

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;~~

3.7 - 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;

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 - A equipe poderá em ambos os casos 3.7 e 3.8 substituir o piloto durante a temporada regular, para cada substituição a equipe pagará uma taxa de inscrição de R\$ 115,00;

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

O Grid Hard poderá ter piloto substituído por piloto do grid Master. Porém, a pontuação que o piloto Master conquistar na Hard, valerá somente 50% e esse valor será somado na pontuação da equipe para os construtores e tabela das equipes.

3.11 - Um piloto poderá ser substituído 2 vezes;

3.12 - Um piloto poderá substituir 2 vezes;

3.13 - As substituições não afetam a estratégia de troca DO CAPÍTULO 17;

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

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

~~3.15 - A F1AV permitirá a solicitação de análise excedentes, desde que seja pago uma taxa de R\$ 20,00 (vinte reais) por pedido, limitado a 3 pedidos por equipe;~~

~~3.16 - Concluído a primeira etapa do Grid Supremo (abertura temporada) as equipes só poderão mais realizar troca de pilotos com pagamento de multa de R\$ 500,00 (quinhentos reais) e com aprovação da direção da liga do novo piloto;~~

3.16 - Encerrado a temporada regular as equipes poderão fortalecer seus times realizando trocas de pilotos:

a) Será permitido a troca de 3 pilotos por equipe;

b) As equipes poderão buscar pilotos das equipes que não se classificaram, desde que seja do mesmo GRID;

c) Será aceito pilotos que não competiram na temporada, porém o mesmo será avaliado pela organização;

d) Para cada substituição a equipe pagará uma taxa de inscrição de R\$ 115,00;

e) Só serão aceitas substituições antes do início da primeira corrida da copa F1AV, após o início da copa F1AV não será mais aceito substituições.

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

4. DO CAMPEONATO

4.1 - Cada **temporada regular** será composta por 8 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 - O pole position receberá 2 (dois) pontos extras.

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 11° e 20° lugar, receberá 1 (um) ponto extra.

Os pontos da volta rápida serão concedidos apenas se o piloto concluir a corrida, considerando o capítulo 4.6;

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

4.6 - 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.

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

4.8 – 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.

4.9 - O lobby só será feito 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 2023

Acerto do carro: Completo

Nível mínimo da licença: Não

RESTRICÇÕES 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

Forçar câmera cockpit: não

DIFICULDADE

Dificuldade IA: 41

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

Bandeiras vermelhas: não

Afeta o nível da licença: sim

CONFIGURAÇÕES DE SIMULAÇÃO

Desempenho igual dos carros: sim

Modo de recuperação: nenhuma

Tipo de superfície: realista

Modo pouco comb.: difícil

Largadas: manual

Temp. dos pneus: Superf. e carcaça

Simulação de pneus no pit lane: não

Saída dos boxes insegura: não

Dano ao carro: padrão

Frequência do Dano ao carro: padrão

Colisões: sim

Desativado apenas na primeira volta: não

Fora por má conduta: não

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 categoria denominada Grid Supremo terá o **Formato de classificação completa, ou seja, os pilotos irão disputar o Q1, Q2 e Q3.**

- a) Os pilotos que chegarem ao Q3 serão bonificados com 2 pontos extras;
- b) Caso ocorra erros no Q1 a organização decidirá ser será recriado o lobby com formato de classificação completo ou curto;
- c) Caso ocorra erros no Q2 o lobby será recriado com formato de classificação curto e os 10 primeiros pilotos receberão 2 pontos extras ;
- d) Caso ocorra erros no Q3 o lobby será recriado com formato de classificação de Volta Única e os 10 primeiros pilotos receberão 2 pontos extras.

5. DA COPA F1AV

5.1 - A organização da Liga F1AV organizará a título de fechamento a Copa F1AV que completa a temporada F1AV;

5.2 - As 8 (oito) primeiras equipes classificadas no campeonato de construtores estarão automaticamente classificadas para participar da Copa F1AV na fase Quartas de Final;

5.3 - As regras dispostas nos capítulos 6,7, 8 e 9 serão aplicadas durante a Copa F1AV;

5.5 - A equipe classificada para as quartas de final, que tiver 100% de participação nos 5 grids das 8 etapas da temporada regular, receberá uma bonificação de 11 pontos para a corrida mata-mata das quartas de final.

Caso alguma equipe inicie a corrida com apenas 1 piloto no grid em qualquer etapa da temporada regular, essa equipe ficará sem a pontuação bônus nas quartas de final da Copa F1AV e terá o risco de enfrentar seu adversário já com 11 pontos a menos no mata-mata.

5.6 - A Copa será disputada em 3 (três) fases, Quartas de final, Semifinal e Final;

5.7 - As Quartas de Finais e Semifinais serão disputadas 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 - As Quartas de finais serão disputadas em sistema de mata-mata, onde:

A equipe 1ª (primeira) colocada enfrenta a 8ª (oitava) colocada e a equipe 3ª (terceira) colocada enfrenta a 6ª (sexta);

A equipe 2ª (segunda) colocada enfrenta a 7ª (sétima) e a equipe 4ª (quarta) colocada enfrenta a 5ª (quinta);

5.10 - A Semifinal será disputado em sistema de mata-mata, onde:

O vencedor do confronto (1º colocado vs 8º colocado) enfrentará o vencedor do 3º confronto (3º colocado vs 6º colocado);

A outra semifinal será: vencedor do confronto (2° colocado vs 7° colocado) enfrentará o vencedor (4° colocado vs o 5° colocado).

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

5.12 - As 2 (duas) equipes que perderem na semifinal irão disputar a terceira posição na mesma pista da Super Race, porém seguindo a mesma configuração de lobby da temporada regular, ou seja, corrida 50% e qualy em 18 (dezoito) minutos;

5.13 - A Super Race será disputada em uma corrida de 100% e qualy completo, a pista será divulgada pela direção da F1AV;

5.14 - A pontuação seguirá a regra do campeonato, descrito no capítulo 4;

~~5.15 - As equipes deverão criar um carro próprio (multijogador) para disputar as corridas da Copa F1AV. Todos os pilotos deverão ter a mesma pintura, havendo diferenças a equipe perderá 5 pontos para cada carro diferente;~~

5.15 - As equipes deverão criar um carro próprio (multijogador) para disputar as corridas da Copa F1AV. Todos os pilotos deverão ter a mesma pintura e adesivos de patrocinadores, havendo diferenças a equipe perderá 5 pontos para cada carro diferente;

5.16 - As equipes deverão correr com as insígnias "PARECIDAS" em cores e formatos para melhor distinção dos pilotos nas transmissões; Haverá uma tolerância de diferença das insígnias visto que o jogo não é preciso ao expor os parâmetros de criação da mesma. Havendo GRANDE diferença a equipe será advertida 1 vez, havendo repetição do evento, ou seja, um segundo evento, a equipe perderá 3 pontos por insígnia diferente.

5.16 - Os pedidos de análises NÃO serão zeradas no início da Copa F1AV.

5.17 - Os prazos para pedido de análise durante a Copa F1AV será alterado, a comissão irá aceitar pedidos até as 23 horas do dia do evento;

5.18 - O prazo para envio do vídeo de defesa continua o mesmo, ou seja, 24 horas depois do recebimento do pedido de envio do vídeo de defesa.

6. DOS ERROS OU "BUGS"

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

6.2 - Entre o qualyng 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_SEUNOMEOUAP3LIDO_ (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~~

7.16 – 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

7.17 - O DANO TERMINAL "doloso", ou seja, incidente onde uma dos pilotos em disputa por posição/espaco 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;

7.18 - 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;

7.19 - 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

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

7.21 - Incidentes na última volta, onde o piloto investigado seja considerado culpado, receberá punição dobrada e mais 2 pontos por posição perdida do piloto que foi prejudicado;

- Caso mais de um piloto seja prejudicado a pontuação por posição perdida não será cumulativa; considera-se o piloto que perdeu mais posições.

7.22 - É PROIBIDO desligar a animação do volante (volante travado). O desligamento desta animação pode comprometer a análise de lances pela Comissão de Análise.

Punição: -10 pontos.

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 23h (vinte e três horas) do mesmo dia da corrida;

8.5 – 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);

8.6 – 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;

8.7 – 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;

8.8 - 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;

8.9 – 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 5 (cinco) dos pedidos da equipe, durante o campeonato, tenha como resultado que NENHUMA AÇÃO (Acusado considerado Inocente) será tomada;

8.10 - A F1AV permitirá a solicitação de análise excedentes, desde que seja pago uma taxa de R\$ 20,00 (vinte reais) por pedido;

8.11 – 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;

8.12 – 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;

8.13 – 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;

8.14 – 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;

8.15 – 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;

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

8.17 – 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;

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

Punição: Perda de todos os pontos da etapa

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

Punição: Perda de todos os pontos da etapa

9.5 - 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://www.youtube.com/watch?v=km-Ctvdxp_8

10. DA PREMIAÇÃO DOS PILOTOS

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 PREMIAÇÃO DO CAMPEONATO DE EQUIPES

11.1 - A equipe campeã, ou seja, que obtiver mais pontos na Final receberá a título de premiação R\$ 4000,00 (quatro mil reais)

11.2 - A equipe vice-campeã receberá a título de premiação R\$ 1200,00 (hum mil e duzentos reais)

11.2.1 - A equipe 3º colocada receberá a título de premiação R\$ 500,00 (quinhentos reais).

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

12. DA ASCENSÃO

12.1 - 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.

12.2 - O piloto que não atender a ascensão de grid definido pelo item 12.1 do regulamento fica impedido de receber as premiações e troféus oferecidos pela liga;

13. DO REBAIXAMENTO

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

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

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

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

13.5 - 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.

14. DAS LIVE STREAMING

14.1 – 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;

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

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

14.4 – 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;

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

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

15. DA SUPERLICENÇA F1AV

15.1 - A Organização da Liga F1AV institui a Superlicença;

15.2 - 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;

15.3 - A temporada da F1AV inicia-se na primeira corrida do Grid Supremo e encerra-se com a conclusão da última corrida da Copa F1AV, ou seja:

- a) Temporada Regular: São todas as corridas da categoria Supremo, Extreme, Máximus, Master e Hard, na temporada regular as equipes somam pontos para se classificarem para a Copa F1AV (playoffs);
- b) Copa F1AV: corridas disputadas entre as equipes classificadas na temporada regular em formato de mata-mata, onde sagra-se campeã da temporada a equipe que vencer a Super Race (final).

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

15.5 - 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;

~~15.5 - Caso um piloto acumule 30 pontos em sua Superlicença o mesmo fica impedido de competir a próxima pista;~~

15.6 - Caso um piloto acumule 30 pontos em sua Superlicença será aplicado uma multa de R\$ 300,00 para que o piloto continue a competir na temporada;

~~15.6 - Caso um piloto totalize 45 pontos em sua Superlicença o mesmo fica impedido de competir a próxima pista;~~

15.7 - Caso um piloto totalize 45 pontos em sua Superlicença será aplicado uma multa de R\$ 200,00 para que o piloto continue a competir na temporada;

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

15.9 - A equipe poderá substituir o piloto que teve sua Super Licença suspensa considerando o artigo 3.9, mesmo durante a temporada regular;

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

16. DAS QUESTÕES CONFLITUOSAS

16.1 - 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 DIRETOR FERNANDO POÇAS irá tomar a decisão final ou voto de Minerva.

17. DAS SUBSTITUIÇÕES ESTRATÉGICAS

17.1 - Após a primeira etapa, cada equipe poderá fazer duas alterações;

17.2 - A equipe poderá substituir QUALQUER piloto de no máximo dois níveis acima do grid que irá substituir, com exceção do Grid Hard que fica de fora desta nova regra (Supremo só pode correr até a maximus e extreme só pode correr até a master).

17.3 - As alterações só serão permitidas nas etapas pares.(2a etapa, 4a etapa e 6a etapa)

17.4 - A última etapa ficará fora da nova regra, não sendo permitida a alteração.

17.5 - O piloto (exemplo) Supremo que for substituir um piloto da sua equipe na Maximus, NÃO poderá participar da etapa da Supremo, quem irá substituí-lo é o piloto da Maximus.

Assim como o piloto Maximus não participará do seu respectivo grid, onde será substituído pelo piloto Supremo.

17.6 - As alterações serão permitidas de Sábado 00h até Sábado 20h, um dia antes da corrida do Grid Supremo.

17.7 - As alterações devem ser feitas pelos chefes de equipe no grupo dos chefes de equipe, onde será validada apenas a PRIMEIRA mensagem enviada pelo chefe de equipe, não sendo passível de modificação futura.

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](#).