

F1 Real Manager - Regulamento(v2)

F1REM - Regulamento

Primeiramente seja bem vindo ao F1REM. É um grande prazer contar com mais um manager em nosso jogo.

Você pode acessar nosso fórum, nosso chat, ou enviar um email para o webmaster sempre que quiser comunicar alguma trapaga alheia, informar erros (bugs) e/ou compartilhar suas idéias e sugestões para a melhoria do jogo e/ou deste manual.

Obrigado,

Equipe do F1Portal.

1.Objetivo

O objetivo do jogo e ser campeão do mundo. E ainda que isto pareça obvio, para consegui-lo será necessário subir do G4 (grupo mais baixo) até G1 (grupo de elite), passando pelo G2 e G3 (intermediários).

Serão simuladas 3 corridas por semana, sempre às segundas, quartas e sextas-feiras, ao longo de mais ou menos 6 semanas, até completar-se uma temporada, totalizando 17 corridas,

2. Corrida

Toda corrida começará às 20h00min CET e curará aproximadamente até as 22h00min CET, dependendo do número de voltas. Se algum problema acontecer durante uma corrida, ela será simulada novamente no dia seguinte (ou seja terças-feiras, quintas-feiras e sábados).

O sistema de pontuação é igual à da Fórmula 1:

Posição - Pontuação

1º - 10 pontos;

2º - 8 pontos;

3º - 6 pontos;

4º - 5 pontos;

5º - 4 pontos;

6º - 3 pontos;

7º - 2 pontos;

8º - 1 ponto.

3. Carreira

No começo da tua carreira, como Manager, receberá uma conta bancária com \$30.000.000 e um carro com todas as peças nível 1. Preocupe-se em fazer o melhor uso possível dessas posses.

4. Treino Livre e Classificatório, "Warm-up", e Testes.

A previsão do tempo mostrada no "Practice & Qualify" é a previsão do tempo apenas para esse período. A previsão do tempo mostrada no "Warm-up" é a previsão do tempo para o início da corrida.

Antes de disputar uma corrida, poderás dar algumas voltas no treino livre para achar melhor acerto do carro e mais algumas para marcar seu tempo e posição para o "Grid" de largada.

Você poderá dar no máximo 8 voltas no treino livre e no máximo 4 voltas no treino classificatório. Na classificação, contará para o Grid de largada, sempre a melhor volta (caso faça mais do que uma).

Para disputar a corrida, você deverá dar pelo menos 1 volta de classificação, sendo que o tempo dessa volta (ou da melhor volta caso dê mais de uma) não poderá ultrapassar 107% do tempo do pole-position do grupo, caso contrário ficará fora da corrida (essa regra não se aplicar aos grupos G4).

Durante o treino livre o piloto dará algumas recomendações de como fazer o acerto do carro, porém como alguns ajuste dependem de outros, o piloto somente dará 3 recomendações de cada vez.

Depois de ter feito as voltas no treino livre e no classificatório, você poderá dar até 4 voltas no Warm-up, no intuito de achar o melhor acerto para a corrida, já que as condições da pista mudam um pouco dos treinos para o warm-up.

Notas:

- 1.- Durante a classificação, o piloto não poderá dar recomendações e você também não saberá qual o tempo perdido em erros do piloto.
- 2.- Uma vez que tenha feito pelo menos uma volta no Warm-up, você não poderá mais dar nenhuma volta no treino livre.
- 3.- Você não poderá dar voltas no Warm-up sem ter dado ao menos uma volta de classificação.
- 4.- A previsão do tempo no Circuito de Testes não influencia na corrida.
- 5.- Você poderá participar do treino livre, classificatório, Warm-up ou Testes até no máximo 1h30min antes do início da corrida.
- 6.- Você terá de escolher um tipo de pneu para pista seca quando for dar a primeira volta de classificação (se estiver chovendo no treino classificatório, será solicitado que você escolha um tipo de pneus para pista seca) que será também o tipo de pneus que será usado na corrida.
- 7.- Você poderá ver as ultimas recomendações do piloto no treino livre até que faça a primeira volta de classificação. Logo depois disso, as recomendações desaparecerão.
- 8.- Cada piloto trará um acerto diferente para o carro.

5. Reparo/Nível do Carro

A previsão do tempo mostrado em "Repair/update car" é a previsão do tempo para o início da corrida.

Você pode reparar as peças do teu carro ou pode melhorá-las de nível, mas tenha em mente que:

- Você poderá reparar/melhor teu carro apenas uma única vez antes de cada corrida e no prazo máximo de até 1h30min antes da corrida.
- Se você tem um saldo negativo na conta bancária não poderá comprar peças

novas, porém poderá reparar as peças usando um máximo de 180 pontos de reparo (esses pontos aparecerão após cada corrida, e uma vez usados só aparecerão novamente depois da próxima corrida, e não são cumulativos), ou ainda, diminuir o nível de suas peças, fazendo com que ela fique com um menor desgaste.

Nota: Se você tem um saldo negativo superior a \$15.000.000, então:

1. Você poderá dar até 8 voltas no treino livre porém poderá dar apenas uma volta de classificação.
2. Você não poderá comprar peças novas para o teu carro.
3. Antes da próxima corrida, você perderá o Mecânico Chefe (caso tenha um) e a Moral do teu piloto cairá para 0 (zero).

6. Previsão do tempo.

A previsão do tempo mostrado em "Weather Forecast" é a previsão para o tempo para o início da corrida. Sendo que para a corrida você poderá especificar diferentes opções:

1. **Estratégia para o acerto do teu carro:** Você poderá especificar o acerto que queira para usá-lo na corrida. Porém, caso não especifique o acerto, o programa simulador usará o acerto na tua volta mais rápida.
1. **Estratégia para o Combustível:** Você poderá especificar quantas paradas para reabastecimento fará na corrida. Poderá também especificar com quantos litros o carro começará a corrida e com quantos litros ele sairá dos boxes depois de cada parada, podendo especificar a litragem para até 5 pit-stops diferentes. Se o carro entrar nos boxes uma sexta vez, serão usadas as especificações da quinta parada. Se você não especificar nada na quinta parada, então serão usadas as especificações da quarta parada, e assim sucessivamente.

Nota:

- Se o carro não tiver combustível para dar mais uma volta completa, o piloto entrará no pit.

6.3. Estratégia de pneus

Você pode especificar os pneus que serão usados:

- Pneus para o início da corrida;
- Pneus para quando começar a chover;
- Pneus para quando parar de chover.

Nota: A seguinte regra é aplicada: Se começa a chover, então toda a pista está molhada, se pára de chover, então toda a pista está seca.

6.4. Estratégia para o piloto

Você pode especificar o risco que teu piloto deverá tomar quando:

- Tiver de ultrapassar outro carro;
- Tiver de bloquear um carro que está para ultrapassá-lo;
- Tudo estiver normal (nenhuma das situações acima);
- Tiver problemas técnicos com o carro.

Nota:

- Se teu carro começar a ter problemas, perderá tempo em cada volta. Se isso ocorrer, pode especificar que o piloto entre em contato com os boxes para saber se o problema pode ser solucionado: Se sim, o piloto entrará nos boxes (e será usada a quantidade de combustível especificada para a parada). Se não, o piloto tentará terminar a corrida de qualquer maneira, com o risco especificado.
- Seja cuidadoso com o risco para ultrapassar/bloquear. Se usar um risco muito alto, o piloto poderá cometer erros, e perder tempo.
- Em um futuro próximo, poderá especificar o risco para quando o carro estiver com pouco combustível.

6.5. Informações do Circuito

Todos os dados do Circuito são considerados para a simulação da corrida. Também são considerados, alguns dados como a temperatura, a umidade, etc.

7. Pessoal

Você poderá fazer propostas para pilotos e mecânicos chefes. Os pontos abaixo serão considerados:

- Você poderá fazer propostas para apenas 2 pilotos e 2 mecânicos chefes por sessão (considere uma sessão o tempo até que esses pilotos e mecânicos dêem sua resposta);
- Se você contratar um novo piloto ou mecânico chefe, então terá de pagar uma compensação monetária para o piloto e mecânico chefe atual, correspondente a metade do valor que seria pago para eles até o fim do contrato.
- Os pilotos e mecânicos chefes analisam as ofertas sempre às terças e quintas-féias e sábados entre as 20h e 21h CET. Entre esse período, não se pode fazer nenhuma oferta.
- Os pilotos e mecânicos chefe que não saírem da lista de disponíveis (não aceitaram nenhuma oferta), diminuirão o salário mínimo exigido em 5% e o valor mínimo de luvas (fee) em 10%. Os pilotos ainda perderão 40% do moral caso não sejam contratados, o que não se aplica aos mecânicos chefes.
- Se um piloto completa 33 anos de idade, poderá optar pela aposentadoria ao final da temporada, e quando completar 42 anos, certamente se aposentará ao final da temporada.
- Managers do G4 não poderão fazer propostas para pilotos com Overall superior a 85, e não poderão contratar mecânicos chefes.
- Managers do G3 não poderão fazer propostas para pilotos com Overall superior a 99, e não poderão contratar mecânicos chefes.
- Managers do G2 não poderão fazer propostas para pilotos com Overall

superior a 135, e não poderão fazer propostas para mecânicos chefes. Com Overall superior a 45.

7.1. Pilotos

Os pilotos possuem os seguintes atributos:

- Concentration (Concentração);
- Talent (Talent);
- Experience (Experiência);
- Stamina (Resistência);
- Morale (Moral);
- Age (Idade).

Nota:

- O piloto aumentará 1 ponto de experiência a cada corrida, 1 ponto de concentração a cada 5 corridas, e 1 ponto de talento a cada 10 corridas. O Moral aumentará ou diminuirá dependendo do desempenho em cada corrida.
- O valor da concentração, do talento, da experiência, da resistência e do moral podem variar de 1 a 200 pontos.

7.1.1. Treinamento

Você poderá treinar teu piloto em concentração e talento. Para treiná-lo você terá de ter um saldo positivo de dinheiro. O custo do treinamento varia conforme abaixo:

- Concentração:

- 1 ponto a cada 10 corridas = \$10.000 por corrida;
- 1 ponto a cada 8 corridas = \$12.500 por corrida;
- 1 ponto a cada 6 corridas = \$20.000 por corrida;
- 1 ponto a cada 4 corridas = \$35.000 por corrida;
- 1 ponto a cada 2 corridas = \$90.000 por corrida;
- 1 ponto a cada 1 corrida = \$300.000 por corrida;

- Talento:

- 1 ponto a cada 13 corridas = \$7.000 por corrida;
- 1 ponto a cada 10 corridas = \$10.000 por corrida;
- 1 ponto a cada 7 corridas = \$18.000 por corrida;
- 1 ponto a cada 4 corridas = \$40.000 por corrida;
- 1 ponto a cada 2 corridas = \$100.000 por corrida;
- 1 ponto a cada 1 corrida = \$300.000 por corrida;

Nota: Se o teu piloto estiver em treinamento, e após a corrida você tiver um saldo negativo superior a \$15.000.000, o treinamento será cancelado e o montante gasto para o treinamento será perdido.

7.1.2. Renovação de Contrato

A qualquer momento da temporada você poderá renovar o contrato com o teu

piloto atual. A renovação de contrato terá efeito imediatamente após o contrato atual, porém quando você renovar o contrato do piloto atual, você pagará imediatamente a metade do dinheiro que o piloto pediu para renovar contrato e a outra metade será dividida pelo número de corridas do contrato e os valores serão acrescentados aos futuros salários que começarão a contar a partir da última corrida do contrato atual.

Nota:

- Se você tiver renovado o contrato do teu piloto e tiver feito uma oferta a outro piloto disponível no mercado e esse piloto aceitar a proposta, a renovação de contrato com o teu piloto atual cancelada, porém o dinheiro gasto com essa renovação será perdido.
- Se o contrato com o piloto atual terminar e você ao oferecer a ele uma renovação de contrato, ele deixará a equipe e você receberá o pior piloto disponível no mercado.
- A renovação de contrato está condicionada ao Overall máximo para cada grupo, igualmente à contratação normal. Ou seja, se você no G2, não poderá renovar o contrato do teu piloto se ele tiver um Overall maior a 135. Se você estiver no G3, não poderá renovar o contrato do teu piloto se ele tiver um Overall maior a 99. E se estiver no G4, não poderá renovar o contrato do teu piloto se ele tiver um Overall maior a 85.

7.2. Mecânicos chefes

O Mecânico chefe tem 3 atributos:

- Reparação: Quando maior é este atributo, maior a eficiência na reparação do teu carro;
- Pitstops: Quando maior é este atributo, menor o tempo que o carro perderá nos boxes;
- Idade.

Nota:

- Estes atributos não sofrerão mudanças, com exceção à idade.
- Você pode despedir teu chefe mecânico a qualquer momento, porém terá de pagar uma compensação equivalente à metade do montante que pagaria até o final do contrato dele.

7.3. Mecânicos

Em G4 se começa com 5 mecânicos médios, e de acordo com seus resultados nas corridas, poderá contratar mais mecânicos, de nível inferior, igual e até superior, até um máximo de 20 mecânicos. Tenha em mente que quando mais mecânicos maior os gastos com eles.

8. Receitas

8.1. Patrocinadores e Fornecedor de pneus

Você terá à disposição um Gerente Comercial que te ajudará a conseguir um patrocinador para a PRÓXIMA TEMPORADA. Você poderá ter patrocinadores em cada asa do carro, nos lados do carro, no traje do piloto. O mais importante é que você poderá ter um patrocinador para a Equipe, que te dará a maior contribuição em valores. As contribuições variam, os patrocinadores das asas te darão menos que os patrocinadores do lado do carro, etc. Diferentes patrocinadores estarão disponíveis, e cada um poderá dar diferentes valores. Tenha em mente que quando mais '\$' houver ao lado do nome do patrocinador, maior a quantia que ele oferecerá.

Você poderá usar até 28 horas do Gerente Comercial a cada corrida, para negociar com os patrocinadores. Quanto maior o tempo disponibilizado por ele para cada patrocinador, maior será o progresso das negociações. Uma vez que a negociação chegar a 30%, o patrocinador especificará o valor que estará disposto a te pagar para a próxima temporada. Quando a negociação com um patrocinador chegar a 100%, ele será automaticamente estipulado como seu patrocinador naquela área e você não poderá negociá-la novamente até a próxima temporada.

O fornecedor de pneus não te dará dinheiro. Eles fornecerão pneus para uma temporada inteira, e a qualidade deles varia de acordo com o fornecedor. Quando mais 'O' houver ao lado no nome do fornecedor, melhor a qualidade dos pneus (aderência, desgaste, etc...).

Notas: Você deverá renegociar patrocinadores e fornecedor de pneus para todas as temporadas, tendo em mente que:

- Você terá de distribuir as horas para cada, senão as negociações não avançarão. Isto também se aplica ao fornecedor de pneus.
- O acordo somente estará fechado quando a negociação chega a 100%.
- Se o Gerente Comercial não finalizar um acordo com um patrocinador, então o acordo com o patrocinador atual será renovado para a próxima temporada, e o valor será no Máximo de \$ 2.000.000, para esse acordo.
- Se estiver no G4 e não conseguir subir ao G3, os patrocinadores serão resetados para a próxima temporada.
- Quando começar no jogo você terá o pior fornecedor de pneus, "Uniroyali". Este patrocinador será automaticamente caso você não consiga terminar uma negociação com outro fornecedor de pneus.

8.2. Corrida

Os ganhos com a posição de chegada serão os abaixo listados:

Grupo G1 / Grupo G2 / Grupo G3 / Grupo G4

1º / \$16.000.000 / \$12.000.000 / \$8.000.000 / \$4.000.000

2º / \$15.800.000 / \$11.850.000 / \$7.900.000 / \$3.950.000

3º / \$15.600.000 / \$11.700.000 / \$7.800.000 / \$3.900.000

...

25º / \$11.200.000 / \$8.400.000 / \$5.600.000 / \$2.750.000

26º / \$11.000.000 / \$8.150.000 / \$5.500.000 / \$2.700.000

Nota: Se teu piloto fizer a volta mais rápida, você ganhará \$1.000.000.

8.3. Treino de Classificação

Os ganhos com a aposição de largada serão os abaixo listados:

Posição / Grupo G1 / Grupo G2 / Grupo G3 / Grupo G4

1º / \$2.000.000 / \$1.500.000 / \$1.000.000 / \$500.000

2º / \$1.800.000 / \$1.350.000 / \$900.000 / \$450.000

3º / \$1.600.000 / \$1.200.000 / \$800.000 / \$400.000

4º / \$1.480.000 / \$1.110.000 / \$740.000 / \$370.000

5º / \$1.440.000 / \$1.080.000 / \$720.000 / \$360.000

6º / \$1.400.000 / \$1.050.000 / \$700.000 / \$350.000

7º / \$1.360.000 / \$1.020.000 / \$680.000 / \$340.000

...

24º / \$640.000 / \$480.000 / \$320.000 / \$160.000

25º / \$600.000 / \$450.000 / \$300.000 / \$150.000

26º / \$560.000 / \$420.000 / \$280.000 / \$140.000

9. Custos

9.1 Voltas:

- Cada volta de Treino Livre terá um custo de \$50.000.
- Cada volta no Treino Classificatório terá um custo de \$100.000.
- Cada volta no Wurm up terá um custo de \$50.000.
- Cada volta em Testes terá de \$25.000.

9.2. Depois da corrida

- Será pago o salário do piloto (e os bonnus como em caso de vitória e/ou melhor volta por exemplo).
- Será pago o salário do mecânico chefe caso tenha um (e os bonnus como em caso de vitória, por exemplo).
- Custos gerais da equipe, que equivalerão sempre a 9% das receitas totais (porém se você tiver um saldo negativo na conta a equipe não receberá esses valores).

10. Estrutura dos Grupos

Esta é a descrição da estrutura de grupos:

- 1 Grupo de Elite (chamado G1);
- 4 Grupos de acesso ao G1 (chamados G2a, G2b, G2c, G2d);
- 16 Grupos de acesso aos 4 grupos G2 (chamados G3a, G3b, G3c, G3d, G3e, G3f, G3g, G3h, G3i, G3j, G3k, G3l, G3m, G3n, G3o, G3p);
- 64 grupos de acesso aos grupos G3 (chamados G4a, G4b, G4c, G4d, G4e, G4f, G4g, G4h, G4i, G4j, G4k, G4l, G4m, G4n, G4o, G4p, sucessivamente até o G4III).

Abaixo está o sistema de promoção e rebaixamento:

- Os primeiros 2 colocados de cada grupo G2 serão promovidos para o G1.
- Os primeiros 2 colocados de cada grupo G3 serão promovidos para os grupos

G2.

- Os primeiros 2 colocados de cada grupo G4 serão promovidos para os grupos G3;
- Os últimos 8 colocados do G1 serão rebaixados para os grupos G2;
- Os últimos 8 colocados de cada grupo G2 serão rebaixados para os grupos G3;
- Os últimos 8 colocados de cada grupo G3 serão rebaixados para os grupos G4.

O grande campeão da temporada, será o manager campeão no G1.

Nota:

- Managers que estiverem entre os dois primeiros colocados, porém, ao final da premiação, tiverem saldo negativo na conta, não serão promovidos, dando lugar aos colocados imediatamente abaixo deles na tabela de classificação geral do grupo.
- Mesmo os 18 melhores classificados de cada grupo, se depois da premiação final, tiverem saldo negativo na conta, serão rebaixados para os grupos inferiores, dando lugar aos classificados imediatamente abaixo deles na tabela de classificação do grupo e caso necessário, darão lugar a outros managers dos grupos inferiores.

11. Equipes

Dois managers poderão formar uma equipe. Para isto, cada um terá de pagar \$3.000.000 para formar a equipe. O manager que faz a proposta pagará imediatamente os \$3.000.000 e o outro manager pagará os seus \$3.000.000 quando aceitar a proposta. Durante a temporada, cada manager (dentro de uma equipe) dará pontos para sua equipe, conforme estipulado abaixo:

- Se um manager está no G1 e obtém X pontos, todos os pontos contarão para a equipe;
- Se um manager está em um grupo G2 e obtém X pontos, 75% desses pontos contarão para a equipe.
- Se um manager está em um grupo G3 e obtém X pontos, 50% desses pontos contarão para a equipe.
- Se um manager está em um grupo G4 e obtém X pontos, 25% desses pontos contarão para a equipe.

Nota :

- Cada ponto recebido pela equipe, valerá \$50.000, que serão dados aos managers assim que forem efetuadas as atualizações de promoção/rebaixamento.

12. Final de Temporada

- Um manager que tenha um saldo negativo na conta, ao final da temporada, além do que já foi explicado, não poderá iniciar a próxima temporada com um saldo negativo. Para que isto não ocorra, esse manager terá peças de seu carro vendidas para cobrir esses valores. Os valores de venda serão sempre a metade do preço de compra das peças, sendo que a primeira parte a ser vendida será sempre a mais cara, até a mais barata se necessário.

-O manager que haja participado em todas as corridas da temporada, receberá \$5.000.000 como bônus, que serão dados aos managers assim que forem efetuadas as atualizações de promoção/rebaixamento.

- Cada manager receberá \$30.000, como bônus para cada ponto recebido na temporada anterior, que serão dados aos managers assim que forem efetuadas as atualizações de promoção/rebaixamento.

- Existe um teto máximo para o dinheiro de cada manager. Caso um manager tenha mais do que \$50.000.000 ao final de uma temporada, ele terá de pagar 0,4% em impostos por cada milhão que ultrapasse os \$50.000.000. Por exemplo, se um manager tem \$65.000.000 ao final da temporada (15 milhões a mais do que o teto), ele terá de pagar \$3.900.000 ($15 \times 0,4\% = 6\%$ dos \$65.000.000 que ele tem).

- Os managers rebaixados para os grupos G3 perderão seus mecânicos chefes, caso tenham).

- A moral dos pilotos aumentará caso termine entre os 5 primeiros do grupo, o que dependerá das tuas habilidades e dos demais do grupo também.

- Os desgastes das peças dos carros serão zerados ao final de cada temporada.

-

Nota: A ordem de acontecimentos no processo de fim de temporada será o seguinte:

1) Os 8 melhores colocados de cada grupo receberão um Bônus pela sua colocação final no campeonato, conforme estipulado abaixo:

Posição / Grupo G1 / Grupo G2 / Grupo G3 / Grupo G4

1º / \$30.000.000 / \$22.500.000 / \$15.000.000 / \$7.500.000

2º / \$20.000.000 / \$15.000.000 / \$10.000.000 / \$5.000.000

3º / \$15.000.000 / \$11.250.000 / \$7.500.000 / \$3.750.000

4º / \$10.000.000 / \$7.500.000 / \$5.000.000 / \$2.500.000

5º / \$8.000.000 / \$6.000.000 / \$4.000.000 / \$2.000.000

6º / \$6.000.000 / \$4.500.000 / \$3.000.000 / \$1.500.000

7º / \$4.000.000 / \$3.000.000 / \$2.000.000 / \$1.000.000

8º / \$2.000.000 / \$1.500.000 / \$1.000.000 / \$500.000

2) Se dão as promoções/rebaixamentos, e o dinheiro que se possui neste momento é o que será tomado em conta para fins de verificação do saldo negativo.

3) As partes do carro são vendidas caso o saldo seja negativo

4) São cobrados os impostos.

5) Se recebe os \$5.000.000 como bônus por ter participado de todas as 17 corridas.

6) É entregue o dinheiro do bônus de pontuação individual.

7) É entregue o dinheiro do bônus de pontuação por equipe.

Nota: Os manager dos grupos G4, começarão a temporada conforme estipulado abaixo:

1) Uma conta bancária com \$30.000.000 (\$ 35.000.000 caso tenha disputado todas as 17 corridas da temporada anterior);

2) Um carro com todas as peças nível 1;

3) Apenas patrocinador principal, com valor de \$1.000.000;

4) Fornecedor de pneus Uniroyal;

5) Perderá seu piloto caso ele tenha um Overall superior a 85.

13. Geral

- Somente por haver um manager por IP;
- Managers dos grupos G4 que não participarem de 6 corridas consecutivas terão a conta cancelada no F1rem.
- Managers dos grupos G3 que não participarem de pelo menos 6 corridas na temporada, terão sua conta cancelada no F1rem.
- Managers dos grupos G2 que não participarem pelo menos de 1 corrida na temporada, terão sua conta cancelada no F1rem.
- Somente os managers do grupo G1 poderão oferecer um bônus de campeão a seus pilotos e mecânico chefe. Esse bônus não poderá ser maior do que \$30.000.000
- Quando algum manager é introduzido a um grupo G4, no decorrer de uma temporada, receberão \$1.750.000 para cada corrida ainda por ser disputada. Por exemplo: Se for introduzido na segunda corrida, receberá \$28.000.000 ($16 * \$1.750.000 = \$28.000.000$).

Nota: Participando deste jogo, estará automaticamente ACEITANDO que, se fizer algo irregular ou que te dê vantagem desleal sobre outro participante, será EXPULSO do jogo.

14. Dicas

- Se você tem um piloto com Overall próximo a 100 e usar um risco, na estratégia de corrida, próximo a 90%, seu piloto sofrerá acidentes em quase todas as corridas
- O risco influencia no desgastes das peças.
- O consumo de combustível depende do circuito e dos atributos do piloto.
- Quanto mais alto seja o ajuste do carro, maior o uso das peças na corrida.

Caso tenha duvidas, você pode entrar no Fórum e no Chat.

Boa sorte e lembre-se sempre: Sem riscos, não há diversão!