

# REGULAMENTO LIGA PRORACE

## PLATAFORMA PC – AUTOMOBILISTA GT3 BLANCPAIN

### 1 ADMINISTRAÇÃO

- 1.1 A regulação de todos os campeonatos virtuais da Liga Prorace se dá por meio de Diretoria instituída para cada Plataforma.
  - 1.1.1 A Liga Prorace estabelecerá, para o AUTOMOBILISTA GT3 BLANCPAIN / Plataforma PC, até 4 (quatro) 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 a leitura atenta deste Regulamento técnico e desportivo.
- 1.3 Todos os inscritos na Liga Prorace para a disputa do AUTOMOBILISTA GT3 BLANCPAIN 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.
    - 1.4.1.1 No caso de alterações referentes ao Item 10. CONFIGURAÇÕES, estas poderão ser implantadas de imediato caso seja organizada uma reunião com os pilotos inscritos e estes aprovelem as modificações; e
    - 1.4.1.2 No caso de alterações referentes ao Item 15. CRITÉRIOS PARA PUNIÇÕES, estas serão implantadas de imediato a medida que forem surgindo novas condutas antidesportivas.

## 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.
- 2.2 O CALENDÁRIO será exposto no site da Liga até 2 (duas) semanas antes do início da TEMPORADA.
- 2.2.1 Quaisquer alterações no CALENDÁRIO serão notificadas de maneira oficial pela Direção da Plataforma ora nos canais de comunicação definidos no item 5 deste Regulamento.
- 2.3 O CALENDÁRIO definirá, além das pistas, as datas e horários dos eventos.
- 2.4 A Direção da Plataforma 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 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 GT3 BLANCPAIN terá 30 (trinta) vagas disponíveis para a inscrição de pilotos por *grid*.
- 3.1.1 A Liga Prorace determina um número mínimo de 20 (vinte) participantes inscritos para se montar cada *grid* na TEMPORADA; e
- 3.1.2 Caso não se atinja o número mínimo de participantes para a montagem de *grid*, o piloto poderá optar em ter todo o valor pago por sua inscrição devolvido ou ficar em lista de espera.
- 3.2 A inscrição do piloto deverá ser realizada em [www.ligaprорace.com](http://www.ligaprорace.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 Plataforma.

### 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 PLATAFORMA 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; e

3.6.2 Em caso de desistência durante ou após a realização da 1ª (primeira) Etapa da TEMPORADA, o piloto não terá o valor reembolsado sob nenhuma hipótese.

### 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.

### 3.9 Não existe idade mínima para participação na Liga Prorace.

## 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.ligaprorace.com](http://www.ligaprorace.com);
  - 5.1.2 Canal no site YouTube: [www.youtube.com/channel/UCmltMbgUe8Jaw6STfkYfsrQ](http://www.youtube.com/channel/UCmltMbgUe8Jaw6STfkYfsrQ);
  - 5.1.3 Fan page no site Facebook: [www.facebook.com/proracef1brasil/](http://www.facebook.com/proracef1brasil/);
  - 5.1.4 Grupo de WhatsApp: PRORACE GT3;
  - 5.1.5 Servidor no DISCORD®: [discord.gg/QG3gCY](https://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 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.
- 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 às infrações cometidas nos canais de comunicação oficiais conforme item 16 deste Regulamento.
- 6.2 Nos canais de comunicação oficiais da Liga Prorace NÃO É PERMITIDO:
- 6.2.1 a ofensas por palavras no DISCORD;
  - 6.2.2 a postagem de ofensas de caráter pessoal, direta ou indiretamente no WhatsApp, Facebook e/ou YouTube (chat);
  - 6.2.3 a postagem de itens de caráter pornográfico;
  - 6.2.4 a postagem de conteúdo que possa ser interpretado como intolerância racial, de gênero ou social, política e religiosa;

- 6.2.5 a postagem de conteúdo relacionado à violência;
  - 6.2.6 a postagem de anúncios relacionados a negócio próprios com ou sem ligação com o automobilismo virtual, salvo se autorizado pela Direção da Liga Prorace;
  - 6.2.7 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
  - 6.2.8 exercer publicidade direta ou indireta de qualquer natureza, inclusive canais próprios relacionados ao automobilismo virtual sem autorização prévia da Direção da Liga Prorace.
- 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.
- 6.3.1 A postagem de *links*, vídeos ou fotos de suas *fan pages* ou canais próprios precisará de autorização da Direção da Plataforma.

## 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 Plataforma.
- 7.2 Para participar de eventos, treinos oficiais e corridas do campeonato, os pilotos do AUTOMOBILISTA GT3 BLANCPAIN 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 FRANCISCO\_PRF1 ou CHICO\_PRF1); e
  - 7.2.2 Quando optar por usar nomes compostos, utilizar somente espaços convencionais (EXEMPLO: piloto Francisco Oliveira pode utilizar FRANCISCO OLIVEIRA\_PRF1).
- 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. O piloto que não respeitar o previsto nos subitens 7.2 e 7.3 e 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 custo nenhum ao piloto. Havendo dúvidas, favor entrar em contato com a Direção da Plataforma.

## 8 AUTOMOBILISTA GT3 BLANCPAIN

- 8.1 O AUTOMOBILISTA GT3 BLANCPAIN, identificado pelo brasão da Figura 1, é a segunda modalidade da Liga Prorace no *game* AUTOMOBILISTA MOTORSPORTS SIMULATOR, desenvolvido pela Reiza Studios e lançado em 2013.



FIGURA 1 – Brasão AUTOMOBILISTA GT3 BLANCPAIN

- 8.2 O AUTOMOBILISTA GT3 BLANCPAIN será formado por 1 (um) *grid* ou mais com até 30 (trinta) pilotos cada, sessão de qualificação de 20 (vinte) minutos e duração de corrida de 42 (quarenta e dois) minutos + 1 (uma) volta.
- 8.2.1 Em Etapas predefinidas, as corridas terão 2 (duas) baterias com duração 21 (vinte e um) minutos + 1 (uma) volta cada, com sessão de qualificação na 1ª (primeira) e largada com *grid* invertido na 2ª (segunda); e
- 8.2.2 O *grid* invertido da 2ª (segunda) bateria será em relação ao resultado final da 1ª (primeira) bateria.

- 8.3 A Direção da Plataforma 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 20 (vinte) pilotos.
- 8.4.1 Os pilotos convidados que complementarão o *grid* não poderão participar da qualificação e, portanto, deverão largar das últimas posições em ordem aleatória.
- 8.4.2 Os pilotos convidados não serão incluídos na Tabela de Classificação do respectivo Grid. Desta forma, a sua posição ao final da corrida será descartada e os pilotos inscritos serão reajustados no *grid*; e
- 8.4.3 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.
- 8.4 Para participar da TEMPORADA, o piloto poderá utilizar volante (qualquer marca compatível com o PC), *joystick* ou *gamepad*, não sendo autorizado o uso de outros periféricos para controle do carro.

## 9 PERSONALIZAÇÃO DE EQUIPES E CARROS

- 9.1 Os pilotos inscritos serão divididos em duplas e representarão suas respectivas EQUIPES durante toda a TEMPORADA.
- 9.2 A escolha dos carros será feita diretamente pelos pilotos, assim como das duplas para formação das equipes.
- 9.2.1 Os carros depois de escolhidos, assim como as equipes constituídas, não poderão ser trocados durante a TEMPORADA; e
- 9.2.2 O piloto que não escolher seu carro ou não constituir/participar de uma equipe dentro do prazo estipulado, terá o seu carro e o companheiro de equipe escolhido pela Direção da Categoria.
- 9.3 A plataforma do *game* AUTOMOBILISTA MOTORSPORTS SIMULATOR é extremamente PERSONALIZÁVEL e, aproveitando essa característica do *game*, 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 Plataforma sobre as orientações para personalização das pinturas nos carros;

- 9.3.2 Tal iniciativa visa evitar problemas de direitos autorais na utilização dos carros originais do *game* nos eventos *online* (pilotos e equipes); e
- 9.3.3 As skins só poderão ser criadas/modificadas até 5 (cinco) dias antes da realização do evento da 2ª Etapa.
- 9.4 Caso 2 (dois) ou mais pilotos escolham um mesmo número, o dono dele será:
- 9.4.1 o piloto com maior tempo na Liga; e
- 9.4.2 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 gerais e de assistências nas Tabelas a seguir.

**TABELA 1 – CONFIGURAÇÃO PARA A CORRIDA**

ITEM	DEFINIÇÃO
SETUP FIXO	SIM
REGRAS	BANDEIRA PRETA
CONDIÇÃO DA PISTA	MÉDIO
PROGRESSÃO DA PISTA	NORMAL
CONSUMO DE COMBUSTÍVEL	X2
DESGASTE DE PNEUS	X4
JOGOS DE PNEUS	ILIMITADO
ESCALA DE TEMPO	NENHUM
FALHAS MECÂNICAS	DESLIGADA
SESSÃO QUALIFICAÇÃO	LIGADA
DURAÇÃO DO QUALI	20 MINUTOS
TIPO DE DURAÇÃO	TEMPO
TEMPO CORRIDA	0:42:00
VOLTAS DA CORRIDA	N/D
TIPO DE LARGADA	PARADA NO GRID
HORÁRIO DA LARGADA	(1) PADRÃO DA PISTA
BATERIAS	1
MULTIPLICIDADE DE DANOS	50%



TREINOS	MARCAR TREINO 1 – 20 MINUTOS
WARMUP	DESMARCADO

**Obs.:** (1) Será alterado em eventos noturnos previamente selecionados no Calendário.

**TABELA 2 – CONFIGURAÇÃO DAS AJUDAS DE PILOTAGEM**

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

10.2 Para a corrida, além dos ajustes das assistências definidas na Tabela 2, os pilotos poderão realizar os ajustes existentes na aba GARAGEM do game AUTOMOBILISTA MOTORSPORTS SIMULATOR conforme a Tabela a seguir.

**TABELA 3 – AJUSTES NA GARAGEM**

SETOR	ITENS AJUSTÁVEIS
PIT	TODOS
MOTOR	TODOS
PESO	TODOS
BLOQUEIO DIFERENCIAL	TODOS
AJUDAS ELETRÔNICAS	TODOS

FREIOS	TODOS
AERODINÂMICA	TODOS

10.3 Durante a corrida, os pilotos poderão realizar os ajustes conforme a Tabela a seguir.

**TABELA 4 – AJUSTES NA CORRIDA**

SETOR	ITENS AJUSTÁVEIS
FREIOS	DISTRIBUIÇÃO FREIO
	PRESSÃO FREIO
AERODINÂMICA	BARRA ESTABILIZADORA

10.4 As Etapas realizadas em 2 (duas) baterias terão o respectivo *lobby* configurado conforme as tabelas a seguir.

**TABELA 5 – CONFIGURAÇÃO PARA A PRIMEIRA BATERIA**

TIPO DE ASSISTÊNCIA	DEFINIÇÃO
SETUP FIXO	SIM
REGRAS	BANDEIRA PRETA
CONDIÇÃO DA PISTA	MÉDIO
PROGRESSÃO DA PISTA	NORMAL
CONSUMO DE COMBUSTÍVEL	X2
DESGASTE DE PNEUS	X4
JOGOS DE PNEUS	ILIMITADO
ESCALA DE TEMPO	NENHUM
FALHAS MECÂNICAS	DESLIGADA
SESSÃO QUALIFICAÇÃO	LIGADA
DURAÇÃO DO QUALI	20 MINUTOS
TIPO DE DURAÇÃO	TEMPO
TEMPO CORRIDA	0:21:00
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

**TABELA 6 – CONFIGURAÇÃO PARA A SEGUNDA BATERIA**

TIPO DE ASSISTÊNCIA	DEFINIÇÃO
SETUP FIXO	SIM
REGRAS	BANDEIRA PRETA
CONDIÇÃO DA PISTA	MÉDIO
PROGRESSÃO DA PISTA	NORMAL
CONSUMO DE COMBUSTÍVEL	X2
DESGASTE DE PNEUS	X4
JOGOS DE PNEUS	ILIMITADO
ESCALA DE TEMPO	NENHUM
FALHAS MECÂNICAS	DESLIGADA
SESSÃO QUALIFICAÇÃO	(1) DESLIGADA
DURAÇÃO DO QUALI	N/D
TIPO DE DURAÇÃO	N/D
TEMPO CORRIDA	0:21:00
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	MARCADO

**Obs.:** (1) Grid invertido (não terá qualificação).

10.4.1 Observações para as Etapas com 2 (duas) baterias:

- 10.4.1.1 as Etapas com 2 (duas) baterias serão definidas no calendário da Plataforma;
- 10.4.1.2 o piloto que tiver problemas técnicos na 1ª (primeira) bateria e não conseguir terminar o evento deverá esperar a conclusão da corrida nos box,

pois se sair do *lobby* não conseguirá entrar para realizar a 2ª (segunda) bateria; e

- 10.4.1.3 o Warm Up da 2ª (segunda) bateria será utilizado para ajustar o grid invertido em relação à 1ª (primeira) bateria caso o *lobby* não consiga executar a tarefa.

10.5 O *lobby* será aberto 30 (trinta) minutos antes do horário previsto no calendário para início da transmissão do evento.

10.5.1 O encarregado da sala deverá desligar o *lobby de treino* 5 (cinco) minutos antes do horário previsto de abertura, possibilitando, assim, tempo para os ajustes necessários por parte dos pilotos que estavam usando o *lobby* para treinamento (ligar o SRT por exemplo); e

10.5.2 O *lobby* será reaberto seguindo a configuração de tempo (treino, qualificação e corrida) previstas nas Tabelas 1, 5 e 6.

10.6 As disputas serão realizadas com o SETUP PARCIALMENTE ABERTO (o previsto na Tabela 3) dos carros. Essa opção será determinada no *lobby* da sessão.

10.7 O *lobby* da sessão será denominado PRORACE GT3, sendo a senha determinada pelo Diretor da Plataforma e, por motivo de segurança e privacidade, divulgada aos participantes diretamente via grupo de WhatsApp da Plataforma.

10.8 O *lobby* PR TREINO GT3 estará disponível aos participantes inscritos à medida que haja necessidade de realização de sessões de treinos livres e simulações de qualificação ou de corridas.

10.9 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.

10.9.1 Os pilotos poderão disputar a corrida caso entrem no servidor até o final da sessão de qualificação;

10.9.2 Somente a Direção da Liga/ Plataforma 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 Plataforma;

- 10.9.3 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;
  - 10.9.4 A Direção da Plataforma reserva para si o direito de tomar as decisões de interromper ou mesmo cancelar a corrida caso ocorram, exclusivamente, problemas técnicos na STEAM®; e
  - 10.9.5 A remarcação da corrida para outra data é uma possibilidade a critério exclusivo da Direção da Plataforma.
- 10.10 Durante as seções oficiais, caso ocorra algum problema técnico (queda ou lentidão na conexão, na transmissão e/ou no servidor dedicado):
- 10.10.1 antes de se completar 11 (onze) minutos de corrida, o servidor será reiniciado;
  - 10.10.2 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 Plataforma;
  - 10.10.3 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 8 e 9; e
  - 10.10.4 no caso de corridas com 2 (duas) baterias, os tempos previstos nos subitens 10.10.1, 10.10.2 e 10.10.3 serão observados somando-se o tempo de corrida da 1ª e da 2ª baterias.
- 10.11 Durante as seções oficiais, caso seja verificada alguma configuração divergente do previsto nas Tabelas 1, 2, 5 e 6:
- 10.11.1 antes de se completar 11 (onze) minutos de corrida, o servidor será reiniciado; e
  - 10.11.2 após completar 11 (onze) minutos, a corrida será cancelada e novamente disputada em data a ser definida pela Direção da Plataforma.
- 10.12 Caso seja verificada alguma configuração divergente do previsto nas Tabelas 1, 2, 5 e 6 após o término da corrida, esta será cancelada e novamente disputada em data a ser definida pela Direção da Plataforma.
- 10.13 Caso a corrida prevista no subitem 10.10.2 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 8 e 9.
- 10.14 Caso as corridas previstas nos subitens 10.11.2 e 10.12 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.

10.15 Caso, no decorrer da TEMPORADA, exista a necessidade de se fazer ajustes nas Tabelas de 1 a 6, 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.

10.16 A seguinte sinalização será usada na TEMPORADA:

**TABELA 7 – REGRA DAS BANDEIRAS / SINALIZAÇÃO NO JOGO**

SINALIZAÇÃO	SIGNIFICADO
 <p><b>BANDEIRA QUADRICULADA</b> <b>(AVISO)</b></p>	Indica o fim da prova.
 <p><b>BANDEIRA AMARELA</b> <b>(AVISO)</b></p>	Indica perigo à frente ou naquele setor. Quando a bandeira amarela é agitada, o piloto deve reduzir a velocidade e não realizar ultrapassagens (é proibido).
 <p><b>BANDEIRA AZUL</b> <b>(AVISO)</b></p>	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 ( <b>a demora gera punição de tempo ou passagem pelo box</b> ).
 <p><b>BANDEIRA VERDE</b> <b>(AVISO)</b></p>	Indica que não há mais perigo e a pista já está liberada. Geralmente a bandeira verde é agitada logo após a bandeira amarela.
 <p><b>BANDEIRA PRETA</b> <b>(PUNIÇÃO)</b></p>	Indica que o piloto que recebeu esta bandeirada foi desclassificado por descumprimento de uma regra. 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.

	<b>PASSAGEM PELO BOX (PUNIÇÃO)</b>	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.
	<b>ENTRADA NO BOX (AVISO)</b>	Indica que o piloto solicitou entrada no box para reabastecimento, troca de pneus e/ou conserto mecânico e foi autorizado pela equipe.

## 11 PONTUAÇÃO

11.1 A pontuação do AUTOMOBILISTA GT3 BLANCPAIN seguirá o previsto nas Tabelas 8 e 9.

11.1.1 A 2ª (segunda) bateria da rodada dupla da 8ª (oitava) e última Etapa terá a mesma pontuação da 1ª (primeira) bateria (ambas usarão a Tabela 8).

**TABELA 8 – PONTUAÇÃO - GERAL / 1ª BATERIA**

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	8
17º	6
18º	4
19º	2
20º	1

**TABELA 9 – PONTUAÇÃO - 2ª BATERIA**

COLOCAÇÃO FINAL	PONTOS
1º	20
2º	18
3º	17
4º	16
5º	15
6º	14
7º	13
8º	12
9º	11
10º	10
11º	9
12º	8
13º	7
14º	6
15º	5
16º	4
17º	3
18º	2
19º	1

11.2 Para pontuar, o piloto precisa 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 conforme o previsto no subitem 15.8.



- 11.2.2 Com a desclassificação do piloto, os demais que se classificaram atrás do piloto penalizado herdarão as respectivas posições conforme o previsto no subitem 15.8.1.
- 11.3 No AUTOMOBILISTA GT3 BLANCPAIN será descartado o pior resultado obtido pelo piloto durante as 7 (sete) primeiras Etapas do campeonato.
- 11.3.1 Não será aplicada a regra de descarte na última Etapa do campeonato.
- 11.4 O PILOTO CAMPEÃO será aquele que marcar mais pontos válidos ao final das 8 (oito) Etapas.
- 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 Etapas do campeonato, conforme o previsto no subitem 11.3.
- 11.5 No caso de empate em número de pontos entre pilotos, os seguintes critérios serão utilizados para o desempate:
- 11.5.1 maior número de vitórias;
- 11.5.2 maior número de segundos lugares;
- 11.5.3 maior número de terceiros lugares;
- 11.5.4 ...sucessivamente até...
- 11.5.5 maior número de décimos lugares; e
- 11.5.6 maior número de *pole positions* conquistadas.
- 11.5.7 menor número de pontos perdidos por punições sofridas ao longo da TEMPORADA.
- 11.6 A EQUIPE CAMPEÃ será aquela em que os pilotos participantes somarem o maior número de pontos válidos ao final da TEMPORADA.
- 11.7 No caso de empate em número de pontos entre as equipes, os seguintes critérios serão utilizados para o desempate:
- 11.7.1 maior média ponderada considerando a classificação final dos pilotos das respectivas equipes (EXEMPLO: Equipe A – 1º e 8º =  $9/2 = 4,5$  X Equipe B – 3º e 4º =  $7/2 = 3,5$ );
- 11.7.2 maior soma do número de vitórias dos pilotos das respectivas equipes; e
- 11.7.3 maior soma do número de *pole positions* conquistadas pelos pilotos das respectivas equipes

- 11.8 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 Prorace para resolução do impasse.

## 12 PREMIAÇÃO

- 12.1 A Liga Prorace premiará o CAMPEÃO, o VICE-CAMPEÃO, o TERCEIRO COLOCADO e a EQUIPE CAMPEÃ DE CONSTRUTORES de cada *grid* ativo.

- 12.1.1 O campeão receberá em sua residência um troféu personalizado (Figura 2);



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

- 12.1.2 O VICE-CAMPEÃO e o TERCEIRO COLOCADO receberão em suas residências uma medalha personalizada cada conforme a respectiva posição (Figura 3); e



FIGURA 3 – Modelo das medalhas personalizadas distribuídas pela Liga Prorace

- 12.1.3 A EQUIPE CAMPEÃ DE CONSTRUTORES receberá 2 (dois) cupons no valor de 1 (uma) inscrição cada para que os pilotos possam participar da TEMPORADA seguinte na Liga Prorace.
- 12.1.3.1 A Liga Prorace distribuirá esta premiação em caso de grid ativo com mais de 21 (vinte e um) pilotos, ou seja, 11 (onze) equipes completas ou mais.
- 12.2 A Liga Prorace reserva para si o direito de promover alterações no esquema de premiação até a realização da 5ª Etapa.
- 12.2.1 Qualquer alteração será divulgada, prontamente, por intermédio dos canais de comunicação oficiais da Liga previstos no item 5 deste Regulamento.

## 13 COMISSÃO DE ANÁLISE DE INCIDENTES

- 13.1 A Plataforma AMS possui uma Comissão de Análise de Incidentes composta por pilotos e não pilotos, totalizando 6 (seis) membros.
- 13.2 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.
- 13.3 É dever da Comissão de Análise de Incidentes verificar e solucionar 2 (dois) tipos diferentes de incidentes:
- 13.3.1 os de disputas nas pistas; e
- 13.3.2 os comportamentais ocorridos nos canais de comunicação oficiais.
- 13.4 É dever da Comissão, também, monitorar e moderar os canais de comunicação oficiais da Liga Prorace previstos no item 5 deste Regulamento.
- 13.4.1 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.
- 13.5 Os membros da Comissão de Análise de Incidentes deverão:
- 13.5.1 respeitar o sigilo das informações, não podendo divulgar os nomes e as opções que votou sobre os incidentes;
- 13.5.2 utilizar o grupo do WhatsApp exclusivamente para conversas sobre as análises;

- 13.5.3 usar as opções ABSOLVIÇÃO ou PUNIÇÃO para o veredito, seguido de um breve comentário do porquê estar escolhendo respectiva opção; e
  - 13.5.4 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.
- 13.6 Todos os incidentes ocorridos NA PISTA ou FORA DELA durante a disputa poderão ser analisados pela Comissão de Análise de Incidentes, caso haja necessidade.
- 13.6.1 Eventualmente, caso algum integrante da Comissão esteja envolvido no incidente a ser analisado, este, obviamente, estará impedido de participar do julgamento do caso; e
  - 13.6.2 O líder da Comissão será o representante da Direção da Plataforma e este fará a distribuição dos casos a serem julgados.
- 13.7 A Comissão de Análise de Incidentes terá até às 14:00 (quatorze horas) de quarta-feira para encerrar as análises dos incidentes reportados até às 22:00 (vinte e duas horas) de segunda-feira e emitir seu COMUNICADO OFICIAL.
- 13.8 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.
- 13.8.1 Qualquer modificação será prontamente divulgada por intermédio dos canais de comunicação oficiais da Liga previstos no item 5 deste Regulamento.
  - 13.8.2 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.

## 14 SOLICITAÇÃO DE ANÁLISE DE INCIDENTES

- 14.1 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 a ele, EXCLUSIVAMENTE, registrar um pedido formal de análise de incidentes com o seguinte roteiro:
- 14.1.1 comunicar à Direção da Plataforma, em se tratando de incidente de corrida (manobra antidesportiva realizada durante as sessões oficiais), até às 22:00 (vinte e duas horas) da segunda-feira posterior ao evento;

- 14.1.2 comunicar à Direção da Plataforma, em se tratando de incidente comportamental, até 24 (vinte e quatro) horas posterior à ocorrência; e
- 14.1.3 providenciar as imagens do respectivo carro e do carro do piloto denunciado em qualidade mínima de 480p com áudio, áudios ou mensagens que comprovem a versão do autor do pedido sobre os fatos.

14.2 O pedido formal do piloto seguirá o modelo abaixo.

<p><b>Plataforma:</b> PC <b>Game:</b> AUTOMOBILISTA GT3 BLANCPAIN <b>Grid:</b> 1</p> <p><b>GP:</b> (pista) <b>Data:</b> 20/10/2018</p> <p><b>Incidente:</b> (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 <i>party</i>, fui insultado...)</p> <p><b>Envolvidos:</b> (Reclamante) (Reclamado(s))</p> <p><b>Provas:</b> Foram encaminhados 2 (dois) vídeos que atestam os fatos / Foram encaminhados prints das conversas, etc.</p>
---

- 14.3 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.
- 14.4 Não é possível apresentar solicitação referente a incidente de terceiros, exceto pela Direção da Liga. Será somente aceito o pedido de investigação de incidentes que envolva diretamente o solicitante.
- 14.5 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.
- 14.6 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.

- 14.7 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.
- 14.7.1 Uma vez publicada, a punição é irrevogável e possui caráter imediato; e
- 14.7.2 Reitera-se que não há mecanismos de apelação previstos neste Regulamento.
- 14.8 A cada punição recebida, o piloto reclamado receberá uma ADVERTÊNCIA COMPORTAMENTAL.
- 14.8.1 A cada 2 (duas) ADVERTÊNCIAS TÉCNICAS recebidas pelo piloto, estas serão convertidas em 1 (uma) ADVERTÊNCIA COMPORTAMENTAL.
- 14.9 Durante a mesma TEMPORADA, cada piloto terá um limite individual de 3 (três) solicitações de pedidos de investigação de incidentes. Porém, existe o mecanismo inibidor prescrito no subitem 14.9.1 para garantir que as reclamações ou denúncias sejam realizadas com qualidade.
- 14.9.1 Para cada solicitação de investigação “mal sucedida”, ou seja, o piloto reclamado acabe absolvido pela Comissão de Análise de Incidentes, o piloto reclamante perderá, automaticamente, um PEDIDO DE INVESTIGAÇÃO DE INCIDENTES; e
- 14.9.2 Ao completar a 3ª (terceira) solicitação de investigação “mal sucedida”, o piloto reclamante perderá o direito de realizar pedidos de investigação de incidentes.
- 14.10 A contagem das solicitações de investigação de incidentes será zerada ao final da TEMPORADA.
- 14.11 Eventuais punições aplicadas pela Comissão de Análise de Incidentes devem seguir, obrigatoriamente, os critérios previstos no item 15 deste Regulamento.

## 15 CRITÉRIOS DAS PUNIÇÕES

- 15.1 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.
- 15.2 Caso o piloto reclamado seja considerado inocente, a Comissão de Análise de Incidentes solicitará à Direção da Plataforma o cadastro da decisão na ficha do piloto reclamante.
- 15.2.1 Tal controle visa cumprir o previsto no subitem 14.9.1 deste Regulamento.

15.3 Caso o piloto reclamado 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 10.

15.3.1 Na situação da ocorrência analisada não estar explicitamente prevista na Tabela 10 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 10 – CRITÉRIOS PARA PUNIÇÃO**

L	INCIDENTE	CAUSA	CONSEQUÊNCIA	PUNIÇÃO
1	COMPORTAMENTAL	(1) RECEBER PUNIÇÃO POR MÁ CONDUTA NOS GRUPOS DE COMUNICAÇÃO DA LIGA	(2)	(3)
2	COMPORTAMENTAL	RECEBER MAIS DE 10 (DEZ) ADVERTÊNCIAS COMPORTAMENTAIS DURANTE A TEMPORADA	EXCLUSÃO DA TEMPORADA	EXCLUSÃO TEMPORADA
3	COMPORTAMENTAL	RECEBER ADVERTÊNCIA TÉCNICA DURANTE A TEMPORADA (REINCIDÊNCIA)	CONVERSÃO EM ADVERTÊNCIA COMPORTAMENTAL (PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO)	S/ QUALIFY
4	(4) LOBBY	UTILIZAR CARRO COM MOTIVOS POLÍTICOS, RELIGIOSOS, IDEOLÓGICOS E/OU DE CARÁTER OFENSIVO	DESCCLASSIFICAÇÃO DO EVENTO	DESCL EVEN
5	LOBBY	NÃO UTILIZAR A SIGLA _PRF1 NA NAMETAG DE PILOTO (EXCETO OS AUTORIZADOS PELA DIREÇÃO DA LIGA PRORACE)	DESCCLASSIFICAÇÃO DO EVENTO	DESCL EVEN
6	LOBBY	NÃO SE CONECTAR NO SIMRACINGTOOLS (SRT)	DESCCLASSIFICAÇÃO DO EVENTO	DESCL EVEN
7	LOBBY	NÃO SE CONECTAR NO DISCORD	PERDA DE QUALY NO PRÓXIMO EVENTO	S/ QUALIFY
8	(5) EVENTO	UTILIZAR CARRO DIFERENTE DO PREVISTO NO EVENTO	DESCCLASSIFICAÇÃO DO EVENTO	DESCL EVEN
9	EVENTO	PARTICIPAR NO EVENTO COM CARRO FORA DAS ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS PREVISTAS	DESCCLASSIFICAÇÃO DO EVENTO	DESCL EVEN
10	EVENTO	BLOQUEAR NÃO INTENCIONALMENTE OUTRO(S) PILOTO(S) NA QUALIFICAÇÃO	PERDA DE PONTOS + PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO	-10 PTS + S/ QUALIFY

11	EVENTO	BLOQUEAR INTENCIONALMENTE OUTRO(S) PILOTO(S) NA QUALIFICAÇÃO	PERDA DE DEZ POSIÇÕES NO <i>GRID</i> FINAL + PERDA DE <i>QUALIFY</i> NO PRÓXIMO EVENTO	-10 POS + S/ <i>QUALIFY</i>
12	EVENTO	(6) EXECUTAR BATIDA COM DANO TERMINAL NA QUALIFICAÇÃO	PERDA DE <i>QUALIFY</i> NO PRÓXIMO EVENTO	S/ <i>QUALIFY</i>
13	EVENTO	(7) EXECUTAR CORTE DE CAMINHO PARA REALIZAR ULTRAPASSAGEM SEM DEVOLUÇÃO DE POSIÇÃO	PERDA DE 3 (TRÊS) POSIÇÕES NO <i>GRID</i> FINAL + PERDA DE 2 (PONTOS) <b>POR CARRO</b>	-3 POS + -2 PTS <b>P/ CARRO</b>
14	EVENTO	(7) EXECUTAR CORTE REPETITIVO DE CURVAS (ATÉ TRÊS NA MESMA CORRIDA)	PERDA DE 1 (UMA) POSIÇÃO NO <i>GRID</i> FINAL	-1 POS
15	EVENTO	(7) EXECUTAR CORTE REPETITIVO DE CURVAS (MAIS DE TRÊS NA MESMA CORRIDA)	PERDA DE 5 (CINCO) POSIÇÕES NO <i>GRID</i> FINAL	-5 POS
16	EVENTO	(7) (8) EXECUTAR CORTE DE CURVA, DE LINHA DEMARCATÓRIA OU EXCESSO DE VELOCIDADE NA ENTRADA, DENTRO OU NA SAÍDA DO BOX	PERDA DE PONTOS + PERDA DE <i>QUALIFY</i> NO PRÓXIMO EVENTO	-10 PTS + S/ <i>QUALIFY</i>
17	EVENTO	(9) CAUSAR DANO LEVE NO ADVERSÁRIO	ADVERTÊNCIA TÉCNICA	ADVERT TÉCNICA
18	EVENTO	(10) CAUSAR DANO MODERADO NO ADVERSÁRIO	PERDA DE PONTOS	-5 PTS
19	EVENTO	(10) CAUSAR DANO MODERADO NO ADVERSÁRIO NA 1ª (PRIMEIRA) VOLTA	PERDA DE PONTOS	-10 PTS
20	EVENTO	(11) CAUSAR DANO GRAVE NO ADVERSÁRIO	PERDA DE PONTOS	-10 PTS
21	EVENTO	(11) CAUSAR DANO GRAVE NO ADVERSÁRIO NA 1ª (PRIMEIRA) VOLTA	PERDA DE PONTOS	-20 PTS
22	EVENTO	(12) (13) CAUSAR DANO GRAVÍSSIMO NO ADVERSÁRIO	DESCCLASSIFICAÇÃO DO EVENTO + PERDA DE <i>QUALIFY</i> NO PRÓXIMO EVENTO	DECLS EVEN + S/ <i>QUALIFY</i>
23	EVENTO	(14) MUDAR A TRAJETÓRIA NA DEFESA DE POSIÇÃO	PERDA DE PONTOS	-5 PTS
24	EVENTO	(7) (15) NÃO FACILITAR A ULTRAPASSAGEM QUANDO SE ESTÁ NA POSIÇÃO DE RETARDATÁRIO (REGRA DA BANDEIRA AZUL)	PERDA DE PONTOS	-10 PTS



25	EVENTO	NÃO FACILITAR A ULTRAPASSAGEM QUANDO O CARRO ESTÁ COM AVARIAS QUE DIMINUEM A VELOCIDADE	PERDA DE PONTOS	-15 PTS
26	EVENTO	EXECUTAR COLISÃO INTENCIONAL CARACTERIZADA COMO ATITUDE ANTIDESPORATIVA COM OU SEM DANOS AO ADVERSÁRIO	EXCLUSÃO DA TEMPORADA	EXCLUSÃO TEMPORADA
27	EVENTO	UTILIZAR-SE DE <i>BUGS</i> E <i>GLITCHES</i> PARA MELHORIA DE DESEMPENHO	DESCLASSIFICAÇÃO DO EVENTO + NÃO PARTICIPAÇÃO NO PRÓXIMO EVENTO	DESCL EVEN + NÃO PART NO PRÓXIMO
28	EVENTO	USAR SOFTWARE PADRÃO CHEAT PARA MELHORIA DE DESEMPENHO	EXCLUSÃO DA LIGA PRORACE	EXCLUSÃO LIGA

- Obs.:**
- (1) Casos de má conduta: ofensas por palavras no DISCORD / postagem de ofensas de caráter pessoal, direta ou indiretamente, no WhatsApp, Facebook e/ou YouTube (chat) / 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) Punição a cargo da Direção da Liga Prorace;
  - (3) Pode variar de advertência técnica, perda de pontos (5-leve, 10-moderada e 15-grave), desclassificação da etapa, exclusão da TEMPORADA ou exclusão da Liga;
  - (4) Ambiente inicial que envolve a entrada no servidor e os treinos livres;
  - (5) Ambiente que inclui a qualificação e a corrida propriamente dita;
  - (6) Intuito de poupar pneus;
  - (7) Caso o jogo não puna;
  - (8) Tolerância de 10% (dez por cento) da velocidade prevista para o autódromo;
  - (9) Dano leve: quando o carro do adversário não é avariado e/ou não sai da pista;
  - (10) Dano moderado: quando o carro do adversário sai da pista;
  - (11) Dano grave: quando o carro do adversário roda ou é avariado (EXEMPLO: perder peças - visivelmente, bater em obstáculo físico - outro veículo ou proteção lateral da pista, capotar);
  - (12) Dano gravíssimo: quando o carro do adversário é avariado com dano terminal;
  - (13) Dano terminal: quando o carro do adversário é avariado e perde a condição de corrida;
  - (14) 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; e
  - (15) O piloto retardatário não precisa colocar a sua corrida e dos adversários em risco ao facilitar a ultrapassagem (EXEMPLO: jogar o carro para fora da pista, principalmente em curvas).

15.3.2 Na situação que a ocorrência envolver três ou mais pilotos, esta deverá ser analisada individualmente (piloto causador x piloto vítima 1, piloto causador x piloto vítima 2, piloto causador x piloto vítima 3 e assim por diante); e

15.3.3 No caso do piloto receber 2 (duas) ou mais punições numa mesma etapa:

15.3.3.1 se for punições diferentes, será executada a de maior prejuízo ao piloto, conforme a ordenação abaixo:

- 15.3.3.1.1 exclusão da Liga;
  - 15.3.3.1.2 exclusão da TEMPORADA;
  - 15.3.3.1.3 desclassificação da etapa; e
  - 15.3.3.1.4 advertência técnica.
- 15.3.3.2 no caso de punições iguais, serão executadas maneira única as previstas nos itens 15.3.3.1.1, 15.3.3.1.2 e 15.3.3.1.3, e de maneira somatória a prevista no item 15.3.3.1.4;
- 15.3.3.3 no caso de punições iguais de “PERDA DE PONTOS” e “PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO”, a 1ª (primeira) será executada de maneira somatória e a 2ª (segunda) de maneira única; e
- 15.3.3.4 os pilotos punidos que participarem de corrida cancelada e os punidos que a faltarem deverão cumprir a punição na próxima corrida válida.
- 15.4 Haverá a participação de FISCAIS durante os eventos oficiais com a função de monitorar os pilotos buscando evidenciar situações relacionadas a utilização de vantagens indevidas.
- 15.5 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.
- 15.5.1 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!
- 15.6 O piloto que não cumprir punição “**PERDA DE QUALIFY NO PRÓXIMO EVENTO**” será desqualificado do respectivo evento.
- 15.7 O piloto que, por qualquer motivo, for desqualificado da prova (DSQ), perderá o resultado obtido e, por consequência, sua colocação no *grid*.
- 15.7.1 Os pilotos que chegarem após o piloto punido subirão uma posição no *grid* por consequência da desclassificação.

## 16 EXCLUSÃO DE PILOTO

- 16.1 A exclusão de piloto na TEMPORADA pode se dar por:

- 16.1.1 receber mais de 10 (dez) Advertências Comportamentais durante a TEMPORADA;
  - 16.1.2 provocar colisão intencional caracterizada como atitude antidesportiva, com ou sem danos no adversário; e
  - 16.1.3 causar problemas de conexão inadequada que interfira diretamente no resultado das Etapas.
- 16.2 A exclusão de piloto da Liga Prorace pode se dar por:
- 16.2.1 utilização de *software* padrão *cheat*; e
  - 16.2.2 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.
- 16.3 O piloto excluído terá como oficializado todos os resultados conquistados nas Etapas que participou na TEMPORADA, porém perderá todos os pontos obtidos.
- 16.3.1 O piloto que for inscrito para substituir o piloto excluído não herdará os pontos deste;
  - 16.3.2 Os pontos do piloto excluído também não serão aproveitados na classificação por equipe; e
  - 16.3.3 Os pilotos participantes do grid não herdarão as posições que o piloto excluído conquistou durante a TEMPORADA.
- 16.4 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.

## 17 RESULTADO FINAL DAS CORRIDAS

- 17.1 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.
- 17.1.1 Caso a transmissão não volte ao ar, será executado o previsto nos itens 10.10.1, 10.10.2 ou 10.10.3.
- 17.2 Caso haja divergência nos resultados entre os pilotos, será validado o resultado final apresentado na tela da transmissão oficial.

- 17.2.1 Os pilotos não devem abandonar a sessão até que haja a captura da tela pela Direção da Plataforma que estará no *game* AUTOMOBILISTA MOTORSPORTS SIMULATOR durante os eventos.

## 18 SOFTWARE DE MONITORAMENTO ANTI-CHEAT

- 18.1 O monitoramento do *game* AUTOMOBILISTA MOTORSPORTS SIMULATOR, visando garantir condições iguais a todos que pilotarem na Plataforma, será regulada pelo *software anti-cheat* da desenvolvedora italiana SIMRACINGTOOLS.
- 18.1.1 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.
- 18.2 O *software* permite o monitoramento total dos pilotos participantes dos eventos oficiais da Plataforma e provê relatórios diários sobre os inscritos.
- 18.3 A licença adquirida pela Liga Prorace custa EUR 36,00 e acomoda até 400 (quatrocentos) jogadores.
- 18.3.1 Nenhum piloto precisará desembolsar valores para utilizar o *software anti-cheat*, e
- 18.3.2 Há suporte em PORTUGUÊS disponível no *site* da desenvolvedora.
- 18.4 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.
- 18.4.1 A Direção da Plataforma 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 subitem 18.4.
- 18.5 É obrigatório o *download* de 2 (dois) arquivos indicados pelo próprio *software*:
- 18.5.1 SRT\_Adapter\_x86.dll que deverá ser colocado na pasta "PLUGIN" do AUTOMOBILISTA;
- 18.5.2 SRT\_Adapter.INI que deverá ser colocado na pasta raiz do AUTOMOBILISTA.
- 18.6 Os pilotos deverão criar uma conta com o perfil de JOGADOR no mesmo *site* e seguir as recomendações da Direção da Plataforma para se cadastrar com correção e ter seu jogo devidamente monitorado.

- 18.6.1 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;
  - 18.6.2 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.
  - 18.6.3 Por último, o piloto acessa a STEAM® e inicia o jogo AUTOMOBILISTA. Seu computador estará sendo monitorado pelo *software*.
  - 18.6.4 A Direção da Plataforma disponibilizará vídeos tutoriais sobre este e outros tópicos quando da respectiva efetivação da inscrição do piloto e no início de cada TEMPORADA.
- 18.7 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.
- 18.7.1 A não conexão, por parte do piloto, ao *software* SIMRACINGTOOLS durante a todo o evento acarretará na sua desclassificação da prova.

## 19 COMUNICAÇÃO

- 19.1 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.
  - 19.1.1 As orientações para o uso do *software* DISCORD® serão repassadas ao piloto quando da efetivação da respectiva inscrição.
  - 19.1.2 A Direção da Plataforma deverá excluir o piloto do DISCORD® quando da efetivação do respectivo desligamento do AUTOMOBILISTA GT3 BLANCPAIN.
- 19.2 Em caso de dúvidas, questionamentos, elogios, propostas de melhorias ou outras formas de comunicação, o meio oficial para encaminhamento é o e-mail contato@ligaprорace.com.br.