

1-Do simulador e conteúdo:

Eventos e campeonatos utilizando o simulador rFactor 2 (rF2) juntamente com o conteúdo adicional (DLC) GT3.

Os custos de aquisição do simulador e da DLC deverão ser arcados por cada participante, assim como a configuração correta do equipamento (PC, volante e correlatos) para sua correta utilização. Link para aquisição do rFactor 2:

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

Aquisição de DLC ou conteúdo adicional no jogo serão divulgados nos detalhes do evento ou campeonato.

2-Das Vagas, inscrições e substituições:

As inscrições deverão respeitar os prazos de inscrição, estipulados para cada evento

A inscrição é individual. Será permitido a transferência da mesma APENAS antes do início do campeonato;

A direção da VAR reserva para si o direito de aceitar inscrições durante a temporada para substituir pilotos desistentes ou excluídos;

O piloto que substituir o piloto desistente ou excluído pagará um valor proporcional ao número de corridas que irá participar. Exceto para o caso que o piloto substituto seja da mesma equipe do piloto desistente ou excluído. Esse poderá ocupar a vaga sem custos adicionais;

No caso de substituição de um piloto participante da temporada por ausência em alguma etapa, o mesmo deverá ser comunicado num prazo máximo de 24h de antecedência da etapa para substituição. O pedido deverá ser feito no link <http://virtualamerica-racing.com/GT3/substituicao/>

Substituições serão aceitas, mas é importante frisar que no caso da última etapa do campeonato, a referida substituição será aceita desde que o piloto substituto corra pelo menos uma das etapas anteriores à quem ele irá substituir e que não tenha cometido nenhuma infração média ou grave, ou esteja em disputa direta pelo título do campeonato.

3-Dos custos da inscrição e condições de pagamento:

O custo da inscrição divulgado juntamente às informações do campeonato / evento realizado pela liga. Eventos com grid internacional poderão ser pagos em Reais (BRL) ou Dólar (US\$) por vaga. O pagamento poderá ser feito através de transferência bancária direta, PicPaY ou PayPal ou outros meios oficiais da liga.

** No caso do pagamento na modalidade PayPal, haverá um acréscimo de 3 R\$ (três), a fim de compensar as taxas administrativas cobradas pelo referido serviço.**

Logo após realizado o pagamento e confirmado o mesmo, a inscrição será aceita e a vaga assegurada ao pagante ou quem ele determinar a participar.

Os comprovantes de pagamento deverão ser enviados no e-mail virtualamericaracing@gmail.com juntamente com os dados do piloto inscrito. O prazo para desistência e pedido de reembolso é de 72h após a confirmação da inscrição. Passado esse prazo, a liga VAR não faz reembolso de inscrições

4-Dos prazos para envio das Skins:

A liga VAR irá aceitar os envios das skins para a confecção do casset dos campeonatos específicos devem respeitar o prazo estipulado na informação do campeonato ou evento.

Caso não envie no prazo, piloto usará o carro padrão disponibilizado pela liga. Cassetes serão atualizados até terceira etapa apenas.

Envio:

As skins deverão ser enviadas para o email:
virtualamericaracing@gmail.com

5-Da formação das equipes:

As equipes devem ser compostas por 3 pilotos, no máximo.

É vedado ao piloto correr na liga Virtual América Racing por 2 ou mais equipes diferentes.

Será permitido a formação de sub-equipes, desde que a caracterização dos carros sejam distintas, cores ou detalhes.

Equipes com 4 pilotos ou mais, deverão indicar antes do início do campeonato o(s) piloto(s) sobressalentes que não irão pontuar pela a equipe mesmo que ganhe pontuação na pista.

Apenas 3 pilotos da equipe podem pontuar.

6-Da realização do evento, data e horários:

Todos os horários citados a seguir correspondem ao horário oficial do Brasil.

Deve ser respeitar os horários estipulados para cada campeonato ou evento.

(Brasília – G.M.T. -3)

Briefing: Será enviado nos canais oficiais da Liga sempre antes das etapas.

Formato de Classificação:- Voltas ilimitadas dentro do período de 10min. O piloto que estiver em volta rápida e for atrapalhado por algum outro piloto que não esteja em

volta rápida, o prejudicado pode enviar protesto e o infrator perderá 5 posições no grid da próxima etapa.

Proibido fila dupla nos boxes, o infrator perde 5 posições no grid de largada da próxima etapa. **Horários do servidor para treino oficial classificatório:** definido por evento.

7- Regras do servidor:

- Bandeiras: Somente preta;
- Câmeras obrigatórias: Cockpit/TV do Cockpit;
- Largada: Largada em segurança (Padrão do Jogo rFactor 2), ao apagar das luzes ou sinal verde, pilotos saem em fila DUPLA para volta de apresentação, ao passar em cima da linha de chegada no final da volta, piloto pode acelerar e está dada a largada. Se ULTRAPASSAR antes da linha de chegada é punido automaticamente pelo jogo.
- Setup: Aberto para modificações;
- Parc fermé: Não;
- Pit Stop obrigatório: Sim;
- Multiplicador de danos no carro: 75%;
- Combustível: X1;
- Consumo pneus: X1;
- Progressão do Tempo: por evento.
- Falhas mecânicas: Normal
- Progressão do emborrachamento: X3
- Condição da Pista: Estabelecido pela liga;
- Clima e temperatura – Clima Dinâmico (Real), Será divulgado através de prints da configuração do servidor oficial no canal de comunicação oficial do evento (Grupo WhatsApp).

Ajudas permitidas:

- ABS: OFF - Disponível apenas no setup do carro.
- TC: OFF - Disponível apenas no setup do carro.
- Embreagem: Permitido.
- Pit Stop: Obrigatório - Troca de Pneus (4). Não há obrigatoriedade de troca de composto e que os 4 pneus sejam do mesmo composto.

8 – Da pontuação para cada etapa:

Observar tabela de pontuação conforme o evento ou campeonato.

No caso de empate no número de pontos entre PILOTOS, os seguintes critérios de desempate serão utilizados, na ordem:

A - Critério de resultados obtidos:

- maior número de vitórias conquistadas;
- maior número de segundos lugares;
- maior número de terceiros lugares;
- maior número de quarto, quinto, sextos lugares e assim, sucessivamente.

Caso o empate persista, será utilizado o:

B - Critério de resultados obtidos em classificação:

- maior número de pole positions conquistadas em classificação;
- maior número de segundos, terceiros, quartos lugares conquistados em classificação e assim sucessivamente.

Caso ainda persista o empate, será adotado a questão disciplinar, onde o melhor piloto será o que tiver o menor número de punições sofridas ao longo da temporada.

No caso de empate no número de pontos entre EQUIPES, os seguintes critérios de desempate serão utilizados, na ordem:

A - Menor média entre a classificação dos pilotos:

- A menor média ponderada será fator de desempate, considerando a classificação final dos pilotos das respectivas equipes (EXEMPLO: Equipe A – 1º e 8º = $9/2 = 4,5$ / Equipe B – 3º e 4º = $7/2 = 3,5$ ** Equipe A ganha**).

B - Maior soma do número de vitórias dos pilotos das respectivas equipes, e;

C - Maior soma do número de pole positions conquistadas pelos pilotos das respectivas equipes. Caso persista empate entre PILOTOS ou EQUIPES após a aplicação de todos os critérios de desempate previstos, será realizado um sorteio com dinâmica a ser determinada pela Direção da Liga VAR para resolução do impasse.

9-Campeonato de pilotos e equipes:

- * O piloto campeão será aquele que marcar mais pontos válidos ao final das 6 (seis) etapas; ● * A equipe campeã será aquela em que os pilotos que a compõe, somarem o maior número de pontos válidos ao final da temporada, e;
- * Haverá descarte de resultado (pior resultado do piloto).

10- Regulamentação disciplinar - infrações e punições (SEM DIREÇÃO DE PROVA):

PUNIÇÕES LEVES

L1) Leve – 5 segundos acrescentados no tempo final de corrida:

- Causar toque com adversário, sem perda de posição e fairplay;
- Sair dos boxes sem respeitar a linha demarcada;
- Obter vantagens irregulares (corte de pista por exemplo).

Em caso de corte ou alargamento de pista fica estipulado: a cada 3 cortes = 5 segundos.

L2) Leve – 5 segundos acrescentados no tempo final de corrida:

- Causar toque com adversário, sem perda de posição e fair-play, com avarias no carro do oponente;

L3) Leve – 5 segundos acrescentados no tempo final de corrida:

- Causar toque com prejuízo de tempo ao adversário e avarias no carro;
- Trocar de faixa de direção mais de uma vez ao defender a posição;
- Uso do Chat durante sessão oficial (Classificação e Corrida) seja qual for o intuito;

Reincidências: 2 punições leves na mesma corrida: além dos 15 segundos, perda de duas posições no grid da próxima etapa.

3 punições leves: 3 posições no grid da próxima etapa.

4 punições leves: mais 5s ao final da etapa e perda de 4 posições no grid da próxima etapa.

PUNIÇÕES MÉDIAS

M1) Média – 15 Segundos

- Causar toque com prejuízo ao estado do carro do adversário com prejuízo de tempo, perdas de posição;

M2) Média – 20 Segundos

- Não respeitar a sinalização de Bandeira Azul;
- Permanecer em pista com o carro danificado causando risco aos outros pilotos;
- Causar acidente na ultrapassagem sobre retardatário;
- Causar acidente em ultrapassagem sendo retardatário;
- Reincidências:

2 punições médias na mesma corrida: além dos 30 segundos, perda de 5 posições no grid da próxima etapa.

3 punições médias: perda 6 posições no grid da próxima etapa.

4 punições médias: mais 10seg ao final da etapa e perda de 8 posições no grid da próxima etapa.

Grave ou Gravíssima -

60 segundos acrescidos no tempo final de corrida ou desclassificação:

- Causar toque com prejuízo ao estado do carro do adversário com prejuízo de tempo ou perdas de posição ocasionados por atitude antidesportiva;
- Permanecer em pista com o carro danificado causando acidente com outros pilotos;
- Realizar ultrapassagem irregular estando em disputa por posição com vantagem indevida (sem fair play), configurando atitude antidesportiva;
- Desrespeitar qualquer procedimento previsto no qual foi discutido no Briefing oficial do evento;
- Causar acidente ao manobrar ou retornar de forma imprudente a pista;
- Causar acidente envolvendo mais de um adversário da pista e causando danos nos carros que obriguem abandono ou pit stop para reparos.
- Obter vantagens irregulares (corte de pista por exemplo) de forma repetitiva que configure atitude antidesportiva;
- Discussão em canais oficiais e atitudes antidesportivas poderá ocasionar banimento da Liga. (Procure sempre o meio correto de protestar).

Obs. 1: Qualquer incidente praticado na primeira volta da corrida, terá punição DOBRADA;

Obs. 2: Para que sejam analisados os acidentes e incidentes, o piloto que se sentir lesado deverá realizar o protesto na página <http://virtualamerica-racing.com/gt3/protestos/> marcando o campo PROTESTAR especificando o lance e uma breve descrição do ocorrido.

Os recursos e defesas deverão seguir o mesmo processo apenas diferenciando os campos marcados RECORRER e DEFESA, respectivamente.

Obs. 3: Em caso de recorrência de infrações, o tempo acrescido será multiplicado ao número que as mesmas ocorreram. Se trata apenas de um fator multiplicador e no caso de infração grave ou gravíssima o piloto será desclassificado e suspenso na próxima etapa.

11-Regulamentação disciplinar - infrações e punições COM Direção de Provas

Na categoria com Direção de Provas, as penalizações são aplicadas durante a corrida de acordo com o julgamento do diretor de provas.

O piloto que não obedecer o Diretor de Provas sofrerá uma desqualificação da etapa, sendo retirado do servidor.

Caso haja reincidência será convidado a conversar com a Diretoria da Liga.

Punições Leves: Aplicação de Fair Play ou Drive Thru.

Punições Médias: Stop/GO

Punições Graves: Perda de Posições e Stop/Go

Punições Severas: Desclassificado da etapa (retirado do servidor).

É expressamente proibido chat com o diretor de provas durante a etapa ou nos grupos de whatsapp. O piloto que não cumprir sofrerá punições Severas da Liga. Podendo até ser banido da VAR.

- Recorrer de punição

Dentro do site da VAR existem formas para recorrer ou protestar.

Para recorrer de uma punição do Diretor de Provas o piloto deve acessar o link:

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

11.A - Conduta em 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.

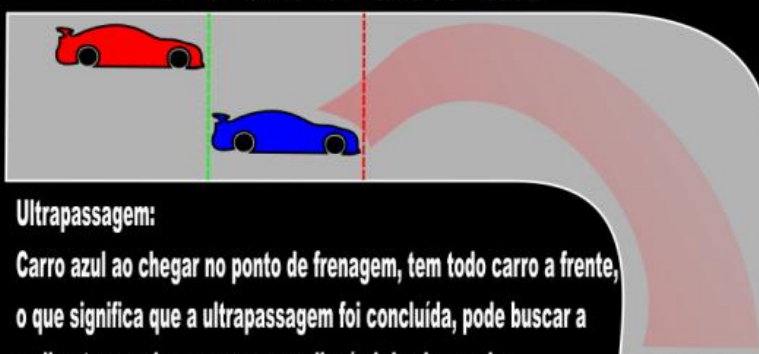
Linha Vermelha: Ponto de freada



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-Das obrigações:

O participante, no ato da sua inscrição ser homologada, está de acordo com este regulamento e as regras nele explanadas.

13- Premiação

A premiação será efetuada de acordo com o Evento ou Campeonato que o piloto estiver inscrito.

Envio da premiação segue uma regra geral para todos os eventos e campeonatos, o custo de envio é de responsabilidade do Piloto campeão ou Equipe Campeã.