



Publicado a 08.09.2021

Atualizado a 08.11.2021

## Art. 1 - ORGANIZAÇÃO

**1.1 - Regulamentação Aplicável** - A Federação Portuguesa de Automobilismo e Karting (FPAK) em conjunto com o Automóvel Club de Portugal e a Sports & You, organizam o Campeonato de Portugal de Endurance Esports (CPEE).

**1.2** - O Presente regulamento aplicar-se-á a corridas virtuais de simulação automóvel a disputar no software Iracing, sendo promovidas pela FPAK, ACP DIGITAL MOTORSPORT e SPORTS & YOU.

**1.3** - Os casos não previstos neste regulamento, assim como todas as eventuais dúvidas originadas pela sua interpretação, serão analisados e decididos pela FPAK.

### Campeonatos em disputa no CPEE

Campeonato de Portugal de Endurance ESPORTS:

GT3

## Art. 2 - PROVAS

**2.1** - O CPEE será disputado por equipas, sendo admitidas à partida 25 equipas por divisão e contará com cinco provas de Endurance com recurso aos automóveis da categoria GT3 do Iracing. Os pontos serão atribuídos após o final de cada corrida.

**2.2** - Cada prova do CPEE terá diferentes durações, desde quatro até oito horas, dependente da prova.

**2.3** - No final do campeonato, se houver mais do que uma divisão, serão organizadas descidas e subidas de divisão. As cinco últimas equipas classificadas em cada divisão serão despromovidas à divisão abaixo, de onde ascenderão as cinco primeiras.

**2.4** - No final do campeonato apurar-se-ão as equipas vencedoras tal como a restante classificação final.

**2.5** - Calendário:

Prova	Circuito	Duração	Data
1	Road Atlanta - Full Course	4H	25 de Setembro
2	Suzuka Internacional Racing Circuit - Grand Prix	4H	30 de Outubro
3	Circuit de Spa-Francorchamps - Endurance	6H	27 de Novembro
4	Autodromo Nazionale Monza - Grand Prix	4H	4 de Dezembro
5	Road America - Full Course	8H	18 de Dezembro

**2.6** - Informações de Provas:

4H Road Atlanta - Full Course			
SESSÕES	HORA NO SIMULADOR (SIM TIME)	Incidentes em corrida	HORA DA SESSÃO
Treinos Livres (120 minutos)	2021-09-25 às 11:00 AM (static sky)	Livre	24.09.21 às 21:00 PT
Treinos Livres 2	2021-09-25 às 11:00 AM (dynamic sky)	Livre	25.09.21 às 14:00 PT
Treinos Cronometrados (Qualificação)	2021-09-25 às 12:00 PM (dynamic sky)	Melhor volta sem incidentes	25.09.21 às 15:00 PT
Corrida	2021-09-25 às 12:12 PM (dynamic sky)	<b>x40</b> (Desqualificação)	25.09.21 às 15:12 PT

<b>4H Suzuka - Grand Prix</b>			
<b>SESSÕES</b>	<b>HORA NO SIMULADOR (SIM TIME)</b>	<b>Incidentes em corrida</b>	<b>HORA DA SESSÃO</b>
Treinos Livres (120 minutos)	2021-10-30 às 11:00 AM (static sky)	Livre	29.10.21 às 21:00 PT
Treinos Livres 2	2021-10-30 às 11:00 AM (dynamic sky)	Livre	30.10.21 às 14:00 PT
Treinos Cronometrados (Qualificação)	2021-10-30 às 12:00 PM (dynamic sky)	Melhor volta sem incidentes	30.10.21 às 15:00 PT
Corrida	2021-10-30 às 12:12 PM (dynamic sky)	<b>x40</b> (Desqualificação)	30.10.21 às 15:12 PT
<b>6H Spa-Francorchamps - Endurance</b>			
<b>SESSÕES</b>	<b>HORA NO SIMULADOR (SIM TIME)</b>	<b>Incidentes em corrida</b>	<b>HORA DA SESSÃO</b>
Treinos Livres (120 minutos)	2021-11-27 às 10:00 AM (static sky)	Livre	26.11.21 às 21:00 PT
Treinos Livres 2	2021-11-27 às 10:00 AM (dynamic sky)	Livre	27.11.21 às 14:00 PT
Treinos Cronometrados (Qualificação)	2021-11-27 às 11:00 AM (dynamic sky)	Melhor volta sem incidentes	27.11.21 às 15:00 PT
Corrida	2021-11-27 às 11:12 AM (dynamic sky)	<b>x60</b> (Desqualificação)	27.11.21 às 15:12 PT
<b>4H Autodromo Nazionale Monza - Grand Prix</b>			
<b>SESSÕES</b>	<b>HORA NO SIMULADOR (SIM TIME)</b>	<b>Incidentes em corrida</b>	<b>HORA DA SESSÃO</b>
Treinos Livres (120 minutos)	2021-12-04 às 09:00 AM (static sky)	Livre	03.12.21 às 21:00 PT
Treinos Livres 2	2021-12-04 às 09:00 AM (dynamic sky)	Livre	04.12.21 às 14:00 PT
Treinos Cronometrados (Qualificação)	2021-12-04 às 10:00 AM (dynamic sky)	Melhor volta sem incidentes	04.12.21 às 15:00 PT
Corrida	2021-12-04 às 10:12 AM (dynamic sky)	<b>x40</b> (Desqualificação)	04.12.21 às 15:12 PT
<b>8H Road America - Full Course</b>			
<b>SESSÕES</b>	<b>HORA NO SIMULADOR (SIM TIME)</b>	<b>Incidentes em corrida</b>	<b>HORA DA SESSÃO</b>
Treinos Livres (120 minutos)	2021-12-18 às 09:00 AM (static sky)	Livre	17.12.21 às 21:00 PT
Treinos Livres 2	2021-12-18 às 09:00 AM (dynamic sky)	Livre	18.12.21 às 14:00 PT
Treinos Cronometrados (Qualificação)	2021-12-18 às 10:00 AM (dynamic sky)	Melhor volta sem incidentes	18.12.21 às 15:00 PT
Corrida	2021-12-18 às 10:12 AM (dynamic sky)	<b>x80</b> (Desqualificação)	18.12.21 às 15:12 PT

### **Art. 3 - INSCRIÇÃO NO CAMPEONATO**

**3.1** - A inscrição para o presente campeonato é da responsabilidade do Chefe de Equipa/ Manager e deverá ser feita pelo mesmo no Portal FPAK ([www.portal.fpak.pt](http://www.portal.fpak.pt)), tendo ainda de enviar a seguinte informação para:

[inscricoes\\_esports@fpak.pt](mailto:inscricoes_esports@fpak.pt)

- Nome de equipa
- Licença E de Equipa FPAK;
- Iracing Team\_ID;
- Nome dos pilotos e Iracing\_ID;
- Licença E dos pilotos da equipa;

**3.2** - Valor das inscrições:

<b>Inscrição Campeonato de Portugal de Endurance ESPORTS 2021</b>	<b>0 €</b>
---	------------

**3.3** - Período das inscrições: começa a 8 de setembro.

**3.4** - A idade mínima para participação é de 13 anos. Em caso de menores a inscrição terá de ser acompanhada de declaração (disponível no Portal FPAK) assinada pelos progenitores (ou tutor legal se for o caso) autorizando a participação do condutor nas provas do CPEE.

**3.5** - Quaisquer pontuações para o CPEE, só serão atribuíveis a partir do momento em que os respetivos condutores hajam oficializado a sua inscrição no campeonato.

**3.6** - Após efetuada a inscrição no campeonato, uma equipa pode adicionar novos pilotos (respeitando o limite máximo previsto no artigo 8.1), mas nunca poderá alterar os pilotos previamente inscritos.

## **Art. 4 - LICENÇAS**

**4.1** - Todos os condutores e todas as equipas têm de ser detentores/as de **Licença desportiva E** (gratuita) de acordo com o regulamento de emissão de licenças, podendo ser obtida através do registo no Portal da FPAK: [www.portal.fpak.pt](http://www.portal.fpak.pt) (apenas para pilotos/equipas que têm residência fiscal em Portugal ou com nacionalidade Portuguesa).

## **Art. 5 - VIATURAS ADMITIDAS**

**5.1** - Viaturas:

<b>Categoria</b>	<b>Viatura</b>	<b>Setup</b>	<b>Combustível</b>
GT3	MCLAREN MP4 -12C GT3	Aberto	Livre
GT3	MERCEDES AMG GT3	Aberto	Livre
GT3	FORD GT GT3	Aberto	Livre
GT3	AUDI R8 LMS	Aberto	Livre
GT3	FERRARI 488 GT3 EVO 2020	Aberto	Livre
GT3	BMW M4 GT3	Aberto	Livre
GT3	PORSCHE 911 GT3 R	Aberto	Livre
GT3	LAMBORGHINI HURACÁN GT3 EVO	Aberto	Livre

**5.2** - A Organização é alheia a qualquer BOP (Balance of Performance) que venha a ser promovido pelo Iracing no decurso do campeonato, pelo que, não será desenvolvido qualquer tipo de BOP para os carros envolvidos durante o campeonato.

## **Art. 6 - PARTICIPAÇÃO**

**6.1** - Os candidatos a participar no CPEE estão obrigados a realizar uma sessão de qualificação no simulador Iracing em regime de TIME ATTACK.

**6.2** - Para definir um tempo de pré-qualificação válido, as equipas têm que definir um tempo de volta válido (sem incidentes/Offtrack).

**6.3** - A média dos tempos de volta mais rápidos de dois pilotos de cada equipa, será usado para determinar o tempo de volta geral de equipa.

**6.4** - A viatura escolhida para a competição de TIME ATTACK será a mesma a utilizar até ao final do campeonato.

**6.5** - Não será permitida a troca de viatura durante a competição de TIME ATTACK por parte das equipas/ pilotos.

**6.6** - Após a conclusão do TIME ATTACK, as equipas qualificadas para o campeonato, serão divididas por divisões, isto é, as primeiras 25 pertencerão à 1ª Divisão, as 25 seguintes à 2ª Divisão e assim sucessivamente. Será enviado um convite de Liga no simulador Iracing, que as equipas terão de aceitar para terem acesso ao campeonato.

**6.7** - Qualquer equipa que efetue a inscrição após o término do TIME ATTACK será adicionada à última divisão em curso.

## **ART. 7 - NÚMERO DE PARTICIPANTES**

**7.1** - É necessário que um número mínimo de 20 equipas inscritas.

**7.2** - Caso, não esteja reunido o número mínimo previsto, a Comissão Organizadora reserva-se o direito de não realizar o CPEE.

**7.3** - Caso a Comissão Organizadora decida pela não realização do campeonato terá de informar o mais rapidamente possível os concorrentes já inscritos.

**7.4** - O número de equipas participantes será de 25 por divisão. A organização irá reter 2/3 vagas para possíveis convites a pilotos convidados.

**7.5** - Através do qualificador irão selecionar-se as 25 equipas da divisão 1 e divisão 2 para o campeonato. Caso seja necessário serão criadas mais divisões.

## **ART. 8 - EQUIPAS**

---

**8.1** - O CPEE é um campeonato de equipas em que cada uma terá de ter um mínimo de dois e um máximo de quatro inscritos.

**8.2** - Cada Equipa terá de definir o Chefe de Equipa/ Manager, que será o responsável pela inscrição e gestão da mesma.

**8.3** - As equipas não podem mudar o iRacing Team\_ID, podendo, no entanto, mudar o nome da equipa.

**8.4** - É totalmente interdito um piloto integrar duas equipas numa mesma prova/campeonato ou trocar de equipa no decorrer do campeonato.

## **ART. 9 PAINT/SKINS/NÚMEROS DE COMPETIÇÃO/NOMES CONDUTORES**

---

**9.1** - As equipas apuradas devem seguir o modelo de template de cada carro enviado pela organização após o apuramento, para adaptarem a sua pintura/paint e enviar à organização ([inscricoes\\_esports@fpak.pt](mailto:inscricoes_esports@fpak.pt)) para posterior aprovação (de 21 a 24 de setembro).

**9.1.1** - O e-mail a enviar à organização deverá ter no seu título a seguinte informação: Nome de equipa - Divisão - Viatura.

**Exemplo: "equipaxxx" - Divisão X - BMW**

**9.2** - A equipa terá que colocar o número de viatura/carro escolhido no Portal FPAK (numeração entre 2-999), bem como colocar o nome dos seus pilotos na área definida no template, por parte da organização. A atribuição do número é feita por ordem de inscrição.

**9.3** - As equipas que não enviarem a sua "skin" à organização vêem-se obrigadas a correr com a skin atribuída pela própria para o campeonato em curso.

**Exemplo 1 - "equipaxxx" car\_team\_ID.tga**

**Exemplo 2 - "equipaxxx" car\_spec\_team\_ID.tga**

**ATENÇÃO:** Deverá ser colocado o team\_ID e não o iracing\_ID do piloto que enviou/criou a skin.

**9.4** - O número 1 está reservado para a equipa campeã da época anterior.

**9.5** - Se, em algum momento, a organização pretender colocar algum tipo de publicidade nos carros, terá de informar as equipas imediatamente.

**9.6** - São estritamente proibidas pinturas/paints/skins que promovam direta ou indiretamente o ódio, racismo, política, tabaco, álcool, drogas, ou outros que a organização ache impróprios.

**9.7** - Ao inscreverem-se no CPEE as equipas obrigam-se a manter afixada, nas carroçarias das suas viaturas, a publicidade constante no template, nos locais e moldes indicados. Esta publicidade tem de manter-se colocada durante todo o evento do CPEE.

**9.8** - As equipas obrigam-se a não afixar no seu vestuário pessoal ou da sua equipa e no seu veículo, qualquer inscrição publicitária de marcas, produtos ou empresas concorrentes, não autorizados previamente pela Comissão Organizadora. Caso exista alguma incompatibilidade entre os patrocinadores do concorrente e a publicidade obrigatória, deve o concorrente solicitar uma exceção para análise à Comissão Organizadora.

**9.9** - A Comissão Organizadora só autoriza a publicidade referente a resultados Desportivos, baseada em elementos indicados nos respetivos resultados oficiais. Consequentemente, não poderá ser feita nenhuma publicidade antes da publicação desses resultados.

**9.10** - À Comissão Organizadora reserva-se o direito de utilizar livremente, em todos os países e sob todas as formas, a informação relativa à participação dos concorrentes e condutores, assim como os resultados por eles obtidos.

## **ART. 10 - QUALIFICAÇÃO NO SIMULADOR (PRÉ-QUALIFICAÇÃO)**

**10.1** - O formato de qualificação para o CPEE será em regime de TIME ATTACK no Iracing.

**10.2** - A partir do dia 17 de setembro pelas 00:00h GMT (01:00h de Lisboa) até 21 de setembro 23:59h GMT (00:59h de Lisboa), irá estar disponível um servidor no simulador Iracing (BETA UI) para que os diversos pilotos marquem os seus tempos:

**10.3 - Configuração no servidor do simulador:**

Circuito	Oulton Park Circuit - International
Temperatura	78°F Temperature, 55% Humidity, 2 mph vento com direção N
Sessão no simulador (Sim Time)	01:44 PM a dia 15-05-2021
Clima	Clear
Modo de qualificação	Permissivo
Sun	0X
Estado da pista	será default (por defeito 61%), tal como os Time Attacks do Iracing
Volta válida	Tempo marcado sem offtrack
Combustível	Livre
Setup	Aberto

**10.4** - O tempo de qualificação estará sujeito a verificação pelos CCD e pelos técnicos do Iracing. Serão efetuadas as verificações necessárias para garantir que os pilotos classificados não tenham falsificado a identidade de outro piloto.

**10.5** - Logo que o Iracing confirme os tempos de qualificação, será publicada a lista oficial de pilotos classificados. Assim sendo, os resultados após o fim do TIME ATTACK só serão oficiais quando o CCD (Colégio de Comissários Desportivos) os confirmar.

**10.6** - Caso um piloto utilize a conta de outro piloto o CCD tomará todas as medidas necessárias e o piloto será desqualificado.

**10.7** - A FPAK e a Comissão Organizadora não são responsáveis por problemas que possam surgir na configuração do TIME ATTACK (Iracing). No caso de eventual problema será enviada comunicação para o Iracing para que o eventual problema possa ser corrigido o mais breve possível.

## **ART. 11 - CONFIGURAÇÃO DAS PROVAS (SERVERS/HOST)**

**11.1** - Toda a gestão do campeonato será feita através do sistema de Ligas do simulador Iracing.

**11.2** - Todas as informações específicas serão fornecidas às equipas e seus pilotos que se qualificarem para que possam preparar/treinar as corridas do campeonato: [www.esports-portugal.com/](http://www.esports-portugal.com/)

**11.3** - A organização poderá cancelar uma corrida/host e criar outra nova caso note anomalias detetadas na mesma.

**11.4** - CONFIGURAÇÃO DAS 5 PROVAS ONLINE:

Server	DE-FRA
Treinos livres	120 Minutos - Dia anterior a cada prova 21H00
Abertura do server	14H00 PT (DIA DE CORRIDA)
Treinos livres 2	60 Minutos
Treinos cronometrados	10 Minutos OU 2 Voltas (Lone Qualifier/Strict) não é permitido reset após saída da box
CORRIDA	**Consultar Artigo 2.5
Fast repairs	1
Limite de incidentes	**Consultar Artigo 2.5
Automatically clean marbles	Não
Track state	Host inicia a 10% (ACUMULÁVEL)
Sun	x1
Partida	ROLLING START

## **ART. 12 TRANSMISSÕES/ STREAMS / DIRECTOS**

**12.1** - Todas as corridas da 1ª divisão serão transmitidas pela organização.

**12.2** - Os "comentadores" da transmissão não fornecerão nenhuma informação oficial do campeonato/prova ou como os pilotos se devem comportar em pista.

**12.3** - Poderá ser pedido aos diversos pilotos para se conectarem via Zoom ou outra plataforma para a transmissão do direto.

**12.4** - O único meio oficial é o da FPAK, ACP DIGITAL MOTORSPORT e SPORTS & YOU, seja via e-mail ou página web. Os "comentadores" estão, portanto, isentos de qualquer responsabilidade pelos atos dos pilotos/equipas.

**12.5** - É ESTRITAMENTE PROIBIDA a transmissão da corrida, por parte dos pilotos da 1ª divisão, de qualquer câmara ou parte da corrida. O não cumprimento desta regra pode levar à desqualificação do campeonato.

**12.6** - É PERMITIDO REALIZAR um DIRETO nos minutos anteriores da prova para autopromoção das equipas ou pilotos.

**12.7** - Os Diretos/transmissões deste campeonato estão reservados exclusivamente à Comissão organizadora ou a empresa que seja sua colaboradora.

## **ART. 13 - VERIFICAÇÕES ADMINISTRATIVAS**

**13.1** - Em cada evento, haverá lugar a uma verificação administrativa sobre a informação das equipas e pilotos (ex. número de carro correto, pilotos inscritos na equipa, etc).

**13.2** - Em cada corrida o chefe de equipa e os pilotos têm de estar presentes no "Discord" (criado pela Comissão Organizadora), para receberem o briefing antes de cada corrida (15 min antes do início da qualificação -Treinos cronometrados). Link: <https://discord.gg/Yr8ncCK4EF>

## **ART. 14 - TREINOS**

**14.1 - Treinos Livres:** existirão duas sessões de treinos livres, uma com a duração de 120 minutos no dia anterior a cada corrida (treinos livres), que em regime "por equipas", limitando os pilotos ao treino individual (das 21H às 23H - hora de Lisboa), e outra antes do início de cada prova com a duração de 60 minutos (treinos livres 2).

**14.2 - Treinos Cronometrados (Qualificação)** - No dia da corrida, após a conclusão dos 60 minutos de treinos livres 2, as equipas dispõem de 2 voltas cronometradas em 10 minutos (sem offtrack) para se qualificarem.

#### **ART. 15 - GRELHA DE PARTIDA**

---

**15.1** - A grelha de partida para a corrida será constituída a partir dos melhores tempos realizados nos Treinos Cronometrados (10 minutos ou 2 voltas) antes de cada corrida. De referir que não serão permitidos resets após saída do pit lane - o Modo de treinos cronometrados é STRICT.

#### **ART. 16 - PROCEDIMENTO DE PARTIDA**

---

**16.1** - O procedimento de partida será em modo rolling start (partida lançada). Não são permitidas ultrapassagens enquanto o semáforo não passar a verde.

**16.2** - Após a saída do Safety-car para o Pit-lane todos os pilotos devem manter uma velocidade aproximada de 60km/h até à altura em que o semáforo passe a verde, iniciando assim a corrida (não quando o piloto com a pole-position arrancar).

#### **ART. 17 - INTERRUPTÕES DE CORRIDA**

---

**17.1** - Se o serviço do simulador Iracing falhar no decorrer de uma corrida, ou se houver algum tipo de atualização no mesmo que seja impossível aos pilotos conectarem-se, a corrida será interrompida ou adiada.

**17.2** - Se a corrida ultrapassar 50% do seu número total de horas/voltas será reagendada nova corrida com as voltas/horas em falta.

**17.3** - Se a corrida for interrompida com menos de 50% de corrida realizados será reagendada nova corrida completa em comunicado aos diversos pilotos.

**17.4** - Se a corrida for interrompida com mais de 75% de corrida realizados será considerada a classificação de acordo com a volta anterior.

#### **ART. 18 - PENALIZAÇÕES**

---

**18.1** - Parte-se do princípio de confiança depositada em que todos os pilotos que participam no CPEE têm em atenção o respeito e jogo justo/FAIR PLAY.

##### **18.2 - Penalizações e reclamações:**

**18.2.1** - Reclamações/protestos referentes a incidentes ocorridos durante a prova terão de ser enviados, através do formulário fornecido para o campeonato, nas 10 voltas seguintes ao incidente. Passadas essas 10 voltas, o CCD não aceitará as reclamações/protestos.

**18.2.1.1** - Formulários de reclamações/protestos mal preenchidos não serão aceites pelo CCD.

**18.2.1.2** - Acidentes ocorridos nos últimos 5 minutos de prova poderão ser reclamados/protestados durante os 60 minutos seguintes ao final dessa mesma prova mediante preenchimento do referido formulário. A decisão do CCD será comunicada na semana seguinte à corrida em causa.

**18.2.2** - O CCD analisará os factos e, no caso de decidir SIM, aplicará a penalização que julgar necessária.

**18.2.3** - A FPAK e a Comissão Organizadora são alheias às penalizações aplicadas pelo simulador (iRacing). Se a equipa for desclassificada pelo simulador ou pelo CCD não irá obter pontuação no final da prova.

**18.3** - O chat de voz e escrito será desativado durante toda a duração dos treinos livres, qualificações e provas. As mensagens privadas entre equipas/pilotos dentro do host/server podem ser reivindicadas e penalizadas pela Comissão Organizadora.

**18.4** - "Dobragens": Em caso de dobragem, o piloto que vai realizar a dobragem deve encontrar a melhor altura/local para o fazer. O carro a ser dobrado, a quem é apresentada a bandeira azul, tem de facilitar a manobra mesmo que esteja a lutar por uma posição, tendo no máximo 2 sectores para o

fazer. Caso haja reclamações em dobragens, será a direção de corrida a avaliar a manobra e a penalização a ser aplicada.

**18.5** - Quando o simulador apresentar bandeira amarela, os pilotos têm a obrigação de desacelerar, mesmo que o piloto esteja a lutar por uma posição, fazendo assim uma manobra segura e evitando o acidente. É proibido ultrapassar.

**18.6** - Em relação a contatos do tipo "Bump and Run" onde os pilotos perdem a posição sem sofrer danos no seu carro, o piloto que cometeu a infração deve ceder a posição em menos de uma volta. O não cumprimento desta recomendação poderá levar a uma penalização.

**18.7** - Todos os acidentes que causem danos a terceiros serão penalizados.

**18.8** - Todas as ações imprudentes em pista serão penalizadas, isto é, acidentes ou mudanças repentinas de linha, mesmo que não exista contato entre veículos.

**18.9** - Qualquer ação imprudente que o CCD note, como por exemplo, inversão de marcha, acidentes deliberados, continuar em pista com muitos danos colocando em perigo os outros pilotos, etc., poderá resultar na desqualificação imediata em corrida e numa possível penalização subsequente ou até mesmo desqualificação do campeonato.

**18.10** - A dimensão das penalizações será estabelecida pelo CCD com base em:

- **Grau de intencionalidade**
- **Consequências**
- **Benefícios obtidos pelo infrator**
- **Recorrência**

**18.11** - Qualquer situação não contemplada neste regulamento será revista pela Comissão Organizadora e penalizada conforme decidido.

**18.12** - Existe a possibilidade de recorrer dos protestos através do "formulário de apelo" fornecido pela Comissão Organizadora, num prazo máximo de 24 horas após comunicação por parte da Comissão Organizadora.

**18.13** - Um dos representantes de cada equipa deverá estar no canal DISCORD do Comissão Organizadora, 15 minutos antes do início da qualificação/treinios cronometrados.

**18.14** - A falsificação de identidade é estritamente proibida. Cada piloto apenas poderá usar sua Conta/racing\_ID/Licença E. A violação desta regra leva à desqualificação do piloto do campeonato. A falsificação de dados pessoais ou roubo de identidade implicarão na desqualificação imediata do campeonato.

**18.15** - O não cumprimento de uma penalização levará a uma penalização ainda maior para o piloto não podendo ser alegado o seu desconhecimento para justificar o seu incumprimento.

**18.16** - Os pilotos penalizados com partida na última posição ou das boxes serão desqualificados com bandeira preta em caso de incumprimento da referida penalização.

**18.17 - Incidente** - significa qualquer ocorrência ou série de ocorrências, envolvendo um ou mais condutores, ou qualquer ação por parte de um condutor que tenha sido comunicada aos Comissários Desportivos pelo diretor de corrida ou prova (ou notada pelos Comissários Desportivos e comunicada ao diretor de corrida ou prova para posteriores averiguações), e que:

- a) obrigue a interrupção dos treinos ou à suspensão/paragem de uma corrida.
- b) constitua uma violação do presente regulamento;
- c) motive a falsa partida de uma ou mais viaturas;
- d) provoque uma colisão;
- e) force um outro condutor a sair da pista;
- f) impeça qualquer manobra legal de ultrapassagem a outro condutor;
- g) desobedeça ou ignore as instruções ou indicações dadas pelos oficiais da prova/evento;
- h) manifeste conduta e / ou condução antidesportiva;
- i) cometa uma infração no pit lane;
- j) desrespeite as bandeiras de sinalização;

**18.18** - Ficará ao critério dos Comissários Desportivos decidir se os condutores envolvidos num incidente devem ser penalizados.

**18.19** - Se os Comissários Desportivos investigarem um incidente, será inserida uma mensagem no chat do simulador Iracing informando todas as equipas.

**18.20** - Qualquer condutor envolvido numa colisão ou num incidente (Art. 18.17), que tenha sido penalizado e notificado pelos Comissários Desportivos, terá de cumprir a penalização atribuída na corrida em curso.

**18.21** - Além das penalidades previstas no presente regulamento, os Comissários Desportivos poderão aplicar a qualquer condutor/equipa implicado num incidente uma ou mais das seguintes penalidades, simultaneamente se for o caso e/ou em substituição ou complemento de outras penalizações disponíveis:

a) Penalidades em tempo

a1) de passagem pelo pit lane (drive through)

a2) de paragem no pit lane (stop & go)

a3) anulação do tempo de treinos cronometrados.

b) perda de posições na grelha de partida

c) penalização em lugares na classificação final

d) penalização em voltas

e) desqualificação - significa que um(ns) condutor(es), não pode(m) continuar a participar numa prova/evento. A Desqualificação pode ser em parte da prova/evento (isto é manga, final, treino livre, treino de qualificação, corrida, etc.) para toda a prova/evento ou sobre algumas partes da prova/evento, de uma mesma prova/evento, à descrição dos Comissários Desportivos, e pode ser pronunciada, durante ou depois da prova/evento, conforme determinado pelos Comissários Desportivos. Os resultados do(s)condutor(es) desqualificado(s), serão anulados.

Os Comissários Desportivos poderão suspender a aplicação de uma qualquer penalidade, se assim o entenderem.

**18.22** - Não obstante o descrito no artigo anterior, os Comissários Desportivos poderão transferir as seguintes penalidades dos treinos para a corrida:

a) uma passagem pelo pit lane (drive through)

b) uma paragem no pit lane (stop & go)

O momento da aplicação destas penalidades, tem de ser definido na decisão escrita enviada ao concorrente. Como regra geral, essa aplicação deve ser efetuada após as três primeiras voltas da partida efetiva da corrida e nunca depois da quinta volta da corrida.

**18.23** - Durante a corrida, os incidentes suscetíveis de serem sancionados com uma penalização serão resolvidos, normalmente, com uma penalização de passagem pelo pit lane (drive through).

Ou, em alternativa, se os Comissários Desportivos considerarem essa penalização insuficiente, por uma paragem no pit lane (stop & go) com os segundos que entenderem, podendo ir até à desqualificação nos casos de um incidente grave.

**18.24** - Naqueles incidentes cujas circunstâncias assim o aconselhem, poderão ser aplicadas penalizações diferentes para a corrida seguinte do mesmo evento, ou para corridas que tenham lugar em eventos seguintes.

**18.25** - Penalizações em tempo - no caso da aplicação de uma penalização imediata em tempo de passagem pelo "PIT LANE" (drive through ou de stop & go) o seguinte procedimento tem de ser aplicado:

a) imediatamente após a informação ter sido efetuada através do chat do simulador iracing ou pessoalmente ao diretor desportivo de equipa. O diretor de corrida mandará exibir (no local utilizado para informar os condutores) ao condutor em questão, o painel - o texto pit Lane (drive through) ou de paragem no pit lane (stop & go) acompanhado do número de competição do condutor penalizado. A partir deste momento o condutor em questão não pode passar a linha de controlo mais do que três vezes.

**b) Definições**

b.1) passagem pelo PIT LANE (drive through) - têm de entrar no pit lane e regressar à corrida sem parar.

- b.2) paragem no PIT LANE (stop & go) - têm de entrar no pit lane e parar à frente da sua box.
- c) no caso de corridas ao tempo: se os Comissários Desportivos decidirem aplicar uma das penalidades previstas no decorrer dos últimos dez minutos da corrida (o que não permite o cumprimento por parte da Equipa da penalidade aplicada) ou após o final da corrida, serão, em sua substituição, adicionadas ao tempo total de corrida das Equipas penalizadas, as seguintes penalizações em tempo ou em pontos consoante o quadro em baixo.
- c.1) passagem pelo PIT LANE (drive through): substituída por penalização de 30 segundos.
- c.2) STOP & GO de 0 segundos: substituída por penalização de 35 segundos.
- c.3) STOP & GO de 10 ou mais segundos: substituída por penalização que deverá tomar como base o tempo de penalização ao qual se adicionará a duração da penalidade aplicada.
- d) no caso das penalidades previstas em c.1), c.2), c.3), caso os Comissários Desportivos entendam mais apropriado pode aplicar penalizações em voltas ou em pontos.
- e) Caso qualquer das penalidades referidas em c) e acima sejam aplicadas após o final da corrida tal implica a obrigação por parte dos Comissários Desportivos de efetuarem notificação escrita da decisão.

<b>PENALIZAÇÕES PARA INCIDENTES OCORRIDOS NOS ÚLTIMOS 5 MINUTOS DE PROVA</b>	
<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>PONTOS DE PENALIZAÇÃO</b>
<b>PEN.1 - Entrada no pitlane</b>	
Acidente na entrada do pitlane	<b>3</b>
<b>PEN.2 - Pitlane</b>	
Acidente/perda de controlo ou outro	<b>3</b>
<b>PEN.3 - Saída do Pitlane</b>	
PEN.3.1 - Bloqueio ao regressar à pista	<b>5</b>
PEN.3.2 - Sair para a pista sem respeitar as regras de boa conduta	<b>5</b>
<b>PEN.4 - Acidentes</b>	
PEN.4.1 - Acidente sem causar danos	<b>5</b>
PEN.4.2 - Acidente com danos leves ao oponente	<b>7</b>
PEN.4.3 - Acidente com danos graves ao oponente	<b>10</b>
PEN.4.4 - Acidente na 1ª volta	<b>3 PONTO EXTRA (acumulável)</b>
PEN.4.5 - Acidente nos últimos 10% de corrida	<b>3 PONTO EXTRA (acumulável)</b>
PEN.4.6 - Não retirar o veículo da pista com carro muito danificado	<b>10</b>
<b>PEN.5 - Bandeira Azul</b>	
PEN.5.1 - Não respeitar bandeira azul	<b>7</b>
PEN.5.2 - Não respeitar bandeira azul e provocar acidente	<b>10</b>
<b>PEN.6 - Comportamento em Pista</b>	
PEN.6.1 - Bump and Run sem devolver posição	<b>7</b>
PEN.6.2 - Bloquear (mudar de direção 2 ou mais vezes)	<b>5</b>
PEN.6.3 - Pilotar em direção contrária	<b>DESQUALIFICAÇÃO DO CAMPEONATO</b>
PEN.6.4 - Forçar outros a sair de pista	<b>5</b>
PEN.6.5 - Travar em reta para provocar acidentes	<b>DESQUALIFICAÇÃO DO CAMPEONATO</b>
PEN.6.6 - Denegrir imagem da organização ou outro piloto	<b>DESQUALIFICAÇÃO DO CAMPEONATO</b>
PEN.6.7 - Ofender no chat do simulador ou redes sociais	<b>DESQUALIFICAÇÃO DO CAMPEONATO</b>

## **Art. 19 - CLASSIFICAÇÕES NAS PROVAS**

**19.1** - Em cada corrida do CPEE serão estabelecidas no final de cada corrida, obrigatoriamente, as seguintes classificações:

### **Qualificação**

<b>Posição</b>	<b>1º</b>	<b>2º</b>	<b>3º</b>	<b>4º</b>	<b>5º</b>
<b>Pontos</b>	7	5	3	2	1

### **Corrida**

<b>Posição</b>	<b>1º</b>	<b>2º</b>	<b>3º</b>	<b>4º</b>	<b>5º</b>	<b>6º</b>	<b>7º</b>	<b>8º</b>	<b>9º</b>	<b>10º</b>	<b>11º</b>	<b>12º</b>	<b>13º</b>	<b>14º</b>	<b>15º</b>	<b>16º</b>	<b>17º</b>	<b>18º</b>	<b>19º</b>	<b>20º</b>	<b>21º</b>	<b>22º</b>	<b>23º</b>	<b>24º</b>	<b>25º</b>
<b>Pontos</b>	50	45	41	38	35	32	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	7	6	5	4	3	2	1

**19.2** - Cada piloto só poderá efetuar 66% do tempo de corrida. Se, por qualquer motivo, exceder este limite o piloto/equipa será desclassificado(a) da corrida, perdendo a pontuação dessa mesma corrida independentemente da classificação final.

## **Art. 20 - CERIMÓNIA DE PÓDIO - PRÉMIOS**

**20.1** - No final de cada prova do CPEE será realizada a cerimónia de pódio, sendo convidado um representante da equipa para participar nas entrevistas a realizar no canal "Discord" do campeonato.

**20.2** - Nos termos previstos no art.º 16.2 das PGAK, a não comparência na cerimónia de distribuição de prémios de uma prova, sem prévia justificação por parte do condutor(es) premiado(s), será punida disciplinarmente.

## **Art.21 - CLASSIFICAÇÕES FINAIS**

**21.1** - No final do campeonato a equipa que obter um maior número de pontos da Divisão 1 sagrar-se-á campeã nacional.

**21.2** - Apenas as equipas com pilotos Licenciados FPAK de nacionalidade europeia (EU) serão consideradas VENCEDORAS DO CAMPEONATO DE PORTUGAL DE ENDURANCE ESPORTS.

**21.3** - Para serem consideradas campeãs é necessário um mínimo de 20 equipas classificadas no campeonato.

**21.4** - Para serem considerados campeões(ãs) os (as) pilotos inscritos em cada equipa têm de participar no mínimo em três provas.

**21.5** - Caso tal não aconteça, será declarada vencedora aquela que obtiver maior número de pontos, cumprindo as regras específicas do campeonato.

**21.6** - Em todas as classificações finais, eventuais casos de igualdade de pontuação serão resolvidos segundo as normas de desempate previstos.

## **Art. 22 - CRITÉRIOS DE DESEMPATE**

**22.1** - Os critérios de desempate, tanto para a 1ª posição como para qualquer outra posição, são:

- Maior número de 1º lugares no decorrer das provas;
- Maior número de 2º lugares no decorrer das provas;
- Maior número de 3º lugares no decorrer das provas;
- Maior número de 1º lugar nas qualificações para cada prova.

## **Art. 23 - PRÉMIOS FINAIS**

### **23.1 - CPEE ESPORTS - Consoante Classificação final das 5 provas:**

1ª Divisão		2ª Divisão	
Posição	Valor a receber	Posição	Valor a receber
1	1 000,00 €	1	40,00 €
2	700,00 €	2	30,00 €
3	500,00 €	3	20,00 €
4	325,00 €	4	14,00 €
5	200,00 €	5	13,00 €
6	150,00 €	6	12,00 €
7	120,00 €	7	11,00 €
8	100,00 €	8	10,00 €
9	90,00 €	9	9,00 €
10	80,00 €	10	8,00 €
11	65,00 €	11	7,00 €
12	55,00 €	12	6,00 €
13	50,00 €	13	5,50 €
14	45,00 €	14	5,00 €
15	40,00 €	15	5,00 €
16	35,00 €	16	5,00 €
17	30,00 €	17	5,00 €
18	29,00 €	18	5,00 €
19	28,00 €	19	5,00 €
20	25,00 €	20	5,00 €
21	22,50 €	21	5,00 €
22	20,00 €	22	5,00 €
23	17,50 €	23	5,00 €
24	15,00 €	24	5,00 €
25	12,50 €	25	5,00 €

**23.2** - As equipas/pilotos que abandonem o campeonato, e ou faltem a mais do que uma prova do campeonato, ficam sem direito a receber a quantia monetária atribuída pela sua classificação final.

### **Art. 24 - INTERPRETAÇÕES - MODIFICAÇÕES - ADITAMENTOS**

**24.1** - Todos os casos não previstos neste regulamento, assim como todas as eventuais dúvidas originadas pela sua interpretação, serão analisados e decididos pela Comissão Organizadora.

**24.2** - Qualquer modificação ao presente regulamento, será introduzida de acordo com o art. 1.6.1 das PGAK e informada aos participantes.

## **Art. 25 -CONTATOS**

---

**25.1 - Dúvidas com Portal FPAK:** [portal@fpak.pt](mailto:portal@fpak.pt)

**25.2 - Discord:** <https://discord.gg/Yr8ncCK4EF>

**25.3 - Website:** <https://esports-portugal.com/>

**25.4 - Inscrições e dúvidas:** [inscricoes\\_esports@fpak.pt](mailto:inscricoes_esports@fpak.pt)