



REGULAMENTO LIGA PRORACE

PLATAFORMA PC – AUTOMOBILISTA STOCK CAR

1 ADMINISTRAÇÃO

- 1.1 A regulação de todos os campeonatos virtuais da Liga Prorace se dá por meio de Diretoria instituída para cada Plataforma e as respectivas Categorias.
 - 1.1.1 A Liga Prorace estabelecerá, para o *game* AUTOMOBILISTA STOCK CAR / Plataforma PC, até 3 (três) Diretores, os quais serão tornados públicos por intermédio dos canais de comunicação oficiais da Liga definidos pelo item 5 deste Regulamento; e
 - 1.1.2 A composição da Diretoria poderá ser alterada a qualquer momento durante a TEMPORADA e será divulgada imediatamente a todos os participantes.
- 1.2 Tanto os integrantes do campeonato quanto os interessados em participar deverão, obrigatoriamente, proceder à leitura atenta deste Regulamento técnico e desportivo.
- 1.3 Todos os inscritos na Liga Prorace para a disputa do *game* AUTOMOBILISTA STOCK CAR aceitam integralmente o conteúdo deste Regulamento.
- 1.4 A Direção da Liga Prorace reserva para si o direito de promover alterações neste documento a qualquer momento durante a TEMPORADA.
 - 1.4.1 Qualquer alteração será divulgada com antecedência mínima de 10 (dez) dias à sua entrada em vigor.

2 TEMPORADA

- 2.1 A TEMPORADA se define como o período em que ocorrerão todos os eventos previstos no CALENDÁRIO montado pela Direção da Liga Prorace.
 - 2.1.1 O último evento será realizado em rodada dupla, configurando, dessa maneira, um total de 8 (oito) eventos com 9 (nove) corridas válidas para o campeonato.



- 2.2 O CALENDÁRIO será exposto no site da Liga até 3 (três) semanas antes do início da TEMPORADA.
- 2.2.1 Quaisquer alterações no CALENDÁRIO serão notificadas de maneira oficial pela Direção da Categoria nos canais de comunicação definidos pelo item 5 deste Regulamento.
- 2.3 O CALENDÁRIO definirá, além das pistas, as datas e horários dos eventos por Plataforma.
- 2.4 A Direção da Categoria reserva para si o direito de alterar o calendário (pistas e data dos eventos), desde que as alterações sejam informadas com antecedência mínima de 10 (dez) dias antes de sua execução, bem como o de realizar verificações de conduta e *performance* dos pilotos inscritos em treinos *online* nas semanas que antecedem ao início da TEMPORADA.

3 INSCRIÇÃO

- 3.1 O AUTOMOBILISTA STOCK CAR terá 90 (noventa) vagas disponíveis para a inscrição de pilotos, conforme o descrito nos itens 8.1.1, 8.1.2 e 8.1.3.
- 3.2 A inscrição do piloto deverá ser realizada em www.ligaprorace.com – aba “loja”.
- 3.3 A inscrição só estará concluída após a realização do pagamento da taxa de inscrição.
- 3.4 Os meios de pagamento são os disponibilizados no site da Prorace.
- 3.5 Aqueles que optarem por pagamento via transferência direta *online* ou depósito bancário, deverão enviar cópia do comprovante para o Diretor da Categoria.
- 3.6 A inscrição é individual e intransferível.
- 3.6.1 Em caso de desistência antes da 1ª (primeira) etapa da TEMPORADA, o piloto deverá requerer um CUPOM para participação NA MESMA CATEGORIA NA ETAPA SEGUINTE ou a devolução de 50% (cinquenta por cento) do valor pago no ato da inscrição. O prazo para reembolso é de 5 (cinco) dias úteis;
- 3.6.2 Em caso de desistência após a realização da 1ª (primeira) etapa ou durante a TEMPORADA, o piloto não terá o valor reembolsado sob nenhuma hipótese; e
- 3.6.3 Não existe idade mínima para participação na Liga Prorace.



3.7 O piloto, ao fazer sua inscrição, deixa explícito que concorda, automaticamente, com as regras estabelecidas neste Regulamento e sua aplicação durante o campeonato.

3.8 A Direção da Liga Prorace reserva para si o direito de aceitar inscrições durante a TEMPORADA para substituir pilotos desistentes ou excluídos.

3.8.1 O piloto que entrar em substituição ao piloto desistente ou excluído tem o direito de pagar o valor proporcional ao número de corridas que irá participar.

4 DIREITOS DE IMAGEM

4.1 Todos os pilotos inscritos na Liga Prorace autorizam, em caráter imediato e irrevogável, a utilização do direito de imagem nas transmissões *online* de suas atividades na Liga.

4.1.1 As imagens poderão estar disponíveis nos canais oficiais da Liga Prorace explicitados no item 5 deste Regulamento;

4.1.2 O prazo de armazenamento ou reprodução das imagens não expira; e

4.1.3 Todas as corridas serão transmitidas ao vivo por intermédio do canal da Liga Prorace no YouTube.

5 CANAIS DE COMUNICAÇÃO OFICIAIS

5.1 A Liga Prorace disponibiliza aos seus integrantes uma série de canais de comunicação oficiais, públicos e privados.

5.1.1 *Site* na internet: www.ligaprорace.com;

5.1.2 Canal no *site* YouTube: www.youtube.com/channel/UCmItMbgUe8Jaw6STfkYfsrQ;

5.1.3 *Fan page* no site *Facebook*: www.facebook.com/proracef1brasil/;

5.1.4 Grupo de WhatsApp: PRORACE STOCK CAR; e

5.1.5 Servidor no DISCORD®: discord.gg/QG3gCY.



- 5.2 Ao se inscrever, o piloto garante a participação em todos os canais de comunicação privados e terão seus acessos liberados pela respectiva Direção de Plataforma/Categoria durante toda a TEMPORADA.
- 5.2.1 O acesso será, no entanto, revogado ao término da TEMPORADA caso o piloto não refaça a inscrição.
- 5.3 A eventual participação em canais oficiais de comunicação da Liga Prorace exige que os pilotos e demais integrantes sigam o código de conduta identificado no item 6 deste Regulamento.

6 CÓDIGO DE CONDUTA NOS CANAIS DE COMUNICAÇÃO

- 6.1 Todos os participantes dos canais de comunicação oficiais aceitam as condições apresentadas nesse código de conduta e estarão sob a moderação da Direção da Liga/Plataforma/Categoria.
- 6.1.1 A Direção envidará os maiores esforços para manter o ambiente organizado e livre de discussões que possam atrapalhar o bom andamento da disputa; e
- 6.1.2 A Direção poderá aplicar punições referentes as infrações cometidas nos canais de comunicação oficiais conforme o previsto no item 16 deste Regulamento.
- 6.2 Nos canais de comunicação oficiais da Liga Prorace **NÃO É PERMITIDO**:
- 6.2.1 a postagem de ofensas de caráter pessoal, direta ou indiretamente;
- 6.2.2 a postagem de itens de caráter pornográfico;
- 6.2.3 a postagem de conteúdo que possa ser interpretado como intolerância racial, de gênero ou social, política e religiosa;
- 6.2.4 a postagem de conteúdo relacionado à violência;
- 6.2.5 a postagem de anúncios relacionados a negócio próprios com ou sem ligação com o automobilismo virtual, salvo se autorizado pela Direção da Liga Prorace;
- 6.2.6 a postagem de *links*, vídeos ou fotos relacionados a outras plataformas de disputa (LIGAS) de automobilismo virtual que não sejam parceiras oficiais da Liga Prorace; e
- 6.2.7 exercer publicidade direta ou indireta de qualquer natureza, inclusive de canais próprios relacionados ao automobilismo virtual sem autorização prévia da Diretoria da Liga.



- 6.3 Nos canais de comunicação oficiais da Liga Prorace, os pilotos inscritos PODERÃO postar ou compartilhar *links*, vídeos ou fotos relativos à sua participação nas corridas e treinos oficiais da Liga.
- 6.3.1 A postagem de *links*, vídeos ou fotos de suas *fan pages* ou canais próprios precisará de autorização da Direção da Liga.

7 IDENTIFICAÇÃO

- 7.1 A Liga Prorace identifica seus participantes por intermédio da sigla PRF1 em seu *nametag*. Apelidos, desde que não contenham referências ofensivas, poderão ser aceitos pela Direção da Categoria.
- 7.2 Para participar de eventos, treinos oficiais e corridas do campeonato, os pilotos do AUTOMOBILISTA STOCK CAR deverão usar as siglas PRF1 no final da sua identificação na STEAM®, acessando a opção PERFIL >> EDITAR PERFIL.
- 7.2.1 Os pilotos deverão utilizar letras maiúsculas na sua identificação (EXEMPLO: o piloto Francisco Oliveira pode utilizar PRF1_FRANCISCO ou PRF1_CHICO); e
- 7.2.2 Quando optar por usar nomes compostos, utilizar somente espaços convencionais (EXEMPLO: o piloto Francisco Oliveira pode utilizar PRF1_FRANCISCO OLIVEIRA).
- 7.3 A critério da Direção, pilotos que possuam nomes/apelidos famosos ou integrantes de equipes constituídas poderão ser dispensados do uso da sigla PRF1.
- 7.3.1 Em caso de dúvida, o futuro piloto da Liga deverá verificar a situação da *nametag* antes de efetivar sua inscrição.
- 7.4 Os pilotos que não respeitarem o previsto nos itens subitens 7.2 e 7.3 serão impedidos de participar de eventos, treinos oficiais ou corridas do campeonato.
- 7.4.1 O piloto que conseguir participar de atividades oficiais da Liga com a *nametag* incorreta será desclassificado da mesma.
- 7.5 É válido ressaltar que a alteração no *nametag* não acarreta nenhum custo ao piloto. Havendo dúvidas, favor entrar em contato com a Direção da Categoria.

8 O AUTOMOBILISTA STOCK CAR

8.1 O AUTOMOBILISTA STOCK CAR, identificado pelo brasão da figura 1, é a modalidade de entrada da Liga Prorace no game AUTOMOBILISTA.



FIGURA 1 – Brasão do game AUTOMOBILISTA STOCK CAR

8.2 O AUTOMOBILISTA STOCK CAR será formado por 3 (três) Categorias, cada uma com até 30 (trinta) pilotos, sessão de qualificação de 10 (dez) minutos e duração de corrida de 42 (quarenta e dois) minutos + 1 (uma) volta.

8.2.1 O AUTOMOBILISTA STOCK CAR terá as Categorias Pro, Light e Júnior.

8.3 No caso de TEMPORADA com apenas 1 (uma) Categoria ela terá o formato previsto no subitem 8.2 e as configurações previstas no subitem 10.2.

8.4 A Liga Prorace determina um número mínimo de participantes inscritos para se iniciar uma TEMPORADA. No caso do AUTOMOBILISTA STOCK CAR, o número mínimo de participantes inscritos até o dia de início dos eventos será:

8.4.1 de 20 (vinte) pilotos para a formação de 1 (uma) Categoria;

8.4.2 de 40 (quarenta) pilotos para a formação de 2 (duas) Categorias; e

8.4.3 de 60 (sessenta) pilotos para a formação de 3 (três) Categorias.

8.5 A inclusão dos novos pilotos será no *grid* da Categoria mais baixa.

8.5.1 No caso de abertura de vagas, a prioridade de ocupação será de piloto que ocupe a Categoria imediatamente inferior; e

8.5.2 No caso de piloto convidado pela Liga Prorace para participar integralmente de uma TEMPORADA, este poderá ocupar qualquer Categoria, desde que exista a vaga após



respeitado o previsto no subitem 12.1, e será incluído na Tabela de Classificação da Categoria.

8.6 A Direção da Categoria reserva para si o direito de incluir na disputa dos eventos até 6 (seis) pilotos pré-selecionados, a seu exclusivo critério, caso o *grid* de largada confirmado para a etapa detenha menos de 25 (vinte e cinco) pilotos.

8.6.1 Os pilotos convidados que complementarão o *grid* não poderão participar da qualificação e, portanto, deverão largar das últimas posições em ordem aleatória;

8.6.2 Os pilotos convidados pela Liga Prorace para participarem de apenas de algumas provas da TEMPORADA para complemento de *grid* não serão incluídos na Tabela de Classificação da respectiva Categoria. Desta forma, a sua posição ao final da corrida será descartada e os pilotos inscritos serão reajustados no *grid*; e

8.6.3 Os pilotos convidados não serão penalizados por incidentes ocorridos durante uma corrida. Após a verificação do ocorrido, caso o piloto convidado seja considerado culpado, este não poderá mais participar dos eventos da Liga Prorace como convidado.

8.7 Para participar da TEMPORADA, o piloto poderá utilizar volante (qualquer marca compatível com o PC), *joystick*, *gamepad* ou teclado, não sendo autorizado o uso de outros periféricos para controle do carro.

9 ESCOLHA DAS EQUIPES E PERSONALIZAÇÃO DE CARROS

9.1 Os pilotos inscritos serão divididos em duplas e representarão suas respectivas EQUIPES durante toda a TEMPORADA.

9.2 A definição das duplas de pilotos e, portanto, das EQUIPES, será feita por sorteio até 4 (quatro) dias antes do início da TEMPORADA.

9.2.1 O sorteio seguirá a dinâmica tradicionalmente utilizada pela Liga Prorace onde os pilotos serão colocados no POTE 1 e as equipes da STOCK CAR contidas no *game* AUTOMOBILISTA serão colocadas no POTE 2; e

9.2.2 O mediador do evento sorteará um piloto do POTE 1, seguido de outro piloto do POTE 1. Formada a dupla, será a vez de determinar a EQUIPE por intermédio do sorteio do POTE 2. A primeira rodada termina com a dupla de pilotos já acomodada em sua equipe sorteada. O processo se repetirá mais vezes até que todos os nomes sejam distribuídos entre as EQUIPES participantes.

9.3 A plataforma do *game* AUTOMOBILISTA é extremamente PERSONALIZÁVEL no tocante a pintura dos carros e, aproveitando essa característica, a Liga



Prorace exigirá a utilização de pinturas personalizadas nos carros durante a TEMPORADA.

9.3.1 A partir da inscrição, os pilotos deverão consultar a Direção da Categoria sobre as orientações para personalização das pinturas nos carros; e

9.3.2 Tal iniciativa visa evitar problemas de direitos autorais na utilização dos carros originais do *game* nos eventos *online* (pilotos e equipes).

9.4 Caso 2 (dois) ou mais pilotos escolham um mesmo número, o dono dele será:

9.4.1 o piloto com maior tempo de Categoria (Pro, Light ou Júnior);

9.4.2 o piloto com maior tempo de Liga; e

9.4.3 primeiro piloto a dar publicidade (lançar nas listas de controle nos grupos).

10 CONFIGURAÇÕES GERAIS

10.1 Para a montagem do *lobby* das corridas, serão utilizadas as configurações de corrida e de assistências nas tabelas a seguir.

TABELA 1 – AJUSTES PARA A CORRIDA - CATEGORIA PRO

TIPO DE ASSISTÊNCIA	DEFINIÇÃO
SETUP FIXO	SIM
REGRAS	BANDEIRA PRETA
CONDIÇÃO DA PISTA	MÉDIO
PROGRESSÃO DA PISTA	NORMAL
CONSUMO DE COMBUSTÍVEL	NORMAL
DESGASTE DE PNEUS	X4
JOGOS DE PNEUS	8
ESCALA DE TEMPO	NENHUM
FALHAS MECÂNICAS	LIGADA
SESSÃO QUALIFICAÇÃO	LIGADA
DURAÇÃO DO QUALI	10 MINUTOS
TIPO DE DURAÇÃO	TEMPO
TEMPO CORRIDA	(1) 0:42:00
VOLTAS DA CORRIDA	N/D



TIPO DE LARGADA	EM MOVIMENTO
HORÁRIO DA LARGADA	PADRÃO DA PISTA
BATERIAS	1
MULTIPLICIDADE DE DANOS	100%
TREINOS	MARCAR TREINO 1 – 20 MINUTOS
WARMUP	DESMARCADO

Obs.: (1) +1 volta.

TABELA 2 – AJUSTES PARA A CORRIDA - CATEGORIA LIGHT

TIPO DE ASSISTÊNCIA	DEFINIÇÃO
SETUP FIXO	SIM
REGRAS	BANDEIRA PRETA
CONDIÇÃO DA PISTA	MÉDIO
PROGRESSÃO DA PISTA	NORMAL
CONSUMO DE COMBUSTÍVEL	NORMAL
DESGASTE DE PNEUS	X3
JOGOS DE PNEUS	8
ESCALA DE TEMPO	NENHUMA
FALHAS MECÂNICAS	DESLIGADA
SESSÃO QUALIFICAÇÃO	LIGADA
DURAÇÃO DO QUALI	10 MINUTOS
TIPO DE DURAÇÃO	TEMPO
TEMPO CORRIDA	(1) 0:42:00
VOLTAS DA CORRIDA	N/D
TIPO DE LARGADA	PARADA
HORÁRIO DA LARGADA	PADRÃO DA PISTA
BATERIAS	1
MULTIPLICIDADE DE DANOS	90%
TREINOS	MARCAR TREINO 1 – 20 MINUTOS
WARMUP	DESMARCADO

Obs.: (1) +1 volta.



TABELA 3 – AJUSTES PARA A CORRIDA - CATEGORIA JÚNIOR

TIPO DE ASSISTÊNCIA	DEFINIÇÃO
SETUP FIXO	SIM
REGRAS	BANDEIRA PRETA
CONDIÇÃO DA PISTA	MÉDIO
PROGRESSÃO DA PISTA	NORMAL
CONSUMO DE COMBUSTÍVEL	NORMAL
DESGASTE DE PNEUS	X2
JOGOS DE PNEUS	6
ESCALA DE TEMPO	NENHUM
FALHAS MECÂNICAS	DESLIGADA
SESSÃO QUALIFICAÇÃO	LIGADA
DURAÇÃO DO QUALI	10 MINUTOS
TIPO DE DURAÇÃO	TEMPO
TEMPO CORRIDA	(1) 0:42:00
VOLTAS DA CORRIDA	N/D
TIPO DE LARGADA	PARADA
HORÁRIO DA LARGADA	PADRÃO DA PISTA
BATERIAS	1
MULTIPLICIDADE DE DANOS	50%
TREINOS	MARCAR TREINO 1 – 20 MINUTOS
WARMUP	DESMARCADO

Obs.: (1) + 1 volta.

TABELA 4 – AJUDAS DE PILOTAGEM - CATEGORIA PRO (NÍVEL HARDCORE)

TIPO DE ASSISTÊNCIA	DEFINIÇÃO
INVULNERABILIDADE	NÃO PERMITIDO
GUIA DO TRAÇADO	NÃO PERMITIDO
AJUDA DE DIREÇÃO	NÃO PERMITIDO
AJUDA DE FRENAGEM	NÃO PERMITIDO
CONTRA-ESTERÇO	NÃO PERMITIDO
RECUPERAÇÃO DE RODADA	NÃO PERMITIDO
BOX AUTOMÁTICO	NÃO PERMITIDO



CONTROLE DE ESTABILIDADE	NÃO PERMITIDO
CONTROLE DE TRAÇÃO	NÃO PERMITIDO
FREIO ABS	NÃO PERMITIDO
CÂMBIO AUTO	PERMITIDO
EMBREAGEM AUTO	NÃO PERMITIDO
BLIP AUTO	NÃO PERMITIDO
LIFT AUTO	NÃO PERMITIDO
VISÃO OBRIGATÓRIA	COCKPIT

TABELA 5 – AJUDAS DE PILOTAGEM - CATEGORIA LIGHT (NÍVEL AVANÇADO)

TIPO DE ASSISTÊNCIA	DEFINIÇÃO
INVULNERABILIDADE	NÃO PERMITIDO
GUIA DO TRAÇADO	NÃO PERMITIDO
AJUDA DE DIREÇÃO	NÃO PERMITIDO
AJUDA DE FRENAGEM	NÃO PERMITIDO
CONTRA-ESTERÇO	NÃO PERMITIDO
RECUPERAÇÃO DE RODADA	NÃO PERMITIDO
BOX AUTOMÁTICO	NÃO PERMITIDO
CONTROLE DE ESTABILIDADE	NÃO PERMITIDO
CONTROLE DE TRAÇÃO	BAIXO PERMITIDO
FREIO ABS	BAIXO PERMITIDO
CÂMBIO AUTO	PERMITIDO
EMBREAGEM AUTO	PERMITIDO
BLIP AUTO	PERMITIDO
LIFT AUTO	PERMITIDO
VISÃO OBRIGATÓRIA	NENHUM

TABELA 6 – AJUDAS DE PILOTAGEM - CATEGORIA JÚNIOR (NÍVEL CASUAL)

TIPO DE ASSISTÊNCIA	DEFINIÇÃO
INVULNERABILIDADE	NÃO PERMITIDO
GUIA DO TRAÇADO	PERMITIDO
AJUDA DE DIREÇÃO	NAO PERMITIDO
AJUDA DE FRENAGEM	NAO PERMITIDO



CONTRA-ESTERÇO	PERMITIDO
RECUPERAÇÃO DE RODADA	NÃO PERMITIDO
BOX AUTOMÁTICO	NÃO PERMITIDO
CONTROLE DE ESTABILIDADE	PERMITIDO
CONTROLE DE TRAÇÃO	PERMITIDO
FREIO ABS	PERMITIDO
CÂMBIO AUTO	PERMITIDO
EMBREAGEM AUTO	PERMITIDO
BLIP AUTO	PERMITIDO
LIFT AUTO	PERMITIDO
VISÃO OBRIGATÓRIA	NENHUM

10.2 No caso de existir apenas 1 (uma) Categoria, serão usadas as tabela 2 e 6.

10.3 Para a corrida, além dos ajustes das assistências definidas nas tabelas do subitem 10.1, os pilotos poderão realizar os ajustes existentes na aba GARAGEM do game AUTOMOBILISTA conforme a tabela a seguir.

TABELA 7 – AJUSTES NA GARAGEM (GERAL)

SETOR	ITENS AJUSTÁVEIS
PIT	TODOS
MOTOR	NENHUM
PESO	BLOQUEIO DE DIREÇÃO
	ROTAÇÃO DO VOLANTE
BLOQUEIO DIFERENCIAL	NENHUM
AJUDAS ELETRÔNICAS	NENHUM
FREIOS	DISTRIBUIÇÃO FREIO
	PRESSÃO FREIO
AERODINÂMICA	NENHUM

10.4 A última etapa do AUTOMOBILISTA STOCK CAR será realizada em 2 (duas) baterias com os seguintes ajustes para a corrida:



TABELA 8 – AJUSTES PARA A CORRIDA – PRIMEIRA BATERIA (GERAL)

TIPO DE ASSISTÊNCIA	DEFINIÇÃO
SETUP FIXO	(1)
REGRAS	(1)
CONDIÇÃO DA PISTA	(1)
PROGRESSÃO DA PISTA	(1)
CONSUMO DE COMBUSTÍVEL	(1)
DESGASTE DE PNEUS	(1)
JOGOS DE PNEUS	(1)
ESCALA DE TEMPO	(1)
FALHAS MECÂNICAS	(1)
SESSÃO QUALIFICAÇÃO	(1)
DURAÇÃO DO QUALI	0:05:00
TIPO DE DURAÇÃO	(1)
TEMPO CORRIDA	(2) 00:25:00
VOLTAS DA CORRIDA	(1)
TIPO DE LARGADA	(1)
HORÁRIO DA LARGADA	(1)
BATERIAS	(1)
MULTIPLICIDADE DE DANOS	(1)
TREINOS	(1)
WARMUP	(1)

Obs.: (1) Sem alteração – configurações de acordo com as respectivas Categorias; e
(2) +1 volta.

TABELA 9 – AJUSTES PARA A CORRIDA – SEGUNDA BATERIA (GERAL)

TIPO DE ASSISTÊNCIA	DEFINIÇÃO
SETUP FIXO	(1)
REGRAS	(1)
CONDIÇÃO DA PISTA	(1)
PROGRESSÃO DA PISTA	(1)
CONSUMO DE COMBUSTÍVEL	(1)
DESGASTE DE PNEUS	(1)



JOGOS DE PNEUS	(1)
ESCALA DE TEMPO	(1)
FALHAS MECÂNICAS	(1)
SESSÃO QUALIFICAÇÃO	(1)
DURAÇÃO DO QUALI	0:05:00
TIPO DE DURAÇÃO	(1)
TEMPO CORRIDA	(2) 00:25:00
VOLTAS DA CORRIDA	(1)
TIPO DE LARGADA	(1)
HORÁRIO DA LARGADA	(1)
BATERIAS	(1)
MULTIPLICIDADE DE DANOS	(1)
TREINOS	(1)
WARMUP	(1)

Obs.: (1) Sem alteração – configurações de acordo com as respectivas Categorias; e
(2) +1 volta.

10.4.1 Observações exclusivas para a etapa com 2 (duas) baterias:

- 10.4.1.1 a abertura do *lobby* será feita às 18:00 e o início da sessão oficial às 18:15;
- 10.4.1.2 logo após o encerramento da 1ª bateria, o servidor será reiniciado para o início da 2ª corrida;
- 10.4.1.3 o *grid* de largada da 2ª bateria respeitará a inversão de chegada da 1ª prova (último saindo em 1º, 1º colocado largando em último, nessa respectiva ordem);
- 10.4.1.4 o piloto que não conseguir entrar ou entrar com muito atraso no *qualify* da 2ª bateria para definir seu lugar no *grid* de acordo com a 1ª chegada sairá por último para não atrasar a sala;
- 10.4.1.5 as orientações para o ajuste do 2º *grid* serão passadas / treinadas no dia anterior a prova, em horário a ser definido pela Direção da Categoria.

10.5 O lobby será aberto 20 (vinte) minutos antes da corrida, possibilitando, assim, tempo para os ajustes necessários de conexão por parte dos pilotos.

10.6 As disputas serão realizadas com DESEMPENHO IGUAL dos carros. Essa opção será determinada pelo servidor da sessão.



- 10.7 O servidor da sessão será denominado LIGA PRORACE OFICIAL STOCK CAR, sendo a senha determinada pelo Diretor da Categoria e, por motivo de segurança e privacidade, divulgada aos participantes diretamente via grupo de WhatsApp da Categoria.
- 10.7.1 Por questão de segurança operacional, será preparado um 2º (segundo) servidor, com as mesmas características técnicas do 1º (primeiro), para ser acionado em caso de pane ou atraso na disponibilização do servidor titular; e
- 10.7.2 O servidor reserva da sessão será denominado LIGA PRORACE OFICIAL STOCK CAR 2 e terá a mesma senha de acesso do titular.
- 10.8 O servidor LIGA PRORACE OFICIAL STOCK CAR estará disponível aos participantes inscritos, INDEPENDENTE DE CATEGORIA, à medida que haja disponibilidade/necessidade de realização de sessões de treinos livres, simulações de qualificação ou simulações de corridas.
- 10.8.1 Nessas situações, o *lobby* será configurado com as tabela 2 e 6.
- 10.9 Não haverá punição aos pilotos que faltarem aos eventos oficiais, havendo, entretanto, um limite de 3 (três) faltas, consecutivas ou não. A partir da 4ª (quarta) falta, o piloto estará eliminado do campeonato, cedendo sua vaga, eventualmente, a pilotos em lista de espera. É importante salientar que, nesse caso, aplicar-se-á o previsto no subitem 3.6.2 deste Regulamento.
- 10.10 As seções oficiais que serão transmitidas simultaneamente (ao vivo) pelos canais de comunicação oficiais e demais parceiros da Liga Prorace deverão começar, impreterivelmente, no horário previsto.
- 10.10.1 Os pilotos poderão disputar a corrida caso entrem no servidor até o final da sessão de qualificação;
- 10.10.2 Somente a Direção da Liga/Categoria poderá retardar o início da sessão mediante a ocorrência de problemas técnicos na STEAM® ou na transmissão. O prazo máximo de espera para realização da etapa, nesses casos, é de 30 (trinta) minutos. Findo esse prazo sem a solução do problema, a sessão será cancelada e novamente disputada em data a ser definida pela Direção da Categoria;
- 10.10.3 Caso a transmissão tenha de ser interrompida em decorrência de atrasos promovidos pelos pilotos, o narrador poderá encerrar a transmissão no horário previsto, porém, a corrida prosseguirá normalmente e o resultado será válido para o campeonato;
- 10.10.4 A Direção da Categoria reserva para si o direito de tomar as decisões de interromper ou mesmo cancelar a corrida caso ocorram, exclusivamente, problemas técnicos na STEAM®; e



- 10.10.5 A remarcação da corrida para outra data é uma possibilidade a critério exclusivo da Direção da Categoria.
- 10.11 Durante as seções oficiais, caso ocorra algum problema técnico (queda ou lentidão na conexão, na transmissão e/ou no servidor dedicado):
- 10.11.1 antes de se completar 11 (onze) minutos de corrida, o servidor será reiniciado;
 - 10.11.2 entre 11 (onze) e 33 (trinta e três) minutos de corrida, esta será cancelada e novamente disputada em data a ser definida pela Direção da Categoria; e
 - 10.11.3 após completar 34 (trinta e quatro) minutos, a corrida será considerada finalizada, respeitando-se a classificação existente na volta anterior a do problema, e dando aos pilotos metade da pontuação prevista nas tabelas 10 e 11.
- 10.12 Durante as seções oficiais, caso seja verificada alguma configuração divergente do previsto nas tabelas de 1 a 8:
- 10.12.1 antes de se completar 11 (onze) minutos de corrida, o servidor será reiniciado; e
 - 10.12.2 após completar 11 (onze) minutos, a corrida será cancelada e novamente disputada em data a ser definida pela Direção da Categoria.
- 10.13 Caso seja verificada alguma configuração divergente do previsto nas tabelas de 1 a 8 após o término da corrida, esta será cancelada e novamente disputada em data a ser definida pela Direção da Categoria.
- 10.14 Caso a corrida prevista no subitem 10.11.2 não possa ser realizada por falta de datas no calendário, será respeitada a classificação existente na volta anterior a do problema e os pilotos receberão metade da pontuação prevista nas tabelas 10 e 11.
- 10.15 Caso as corridas previstas nos itens 10.12.2 e 10.13 não possam ser realizadas por falta de datas no calendário, não será atribuída nenhuma pontuação aos pilotos que delas participaram, retirando-se também, neste caso, as punições que foram geradas.
- 10.16 Caso, no decorrer da TEMPORADA, exista a necessidade de se fazer ajustes nas tabelas de 1 a 9, a Direção da Liga Prorace reserva para si o direito de promover as modificações a partir de uma votação dos ajustes necessários em reunião com a participação dos pilotos interessados, modificações estas que entraram em vigor imediatamente após o encerramento do ato convocatório.
- 10.17 A seguinte sinalização será usada na TEMPORADA:

SINALIZAÇÃO	SIGNIFICADO
 BANDEIRA QUADRICULADA	Indica o fim da prova.
 BANDEIRA AMARELA	Indica perigo à frente ou naquele setor. Quando a bandeira amarela é agitada, o piloto deve reduzir a velocidade e é proibido ultrapassar.
 BANDEIRA AZUL	O piloto que está uma ou mais voltas atrás do piloto que vem a sua retaguarda recebe uma sinalização para que permita a ultrapassagem. Quando a bandeira azul é agitada, o piloto terá até 3 (três) curvas para dar passagem (a demora gera punição de tempo ou passagem pelo box).
 BANDEIRA VERDE	Indica que não há mais perigo e a pista já está liberada. Geralmente a bandeira verde é agitada logo após a bandeira amarela.
 BANDEIRA PRETA	Indica que o piloto que recebeu esta bandeirada foi desclassificado por descumprimento de uma regra ou por não ter se corrigido após receber a bandeira meta preta metade branca . Geralmente o piloto que ultrapassa com bandeira amarela, que sai ou entra no box com eles fechados recebem essa bandeira, além daqueles que não cumprem a punição estabelecida pela direção de prova ou cortam muitos trechos da pista.
 PASSAGEM PELO BOX	Indica que o piloto deverá passar pelo box em até 3 (três) voltas e sem direito a reabastecimento, troca de pneus e/ou conserto mecânico.

11 PONTUAÇÃO

- 11.1 A pontuação do AUTOMOBILISTA STOCK CAR seguirá o previsto nas tabelas 10 e 11.

TABELA 10 – CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO – ACIMA DE 24 PILOTOS

COLOCAÇÃO FINAL	PONTOS
1º	40
2º	36
3º	34
4º	32



5º	30
6º	28
7º	26
8º	24
9º	22
10º	20
11º	18
12º	16
13º	14
14º	12
15º	10
16º	9
17º	8
18º	7
19º	6
20º	5
21º	4
22º	3
23º	2
24º	1

TABELA 11 – CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO – ATÉ 24 PILOTOS

COLOCAÇÃO FINAL	PONTOS
1º	30
2º	26
3º	24
4º	22
5º	20
6º	18
7º	16
8º	14
9º	12
10º	10
11º	8



12º	6
13º	4
14º	2
15º	1

- 11.2 Para pontuar, todos os pilotos precisam estar participando efetivamente da sessão, ou seja, cruzar a linha de chegada pilotando seu carro, sem utilização da Inteligência Artificial (IA) do *game*.
- 11.2.1 Caso haja uma queda de conexão e o piloto não consiga retomar o controle do seu carro, ainda que o jogo indique sua classificação (*status* diferente de “DNF”), o piloto será desclassificado (DSQ) da corrida e seu resultado será excluído.
- 11.2.2 Com a exclusão do resultado, os pilotos que se classificaram atrás do piloto excluído herdarão as respectivas posições.
- 11.3 No AUTOMOBILISTA STOCK CAR será descartado o pior resultado obtido pelo piloto durante as 7 (sete) primeiras corridas do campeonato.
- 11.3.1 Essa regra não será aplicada às 2 (duas) últimas corridas do campeonato.
- 11.4 O piloto campeão será aquele que marcar mais pontos válidos ao final das 9 (nove) corridas.
- 11.4.1 Serão considerados válidos todos os pontos marcados pelo piloto deduzidos do somatório dos valores de eventuais punições sofridas ao decorrer da TEMPORADA e do descarte do pior resultado obtido durante as 7 (sete) primeiras corridas do campeonato, conforme o previsto no subitem 11.3.
- 11.5 A EQUIPE campeã da Categoria será aquela em que os pilotos participantes somarem o maior número de pontos válidos ao final da TEMPORADA.
- 11.6 No caso de empate em número de pontos entre pilotos, os seguintes critérios serão utilizados para o desempate:
- 11.6.1 número de vitórias;
- 11.6.2 número de segundos lugares;
- 11.6.3 número de terceiros lugares;
- 11.6.4 ...sucessivamente até...
- 11.6.5 número de décimos lugares; e



11.6.6 número de *pole positions* conquistadas.

- 11.7 Caso o empate persista após a aplicação dos critérios previstos no subitem 11.6 e seus complementos, será o campeão aquele piloto que tiver o menos número de pontos perdidos por punições sofridas ao longo da TEMPORADA.
- 11.8 Se ainda assim o empate persistir, será realizado um sorteio com dinâmica a ser determinada pela Direção da Liga Prorace.

12 ASCENSÃO E REBAIXAMENTO

- 12.1 Para proporcionar a oportunidade de melhoria de *performance* dos pilotos, os 6 (seis) primeiros colocados na TEMPORADA em questão subirão para a Categoria imediatamente acima na TEMPORADA subsequente, assim como os 6 (seis) últimos cairão para a Categoria imediatamente inferior.
- 12.1.1 Durante o processo de montagem dos *grids* das 3 (três) Categorias, será utilizado, com prioridade, o critério técnico (uso ou não de assistências).
- 12.2 Não serão permitidos rebaixamentos a pedido do piloto, assim como os 3 (três) pilotos melhores classificados deverão obrigatoriamente subir e os 3 (três) piores, descerão de Categoria.
- 12.3 Existindo vaga nas Categorias superiores, os pilotos mesmo fora da zona de acesso subirão automaticamente para a Categoria superior.

13 PREMIAÇÃO

- 13.1 A Liga Prorace premiará o CAMPEÃO, o VICE-CAMPEÃO, o TERCEIRO COLOCADO e a EQUIPE CAMPEÃ DE CONSTRUTORES de cada Categoria.
- 13.1.1 Os CAMPEÕES receberão em suas residências um troféu personalizado (figura 2);
- 13.1.2 Os VICE-CAMPEÕES e os TERCEIROS COLOCADOS receberão em suas residências uma medalha personalizada conforme a respectiva posição (figura 3); e
- 13.1.3 As EQUIPES CAMPEÃS DE CONSTRUTORES receberão 2 (dois) cupons no valor de 1 (uma) inscrição cada para que os pilotos possam participar da TEMPORADA seguinte na Liga Prorace ou resgatar o valor em dinheiro.

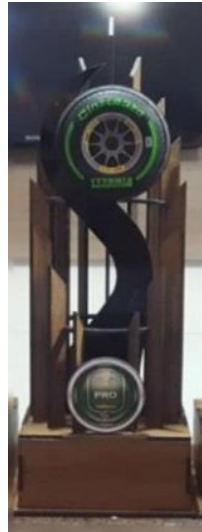


FIGURA 2 – Modelo do troféu distribuído aos pilotos campeões pela Liga Prorace



FIGURA 3 – Modelo das medalhas personalizadas distribuídas pela Liga Prorace

13.2 A Liga Prorace reserva para si o direito de promover alterações no esquema de premiação até a realização da 5ª etapa.

13.2.1 Qualquer alteração será divulgada, prontamente, por intermédio dos canais de comunicação oficiais da Liga previstos no item 5 deste Regulamento.

14 COMISSÃO DE ANÁLISE DE INCIDENTES

14.1 A Liga Prorace, Plataforma PC, possui uma Comissão de Análise de Incidentes composta por 1 (um) Diretor da Plataforma mais 1 (um) Diretor e 1 (um) piloto de cada Categoria.



- 14.1.1 O piloto não poderá participar da votação de incidentes da própria Categoria.
- 14.2 A Comissão de Análise de Incidentes existe para preservar o bom ambiente de disputa entre os pilotos e promover um jogo limpo durante toda a TEMPORADA.
- 14.3 É dever da Comissão de Análise de Incidentes tratar e solucionar 2 (dois) tipos diferentes de incidentes:
- 14.3.1 os de disputas nas pistas; e
- 14.3.2 os comportamentais ocorridos nos canais de comunicação oficiais.
- 14.4 É dever da Comissão, também, monitorar e moderar os canais de comunicação oficiais da Liga Prorace previstos no item 5 deste Regulamento.
- 14.4.1 Em caso de agressão verbal nos canais de comunicação controlados pela Liga Prorace, a Direção reserva para si o direito de punir o piloto sem que haja a necessidade de Pedido de Punição por parte do piloto agredido verbalmente. A Liga Prorace deseja que seus pilotos Virtuais mantenham uma boa conduta dentro e fora de jogo e não irá **tolerar** linguagem ofensiva, pois jogadores profissionais devem demonstrar respeito pelos demais.
- 14.5 Os membros da Comissão de Análise de Incidentes deverão:
- 14.5.1 respeitar o sigilo das informações, não podendo divulgar os nomes e as opções que votou sobre os incidentes;
- 14.5.2 utilizar o grupo do WhatsApp exclusivamente para conversas sobre as análises;
- 14.5.3 usar as opções ABSOLVIÇÃO ou PUNIÇÃO para o veredito, seguido de um breve comentário do porquê estar escolhendo respectiva opção; e
- 14.5.4 não criar discussões sobre a opinião do outro membro, uma vez que cada um está ali para analisar o incidente conforme entenda e ache coerente.
- 14.6 Todos os incidentes ocorridos NA PISTA ou FORA DELA durante a disputa poderão ser analisados pela Comissão de Análise de Incidentes, caso haja necessidade.
- 14.6.1 Eventualmente, caso algum integrante da Comissão esteja envolvido no incidente a ser analisado, este, obviamente, estará impedido de participar do julgamento do caso; e
- 14.6.2 O líder da Comissão será o representante da Direção da Plataforma e este fará a distribuição dos casos a serem julgados.



- 14.7 A Comissão de Análise de Incidentes terá até às 22:00 (vinte e duas horas) de quarta-feira para encerrar as análises dos incidentes reportados até às 14:00 (quatorze horas) de terça-feira e emitir seu COMUNICADO OFICIAL.
- 14.8 A Direção da Plataforma reserva para si o direito de promover alterações na composição da Comissão de Análise de Incidentes a qualquer momento durante a TEMPORADA sem que haja aviso prévio.
- 14.8.1 Qualquer modificação será prontamente divulgada por intermédio dos canais de comunicação oficiais da Liga previstos no item 5 deste Regulamento.
- 14.8.2 O líder da Comissão poderá convocar, excepcionalmente, pilotos integrantes da Plataforma PC para atuarem como COMISSÁRIOS CONVIDADOS em casos de relevância ou que envolvam mais de 1 (um) diretor também piloto.

15 SOLICITAÇÃO DE ANÁLISE DE INCIDENTES

- 15.1 Se um piloto se sentir prejudicado por uma manobra antidesportiva realizada por adversários durante sessões oficiais (qualificação ou corrida) ou se considerar ofendido por postagens em canais de comunicação moderados pela Liga Prorace, caberá, EXCLUSIVAMENTE, a ele registrar um pedido formal de análise de incidentes com o seguinte roteiro:
- 15.1.1 comunicar à Direção da Categoria, em se tratando de incidente de corrida (manobra antidesportiva realizada durante as sessões oficiais), até às 14:00 (quatorze horas) da terça-feira posterior ao evento. Não serão aceitas mensagens via WhatsApp sem que exista um e-mail referente ao incidente;
- 15.1.2 comunicar à Direção da Categoria, em se tratando de incidente comportamental, até 24 (vinte e quatro) horas posterior à ocorrência. Não serão aceitas mensagens via WhatsApp sem que exista um e-mail referente ao incidente;
- 15.1.3 providenciar as imagens em qualidade mínima de 480p com áudio, áudios ou mensagens que comprovem a versão do autor do pedido sobre os fatos; e
- 15.1.4 não serão aceitas imagens ou áudios da transmissão ao vivo do evento ou gravados em celular.



15.2 O pedido formal do piloto seguirá o modelo abaixo.

Plataforma: PC
Game: AUTOMOBILISTA STOCK CAR
Categoria: Júnior

GP: (pista)
Data: 20/10/2018

Incidente:
(Fato a ser apurado. Ex.: incidente ocorrido na volta 17 do GP em questão, causando dano leve, moderado, grave, gravíssimo ou final / durante conversa na *party*, fui insultado...)

Envolvidos:
(Reclamante) / (Reclamado(s))

Provas:
Foram encaminhados 2 (dois) vídeos que atestam os fatos /
Foram encaminhados prints das conversas, etc.

- 15.3 O líder da Comissão ou o Diretor da Plataforma entrará em contato com o piloto alvo da denúncia para que seja exercido o respectivo direito de defesa.
- 15.3.1 O piloto denunciado terá 24 (vinte e quatro) horas para apresentar a defesa em forma de imagens, mensagens ou áudios.
- 15.4 Não é possível apresentar solicitação referente a incidente de terceiros. Será somente aceito o pedido de investigação de incidentes que envolva diretamente o solicitante.
- 15.5 Na Liga Prorace não existe a chamada Direção Ativa, ou seja, não há a possibilidade de realização de denúncia, investigação ou mesmo aplicação de punição em tempo real durante a realização de eventos.
- 15.6 No que tange o campo da infração comportamental em canais moderados da Liga Prorace, é direito EXCLUSIVO da Direção da Plataforma utilizar imagens, mensagens ou áudios capturados durante as transmissões para aplicar punição a eventual participante que desobedeça a este Regulamento.



- 15.7 Em quaisquer casos, a Comissão de Análise de Incidentes realizará a deliberação e o resultado do julgamento será veiculado nos canais de comunicação oficiais da Liga Prorace em formato de COMUNICADO OFICIAL.
- 15.7.1 Uma vez publicada, a punição é irrevogável e possui caráter imediato; e
- 15.7.2 Reitera-se que não há mecanismos de apelação previstos neste Regulamento.
- 15.8 A cada punição recebida, o piloto reclamado receberá uma ADVERTÊNCIA COMPORTAMENTAL.
- 15.8.1 O piloto será, a cada ADVERTÊNCIA COMPORTAMENTAL, proibido de participar da sessão de qualificação da corrida seguinte à publicação da punição. Dessa maneira, ao ser PUNIDO por incidentes de corrida ou comportamentais, o piloto estará automaticamente impedido de participar da sessão de qualificação da próxima corrida.
- 15.8.2 A partir da 2ª (segunda) ADVERTÊNCIA TÉCNICA recebida pelo piloto, estas serão convertidas em 1 (uma) ADVERTÊNCIA COMPORTAMENTAL.
- 15.9 Destaca-se que não há um limite individual para que os pilotos realizem pedidos de investigação de incidentes. Porém, existe o mecanismo inibidor para garantir que as reclamações ou denúncias sejam realizadas com qualidade.
- 15.9.1 Durante a mesma TEMPORADA, a cada 4 (quatro) solicitações de investigação “mal sucedidas”, ou seja, o piloto reclamado acabe absolvido pela Comissão de Análise de Incidentes, o piloto reclamante receberá, automaticamente, uma ADVERTÊNCIA COMPORTAMENTAL e a consequência prevista no subitem 15.8.1 deste Regulamento.
- 15.10 A contagem das solicitações de investigação de incidentes será zerada ao final da TEMPORADA.
- 15.11 Eventuais punições aplicadas pela Comissão de Análise de Incidentes devem seguir, obrigatoriamente, os critérios previstos no item 16 deste Regulamento.

16 CRITÉRIOS DAS PUNIÇÕES

- 16.1 O processo de Análise de Incidentes só termina quando a Comissão de Análise de Incidentes emite seu COMUNICADO OFICIAL, onde o piloto reclamado poderá ser considerado inocente ou culpado.
- 16.2 Caso o piloto reclamado seja considerado inocente, a Comissão de Análise de Incidentes solicitará à Direção da Categoria o cadastro da decisão na ficha do piloto reclamante.



16.2.1 Tal controle visa cumprir o previsto no subitem 15.9.1 deste Regulamento.

16.3 Caso o piloto réu seja considerado culpado pelo incidente, a Comissão de Análise de Incidentes publicará, em seu COMUNICADO OFICIAL, uma punição que, obrigatoriamente, deverá estar contida na tabela 12.

16.3.1 Na situação da ocorrência analisada não estar explicitamente prevista na tabela 12 deste Regulamento e ser passível de punição, o autor receberá como penalidade uma ADVERTÊNCIA COMPORTAMENTAL, se for considerado culpado, e a ocorrência deverá ser acrescida na referida tabela com a previsão de punição adequada.

TABELA 12 – CRITÉRIOS PARA PUNIÇÃO

INCIDENTE	CAUSA	CONSEQUÊNCIA	PUNIÇÃO
COMPORTAMENTAL	OFENSAS AO VIVO	PERDA DE PONTOS + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	-10 PTS + S/ QUALIFY
COMPORTAMENTAL	OFENSAS POR MENSAGENS	BAN TEMPORÁRIO + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	BAN 24H + S/ QUALIFY
COMPORTAMENTAL	DISCUSSÃO NO DISCORD	PERDA DE PONTOS + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	-10 PTS + S/ QUALIFY
COMPORTAMENTAL	(1) PUNIÇÃO POR MÁ CONDUTA NOS GRUPOS DE COMUNICAÇÃO DA LIGA	PERDA DE PONTOS + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	-15 PTS + S/ QUALIFY
COMPORTAMENTAL	RECEBER ADVERTÊNCIA COMPORTAMENTAL	PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO APÓS A PUNIÇÃO	S/ QUALIFY
COMPORTAMENTAL	RECEBER MAIS DE 10 (DEZ) ADVERTÊNCIAS COMPORTAMENTAIS DURANTE A TEMPORADA	EXCLUSÃO DA TEMPORADA	EXCL TEMP
COMPORTAMENTAL	RECEBER ADVERTÊNCIA TÉCNICA DURANTE A TEMPORADA (REINCIDENTE)	CONVERSÃO EM ADVERTÊNCIA COMPORTAMENTAL (PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO)	S/ QUALIFY
(2) LOBBY	(3) NÃO PARTICIPAÇÃO EM CORRIDA PREVISTA NO CALENDÁRIO	PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	S/ QUALIFY
LOBBY	NÃO PARTICIPAÇÃO EM 3 (TRÊS) CORRIDAS, CONSECUTIVAS OU NÃO, PREVISTAS NO CALENDÁRIO	EXCLUSÃO DA TEMPORADA	EXCL TEMP
LOBBY	UTILIZAÇÃO DE CARRO COM MOTIVOS POLÍTICOS, RELIGIOSOS, IDEOLÓGICOS E/OU DE CARÁTER OFENSIVO	DESCLASSIFICAÇÃO DO EVENTO + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	DESCL EVENT + S/ QUALIFY



LOBBY	SAÍDA DO EVENTO ANTES DA EXIBIÇÃO DA TELA DE RESULTADO FINAL	DESCLASSIFICAÇÃO DO EVENTO + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	DESCL EVENT + S/ QUALIFY
LOBBY	NÃO UTILIZAÇÃO DA SIGLA PRF1 NA NAMETAG DO PILOTO SEM AUTORIZAÇÃO DA DIREÇÃO DA LIGA	DESCLASSIFICAÇÃO DO EVENTO + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	DESCL EVENT + S/ QUALIFY
LOBBY	NÃO CONEXÃO NO SIMRACINGTOOLS (SRT) POR ARQUIVO DESATUALIZADO OU ESQUECIMENTO DE LOGIN	DESCLASSIFICAÇÃO DO EVENTO + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	DESCL EVENT + S/ QUALIFY
LOBBY	NÃO CONEXÃO NO DISCORD POR ESQUECIMENTO DE LOGIN	PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	S/ QUALIFY
(4) EVENTO	UTILIZAÇÃO DE CARRO DIFERENTE DO PREVISTO NO EVENTO	DESCLASSIFICAÇÃO DO EVENTO + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	DESCL EVENT + S/ QUALIFY
EVENTO	PARTICIPAÇÃO NO EVENTO COM CARRO FORA DAS ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS	DESCLASSIFICAÇÃO DO EVENTO + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	DESCL EVENT + S/ QUALIFY
EVENTO	BLOQUEIO NÃO INTENCIONAL A OUTROS PILOTOS NA QUALIFICAÇÃO	PERDA DE PONTOS + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	-10 PTS + S/ QUALIFY
EVENTO	BLOQUEIO INTENCIONAL A OUTROS PILOTOS NA QUALIFICAÇÃO	PERDA DE 5 (CINCO) POSIÇÕES NO GRID FINAL + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	-5 POS + S/ QUALIFY
EVENTO	(5) BATIDA TERMINAL NA QUALIFICAÇÃO	PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	S/ QUALIFY
EVENTO	ATRASO PARA O INÍCIO DA CORRIDA	DESCLASSIFICAÇÃO DO EVENTO + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	DESCL EVENT + S/ QUALIFY
EVENTO	(6) CORTE REPETITIVO DE CURVAS (ATÉ TRÊS NA MESMA CORRIDA)	PUNIÇÃO DE PERDA DE 1 (UMA) POSIÇÃO NO GRID FINAL + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	-1 POS + S/ QUALIFY
EVENTO	(6) CORTE REPETITIVO DE CURVAS (MAIS DE TRÊS NA MESMA CORRIDA)	PERDA DE 2 (DUAS) POSIÇÕES NO GRID FINAL + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	-2 POS + S/ QUALIFY
EVENTO	(6) CORTE DE CURVA NA ENTRADA, DENTRO OU NA SAÍDA DO BOX	PERDA DE 3 (TRÊS) POSIÇÕES NO GRID FINAL + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	-3 POS + S/ QUALIFY
EVENTO	(7) COLISÃO COM DANOS LEVES	ADVERTÊNCIA TÉCNICA	ADVERT TEC



EVENTO	(8) COLISÃO COM DANOS MODERADOS	PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	S/ QUALIFY
EVENTO	(8) COLISÃO COM DANOS MODERADOS NA 1ª (PRIMEIRA) VOLTA	PERDA DE PONTOS + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	-5 PTS + S/ QUALIFY
EVENTO	(9) COLISÃO COM DANOS GRAVES	PERDA DE PONTOS + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	-10 PTS + S/ QUALIFY
EVENTO	(9) COLISÃO COM DANOS GRAVES NA 1ª (PRIMEIRA) VOLTA	PERDA DE PONTOS + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	-15 PTS + S/ QUALIFY
EVENTO	(10) COLISÃO COM DANOS GRAVÍSSIMOS	PERDA DE PONTOS + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	-20 PTS + S/ QUALIFY
EVENTO	(10) COLISÃO COM DANOS GRAVÍSSIMOS NA 1ª (PRIMEIRA) VOLTA	PERDA DE PONTOS + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	-25 PTS + S/ QUALIFY
EVENTO	(11) COLISÃO COM DANOS TERMINAIS	PERDA DE 3 (TRÊS) POSIÇÕES NO GRID FINAL + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	-3 POS + S/ QUALIFY
EVENTO	(11) COLISÃO COM DANOS TERMINAIS NA 1ª (PRIMEIRA) VOLTA	PERDA DE 5 (CINCO) POSIÇÕES NO GRID FINAL + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	-5 POS + S/ QUALIFY
EVENTO	(12) MUDANÇA DE TRAJETÓRIA NA DEFESA DE POSIÇÃO	PERDA DE PONTOS + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	-10 PTS + S/ QUALIFY
EVENTO	FAZER JOGO DE EQUIPE PARA BENEFICIAR / PREJUDICAR PILOTOS	DESCCLASSIFICAÇÃO DO EVENTO + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	DECLS EVENT + S/ QUALIFY
EVENTO	(6) (13) NÃO FACILITAÇÃO DE ULTRAPASSAGEM QUANDO SE ESTÁ NA POSIÇÃO DE RETARDATÁRIO (REGRA DA BANDEIRA AZUL)	PERDA DE PONTOS + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	-10 PTS + S/ QUALIFY
EVENTO	NÃO FACILITAÇÃO DE ULTRAPASSAGEM QUANDO O CARRO ESTÁ COM AVARIAS QUE DIMINUEM A VELOCIDADE	PERDA DE PONTOS + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	-15 PTS + S/ QUALIFY
EVENTO	COLISÃO INTENCIONAL CARACTERIZADA COMO ATITUDE ANTIDESPORATIVA COM OU SEM DANOS ADVERSÁRIO	DESCCLASSIFICAÇÃO DO EVENTO + SUSPENSÃO NO PRÓXIMO EVENTO	DECLS EVENT + S/ CORRIDA
EVENTO	COLISÃO INTENCIONAL CARACTERIZADA COMO ATITUDE ANTIDESPORATIVA COM OU SEM DANOS ADVERSÁRIO (REINCIDÊNCIA)	EXCLUSÃO DA TEMPORADA	EXCL TEMP



EVENTO	USO DE SOFTWARE PADRÃO CHEAT PARA MELHORIA DE DESEMPENHO	BAN DA LIGA PRORACE	EXCLUSÃO DA LIGA
--------	--	---------------------	------------------

- Obs.:**
- (1) Casos de má conduta: postagem de ofensas de caráter pessoal, direta ou indiretamente / postagem de itens de caráter pornográfico / postagem de conteúdo que possa ser interpretado como intolerância racial, de gênero ou social, política e religiosa / postagem de conteúdo relacionado à violência / postagem de anúncios relacionados a negócio próprios com ou sem ligação com o automobilismo virtual, salvo se autorizado pela Direção da Liga Prorace / a postagem de *links*, vídeos ou fotos relacionados a outras plataformas de disputa (LIGAS) de automobilismo virtual que não sejam parceiras oficiais da Liga Prorace / exercer publicidade direta ou indireta de qualquer natureza, inclusive canais próprios relacionados ao automobilismo virtual sem autorização prévia da Diretoria da Liga;
 - (2) Ambiente inicial que envolve a entrada no servidor e os treinos livres;
 - (3) No caso das corridas canceladas que serão novamente realizadas, os pilotos punidos que participaram da corrida cancelada e os pilotos que a faltaram deverão cumprir a punição na próxima corrida válida;
 - (4) Ambiente que inclui a qualificação e a corrida propriamente dita;
 - (5) Intuito de poupar pneus;
 - (6) Caso o jogo não puna;
 - (7) Toque/batida leve: onde o carro do adversário não é avariado, não sai da pista e/ou não perde posição;
 - (8) Toque/batida moderado: onde o carro do adversário é avariado, mas não sai da pista e/ou não perde posição;
 - (9) Toque/batida grave: onde o carro do adversário é avariado e sai da pista e/ou perde posição;
 - (10) Toque/batida gravíssimo: onde o carro do adversário é avariado e precisa ir para o box logo após o contato;
 - (11) Toque/batida com dano terminal: onde o carro do adversário é avariado e perde a condição de corrida;
 - (12) É permitida a mudança de trajetória para defesa de posição apenas uma única vez por tentativa de ultrapassagem. Será observada a linha que o piloto se encontra no momento da aproximação do adversário;
 - (13) O piloto retardatário não precisa colocar a sua corrida e dos adversários em risco ao facilitar essa ultrapassagem (EXEMPLO: jogar o carro fora da pista em alta velocidade, principalmente em curvas);

- 16.4 A Direção da Plataforma reserva para si o direito de promover alterações na tabela 12 a qualquer momento durante a TEMPORADA, garantindo sua publicação com antecedência mínima de 5 (cinco) dias antes da entrada em vigor da novas regras.
- 16.5 Haverá a participação de FISCAIS durante os eventos oficiais com a função de monitorar os pilotos, de maneira aleatória, buscando evidenciar situações relacionadas à utilização de vantagens indevidas.
- 16.6 O relatório dos FISCAIS seguirá diretamente à Direção da Liga Prorace, a qual detém a prerrogativa de aplicar punições que poderão culminar com a exclusão do piloto da Liga.



16.6.1 ATENÇÃO! Indícios como pouco desgaste de pneus, *bugs* na quantidade de combustível, excesso de *grip* ou velocidade final em retas muito acima da média poderão ser considerados como prova de utilização de vantagem indevida. JOGUE LIMPO E NÃO TERÁ PROBLEMAS!

16.7 O piloto que, por qualquer motivo, for desqualificado da prova (DSQ), perderá o resultado obtido e, por consequência, sua colocação no *grid*.

16.7.1 Os pilotos que chegarem após o piloto eliminado subirão uma posição no *grid* por consequência da desclassificação.

17 EXCLUSÃO DE PILOTO

17.1 A exclusão de piloto na TEMPORADA pode se dar por:

17.1.1 receber mais de 10 (dez) Advertências Comportamentais durante a TEMPORADA;

17.1.2 não participação em 3 (três) corridas, consecutivas ou não, previstas no calendário;

17.1.3 colisão intencional, caracterizada como atitude antidesportiva, com ou sem danos no adversário (reincidência); e

17.1.4 problemas de conexão inadequada que interfira diretamente no resultado das etapas.

17.2 A exclusão de piloto da Liga Prorace pode se dar por:

17.2.1 utilização de *software* padrão *cheat*; e

17.2.2 comportamento inadequado que coloque em risco o bem estar dos participantes da Liga como, por exemplo, distribuição de convites ou propagandas para participação em outras Ligas/eventos.

17.3 O piloto excluído terá como oficializado todos os resultados conquistados nas etapas que participou na TEMPORADA, porém perderá todos os pontos obtidos.

17.3.1 O piloto que for inscrito para substituir o piloto excluído não herdará os pontos deste em consequência do subitem 17.3; e

17.3.2 os pontos do piloto excluído também não serão aproveitados na classificação por equipes em consequência do subitem 17.3.

17.4 Em caso de exclusão da Liga Prorace por motivo desportivo ou comportamental, não haverá para o piloto, sob nenhuma hipótese, a restituição do valor pago no ato da inscrição.



18 RESULTADO FINAL DAS CORRIDAS

- 18.1 Em caso de ocorrência de problemas técnicos na transmissão durante o evento, a corrida deverá continuar normalmente até que sejam restabelecidas as imagens da transmissão.
- 18.1.1 Caso a transmissão não volte ao ar, será executado o previsto nos itens 10.11.1, 10.11.2 ou 10.11.3.
- 18.2 Caso haja divergência nos resultados entre os pilotos, será validado o resultado final apresentado na tela da transmissão oficial.
- 18.2.1 Os pilotos não devem abandonar a sessão até que haja a captura da tela pela Direção da Categoria que estará no *software* DISCORD® durante os eventos.

19 SOFTWARE DE MONITORAMENTO ANTI-CHEAT

- 19.1 O monitoramento do *game* AUTOMOBILISTA, visando garantir condições iguais a todos que pilotarem na Categoria, será regulada pelo *software anti-cheat* da desenvolvedora italiana SIMRACINGTOOLS.
- 19.1.1 Não será realizada nenhuma verificação de arquivos da STEAM® como acontece com os 3 (três) primeiros colocados no campeonato de F1 da Liga Prorace na Plataforma PC.
- 19.2 O *software* permite o monitoramento total dos pilotos participantes dos eventos oficiais da Categoria e provê relatórios diários sobre os inscritos.
- 19.3 A licença adquirida pela Liga Prorace custa EUR 36,00 e acomoda até 400 (quatrocentos) jogadores.
- 19.3.1 Nenhum piloto precisará desembolsar valores para utilizar o *software anti-cheat*; e
- 19.3.2 Há suporte em PORTUGUÊS disponível no *site* da desenvolvedora.
- 19.4 Os participantes dos eventos oficiais (NARRADORES, COMENTARISTAS, FISCAIS e PILOTOS) deverão acessar o *site* da desenvolvedora e realizar o *download* do programa CLIENT em sua versão mais atualizada.
- 19.4.1 A Direção da Categoria deverá verificar, periodicamente, a existência de atualizações e as consequências de sua não atualização no jogo. Após isto, checar quais participantes que não executaram o procedimento previsto no item subitem 19.4.



- 19.5 É obrigatório o *download* de 2 (dois) arquivos indicados pelo próprio software:
- 19.5.1 SRT_Adapter_x86.dll que deverá ser colocado na pasta “PLUGIN” do AUTOMOBILISTA;
 - 19.5.2 SRT_Adapter.INI que deverá ser colocado na pasta raiz do AUTOMOBILISTA.
- 19.6 Os pilotos deverão criar uma conta com o perfil de JOGADOR no mesmo *site* e seguir as recomendações da Direção da Categoria para se cadastrar com correção e ter seu jogo devidamente monitorado.
- 19.6.1 O programa CLIENT deve ser instalado no computador e aberto todas as vezes que o piloto acessar o servidor oficial da Liga Prorace AUTOMOBILISTA para que toda sua atividade seja monitorada;
 - 19.6.2 Após a instalação, bastará ao piloto executar o CLIENT e entrar (“logar”) com os mesmos dados de sua conta no site SIMRACINGTOOLS para que as contas sejam “linkadas” corretamente.
 - 19.6.3 Por último, o piloto acessa a STEAM® e inicia o jogo AUTOMOBILISTA. Seu computador estará sendo monitorado pelo *software*.
 - 19.6.4 A Direção da Categoria disponibilizará vídeos tutoriais sobre este e outros tópicos quando da respectiva efetivação da inscrição do piloto e no início de cada TEMPORADA.
- 19.7 É obrigação individual do piloto garantir que seu computador, conexão de internet, arquivos do jogo e arquivos do *software* SIMRACINGTOOLS estejam em ordem para o evento.
- 19.7.1 A não conexão, por parte do piloto, ao *software* SIMRACINGTOOLS durante a todo o evento acarretará na sua desclassificação da prova.

20 COMUNICAÇÃO

- 20.1 Durante o todo o período em que os pilotos passarem conectados no servidor LIGA PRORACE OFICIAL, estes deverão estar utilizando o *software* de comunicação DISCORD®, via computador ou celular, conectado no grupo LIGA PRORACE, com a finalidade de facilitar o andamento das corridas.
- 20.1.1 As orientações para o uso do *software* DISCORD® serão repassadas ao piloto quando da efetivação da respectiva inscrição.
 - 20.1.2 A Direção da Categoria deverá excluir o piloto do DISCORD® quando da efetivação do respectivo desligamento do AUTOMOBILISTA STOCK CAR.



20.2 Em caso de dúvidas, questionamentos, elogios, propostas de melhorias ou outras formas de comunicação, o meio oficial para encaminhamento é o e-mail contato@ligaprorace.com.br.

21 PATROCÍNIO

21.1 São patrocinadores da Liga Prorace no *game* AUTOMOBILISTA STOCK CAR:

	<p>A EMS é uma indústria multinacional brasileira de produtos farmacêuticos. Fundada em 1964 e com sede na cidade de Hortolândia-SP, possui 4.500 funcionários. Dentre suas principais especialidades, está a fabricação de medicamentos genéricos.</p> <p>https://www.ems.com.br/</p>
	<p>A Polo Wear, marca de imagem tradicional, nasceu em 2009 no Shopping Unimart (Campinas, São Paulo), com a iniciativa de oferecer ao público masculino uma linha exclusiva de produtos casuais e esportivos ao mesmo tempo. Possui mais de 100 lojas franquizadas no Brasil.</p> <p>http://polowear.com.br/</p>
	<p>A Extreme SimRacing constitui uma loja virtual de comércio eletrônico especializada em simulação e pilotagem virtual. Produzindo toda linha de produtos especializados em simulação e pilotagem virtual, dedica esforços para proporcionar mais realismo no A.V. (Automobilismo Virtual).</p> <p>http://loja.cockpitextremeracing.com.br/</p>