

1. DA ADMINISTRAÇÃO

1.1 - A regulação e regimento de todos os torneios virtuais da LIGA F1 DE AUTOMOBILISMO VIRTUAL será por meio da Direção declarada. É obrigatório a leitura deste regulamento e a total concordância com o aqui descrito pelos pilotos inscritos ou seus responsáveis.

2. DO DIREITOS DE IMAGEM

2.1 - O piloto inscrito e participante está autorizando automaticamente a LIGA F1 DE AUTOMOBILISMO VIRTUAL a ter o direito de utilização de imagem (caso seja disponibilizada) do mesmo nas transmissões, mesmo em caso de desistência ou exclusão da liga;

3. DO CAMPEONATO DE CONSTRUTORES

3.1 - A liga incentivará a formação de equipes para que seja realizado a competição do Campeonato de Construtores;

3.2 - Cada equipe poderá definir o seu nome;

3.3 - Cada equipe poderá escolher dois pilotos de cada uma das categorias Supremo, Extreme, Maximus, Master e Hard totalizando no máximo 10 pilotos para compor a equipe;

3.4 - Cada equipe deverá indicar o seu Chefe de Equipe, caso isso não ocorra os pilotos do Grid Supremo serão reconhecidos pela liga como Chefes da equipe;

3.5 - Os Chefes de equipes escolherão um carro do jogo e todos os membros da equipe usarão este carro em seus respectivos GRID´s;

3.6 - As equipes poderão ser formadas até o início do campeonato;

3.7 - Caso algum piloto seja excluído de seu grid por iniciativa da organização da liga, os pontos e punições deste piloto continuarão a compor a tabela de pontos da equipe desde que o piloto não seja substituído;

3.8 - Caso a equipe decida excluir um piloto ou o piloto decida sair da equipe, os pontos conquistados por este piloto serão removidos da tabela de pontos da equipe; as punições continuam a compor a tabela de pontos da equipe;

3.9 - Se um piloto de uma equipe não conseguir competir em uma rodada, o piloto poderá ser substituído por outro piloto de um grid abaixo;

3.10 - Um piloto poderá ser substituído 3 vezes;

3.11 - Um piloto poderá substituir 2 vezes;

3.12 - Os pontos conquistados pelo piloto substituto serão considerados apenas para a tabela de pontos da equipe;

3.13 - A equipe deverá avisar a organização da liga com antecedência de 3 horas da etapa sobre a substituição do piloto faltante;

3.14 - Em caso de empate pelo número de pontos entre dois ou mais times, serão seguidos os seguintes critérios de desempate: I – Número de vitórias; II – Número de segundos-lugares; III – Número de terceiros-lugares, e assim subseqüentemente, até maior número de décimos lugares;

4. DO CAMPEONATO

4.1 - Cada temporada será composta por 4 etapas previamente divulgadas;

4.2 - A pontuação será distribuída de acordo com a posição final apresentada no jogo. Do 1° ao 20° colocado receberão os pontos abaixo:.

1° - 30 pontos

2° - 25 pontos

3° - 22 pontos

4° - 19 pontos

5° - 17 pontos

6° - 15 pontos

7° - 14 pontos

8° - 13 pontos

9° - 12 pontos

10° - 11 pontos

11° - 10 pontos

12° - 9 pontos

13° - 8 pontos

14° - 7 pontos

15° - 6 pontos

16° - 5 pontos

17° - 4 pontos

18° - 3 pontos

19° - 2 pontos

20° - 1 ponto

4.3 - A posição final da qualificação irá conceder pontos aos pilotos:

O pole position em cada etapa recebe 2 (dois) pontos extras.

Os pilotos da 2ª a 10ª posição receberão 1 (um) ponto;

4.4 - O piloto com a volta mais rápida, desde que termine a corrida entre os 10 primeiros colocados, receberá 3 (três) pontos extras; Caso o piloto que conquistou a volta mais rápida esteja entre o 11º e 20º lugar, receberá 1 (um) ponto extra.

4.5 - O nível da IA (inteligência Artificial) será 41 (médio), serão concedidos pontos apenas para os pilotos que completarem a corrida do início até a bandeirada final.

4.6 - O resultado oficial das corridas será o que for mostrado na tela final da transmissão oficial.

4.7 - Não haverá análise sobre resultado oficial por contagem equivocada ou inexplicada do tempo de prova de algum piloto. Havendo claro (grotesco) erro do JOGO ao determinar as posições do resultado final, a organização da F1AV reserva-se o direito de corrigir o erro através da COMISSÃO DE ANÁLISE.

4.8 - Em caso de empate pelo número de pontos entre dois ou mais pilotos ou duplas, serão seguidos os seguintes critérios de desempate: I – Número de vitórias; II – Número de segundos-lugares; III – Número de terceiros-lugares, e assim subsequentemente, até maior número de décimos lugares;

4.9 – O lobby da sessão será criado 20 minutos antes do evento, no modo para convidados. A organização não se responsabiliza por eventuais problemas de conexão ou de acesso à sala de jogo do(s) piloto(s). A liga recomenda que os pilotos ingressem com 20 minutos de antecedência.

4.10 - O lobby só será refeito caso haja problemas de conexão generalizado, ou se o Narrador ou Comentarista não conseguirem conectar;

4.10 – Será feito um briefing com os pilotos na sala de jogo;

4.11 – Todas as sessões serão configuradas para o horário oficial (de realização da F1) e da seguinte maneira no lobby:

Opções de Lobby

Máximo de jogadores: 22

Privacidade da sessão: Apenas convidados

Categoria do Carro: F1 2022

Acerto do carro: Completo

Desempenho do carro: Igual

Restrições de assistência

Assistência de Direção: não

Assistência de freios: não

Freio ABS: não

Controle de tração: não

Traçado Dinâmico: não

Caixa de Câmbio: Manual

Assistência nos boxes: não

Assistência na saída dos boxes: não

Assistência ERS: não

Assistência DRS: não

Estrutura do Fim de Semana

Formato do fim de semana: Padrão

Formato de treino: não

Formato de classificação: Curto

Duração da Sessão: Longa

Clima e Hora do Dia

Clima predefinido: dinâmico

Horário de início da sessão: realista

Precisão da Previsão: Aproximada

Regras e Bandeiras

Regras e bandeiras: sim

Rigor do corte de curvas: rígido

Regras de Parque Fechado: sim

Experiência de Pitstop: imersiva

Safety car: padrão

Experiência de Safety car: imersiva

Volta de apresentação: sim

Experiência de volta de apresentação: imersiva

CONFIGURAÇÕES DE SIMULAÇÃO

Dificuldade IA: 41

Tipo de superfície: realista

Modo de recuperação: nenhuma

Dano ao carro: padrão

Frequência do Dano ao carro: padrão

Modo pouco comb.: difícil

Início corrida: manual

Colisões: sim

Gerando Fantasma: não

Temperatura dos pneus: superfície e carcaça

Simulação de pneus no pit lane: sim

Saída dos boxes insegura: sim

**OBS: Vídeo explicativo:
<https://www.youtube.com/watch?v=BIZLtP9sjNo>**

4.12 – Cada categoria terá um diretor de prova designado pela direção da liga.

4.13 - A categoria denominada Grid dos Véio terá seu sistema de qualificação diferente das demais categorias, em todas as etapas serão observados os 3 primeiros pilotos da tabela de classificação, estes pilotos não irão participar da qualificação subsequente.

4.14 - A título de incentivo aos pilotos do Grid HARD, a pontuação da última rodada da temporada será DOBRADA para os 20 pilotos do GRID, ou seja, o vencedor pontuará 60 pontos, o 2º lugar pontuará 50 pontos, essa regra vale para todas as posições descritas no capítulo 4.2. Volta Rápida e Pole Position não terão suas pontuações alteradas.

5. DA COPA F1AV

5.1 - A organização da Liga F1AV organizará a título de fechamento de temporada a Copa F1AV.

5.2 - As regras dispostas nos capítulos 6,7 e 8 serão aplicadas durante a Copa F1AV;

5.3 - Não será permitido a substituição de pilotos da equipe por outros pilotos que não sejam da própria equipe na Semifinal;

5.4 - Caso uma equipe classificada não consiga escalar 100% de seus pilotos ela não poderá substituir os pilotos faltantes;

5.5 - A Copa será disputada em 2 (duas) fases, Semifinal e Final;

5.6 - As 4 (quatro) primeiras equipes classificadas no campeonato de construtores estarão automaticamente classificadas para participar da Copa F1AV na fase Semifinal;

5.7 - A Semifinal será disputada em 1 corrida de 50% a serem divulgadas pela direção da F1AV;

5.8 - A configuração do lobby segue o capítulo 4.13;

5.9 - A Semifinal será disputado em sistema de mata-mata, onde a equipe 1ª (primeira) colocada enfrenta a 4ª (quarta) colocada e a equipe 2ª (segunda) colocada enfrenta a 3ª (colocada);

5.10 - As duas equipes classificadas em cada chave da Semi Final da Copa F1AV irão disputar a Super Race;

5.11 - A Super Race será disputada em uma corrida que será divulgada pela direção da F1AV;

5.12 - A equipe campeã, ou seja, que obtiver mais pontos na Final receberá a título de premiação R\$ 2.000,00 (Dois mil reais);

5.13 - A equipe vice-campeã receberá a título de premiação R\$ 800,00 (Oitocentos reais);

5.14 - A pontuação seguirá a regra do campeonato, descrito no capítulo 4.3;

5.15 - A premiação será paga ao chefe de equipe, que será o responsável pela distribuição da premiação conforme regulamento interno de cada equipe;

6. DOS ERROS OU "BUGS"

6.1 - Durante o qualyfining: A sala de jogo será alterada para SESSÃO ÚNICA DE CLASSIFICAÇÃO (1 volta).

6.2 - Entre o qualyfining e corrida ou até 50% de prova: A sala de jogo será editada seguindo o resultado da classificação, porém o clima será limpo e o Setup será aberto.

6.3 - 50% de prova mais uma volta: A prova será ENCERRADA e serão consideradas as posições de uma volta antes do erro percebido pela direção/narrador.

6.4 - Persistindo o erro: impedindo a realização da corrida, a etapa será ADIADA ou CANCELADA.

7. DOS DEVERES E CONDUTAS DOS PILOTOS

A liga F1AV presa por corridas limpas

7.1 – Cumprir o horário definido, ou seja, o piloto deve estar online 20 minutos antes do início da corrida;

7.2 – Utilizar o ID padrão da liga: F1AV_SEUNOME OU AP3LID0_ (contendo letras e números a escolha do piloto em CAIXA ALTA) identificações complexas que dificultem a narração ou que possam gerar “constrangimento” não serão aceitos;

7.3 – Utilizar conexão via cabo e não Wi-Fi;

7.4 – GRAVAR SUA CORRIDA, inclusive a classificação. Seu vídeo pode ser solicitado pelo diretor de prova para a análise de incidente;

Punição: -6 pontos.

7.5 – É PROIBIDO quebrar intencionalmente o carro durante a sessão de classificação ou corrida.

Punição: de -6 pontos à exclusão do campeonato sem ressarcimento.

7.6 – É PROIBIDO abandonar a sessão de classificação ou corrida na pista, atrapalhando outros pilotos e evitando que seu carro fique no modo IA (Inteligência Artificial). Para desistir da classificação ou corrida o piloto deverá ABANDONAR A SESSÃO de dentro dos boxes, antes de sair da sala de jogo (lobby), evitando que seu carro fique no modo IA (Inteligência Artificial).

Punição: -6 pontos

7.7 - É PROIBIDO utilizar o modo IA (Inteligência Artificial) durante as classificações e corridas, ou seja, É PROIBIDO acessar o menu de pausa do jogo durante sua participação para acesso às funções tais como: Redefinir para a pista, diretor de prova, tipo de câmera, etc;

Punição: -6 pontos

7.8 – Se beneficiar de falhas do jogo (bug´s)

Punição: Perda de todos os pontos da etapa

7.9 – Utilizar de atalhos da pista de forma acintosa e/ou para ganho de tempo

Punição: -9 pontos e perda de classificação na próxima etapa

7.10 – Ofender ou colocar em dúvida a idoneidade de qualquer outro piloto ou membro da organização;

Punição: Sujeito a perda total de pontos e/ou exclusão da liga

7.11 – O piloto que for considerado CULPADO em incidentes de:

QUEBRA SIDEPOD - Punição: -10 pontos

QUEBRA ASA TRAS - Punição: -10 pontos

QUEBRA DIFUSOR - Punição: -10 pontos

QUEBRA BICO - Punição: -5 pontos

RODADA/PARA FORA DA PISTA - Punição: -3 pontos

ATRAPALHAR VOLTA RÁPIDA NO QUALYFING - Punição: -3 pontos

***As situações podem ser cumulativas para o mesmo incidente.**

***As situações podem ser acumulativas para incidente com mais de 1 piloto envolvido**

***As situações fora das descritas serão julgadas pela comissão de análise.**

7.12 - Em casos onde percebe-se que o piloto de forma deliberada não manteve sua posição durante a volta de apresentação para ganhar vantagem, como por exemplo no aquecimento de pneus, não será aceito.

Punição: -3 pontos

7.13 - Em casos onde o piloto frear inesperadamente/deliberadamente com muita força na frente de outro(s) piloto(s) que está logo atrás, fora do ponto de frenagem

normal, seja por causa do delta ou por qualquer outro motivo e esta ação causar um acidente será punido.

Punição: -5 pontos

7.14 – É OBRIGATÓRIO utilizar a telemetria, regras detalhadas no capítulo 9;

7.15 - NÃO PUBLICAR incidentes de corridas oficiais ou treinos livres nos grupos de Whatsapp da liga. Os melhores momentos de todas as corridas são transmitidos em nossas redes sociais.

Punição: Perda de todos os pontos da etapa

7.16 – Em casos onde percebe-se má-fé e/ou reincidência.

Punição: Aumento da pena em pontos, perda total de pontos e/ou exclusão da liga

7.17 – É dever de todos os pilotos garantir a segurança dos demais pilotos na pista. Casos onde o carro de um piloto esteja com a ASA DANIFICADA, identificada pelo jogo na cor vermelha, dispute posição com outros pilotos e ocasione algum incidente, o mesmo será punido.

Punição: -5 pontos

7.18 - O DANO TERMINAL "doloso", ou seja, incidente onde uma dos pilotos em disputa por posição/espço ou observa-se pilotagem IMPRUDENTEMENTE (disputa de posição com Danos

e/ou Pneus Gastos), cause Dano Terminal a outros pilotos:

Punição: -15 pontos, sujeito a acumular punições caso o incidente envolva mais pilotos

7.19 - O DANO TERMINAL "culposo", ou seja, incidente onde o carro de um piloto que estava atrás colidiu com outro carro que estava à frente rodado e/ou no traçado. Considerando ainda que o piloto que vinha atrás não teve tempo hábil para evitar o incidente após sinalização de bandeira amarela, o PILOTO a frente será considerado culpado:

a) Punição: -10 pontos;

b) Caso o incidente envolva mais de um piloto e este(s) piloto(s) não teve tempo hábil para evitar o incidente, as punições serão acumuladas;

c) Serão ABRANDADAS em 50% as punições decorrentes do capítulo 7.11;

d) Ajusta-se o arredondamento da divisão dos pontos das punições SEMPRE para BAIXO.

e) As punições decorrentes deste lance NÃO computarão pontos para SUPERLICENÇA.

7.20 - O DANO TERMINAL "negligente", ou seja, onde o carro de um piloto que estava atrás colidiu com outro carro que estava à frente rodado e/ou no traçado. Considerando ainda que o piloto que vinha atrás recebeu bandeira amarela e teve tempo hábil para evitar o incidente e mesmo assim não agiu com prudência e causou um dano terminal ao piloto que vinha a frente ou a outros pilotos, será considerado culpado:

Punição: -10 pontos, sujeito a acumular punições caso o incidente envolva mais pilotos

7.21 - Incidente ocorrido na 1º volta, onde o piloto sob análise é punido, terá um acréscimo de -3 pontos sobre o julgamento realizado.

8. DAS INVESTIGAÇÕES DE INCIDENTES

8.1 – Todos os incidentes serão analisados por equipe de pilotos e ou ex-pilotos convidados, bem como os diretores da liga que são denominados JÚRI;

8.2 – Não é permitida contestação da análise solicitada e serão somente admitidos os vídeos dos interessados; (exceto se o diretor de prova ou a direção da liga requisitar, ao seu critério, imagens de outros pilotos ou de transmissão);

8.3 - O chefe de equipe que solicitará a investigação de um incidente;

8.4 – A solicitação de investigação de um incidente deverá ocorrer até às 12h (meio dia) do dia seguinte a realização da corrida;

;

8.4 – A solicitação deverá ser composta pelo vídeo e uma descrição da solicitação de análise; o envio deverá ser feito para o diretor de prova da categoria do incidente (via Whatsapp);

8.4 – A comissão de análise, por iniciativa própria, poderá iniciar um processo de investigação a qualquer momento caso exista fatos que justifique a abertura do processo;

8.5 – O chefe de equipe da equipe do piloto sob investigação, tem 24h após pedido do diretor de prova para enviar seu vídeo de defesa e descrever com suas palavras se no lance investigado, ele se considera inocente ou culpado. O vídeo de defesa e o texto de defesa deverão ser enviados via Whatsapp para o diretor de prova. Caso o piloto investigado se considere culpado, os argumentos não precisarão ser enviados. Caso este prazo não seja cumprido a análise será realizada somente com o vídeo do solicitante e sem considerar a argumentação de defesa;

8.6 - A liga poderá solicitar a gravação de uma corrida até 6 dias após a conclusão de uma etapa. Caso seja solicitado um vídeo para análise e o piloto não disponibilize, o piloto investigado incorrerá no Capítulo 7.4;

8.7 – Toda equipe, através do chefe de equipe tem direito de solicitar análise de incidentes quantas vezes forem necessárias durante o campeonato e todas serão analisadas e seus resultados divulgados, porém a equipe solicitante perde este direito quando 4 (quatro) dos pedidos da equipe, durante o campeonato, tenha como resultado que **NENHUMA AÇÃO (Acusado considerado Inocente) será tomada;**

8.8 – É de responsabilidade do Diretor de Prova criar o Tribunal da F1AV para que o julgamento ocorra, este tribunal será criado via grupo temporário de Whatsapp;

8.9 – O chefe de equipe do piloto solicitante da análise poderão acompanhar a análise dos vídeos e o julgamento do incidente participando do grupo de Whatsapp;

8.10 – Participarão do julgamento o JÚRI, o diretor de prova do GRID ao qual originou a análise, o chefe de equipe do piloto solicitante e do piloto acusado e a equipe de tecnologia responsável pelo registro do resultado;

8.11 – Apenas o JÚRI tem poder de voto, os demais participantes do tribunal deverão participar como observadores. Argumentações extras dos pilotos envolvidos, durante o julgamento, será considerado como interrupção do julgamento e os mesmos serão removidos do tribunal;

8.12 – O JÚRI irá julgar se existe culpabilidade do piloto investigado, caso seja formado maioria, o JÚRI irá avaliar se o incidente está previsto no Capítulo 7 - DOS DEVERES E CONDUCTA DOS PILOTOS. Caso o incidente esteja previsto então aplica-se a punição prevista. Caso não esteja previsto no Capítulo 7, o JÚRI irá julgar se o incidente é LEVE, MÉDIO e GRAVE. Havendo empate, o incidente será considerado MÉDIO;

8.13 - O JÚRI considerando que o piloto investigado é inocente nenhuma sanção será imputada ao piloto investigado;

8.14 – Se o incidente for considerado LEVE será aplicado uma punição de -3 pontos, caso seja médio será aplicado uma punição de -5 pontos e caso seja grave será aplicado uma punição de -10 pontos.

9. DA TELEMETRIA

9.1 - A F1AV inova mais uma vez e cria uma telemetria própria e oferece aos seus pilotos de forma gratuita;

9.2 - A telemetria é utilizada também para coletar estatísticas dos pilotos e realizar a atualização na tabela de pontuação do campeonato de equipes (construtores) e pilotos;

9.2 - É OBRIGATÓRIO utilizar a telemetria do jogo em modo público;

Punição: Perda de todos os pontos da etapa

9.3 - É OBRIGATÓRIO configurar a opção "Mostrar os nomes dos jogadores" como "Sim";

Punição: Perda de todos os pontos da etapa

9.4 - É OBRIGATÓRIO manter a ID que será utilizada no jogo atualizada em seu perfil no Site;

Punição: Perda de todos os pontos da etapa

Motivo: As obrigações acima são necessárias porque a telemetria da F1AV apresenta os nomes dos pilotos, este nome é utilizado para relacionar o cadastro do piloto no site e registrar a pontuação conquistada pelo piloto e também das equipes. Caso a telemetria esteja fechada ou o nome dos jogadores não esteja marcado como sim ou seu ID não esteja atualizado no seu perfil, o jogo não enviará o nome do piloto para telemetria e não será possível encontrar o piloto no sistema de Gestão, logo o sistema de gestão de pilotos não saberá quem é você e não conseguirá registrar os pontos.

**OBS: Vídeo explicando como configurar a telemetria:
<https://youtu.be/vQSgv1nHaGQ>**

10. DA PREMIAÇÃO DOS GRID'S

10.1 – Os 3 primeiros colocados de cada grid receberão um troféu como premiação, o custo de envio será por conta do ganhador de cada troféu.

11. DA ASCENSÃO

11.1 - Será monitorado o desempenho de cada piloto durante a temporada e conforme avaliação da direção da liga os pilotos serão alocados nos grids da edição posterior.

11.2 - O piloto que não atender a ascensão de grid definido pelo item 10.1 do regulamento fica impedido de receber as premiações e troféus oferecidos pela liga;

12. DO REBAIXAMENTO

12.1 - Grid SUPREMO: 18°, 19° e 20° colocados serão rebaixados.

12.2 - Grid EXTREME 1: 18°, 19° e 20° colocados serão rebaixados.

12.3 - Grid MÁXIMUS: 18°, 19° e 20° colocados serão rebaixados.

12.4 - Grid MASTER: do 17° ao 20° colocados serão rebaixados.

12.5 - Será monitorado o desempenho de cada piloto durante a temporada e conforme avaliação da direção da liga os pilotos serão alocados nos grids da edição posterior.

13. DAS LIVE STREAMING

13.1 – A liga F1AV é uma comunidade que está atenta na evolução do AV no cenário nacional e internacional. A liga compreende que permitir que os pilotos participantes transmitam suas corridas em plataformas de Streaming é algo importante para promoção do AV e autopromoção dos pilotos. A partir da 12ª temporada será permitido que os pilotos façam transmissão de suas corridas ao vivo;

13.2 – Os pilotos que desejarem realizar a transmissão de suas corridas deverão com antecedência comunicar o diretor de prova sobre sua intenção;

13.3 – O piloto que realizar a transmissão ao vivo será o ÚNICO responsável pela qualidade de sua conexão durante a etapa;

13.4 – Caso seja constatado que a conexão do piloto estava ruim (LAG's, bad/slow connection, carro pulando para outros pilotos, travamento de lobby, bugs relacionados a posição e número de voltas na corrida sendo apresentados de forma incorreta) durante a corrida, estes pilotos serão prontamente advertidos pelo diretor de prova e diretor da liga;

13.5 – Caso ocorra reincidência o piloto poderá perder os pontos da etapa;

13.6 – Persistindo o problema o piloto poderá ser excluído da liga.

14. DA SUPERLICENÇA F1AV

14.1 - A Organização da Liga F1AV institui a Superlicença;

14.2 - A Super Licença será ativada em uma temporada a partir do momento em que o piloto finalizar sua inscrição no site e realizar o pagamento de sua participação;

14.3 - Para que um piloto participe dos campeonatos da Liga, o mesmo deverá está com a sua Superlicença ativa;

14.4 - Ao longo do campeonato, todos os pontos perdidos pelo piloto por incidentes ou qualquer outra punição que seja convertida em pontos, será computado na Superlicença;

14.5 - Caso um piloto acumule 30 pontos em sua Superlicença o mesmo fica impedido de competir a próxima pista;

14.6 - Caso um piloto totalize 45 pontos em sua Superlicença o mesmo fica impedido de competir a próxima pista;

14.7 - Caso um piloto totalize 60 pontos em sua Superlicença o mesmo terá sua Super Licença suspensa na temporada;;

14.8 - Caso o piloto pertença a alguma equipe e o piloto fique impedido de correr, a equipe poderá substituir o piloto seguindo as regras dos capítulos 3.9, 3.10, 3.11, 3.12;

14.9 - Ao fim de cada temporada os pontos da Superlicença serão zerados.

15. DAS QUESTÕES CONFLITUOSAS

15.1 - Em situações onde o regulamento não alcance/resolva determinadas questões conflituosas ou havendo conflitos de argumentos e ideias entre os diretores a organização da Liga F1AV na pessoa do CEO MARCOS SILVA irá tomar a decisão final ou voto de Minerva.

NOTA:

1 - A organização da F1AV se reserva o direito de realizar ajustes e "encaixes" nos grids conforme necessidade para a melhor organização dos eventos por ela organizados.

2 - A organização da F1AV pública o fluxograma de como ocorre as análises dos incidentes denunciados durante os campeonatos da liga. [Clique aqui.](#)