

1. INTRODUÇÃO

Bem vindo à Driving Force , este documento tem o objetivo de mostrar as regras da categoria COT de Nascar e a interação entre os membros por meio da Internet. Atualmente o simulador é o Nascar Racing 2003 Season, da Papyrus com a modificação COT, da Wildfire Project.

Qualquer dúvida procure em nosso site, <http://www.simracingbrasil.com.br> ou no, Fórum <http://www.simracingbrasil.com.br/forum> . A Driving Force, ao longo desse documento mostrará as regras e demais informações .

OBS: É esperado dos futuros pilotos uma boa educação, respeito e a honestidade com o próximo.

2. INSCRIÇÕES DE NOVOS MEMBROS

2.1. Inscrição no site e forum

Qualquer pessoa, deverá se inscrever, gratuitamente, na Driving Force (Site, Forum e TeamSpeak) com o objetivo de manter o contato conosco.

2.2. Inscrição no Campeonato

O futuro piloto da Driving Force deverá fazer os seguintes passos para poder correr:

- Primeiramente criar uma conta no fórum de discussão que se encontra no link <http://www.simracingbrasil.com.br/forum>
- Depois reservar o número no qual deseja desde que não tenha alguém usando no tópico específico do fórum.
- Aprovada a reserva do número o piloto deve se inscrever no site <http://www.simracingbrasil.com.br> e preencher o formulário de inscrição de novos pilotos no site.
- Feito isto é preciso que o piloto entre em uma equipe ou crie uma, mas caso seja criado é necessário o mínimo de dois pilotos (você e mais um)
- Com tudo pronto o piloto deve entregar o carro para que possa competir na categoria e aguardar o OK do gerente.

O futuro piloto deverá mostrar que consegue, no mínimo, pilotar um carro de Nascar, não sendo necessariamente rápido, mas o suficientemente para manter o carro regularmente na pista, respeitando as regras que estarão dispostas mais abaixo.

2.3. Categoria

A Driving Force é composta por único mod: COT.

- **COT** - É a única categoria da DF. Aqui somente os melhores se classificarão para correr. As dificuldades estão em um nível bom, com/sem o uso de ajudas de pilotagem, visão livre e ainda adversários do mais alto nível.

2.4. Inscrições de Equipes

As equipes deverão ser inscritas pelos seus representantes e poderão ter no máximo máximo 6 (seis) e no mínimo 2 pilotos numa mesma categoria. O representante também decidirá quais os pilotos que participarão do campeonato. A inscrição será feita em: <http://www.simracingbrasil.com.br> no link "Equipes".

3. REGULAMENTO

3.1. Regras Gerais

3.1.1. Formação de Equipes

As equipes poderão ter no máximo 6 (seis) pilotos e no mínimo 2 (dois) pilotos. Lembrando que **apenas** os 2 melhores colocados de cada prova somam pontos para o campeonato por equipes. Os demais somam pontos para eles mesmos, mas não para a equipe.

É obrigatório que um membro da equipe seja nomeado representante.

O Representante da equipe é diretamente responsável por todos os pilotos e carros da equipe; ele será o canal de comunicação entre a Organização da Liga e todos os pilotos que compõem a equipe.

Cabe a própria equipe eleger esse representante, da forma que achar conveniente.

Os carros da equipe têm permissão para possuírem patrocinadores e layout geral diferentes. Eles não devem ser muito parecidos.

3.1.2. Carros Personalizados

Para competir, cada piloto deverá usar um carro conferido e autorizado pela Organização da Driving Force. Os templates para a pintura dos carros serão fornecidos pela DF. Os carros serão divulgados no fórum <http://www.simracingbrasil.com.br/forum>

Enviem seus carros para o e-mail carset@simracingbrasil.com.br

3.1.2.1. Padrão de nomenclatura

No corpo do e-mail, informe seu nome, sobrenome, número e categoria. Anexe o carro com a nomenclatura conforme exemplo:

DF_COT_46.cot.car, onde:

- df – é a sigla da Driving Force
- cot – é o tipo de template usado
- 46 - é o número do piloto credenciado

3.1.2.2. Numeração

A categoria terá numeração própria de no máximo dois (2) dígitos não sendo permitido números espelhos (01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09 e 00). Os números do zero (0) ao nove (9) ficarão reservados para os pilotos que forem campeões escolherem.

3.1.2.3. Pintura dos carros

Os pilotos têm permissão para usar as pinturas personalizadas, de terceiros ou não, desde que elas estejam dentro dos padrões definidos nas regras de pintura dos carros. O Arquivo com o regulamento pode ser visto no fórum da DF.

A Driving Force terá seu próprio Carset e ele deve ser usado por todos os pilotos. **Não será permitido** mudar o carro / pintura durante o campeonato. O carro / pintura poderá ser mudada somente no início de cada temporada, **o piloto só terá um carro** para o campeonato inteiro, isto diminuirá nos tempos de análise dos carros perante a regra e também aumentará a agilidade das análises.

3.1.3. Pré Classificação

Caso tenha mais de 25 pilotos dentro do canal de TS da DF será feita a pré-classificação, aonde somente os vinte e cinco primeiros melhores tempos poderão correr na etapa.

O piloto terá somente uma tentativa para que registre o tempo preciso. Neste pré-classificatório o diretor da prova irá o qualify registrando o tempo de cada um na planilha para definir os melhores tempos. Este pré será realizado em dois dias da semana.

Aqueles pilotos punidos por qualify poderão fazer o pré-classificatório, mas não poderá fazer o qualify da corrida.

3.1.4. Pontuação

Os pontos ganhos pelos pilotos nas corridas do campeonato serão distribuídos de acordo com o seguinte sistema em todas as categorias (seguiremos o sistema da Nascar Sprint Cup com algumas adaptações):

| Posição | Pontuação | Posição | Pontuação | Posição | Pontuação |
|---------|-----------|---------|-----------|---------|-----------|
| 1 | 185 | 19 | 106 | 37 | 52 |
| 2 | 170 | 20 | 103 | 38 | 49 |
| 3 | 165 | 21 | 100 | 39 | 46 |
| 4 | 160 | 22 | 97 | 40 | 43 |
| 5 | 155 | 23 | 94 | 41 | 40 |
| 6 | 150 | 24 | 91 | 42 | 37 |
| 7 | 146 | 25 | 88 | 43 | 34 |
| 8 | 142 | 26 | 85 | 44 | 31 |
| 9 | 138 | 27 | 82 | 45 | 28 |
| 10 | 134 | 28 | 79 | 46 | 25 |
| 11 | 130 | 29 | 76 | 47 | 22 |
| 12 | 127 | 30 | 73 | 48 | 19 |
| 13 | 124 | 31 | 70 | 49 | 16 |
| 14 | 121 | 32 | 67 | 50 | 13 |
| 15 | 118 | 33 | 64 | 51 | 10 |
| 16 | 115 | 34 | 61 | 52 | 7 |
| 17 | 112 | 35 | 58 | 53 | 4 |
| 18 | 109 | 36 | 55 | 54 | 1 |

Os pontos de bônus serão distribuídos, por evento, da seguinte forma:

- Cinco (5) pontos para todos os pilotos que liderarem pelo menos 1 volta.
- Cinco (5) pontos para o piloto que liderar o maior número de voltas. No caso de empate quem terminar na melhor posição receberá a bonificação.

No caso de um empate na pontuação final do campeonato, o piloto com mais vitórias / Top 5 / Top 10 ou Pole Positions, respectivamente, é o vencedor.

Haverá campeonato de equipes onde será computado a pontuação dos 2 melhores colocados da mesma equipe. Os pontos de bônus também contam.

3.1.5. Provisionais

Os pilotos que fizerem tempos acima do corte máximo de 25 pilotos receberá pontuação de provisional gradativo até o 54º que receberá um ponto apenas.

Aqueles que não fizerem pré-qualy e ou corrida não receberá pontos.

3.1.6. Equipes e Pilotos

Fechado uma vez o contrato o piloto não poderá sair da equipe e também não poderá entrar em outra. O contrato é até o fim do ano corrente.

É obrigatório os pilotos terem equipes.

3.1.7. Configuração das corridas

A DRIVING FORCE estando sempre aprimorando de forma a conseguirmos maior realidade, mais desafio e maior diversão para todos.

Verifique abaixo , mais detalhes sobre elas:

- **Unique Series**

- **Modo: COT**
- **Pré-Classificatório: Domingo 21:00 / 4ª feira 21:00**
- **Data da prova: Domingo**
- **Hora: 11:00**
- **Servidor:**
- **Treino: 20 Minutos**
- **Classificatório: Normal**
- **Aquecimento: 5 Minutos**
- **Corrida: 40%**
- **Configuração do Carro: Fixo (Andreas Wilke)**
- **Bandeira Amarela: Sim (Todas)**
- **Fila Dupla em Relargada: Sim (Todas)**
- **Volta completa do carro de apresentação: Sim**
- **Clima: Fixo (Clear 70° F)**
- **Dano: Realístico**
- **Frequência dos Boxes: 1x**
- **Modo de Simulação: Livre**
- **Lucky Dog: Sim (Todas)**
- **Largadas Falsas: Não**
- **TeamSpeak: Obrigatório**

3.1.8. Gerência das Corridas

Haverá sempre pelo menos um Gerente de prova nomeado pela organização em cada corrida.

São delegadas ao Gerente de prova as tarefas de manter a organização, ordem além de auxiliar os pilotos para que estes não se esqueçam das regras e observações, expulsar um piloto do servidor em casos extremos, dentre outras situações não citadas aqui. O Gerente de prova é a autoridade máxima em uma corrida e os pilotos devem sempre seguir suas orientações.

4. Regras de Corrida

4.1. Informações importantes antes do Pré-Classificatório

De todo piloto que entrar na corrida é esperado bom comportamento pois é no treino que pode ser a oportunidade de algum piloto treinar.

4.2. Procedimento do Pré-Classificatório (Pre-Qualify)

Ao término do treino o piloto terá uma oportunidade somente de fazer o qualify. Ao final do qualify o gerente irá organizar a tabela com os tempos registrados e fará a chamada. É expressamente proibido chat durante o qualify implicando na regra cabível.

4.3. Informações importantes antes da Etapa

De todo piloto que entrar na corrida é esperado o conhecimento da velocidade da volta de apresentação e nos pits, do traçado geral da pista e prática suficiente para se manter na disputa sem provocar acidentes com outros pilotos. Os gerentes não são obrigados a passar quaisquer informações durante a corrida descritas aqui.

4.4. Procedimentos no Treino (Practice)

Os pilotos devem usar a sessão de treino para se habituar com a pista e o tráfego.

Os pilotos devem seguir às regras do jogo como velocidade e linhas (entrada e saída) do pit durante a sessão de treinos. Os pilotos devem ser educados e precavidos em condições de corrida. Acidentes e confusões deliberadas nos pits podem ser punidos.

4.5. Procedimentos no Classificatório (Qualify)

Para que todos possam fazer suas voltas rápidas, concentrados, não será permitido troca de mensagens (Chat) durante o qualify, serão penalizados quem não obedecer esse procedimento. O gerente de provas deverá indicar o momento em que o chat está proibido.

Os pilotos devem seguir para o qualify prontamente, sem demorar muito para fazer suas voltas. Os pilotos só podem voltar a conversar quando o warmup começar.

4.6. Procedimentos no Aquecimento (Happy Hour)

Os pilotos devem observar os mesmos procedimentos da sessão de treinos (practice) no Happy Hour.

Os pilotos devem utilizar esse tempo para praticar pit stops e saber a exata posição dentro do pitroad.

Os pilotos devem prestar **muita atenção** aos avisos dados pelo Gerente de prova durante o Warmup.

4.7. Procedimentos durante a volta de apresentação (Pace Lap)

Cada piloto tem a responsabilidade de saber e de manter a velocidade na volta de apresentação. O Pace Car determina essa velocidade, e não o pole position ou qualquer outro, logo o piloto deve ficar perto do carro a frente, a uma distância segura de, aproximadamente, 0,3s a 0,5s.

Os pilotos perto da hora da largada devem manter uma distância de 0,3s a 0,5s entre os carros (chegar com a opção F2 + espaço). Um carro não deve avançar e ocupar a posição de outro que desapareceu devido a um "warp".

Não é permitido reduzir e distanciar-se dos carros à frente antes da largada com a intenção de chegar com maior velocidade na linha de chegada (Jump Start). Lembrar da distância permitida para a largada.

O carro que realizar qualquer outro tipo de erro será penalizado pelo próprio jogo e você deverá cumprir, assim sendo o Gerente não tem como saber que tipo de punição você recebeu, logo não adiantando perguntar.

4.8. Bandeiras Amarelas (Yellow Flags)

Os pilotos devem praticar meios de saída para quando encontrarem carros parados ou lentos na pista. Não há problema em ultrapassar o Pace Car na primeira (1ª) volta em bandeira amarela. O mais seguro é reduzir a velocidade bem devagar, sem reduções bruscas, e buscar não ficar na linha do carro à frente em hipótese alguma.

O líder da corrida deve seguir o Pace car de perto. Ele não deve ultrapassá-lo antes da bandeira verde; se o fizer é penalizado pelo jogo levando uma black flag.

O piloto que receber uma mensagem do seu "spotter" (o cara que fala com você durante a corrida) para permanecer atrás de um certo carro deve se mover para a esquerda (pista de rodagem) e andar devagar até que tal piloto esteja à sua frente, ou até que o Spotter pare de repetir a mensagem.

Os pilotos devem manter uma diferença de 0.3 a 0,5s para o carro da frente (use a tecla F2, alternando as duas opções disponíveis com a barra de espaço, para checar isso).

Os pilotos não devem ficar atrás (como em uma fila) do carro à frente. Ficando um pouco ao lado evita-se com facilidade acidentes causados por freadas bruscas.

É importante ter muito cuidado para não haver contato entre os carros durante bandeira amarela, pois está passível de ser punido por regra.

4.9. Procedimentos na Race

Aos pilotos lentos (especialmente os com carros danificados) é pedido que saiam do traçado ideal da pista para permitir que os carros significativamente mais rápidos possam ultrapassá-los. Entretanto, o piloto mais rápido tem a obrigação de fazer uma ultrapassagem limpa. Os pilotos devem respeitar o ponto de freada dos outros. O que está atrás deve antecipar a freada quando colado em outro piloto para evitar colisões.

Os pilotos devem deixar um espaço razoável entre os carros quando correndo lado a lado. Manter a linha durante uma curva é muito importante: o carro que está por dentro deve continuar por dentro até o final, o mesmo acontecendo com o carro que está por fora. No caso de dúvida, não mude de posição, continue seguindo a mesma linha.

O piloto que rodar e ficar ao contrário na pista deve deixar todo o pelotão passar e verificar se é seguro retornar à direção correta usando as opções “look right e look left” (se estiver usando o modo cockpit view use as teclas Z e X do teclado) e o F2 + espaço. Isso pode evitar muitos acidentes graves.

Os pilotos são encorajados a usar o caminhão de reboque (tow truck) quando um acidente resulta em dano nas rodas (wheel damage) ou qualquer outro tipo de dano grave ao carro.

4.10. Macros

Não é permitido qualquer tipo de chat durante a corrida, com exceção das macros pré-definidas abaixo pela DF. Apenas o gerente de provas e o(s) piloto(s) autorizado(s) por ele (quando necessário) podem usar o chat. Segue abaixo as macros permitidas

| Tecla | Texto |
|-------|-------------------------------------|
| 1 | Entrando nos boxes, passe por fora |
| 2 | Saindo dos boxes, passe por fora |
| 3 | Passe por Dentro |
| 4 | Passe por Fora |
| 5 | Obrigado |
| 6 | LD |
| 7 | EOLL |
| 8 | Estou com problemas, lento na pista |
| 9 | / #79 |
| 0 | / # |

4.11. Problemas de Conexão (Warping)

“Warps” severos podem causar um caos numa corrida. Infelizmente não há muito a ser feito com isso. Corredores online aceitam isso como parte do jogo. Entretanto, quando carros ao seu redor começam a “warpar” você

tem que manter a calma. Não faça movimentos bruscos e não pise nos freios. Não tente uma ultrapassagem perigosa. Mantenha sua linha e velocidade até que você tenha boas condições de ultrapassar o carro que esta “warpando”, ou até que a conexão dele se estabilize. Procure manter uma distância segura de carros que estejam com warp para evitar acidentes.

Pilotos com “warps” fora do normal são encorajados pelo Gerente da prova a encostar o carro nos pits e esperar que a conexão melhore. Caso não melhore, a melhor opção é retirar-se da corrida e deixar que os outros participantes divirtam-se sem os problemas de “warping”. O gerente de prova pode solicitar que o piloto retire-se da corrida se julgar necessário.

Para saber se a conexão está boa, apertem CTRL + C e chequem se as barras de Latency (latência ou ping), Quality (qualidade da conexão) e Synchrony (sincronia com o servidor) estão estáveis. O de latency e quality não devem estar vermelhos, e o de quality, de preferência, verde. O de synchrony deve ter uma pequena linha no meio do visor e estar sempre verde. Caso ela mexa muito warps irão ocorrer, fique atento.

4.12. Retardatários (Lapped Traffic)

Os pilotos devem entender que negociar ultrapassagens com carros retardatários e/ou danificados é parte da corrida. O piloto retardatário tem o mesmo direito de estar na pista e correr como todos os outros e inclusive o de tentar recuperar a volta perdida se ele tiver condições. Um retardatário não é um piloto necessariamente mais lento; ele pode estar em estratégia de corrida diferente por exemplo.

Os pilotos com carros danificados devem manter a linha de fora (parte alta) da pista quando um carro mais rápido estiver se aproximando. Dificultar uma ultrapassagem nestas condições pode ser perigoso e acarretar acidentes.

A ultrapassagem requer que os dois pilotos mantenham sua linha na pista, tanto o que vai ultrapassar como o que está sendo ultrapassado. Não é raro que se fique atrás de um retardatário por diversas voltas até conseguir encontrar o melhor momento para ultrapassar.

4.13. Procedimentos nas paradas dos boxes (Pit Stops)

É necessário sair da linha preferencial de corrida antes de reduzir, especialmente quando outro carro está colado atrás.

Os pilotos devem sair da linha de corrida e entrar por onde o jogo permitir, reduzindo, e permanecendo na pista de rodagem nas curvas, e, então, entrar na pista dos boxes. Deve-se usar a pista da direita na entrada dos pits. Na saída o piloto deve usar a pista da esquerda e, quando for seguro, e se dirigir para a pista da direita (no pitlane, a pista dentro dos boxes). Muito cuidado para evitar contatos com carros saindo e entrando dos seus respectivos pits. Os pilotos devem estar atentos durante toda a sua permanência nos boxes. É importante observar os carros que estão prestes a

sair dos pits e tomar cuidado para não provocar acidentes. Os pilotos não devem andar pelos pits de outros carros. Os pilotos devem olhar seus espelhos retrovisores antes de saírem de seus pits para evitar colisões com outros carros na pista dos boxes. Quando estiver certo de nenhum carro na pista da direita, o piloto deve se mover gentilmente para ela e ficar até o final da pista.

Os pilotos devem permanecer na pista de saída dos boxes (pista de rodagem), abaixo da linha de corrida, e ficar nela até onde o jogo permitir. Mesmo ao ouvirem o seu "Spotter" dizer: "You Can merge now" (ou seja....pode voltar ao trafego agora), o procedimento adotado pela Nascar Brasil é voltar a pista **sempre aonde o jogo permitir**. São permitidas ultrapassagens na pista dos boxes. Mas é preciso tomar cuidado para não provocar acidentes estúpidos. Os pilotos devem se misturar ao tráfego cuidadosamente. Aqueles que estiverem acelerando para chegar à velocidade de corrida devem deixar os carros mais rápidos passarem por fora e não devem mover-se para a linha de corrida até que seja seguro fazer isso. Não se esqueçam de andar abaixo da velocidade máxima permitida nos boxes. Fiquem atentos às instruções do seu "spotter".

4.14. Interrupção da corrida

O resultado de uma corrida é considerado oficial depois de completado, pelo menos, 70% da distância da corrida, arredondando sempre para mais caso o número resultante do percentual seja fracionário (somente quando houver como salvar os resultados (export) da corrida que essa regra será aplicada).

No caso de o servidor desconectar todos os pilotos e não houver possibilidade de continuar a corrida, a mesma será cancelada.

4.15. Procedimentos após a corrida

Todos os pilotos devem voltar para seus pits após receberem a bandeira quadriculada. O gerente de provas irá liberar o chat somente após o último piloto terminar a corrida; enquanto isso os demais pilotos devem permanecer em silêncio.

É recomendado que todos os pilotos salvem o export da corrida. Todos que pretendem fazer um protesto, ou acham que estarão envolvidos em um, devem salvar o replay da corrida, para o procedimento de envio. Os diretores da Driving Force poderão revisar os replays das corridas para encontrar possíveis violações de regras e procedimentos.

5. REGULAMENTO

5.1. Infrações para as Unique Series

As infrações são divididas em tipos de penalizações (Normal, Técnica, DQ ou Especial). Cada penalização normal e técnica terá um desconto de 5 ou 10 pontos na classificação. Ao atingir 20 ou 60 pontos, o piloto ficará suspenso do qualy da próxima corrida. Ao atingir 40 ou 80 pontos, fica suspenso da próxima prova. Ao atingir 85 pontos fica suspenso da temporada inteira (1 ano) e volta para a lista de da próxima temporada, e aguarda nova. Se na primeira prova o piloto já atinge 40 pontos, tem que pagar as duas punições (suspensão de qualy e suspensão de corrida), porém paga a mais grave primeiro, ou seja, não corre a próxima prova e na outra fica fora do qualy.

5.2. Relação de Regras

- **Regra 1** - Causar acidente na 1ª volta até o final da 2ª volta (-10 Pontos e suspensão de qualify da próxima etapa)
- **Regra 2** - Causar YF sem acidente (5 Pontos)
- **Regra 3** - Jump Start: Advertência
- **Regra 4** - Não diminuir ou breicar com acidente à frente e se envolver no mesmo: Penalização. (o famoso "dias de trovão")
- **Regra 5** - Causar acidente: Penalização
- **Regra 6** - Acidente intencional ou deliberado: Perda dos pontos da corrida + suspensão de 2 provas + sujeito a exclusão da liga.
- **Regra 7** - Entrar ou sair do pit sem ser pelo que o jogo permite: Advertência. (aqui inclui entrar ou sair na curva ou espalhar e voltar para a pista com duas rodas.)
- **Regra 8** - Ultrapassar pela pista de rodagem: Advertência (1 para cada carro ultrapassado desta maneira)
- **Regra 9** - Chat durante Pré-Qualify, Qualify ou Race: 1 Advertência para cada mensagem, inclui aqui chat privado.
- **Regra 0** - Chat agressivo ou ofensivo em qualquer momento no server (mesmo após a prova): Penalização + Suspensão de uma prova.

* Os casos omissos neste regulamento serão analisados pela diretoria e a decisão será inapelável.

* Todos os pilotos que confirmarem suas participações na Liga estarão automaticamente concordando e dando ciência a estas regras.

O Objetivo destas regras é proporcionar competições do mais alto nível, com os pilotos se respeitando dentro e fora das pistas para que todos tenhamos um excelente espetáculo.

5.3. Protestos

5.3.1. – Decisão das punições

A Driving Force analisará pelo gerente e diretor da liga, sem recurso do piloto obtendo assim um julgamento rápido.

Protestos serão enviados para: protestos@simracingbrasil.com.br

prot_nºprotestante_X_nºprotestado_lapXX

