



Regulamento do Campeonato de Portugal de Velocidade ESPORTS 2021

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 Velocidade Esports (CPVE).

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 CPVE

Campeonato de Portugal de Velocidade ESPORTS:

FÓRMULA 3

Art. 2 - PROVAS

2.1 - O CPVE será disputado em formato individual, sendo admitidos à partida 25 pilotos por divisão e contará com seis provas de Velocidade com recurso à viatura DALLARA F3 da categoria monolugares do Iracing. Os pontos serão atribuídos após o final de cada corrida.

2.2 - Cada prova do CPVE será constituída por duas corridas, uma de vinte cinco minutos e outra de quarenta minutos.

2.3 - No final do campeonato, se houver mais do que uma divisão, serão organizadas descidas e subidas de divisão. Os cinco últimos pilotos classificados em cada divisão serão despromovidos à divisão abaixo, de onde ascenderão os cinco primeiros.

2.4 - No final do campeonato apurar-se-á o piloto vencedor tal como a restante classificação final.

2.5 - Calendário:

Prova	Circuito	Duração	Data
1	Silverstone - Grand Prix	25 + 40min	6 de Outubro
2	Laguna seca - Full Course	25 + 40min	20 de Outubro
3	Tsukuba circuit - 2000 Full	25 + 40min	10 de Novembro
4	Circuit de Spa-Francorchamps - Grand Prix Pits	25 + 40min	24 de Novembro
5	Okayama International Circuit - Full Course	25 + 40min	8 de Dezembro
6	Oulton Park Circuit - International	25 + 40min	15 de Dezembro

2.6 - Informações de Provas:

Silverstone - Grand Prix			
SESSÕES	HORA NO SIMULADOR (SIM TIME)	Incidentes em corrida	HORA DA SESSÃO
Treinos Livres (120 minutos)	2021-10-06 às 14:00 PM (static sky)	Livre	05.10.21 às 21:00 PT
Treinos Livres 2 (60 minutos)	2021-10-06 às 14:00 PM (dynamic sky)	Livre	06.10.21 às 20:00 PT
Treinos Cronometrados (Qualificação)	2021-10-06 às 15:00 PM (dynamic sky)	Melhor volta sem incidentes	06.10.21 às 21:00 PT
1ª Corrida (25 minutos)	2021-10-06 às 15:12 PM (dynamic sky)	X17 (Desqualificação)	06.10.21 às 21:12 PT
Treinos Livres 3 (15 minutos)	2021-10-06 às 15:42 PM (dynamic sky)	Livre	06.10.21 às 21:42 PT
2ª Corrida (40 minutos)	2021-10-06 às 15:57 PM (dynamic sky)	X17 (Desqualificação)	06.10.21 às 21:57 PT

Laguna Seca - Full Course			
SESSÕES	HORA NO SIMULADOR (SIM TIME)	Incidentes em corrida	HORA DA SESSÃO
Treinos Livres (120 minutos)	2021-10-20 às 14:00 PM (static sky)	Livre	19.10.21 às 21:00 PT
Treinos Livres 2 (60 minutos)	2021-10-20 às 14:00 PM (dynamic sky)	Livre	20.10.21 às 20:00 PT
Treinos Cronometrados (Qualificação)	2021-10-20 às 15:00 PM (dynamic sky)	Melhor volta sem incidentes	20.10.21 às 21:00 PT
1ª Corrida (25 minutos)	2021-10-20 às 15:12 PM (dynamic sky)	X17 (Desqualificação)	20.10.21 às 21:12 PT
Treinos Livres 3 (15 minutos)	2021-10-20 às 15:42 PM (dynamic sky)	Livre	20.10.21 às 21:42 PT
2ª Corrida (40 minutos)	2021-10-20 às 15:57 PM (dynamic sky)	X17 (Desqualificação)	20.10.21 às 21:57 PT
Tsukuba Circuit - 2000 Full			
SESSÕES	HORA NO SIMULADOR (SIM TIME)	Incidentes em corrida	HORA DA SESSÃO
Treinos Livres (120 minutos)	2021-11-10 às 10:00 AM (static sky)	Livre	09.11.21 às 21:00 PT
Treinos Livres 2 (60 minutos)	2021-11-10 às 10:00 AM (dynamic sky)	Livre	10.11.21 às 20:00 PT
Treinos Cronometrados (Qualificação)	2021-11-10 às 11:00 AM (dynamic sky)	Melhor volta sem incidentes	10.11.21 às 21:00 PT
1ª Corrida (25 minutos)	2021-11-10 às 11:12 AM (dynamic sky)	X17 (Desqualificação)	10.11.21 às 21:12 PT
Treinos Livres 3 (15 minutos)	2021-11-10 às 11:42 AM (dynamic sky)	Livre	10.11.21 às 21:42 PT
2ª Corrida (40 minutos)	2021-11-10 às 11:57 AM (dynamic sky)	X17 (Desqualificação)	10.11.21 às 21:57 PT
Spa-Francorchamps - Grand Prix Pits			
SESSÕES	HORA NO SIMULADOR (SIM TIME)	Incidentes em corrida	HORA DA SESSÃO
Treinos Livres (120 minutos)	2021-11-24 às 12:00 PM (static sky)	Livre	23.11.21 às 21:00 PT
Treinos Livres 2 (60 minutos)	2021-11-24 às 12:00 PM (dynamic sky)	Livre	24.11.21 às 20:00 PT
Treinos Cronometrados (Qualificação)	2021-11-24 às 13:00 PM (dynamic sky)	Melhor volta sem incidentes	24.11.21 às 21:00 PT
1ª Corrida (25 minutos)	2021-11-24 às 13:12 PM (dynamic sky)	X17 (Desqualificação)	24.11.21 às 21:12 PT
Treinos Livres 3 (15 minutos)	2021-11-24 às 13:42 PM (dynamic sky)	Livre	24.11.21 às 21:42 PT
2ª Corrida (40 minutos)	2021-11-24 às 13:57 PM (dynamic sky)	X17 (Desqualificação)	24.11.21 às 21:57 PT
Okayama Circuit - Full Course			
SESSÕES	HORA NO SIMULADOR (SIM TIME)	Incidentes em corrida	HORA DA SESSÃO
Treinos Livres (120 minutos)	2021-12-08 às 10:00 AM (static sky)	Livre	07.12.21 às 21:00 PT
Treinos Livres 2 (60 minutos)	2021-12-08 às 10:00 AM (dynamic sky)	Livre	08.12.21 às 20:00 PT
Treinos Cronometrados (Qualificação)	2021-12-08 às 11:00 AM (dynamic sky)	Melhor volta sem incidentes	08.12.21 às 21:00 PT
1ª Corrida (25 minutos)	2021-12-08 às 11:12 AM (dynamic sky)	X17 (Desqualificação)	08.12.21 às 21:12 PT
Treinos Livres 3 (15 minutos)	2021-12-08 às 11:42 AM (dynamic sky)	Livre	08.12.21 às 21:42 PT
2ª Corrida (40 minutos)	2021-12-08 às 11:57 AM (dynamic sky)	X17 (Desqualificação)	08.12.21 às 21:57 PT
Oulton Park Circuit - International			
SESSÕES	HORA NO SIMULADOR (SIM TIME)	Incidentes em corrida	HORA DA SESSÃO
Treinos Livres (120 minutos)	2021-12-15 às 09:00 AM (static sky)	Livre	14.12.21 às 21:00 PT
Treinos Livres 2 (60 minutos)	2021-12-15 às 09:00 AM (dynamic sky)	Livre	15.12.21 às 20:00 PT
Treinos Cronometrados (Qualificação)	2021-12-15 às 10:00 AM (dynamic sky)	Melhor volta sem incidentes	15.12.21 às 21:00 PT
1ª Corrida (25 minutos)	2021-12-15 às 10:12 AM (dynamic sky)	X17 (Desqualificação)	15.12.21 às 21:12 PT
Treinos Livres 3 (15 minutos)	2021-12-15 às 10:42 AM (dynamic sky)	Livre	15.12.21 às 21:42 PT
2ª Corrida (40 minutos)	2021-12-15 às 10:57 AM (dynamic sky)	X17 (Desqualificação)	15.12.21 às 21:57 PT

Art. 3 - INSCRIÇÃO NO CAMPEONATO

3.1 - A inscrição para o presente campeonato é da responsabilidade de cada piloto, e deverá ser feita pelo mesmo, online no Portal FPAK: <https://portal.fpak.pt/>

3.2 - Valor das inscrições:

Inscrição Campeonato de Portugal de Velocidade ESPORTS 2021	0 €
---	-----

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 CPVE.

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

Art. 4 - LICENÇAS

4.1- Todos os condutores têm de ser detentores de **Licença desportiva E** (gratuita) de acordo com o regulamento de emissão de licenças, podendo ser obtida através do registo no PORTAL da FPAK: <https://portal.fpak.pt/> (apenas para pilotos que têm residência fiscal em Portugal ou com nacionalidade Portuguesa).

Art. 5 - VIATURAS ADMITIDAS

Categoria	Viatura	Setup	Combustível
Fórmula 3	Dallara F3	Aberto	Livre

Art. 6 - PARTICIPAÇÃO

6.1 - Os candidatos a participar no CPVE 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, os pilotos têm que definir um tempo de volta válido (sem incidentes/Offtrack).

6.3 - O tempo de volta mais rápido de cada piloto, será usado para determinar a lista de pilotos qualificados para o CPVE.

6.4 - Após a conclusão do TIME ATTACK, os pilotos qualificados para o campeonato, serão divididos por divisões, isto é, os primeiros 25 pertencerão à 1ª Divisão, os 25 seguintes à 2ª Divisão e assim sucessivamente. Será enviado um convite de Liga no simulador Iracing, que os pilotos terão de aceitar para terem acesso ao campeonato.

6.5 - Qualquer piloto que efetue a inscrição após o término do TIME ATTACK será adicionado à última divisão em curso.

ART. 7 - NÚMERO DE PARTICIPANTES

7.1 - É necessário que um número mínimo de 20 pilotos inscritos.

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

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 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 os 25 pilotos da divisão 1 e divisão 2 para o campeonato. Caso seja necessário serão criadas mais divisões.

ART. 8 PAINT/SKINS/NÚMEROS DE COMPETIÇÃO/NOMES CONDUTORES

8.1 - Os pilotos apurados devem seguir o modelo de template de cada carro enviado pela organização após o apuramento, para adaptarem a sua pintura/paint e e enviar à organização (inscricoes_esports@fpak.pt) para posterior aprovação (de 21 a 30 de setembro).

8.1.1 - O e-mail a enviar à organização deverá ter no seu título a seguinte informação: Nome de piloto - Divisão - Equipa (caso pertença a uma equipa):

Exemplo: "nomedopilotoxxx" - Divisão X - Equipaxxx

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

8.3 - Os pilotos que não enviarem a "skin" da sua equipa à organização vêm-se obrigados a correr com a skin atribuída pela própria para o campeonato em curso:

Exemplo: Nomedopiloto_car_iracingID.tga / carro

8.4 - O número 1 está reservado para o campeão da época anterior.

8.5 - Se, em algum momento, a organização pretender colocar algum tipo de publicidade nos carros, terá de informar os pilotos imediatamente.

8.6 - 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.

8.7 - Ao inscreverem-se no CPVE os concorrentes obrigam-se a manter afixada, nas carroçarias das suas viaturas, a publicidade constante no template enviado pela organização, respeitando os locais e moldes indicados. Esta publicidade tem de manter-se colocada durante todo o evento do CPVE.

8.8 - Os concorrentes 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.

8.9 - 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.

8.10 - A 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. 9 - QUALIFICAÇÃO NO SIMULADOR (PRÉ-QUALIFICAÇÃO)

9.1 - O formato de qualificação para o CPVE será em regime de TIME ATTACK no Iracing.

9.2 - 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:

9.3 - Configuração no servidor do simulador:

Circuito	Okayama International Circuit - Full Course
Temperatura	78°F Temperature, 55% Humidity, 2 mph vento com direção N
Sessão no simulador (Sim Time)	02:05 PM a dia 15-05-2021
Clima	Clear
Modo de qualificação	Permissivo
Sun	OX
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

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

9.5 - 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.

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

9.7 - 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. 10 - CONFIGURAÇÃO DAS PROVAS (SERVERS/HOST)

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

10.2 - Todas as informações específicas de cada prova serão divulgadas aos pilotos que se qualificarem para que possam preparar/treinar as corridas do campeonato em:

www.esports-portugal.com/

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

10.4 - CONFIGURAÇÃO DAS 6 PROVAS ONLINE:

Server	DE-FRA
Treinos livres	120 Minutos - Dia anterior a cada prova 21H00
Abertura do server	20H00 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
1ª CORRIDA	25 Minutos
Treinos livres 3	15 Minutos
2ª CORRIDA	40 Minutos
Fast repairs	0
Limite de incidentes	X17 (1ª Corrida e 2ª Corrida)
Automatically clean marbles	Não
Track state	Host inicia a 10% (ACUMULÁVEL)
Sun	x1
Partida	STANDING START

ART. 11 TRANSMISSÕES/ STREAMS / DIRECTOS

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

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

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

11.4 - 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.

11.5 - 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.

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

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

ART. 12 - VERIFICAÇÕES ADMINISTRATIVAS

12.1 - Em cada evento, haverá lugar a uma verificação administrativa sobre a informação dos pilotos (ex. número de carro correto, etc).

12.2 - Em cada corrida 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. 13 - TREINOS

13.1 - Treinos Livres: existirão três sessões de treinos livres, uma com a duração de 120 minutos no dia anterior a cada corrida (das 21H às 23H - hora de Lisboa), outra no dia de corrida com a duração de 60 minutos e a última de 15 minutos entre a corrida 1 e a corrida 2.

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

ART. 14 - GRELHA DE PARTIDA

14.1 - A grelha de partida para a 1ª Corrida (Sprint) 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**.

14.2 - A grelha de partida para a 2ª Corrida será realizada com inversão de grelha. Consoante os resultados obtidos na 1ª corrida, irá ocorrer uma inversão de grelha do P1 até ao P15. As restantes posições mantêm-se consoante os resultados obtidos na 1ª corrida.

ART. 15 - PROCEDIMENTO DE PARTIDA

15.1 - O procedimento de partida será em modo “standing start”.

ART. 16 - INTERRUPÇÕES DE CORRIDA

16.1 - 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.

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

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

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

ART. 17 - PENALIZAÇÕES

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

17.2 - Penalizações e reclamações:

17.2.1 - As reclamações/protestos terão de ser enviadas através de um formulário que será fornecido para o campeonato. Os pilotos, após o fim de cada prova, têm 60 minutos, para apresentar uma reclamação/protesto ao CCD. A decisão do CCD será comunicada na semana seguinte à corrida em causa.

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

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

17.2.3 - A FPAK e a Comissão Organizadora são alheias às penalizações aplicadas pelo simulador (iRacing). Se o piloto for desclassificado pelo simulador ou pelo CCD não irá obter pontuação no final da prova.

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

17.4 - "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.

17.5 - 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.

17.6 - 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.

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

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

17.9 - 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.

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

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

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

17.12 - 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.

17.13 - Todos os pilotos devem estar no canal DISCORD do Comissão Organizadora, 15 minutos antes de cada corrida.

17.14 - 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.

17.15 - 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.

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

17.17 - 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;

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

17.19 - Qualquer condutor envolvido numa colisão ou num incidente (Art. 17.17), que tenha sido penalizado e notificado pelos Comissários Desportivos, terá de cumprir a penalização atribuída na corrida seguinte.

17.20 - 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.

17.21 - 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.

17.22 - 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.

17.23 - 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.

17.24 - 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.

PENALIZAÇÕES	PONTOS DE PENALIZAÇÃO
PEN.1 - Entrada no pitlane	
Acidente na entrada do pitlane	3
PEN.2 - Pitlane	
Acidente/perda de controlo ou outro	3
PEN.3 - Saída do Pitlane	

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

Art. 18 - CLASSIFICAÇÕES NAS PROVAS

18.1 - Em cada corrida do CPVE serão estabelecidas no final de cada corrida, obrigatoriamente, as seguintes classificações:

Qualificação

Posição	1º	2º	3º	4º	5º
Pontos	7	5	3	2	1

Corrida 1 (25 minutos)

Posição	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º	14º	15º	16º	17º	18º	19º	20º
Pontos	35	31	27	24	22	20	18	16	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Corrida 2 (40 minutos)

Posição	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º	14º	15º	16º	17º	18º	19º	20º	21º	22º	23º	24º	25º
Pontos	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

Art. 19 - CERIMÓNIA DE PÓDIO - PRÉMIOS

19.1 - No final de cada prova do CPVE será realizada a cerimónia de pódio, sendo convidados os pilotos para participar nas entrevistas a realizar no canal "Discord" do campeonato (Apenas os pilotos do Pódio da corrida de 40 minutos).

19.2 - 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.20 - CLASSIFICAÇÕES FINAIS

20.1 - No final do campeonato o piloto da Divisão 1 que obtiver um maior número de pontos sagrar-se-á campeão nacional.

20.2 - Apenas pilotos Licenciados FPAK de nacionalidade europeia (EU) serão considerados VENCEDORES DO CAMPEONATO DE PORTUGAL DE VELOCIDADE ESPORTS.

20.3 - Para ser considerado campeão(ã) é necessário um mínimo de 20 pilotos classificados no campeonato.

20.4 - Caso tal não aconteça, será declarado vencedor aquele que obtiver maior número de pontos, cumprindo as regras específicas do campeonato.

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

Art. 21 - CRITÉRIOS DE DESEMPATE

21.1 - 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. 22 - PRÉMIOS FINAIS

22.1 - CPVE ESPORTS - Consoante Classificação final das 6 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 €

22.2 - Os(as) 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. 23 - INTERPRETAÇÕES - MODIFICAÇÕES - ADITAMENTOS

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

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

Art. 24 - CONTATOS

24.1 - Dúvidas com Portal FPAK: portal@fpak.pt

24.2 - Discord: <https://discord.gg/Yr8ncCK4EF>

24.3 - Website: <https://esports-portugal.com/>

24.4 - Incrições e Dúvidas: inscricoes_esports@fpak.pt