piloto (s) de repuesto que no puntuarán para el equipo aunque puntúen en la pista. Solo 3 pilotos del equipo pueden puntuar.

6-El evento, fecha y horas:

Todas las horas mencionadas a continuación corresponden a la hora oficial de Brasil.

Debes respetar los tiempos estipulados para cada campeonato o evento.

(Brasilia - GMT -3)

Instrucciones: Se enviará por los canales oficiales de la Liga siempre antes de las etapas.

Formato de clasificación:- Vueltas ilimitadas en 10 minutos. El piloto que está en una vuelta rápida y se ve obstaculizado por otro piloto que no está en una vuelta rápida, el

perdedor puede enviar una protesta y el infractor perderá 5 posiciones en la parrilla de la siguiente etapa.

Prohibida doble fila en boxes, el infractor pierde 5 posiciones en la parrilla de salida de la siguiente etapa. Horarios del servidor para entrenamiento oficial de calificación: definido por evento.

7- Reglas del servidor:

- Banderas: solo negras;
- Cámaras obligatorias: Cockpit / Cockpit TV;
- Inicio: Salida segura (Patrón de juego rFactor 2), cuando se apagan las luces o la luz verde, los pilotos salen en una fila DOBLE para la vuelta de presentación, cuando pasan la línea de meta al final de la vuelta, el conductor puede acelerar y está Si adelanta antes de la línea de meta, el juego lo castigará automáticamente.
- Configuración: Abierto para modificaciones;
- Parque cerrado: No;
- Pit Stop obligatorio: Sí;
- Multiplicador de daño de coche: 75%;
- Combustible: X1;
- Consumo de neumáticos: X1;
- Progresión en el tiempo: por evento.
- Fallos mecánicos: Normal
- Progresión de goma: X3
- Estado de la pista: establecido por la liga;
- Clima y temperatura - Clima Dinámico (Real), se publicará mediante impresiones de la configuración del servidor oficial en el canal de comunicación oficial del evento (Grupo WhatsApp).

Asignaciones permitidas:

- ABS: OFF - Disponible solo en la configuración del automóvil.
- TC: OFF: disponible solo en la configuración del automóvil.
- Embrague: permitido.
- Pit Stop: Obligatorio - Cambio de neumáticos (4). No hay obligación de cambiar el compost y los 4 neumáticos deben ser del mismo compost.

8 - La puntuación de cada etapa:

Observe la tabla de puntuación según el evento o campeonato.

En caso de empate en el número de puntos entre PILOTOS, se utilizarán los siguientes criterios de desempate, en orden:

A - Criterio de resultados obtenidos:

- mayor número de victorias ganadas;
- mayor número de segundos lugares;
- mayor número de terceros lugares;
- mayor número de cuarto, quinto, sexto lugar y así sucesivamente.

Si el empate persiste, se utilizará lo siguiente:

B - Criterio de resultados obtenidos en clasificación:

- mayor número de poles ganadas en la clasificación;
- mayor número de segundos, terceros, cuartos puestos ganados en la clasificación y así sucesivamente.

De persistir el empate, se adoptará la cuestión disciplinaria, donde el mejor piloto será el que tenga el menor número de sanciones sufridas durante la temporada.

En caso de empate en el número de puntos entre EQUIPOS, se utilizarán los siguientes criterios de desempate, en orden:

A - Promedio más bajo entre la clasificación de pilotos:

- El promedio ponderado más bajo será un factor de desempate, considerando la clasificación final de los pilotos de los respectivos equipos (EJEMPLO: Equipo A - 1 ° y 8 ° = $9/2 = 4.5$ / Equipo B - 3 ° y 4 ° = $7/2 = 3,5$ ** El equipo A gana **).

B - Mayor suma del número de victorias de los pilotos de los respectivos equipos, y;

C - Mayor suma de la cantidad de poles logradas por los pilotos de los respectivos equipos. En caso de empate entre PILOTOS o EQUIPOS luego de la aplicación de todos los criterios de desempate previstos, se realizará un sorteo con dinámica a determinar por la Dirección de Liga VAR para resolver el impasse.

9-Campeonato de pilotos y equipos:

- * El piloto campeón será el que obtenga los puntos más válidos al final de 6 (seis) etapas; • * El equipo campeón será aquel en el que los pilotos que lo compongan, tengan el mayor número de puntos válidos al final de la temporada, y;
- * El resultado se descartará (peor resultado del piloto).

10- Reglamento disciplinario - infracciones y castigos (SIN DIRECCIÓN DE PRUEBA):

CASTIGOS LIGEROS

L1) Toma - 5 segundos agregados al tiempo de ejecución final:

- Causa el toque con el oponente, sin pérdida de posición y juego limpio;
- Salir de los boxes sin respetar la línea marcada;
- Obtener ventajas irregulares (corte de vía por ejemplo).

En caso de corte o ensanchamiento de pista se estipula: cada 3 cortes = 5 segundos.

L2) Toma - 5 segundos agregados al tiempo de ejecución final:

- Causar contacto con el oponente, sin pérdida de posición y juego limpio, con daño al coche del oponente;

L3) Toma - 5 segundos agregados al tiempo de ejecución final:

- Causar toque con pérdida de tiempo al oponente y daño al coche;
- Cambiar de carril de dirección más de una vez al defender la posición;
- Uso del Chat durante la sesión oficial (Clasificación y Carrera) sea cual sea el propósito;

Recurrencias: 2 penalizaciones leves en la misma carrera: además de los 15 segundos, pérdida de dos posiciones en la parrilla de la siguiente etapa.

3 castigos leves: 3 posiciones en la parrilla para la siguiente etapa.

4 castigos leves: 5 más al final de etapa y pérdida de 4 posiciones en la parrilla para la siguiente etapa.

CASTIGOS MEDIOS

M1) Promedio - 15 segundos

- Causar toque con daño a la condición del coche del oponente con pérdida de tiempo, pérdida de posición;

M2) Promedio - 20 segundos

- No respete las señales de Bandera Azul;

- Permanecer en la pista con el coche averiado provocando un riesgo para otros conductores;

- Causar un accidente al adelantar a un rezagado;

- Provocar un accidente de adelantamiento por llegar tarde;

- Recurrencias:

2 penalizaciones de media en la misma carrera: además de los 30 segundos, pérdida de 5 posiciones en la parrilla de la siguiente etapa.

3 penalizaciones promedio: pérdida de 6 posiciones en la parrilla para la siguiente etapa.

4 castigos medios: 10 segundos más al final de etapa y pérdida de 8 posiciones en la parrilla para la siguiente etapa.

Grave o grave -

60 segundos añadidos al tiempo final de carrera o descalificación:

- Causar un toque con daño al estado del coche del oponente con pérdida de tiempo o pérdida de posición provocada por actitud antideportiva;

- Permanecer en la pista con el coche averiado provocando un accidente con otros conductores;

- Realizar un adelantamiento irregular estando en disputa por la posición con ventaja indebida (sin juego limpio), configurando una actitud antideportiva;

- Falta de respeto a cualquier procedimiento previsto en el que se discutió en el Briefing oficial del evento;

- Causar un accidente al maniobrar o volver imprudentemente a la pista;

- Provocar un accidente que involucre a más de un oponente en la pista y causar daños a los autos que requieran abandono o parada en boxes para reparaciones.

- Obtener ventajas irregulares (corte de pista, por ejemplo) de manera repetitiva que establezca una actitud antideportiva;

- Las discusiones en los canales oficiales y las actitudes antideportivas pueden llevar a la expulsión de la Liga. (Busque siempre la forma correcta de protestar).

Obs. 1: Cualquier incidente practicado en la primera vuelta de la carrera tendrá DOBLE sanción;

Obs.2: Para analizar accidentes e incidentes, el piloto que se sienta lesionado debe realizar una protesta en la página <http://virtualamerica-racing.com/gt3/protestos/> marcando el campo PROTESTAR especificando la oferta y una breve descripción. que pasó.

Las apelaciones y defensas deben seguir el mismo proceso solo diferenciando los campos marcados RECORRER y DEFESA, respectivamente.

Obs. 3: En caso de reincidencia de las infracciones, el tiempo adicional se multiplicará por el número que ocurrió. Este es solo un factor multiplicador y en caso de una infracción grave o muy grave el piloto será descalificado y suspendido en la siguiente etapa.

11-Normativa disciplinaria - infracciones y castigos CON Dirección de Evidencia

En la categoría con Dirección de Carrera, las penalizaciones se aplican durante la carrera a juicio del director de carrera, el piloto que no obedezca al Director de Carrera sufrirá una descalificación de la etapa, siendo retirado del servidor. hable con la Junta de la Liga.

Castigos ligeros: Aplicación Fair Play o Drive Thru.

Castigos promedio: Deja de ir

Castigos graves: Pérdida de posiciones y Stop / Go

Castigos severos: Descalificado del escenario (eliminado del servidor).

Queda expresamente prohibido charlar con el director de carrera durante la etapa o en grupos de whatsapp. El piloto que no cumpla sufrirá severas sanciones de Liga. Incluso puede estar prohibido en el VAR.

- Apelación de castigo

Dentro del sitio web del VAR hay formas de apelar o protestar. Para apelar contra una sanción por parte del Director de Prueba, el piloto debe acceder al enlace:

<https://virtual-america-racing.com/protestos/>

11.A - Conducta de pista ilustrada:

Linha Vermelha: Ponto de freada



Tentativa de ultrapassagem do carro azul:

Ao chegar no ponto de frenagem, carro azul precisa ter meio carro a frente para ter a preferência na saída de curva, caso contrário como nesta imagem, ambos mantêm a sua linha.

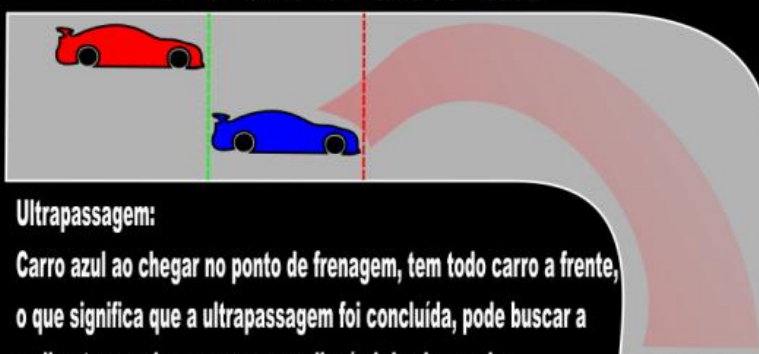
Linha Vermelha: Ponto de freada



Ultrapassagem do carro azul:

Tem meio carro ou um pouco mais, mas ainda há presença do oponente ao lado, carro azul tem preferência apenas na saída de curva. Carro vermelho reduz e segue atrás.

Linha Vermelha: Ponto de freada



Ultrapassagem:

Carro azul ao chegar no ponto de frenagem, tem todo carro a frente, o que significa que a ultrapassagem foi concluída, pode buscar a melhor tangencia e o carro vermelho é obrigado a ceder, podendo tentar o X caso haja espaço.



12-Obligaciones:

El participante, una vez aprobado el registro, cumple con este reglamento y las reglas que en él se explican.

13- Premios

El premio se hará de acuerdo al Evento o Campeonato en el que esté inscrito el piloto. El envío del premio sigue una regla general para todos los eventos y campeonatos, el costo de envío es responsabilidad del piloto campeón o equipo campeón.