



## REGULAMENTO LIGA MIDNIGHT RACERS

O objetivo deste documento é oficializar o regulamento da 11ª temporada da Liga Midnight Racers, campeonato de corrida virtual no jogo F1 24 da EA Sports, em crossplay nas plataformas Xbox, Playstation e PC. Todas as regras descritas neste regulamento serão aplicadas de forma imparcial, independentemente do piloto.

Todos os participantes da Liga Midnight Racers, devem obrigatoriamente proceder com a leitura deste regulamento. A participação do piloto no campeonato implica no aceite e concordância com o teor deste documento.

A inscrição do piloto só estará concluída após a realização do pagamento da taxa no valor de R\$ 50,00. A participação do piloto no campeonato está condicionada ao pagamento da referida taxa. A inscrição é individual e não pode ser transferida para outro piloto. Não haverá reembolso da taxa de inscrição após a conclusão da primeira etapa do campeonato.

Também serão admitidas inscrições de pilotos reservas. Estes deverão realizar o pagamento da taxa de R\$ 20,00 apenas após a primeira participação em alguma etapa do campeonato. Caso venham a ser efetivados como titulares, em substituição definitiva de algum piloto, deverão pagar o valor proporcional da inscrição considerando as etapas restantes, ao custo de R\$ 5,00 por etapa, descontados os R\$ 20,00 já pagos.

### CÓDIGO DE CONDUTA ESPORTIVA

- Respeitar as normas gerais da moral e ética esportiva.
- Comunicação:
  - Manter o respeito com todos nos canais de comunicação da liga (grupo de Whatsapp, Chat da live de transmissão, Instagram, Discord, etc);
  - Comportamentos racistas, xenófobos ou de qualquer natureza preconceituosa serão duramente proibidos e passíveis de banimento.
  - Assuntos inadequados a menores de idade estão proibidos.
  - Não serão tolerados xingamentos a outros pilotos ou à administração da liga.
- Ultrapassagens:
  - Quando a ultrapassagem ocorrer em curvas ou trechos estreitos, deixar pelo menos o espaço de UM CARRO para evitar acidentes.
  - É considerada a ultrapassagem realizada de um carro sobre o outro, quando estiver visualmente a frente ou meio carro a frente
  - Quando estiver sendo ultrapassado em linha reta poderá mudar apenas uma

- vez de direção do veículo para se defender, sendo estritamente proibido mudar mais de uma vez de direção na mesma tentativa de defesa.
- No momento da ultrapassagem, os dois pilotos dividem a responsabilidade, seja o piloto da frente na defensiva, ou o piloto que vem atrás atacando, em caso de acidentes os pilotos poderão pedir uma análise do lance onde será analisado pela comissão de prova e de incidentes da corrida.
  - O piloto em posição de ataque só terá o direito de espaço para dividir a curva somente se estiver parcialmente ao lado do piloto defensor antes da tangência da curva.
  - Piloto que fizer manobra de mergulho, forçando uma ultrapassagem na curva, está ciente que estará assumindo o risco de rodar ou bater e ocasionar danos no seu carro ou no do adversário. Caso isso ocorra, o incidente poderá ser enviado para análise, sendo passível de punição, conforme regulamento.
- Retardatários:
    - Retardatários devem facilitar as ultrapassagens para os líderes o quanto antes, para evitar possíveis colisões, segurar os líderes não apenas acarretará uma punição do próprio jogo como também da direção de prova (comissão de análises). Recomenda-se que o piloto, ao receber a bandeira azul, assim que for seguro, se posicione fora do traçado, facilitando a passagem dos líderes.
    - O piloto que estiver para colocar volta no retardatário deverá fazer a manobra da forma mais segura possível. Eventuais acidentes provocados por impaciência estarão sujeitos a análise e aplicação de punições.
    - Em regime de Safety Car:
      - Retardatários poderão, a seu critério, abrir passagem para os pilotos que estão na mesma volta do líder, colocando o carro fora da pista e, após a passagem, retornando em segurança.
      - Pilotos que estão na mesma volta do retardatário não deverão aproveitar dessa manobra para assumir a sua posição. Se o fizerem, ainda que o carro esteja sendo controlado por IA, deverão realizar a mesma manobra para devolver a posição antes da saída do SC.
      - No momento da relargada, o retardatário não deve reduzir a velocidade antes da linha de chegada ou parar o carro na entrada da primeira curva visando dar passagem para os líderes, o que pode ocasionar em aplicação de punições do jogo ou acidentes. Sigam com a corrida normalmente e dêem passagem apenas de forma segura.
  - Safety Car:
    - Durante o regime de Safety Car, após alcançar a fila de carros, todos os pilotos deverão se manter em fila indiana e velocidade constante, evitando freadas repentinas que podem acarretar incidentes com os pilotos que vêm atrás (break test).
    - Deverá ser respeitado o limite de no máximo 10 carros de distância com o carro da frente e não será permitido ficar emparelhando os carros.
    - Relargada:
      - Após o aviso de saída do Safety Car, o líder irá comandar a relargada mantendo a velocidade constante até o momento de dar o pé. Após isso, qualquer piloto que venha a efetuar redução brusca de velocidade, destoando do restante do pelotão, estará sujeito à punição.
      - Se o piloto à frente calcular errado a entrada do Safety Car e o jogo frear automaticamente o carro, a responsabilidade será do piloto,

- portanto, cuidem para dar o pé apenas após o SC entrar nos boxes.
- As ultrapassagens, inclusive sobre retardatários, somente deverão ocorrer após a bandeira verde.
  - Piloto que escapar da pista ou rodar deve observar o mapa da pista e ESPERAR OS CARROS MAIS PRÓXIMOS PASSAREM PARA RETORNAR COM O MÁXIMO DE CUIDADO POSSÍVEL.
  - O retorno à pista não poderá ser realizado com a opção de redefinição fornecida pelo jogo. Caso seja detectada a utilização deste recurso por um piloto, este será desclassificado da corrida, podendo ainda receber punição extra de acordo com o previsto neste regulamento, principalmente quando a manobra resultar em acidentes com outros pilotos.

## FÓRMULA DE DISPUTA E CONFIGURAÇÃO DE GRIDS

A 11<sup>a</sup> temporada da Liga Midnight Racers será um campeonato de pilotos e equipes (construtores) disputado na categoria F1. Os pilotos titulares irão formar livremente as duplas nas equipes virtuais criadas pela liga. A administração poderá vetar a composição de uma dupla caso avalie que esta apresenta um desequilíbrio exacerbado de desempenho em relação às demais duplas. Pilotos reservas que venham a participar das etapas disputarão apenas o campeonato de pilotos.

Serão 10 etapas realizadas sempre às 22h30 em datas e pistas selecionadas previamente e divulgadas a todos pela administração através dos canais de comunicação da liga.

As etapas ímpares (1<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup>, 5<sup>a</sup>, 7<sup>a</sup> e 9<sup>a</sup>) serão constituídas por uma sessão de qualificação curta de 18 min seguida por uma sessão de corrida com a quantidade de voltas sempre correspondente a 50% da quantidade de voltas da corrida real naquela pista.

As etapas pares (2<sup>a</sup>, 4<sup>a</sup>, 6<sup>a</sup>, 8<sup>a</sup> e 10<sup>a</sup>) serão constituídas por duas sessões de corrida em sequência, uma Sprint e outra Principal com duração de 50% das voltas da corrida real. O grid de ambas as corridas será montado em ordem inversa da tabela de classificação do campeonato de pilotos, ou seja 1º colocado larga em P20, 2º colocado larga em P19, e assim sucessivamente até o 20º colocado que largará na pole position. Pilotos que derem NC ou DSQ na Sprint deverão aguardar para participar normalmente da corrida principal.

As pontuações alcançadas pelos pilotos nas corridas ao longo das etapas serão somadas em cada equipe para definir a classificação do campeonato de construtores. Se um piloto desistir de participar na temporada por motivos pessoais ou for retirado da competição a critério da administração, em função de comportamento inapropriado conflitante com este regulamento, a equipe correspondente não perderá os pontos obtidos até então mas, em caso de esta conquistar uma premiação, apenas o piloto remanescente será contemplado.

## CONFIGURAÇÃO DO LOBBY

- Estrutura do fim de semana: Qualy Curta (18 minutos) e Corrida Principal de 50%, ou Corrida Sprint e Corrida Principal de 50%, ambas com grid invertido pela tabela de

pilotos

- Desempenho: Realista
- Acerto/Setup: Consertado (Setup fixo para todos)
- Clima da Pista: Dinâmico
- Dano: Padrão com frequência simulação
- Corte de Curva: Rígido
- Gerando Fantasma: Desligado
- Volta de Apresentação: Ligado
- Box: Imersivo
- Assistência no Box - Desligado (LIMITADOR DE VELOCIDADE DEVERÁ SER LIGADO MANUALMENTE)
- Assistência de Freio: Conforme opção do piloto
- Controle de Tração: Conforme opção do piloto
- Bandeira Vermelha: Desligado
- Safety Car: Ligado (Imersivo)
- Frequência do Safety Car: Padrão (a administração poderá optar pela frequência reduzida em pistas reconhecidamente travadas ou com alto índice de acidentes)
- Nível da IA: 10

## ALOCAÇÃO DOS CARROS

Antes de cada etapa os pilotos serão informados pela administração sobre os carros das equipes reais da F1 (lastro) que eles irão utilizar. Será utilizada a seguinte ordem crescente de desempenho para as equipes de F1:

1		Sauber
2		Williams
3		Haas
4		Visa Cash App RB
5		Alpine
6		Aston Martin
7		Mercedes
8		Ferrari
9		Red Bull
10		McLaren

Os carros de F1 serão alocados para os pilotos de acordo com o total de pontos (sem o desconto de punições) obtidos por estes até a etapa anterior. Os dois pilotos com a maior quantidade de pontos conquistados irão correr a etapa seguinte com o carro da Sauber

(menor desempenho). Os próximos dois pilotos irão de Williams, e assim sucessivamente até os dois pilotos com a menor quantidade de pontos conquistados, que correrão a etapa com o carro da McLaren (maior desempenho).

## **CONFIRMAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO E INGRESSO NO LOBBY**

Os pilotos titulares terão até às 18h do dia da etapa para confirmar sua participação no grupo de Whatsapp da temporada. Caso não se manifestem, a administração poderá alocar um piloto reserva para ocupar a sua vaga no grid, sendo, nesse caso, o piloto titular considerado faltante na etapa, ainda que apareça no momento da abertura do lobby.

Pilotos faltantes serão penalizados na etapa seguinte, sendo impossibilitado de participar da qualy, no caso de etapas ímpares, ou sendo alocado no final dos grids das corridas Sprint e Principal, independente de sua classificação no campeonato, no caso de etapas pares.

O piloto que faltar duas vezes seguidas, estará sujeito a ser retirado do grid pela administração, sendo substituído em definitivo por um piloto reserva.

Os lobbys serão abertos às 22h. A partir desse horário, todos os pilotos deverão estar com status online para receber os convites de participação. A etapa iniciará às 22h30, exceto se houver piloto que comunicar, antes desse horário, dificuldades para ingressar. Nesse caso será concedida uma tolerância de 5 minutos para que os equipamentos do piloto (videogame, PC, roteador, etc.) sejam reiniciados e ele consiga ingressar no lobby. Passado o tempo de tolerância, caso o piloto ainda não tenha conseguido ingressar, a etapa iniciará sem a sua presença.

No caso de queda ou bug geral (para todos os pilotos) no lobby, serão adotadas as seguintes providências, sempre considerando o tempo e a classificação da corrida na volta anterior a da ocorrência do problema:

- Até 25% das voltas completadas: O lobby será reiniciado 1 vez com o reinício da sessão afetada (Sprint ou Principal).
- De 25% a 75% das voltas completadas: Corrida afetada será encerrada com aplicação da metade dos pontos previstos. Se o problema ocorreu em uma Sprint, será criado um novo lobby apenas com a corrida Principal.
- Acima de 75% das voltas completadas: Corrida afetada será encerrada com aplicação integral dos pontos previstos. Se o problema ocorreu em uma Sprint, será criado um novo lobby apenas com a corrida Principal.

## **TABELA DE PONTUAÇÃO**

Os pilotos que terminarem (não derem NC) na(s) corrida(s) das etapas, irão obter para si e para as suas equipes as seguintes pontuações em função das posições de chegada:

<b>POSIÇÃO</b>	<b>SPRINT</b>	<b>PRINCIPAL</b>
<b>1°</b>	<b>20</b>	<b>45</b>
<b>2°</b>	<b>19</b>	<b>40</b>
<b>3°</b>	<b>18</b>	<b>38</b>
<b>4°</b>	<b>17</b>	<b>36</b>
<b>5°</b>	<b>16</b>	<b>34</b>
<b>6°</b>	<b>15</b>	<b>32</b>
<b>7°</b>	<b>14</b>	<b>30</b>
<b>8°</b>	<b>13</b>	<b>28</b>
<b>9°</b>	<b>12</b>	<b>26</b>
<b>10°</b>	<b>11</b>	<b>24</b>
<b>11°</b>	<b>10</b>	<b>22</b>
<b>12°</b>	<b>9</b>	<b>20</b>
<b>13°</b>	<b>8</b>	<b>18</b>
<b>14°</b>	<b>7</b>	<b>16</b>
<b>15°</b>	<b>6</b>	<b>14</b>
<b>16°</b>	<b>5</b>	<b>12</b>
<b>17°</b>	<b>5</b>	<b>10</b>
<b>18°</b>	<b>3</b>	<b>8</b>
<b>19°</b>	<b>2</b>	<b>6</b>
<b>20°</b>	<b>1</b>	<b>4</b>

Além da pontuação obtida pela posição de chegada, os seguintes pontos extras poderão ser conquistados pelos pilotos:

- 1 ponto extra para os pilotos que fizerem as melhores voltas nas corridas Sprint e Principal, desde que classificados entre os 10 primeiros colocados da corrida;
- 1 ponto extra para os pilotos que terminarem as corridas sem receber punições do jogo, independente da posição de chegada.
- 1 ponto extra, a título de incentivo pela pontualidade das etapas, para os pilotos que ingressarem no lobby até as 22h20 ou 22h30, desde que tenham comunicado previamente a impossibilidade de entrar antes.

## **PREMIAÇÃO**

Ao final da temporada, a liga fornecerá troféu individual para os pilotos classificados nas 3 primeiras colocações da tabela de pilotos assim como para os pilotos integrantes das equipes classificadas nas 3 primeiras colocações da tabela de construtores. Os troféus serão enviados sem custos extras para os pilotos.

## **PUNIÇÕES**

Os pilotos que se sentirem prejudicados por alguma ação provocada por outros em discordância das regras deste regulamento, poderão encaminhar, até as 20hs do dia seguinte ao da etapa em que ocorreu o incidente, e apenas em mensagem privada para o(s) administrador(es) responsável(eis), vídeos de incidentes para verificação e interposição de punições.

A fim de se evitar conflitos desnecessários, em nenhuma hipótese será admitido o envio de vídeos ou a discussão de incidentes de punição no grupo do campeonato. Os pilotos que o fizerem estarão sujeitos a receber punição da administração.

Só serão aceitos para análise vídeos da câmera *on-board* do piloto denunciante. Vídeos de outros pontos de vista poderão ser usados para complemento de análise, não tendo validade para punição caso não seja acompanhado do vídeo da câmera *on-board*.

A administração irá requerer dos pilotos denunciados, a título de defesa, o vídeo de suas câmeras *on-board* no momento dos incidentes. O piloto que não possuir ou não enviar o vídeo de defesa perderá, caso seja considerado culpado no incidente, além dos pontos da punição recebida, 2 pontos extras.

Para manter a imparcialidade da decisão, o(s) administrador(es) encaminharão, sem qualquer juízo de valor, os vídeos recebidos, tanto de acusação quanto de defesa, para julgamento por uma comissão externa composta por pilotos de outras ligas parceiras da Midnight. A comissão externa utilizará os seguintes critérios estabelecidos pela Liga Midnight Racers para classificar o nível de punição a ser aplicada, caso exista, de cada incidente:

### **PUNIÇÃO LEVE / -6 PONTOS**

- Realizar zig zag para defesa de posição.
- IA correndo no lugar de pilotos que caíram do lobby causar danos nos adversários.
- Colisão sem danos terminais, com quebra de componente. (No caso de um uma asa danificada, a comissão irá avaliar o dano e prejuízo e poderá ser agravada para média ou grave)
- Segurar pelotão na saída do SC (sem ser o líder).
- Retorno inapropriado a pista causando colisão. Os danos no carro adversário poderão agravar a punição para média ou grave
- Disputa de posição sem deixar espaço para o adversário (colocando para fora da pista).

- Atrapalhar volta rápida na qualificação (bloqueio).
- Piloto com IA controlando na última volta.

#### PUNIÇÃO MÉDIA / -9 PONTOS

- Colisão sem danos terminal, com quebra assoalho, asa traseira, ou outro componente que não pode ser trocado. - Realização do *Breaking TEST*. (Corrida ou Relargada).
- Execução do Ghost (IA alinhar o carro em caso de saída de pista).
- Abandonar prova sem ser nos boxes (deixar a IA correndo).
- Descumprir punição aplicada e mantida suspensão.
- Ultrapassar em SC e VSC (sem ser retardatário).
- Redefinir para pista/Sem Prejudicar Piloto/Desclassificado/*QualyBan*

#### PUNIÇÃO GRAVE / -12 PONTOS

- Colisão com dano terminal (NC) do adversário.
- Colisão com dano terminal (NC) dos 2 carros.
- Abandonar intencionalmente gerando SC.
- Ofensas, discussões e reclamações no grupo, Discord e/ou privado - ADMs Decide a Punição.
- Realizar batida proposital no adversário / ADMs decide a Punição.
- Redefinir para pista/Prejudicando Pilotos/Desclassificado/*QualyBan*.

#### PUNIÇÃO GRAVÍSSIMA / -15 PONTOS E *QUALYBAN*

Caso a comissão externa analise um incidente como gravíssimo, com retirada de mais de 2 carros, conduta antidesportiva, que leve risco alto para os demais pilotos, o piloto será punido de forma gravíssima.

As punições reincidentes serão avaliadas pelos administradores a necessidade de outra medida disciplinar. Para incidentes não mencionados na tabela acima, os administradores irão avaliar e definir a punição a ser aplicada, caso necessário.

Piloto que usar o recurso de redefinição para pista e for flagrado na transmissão ou denunciado por algum outro piloto, será desclassificado da etapa e receberá punição extra de *QualyBan*, sendo impedido de participar da qualificação e largando em último na corrida sprint da etapa posterior. Se a redefinição para pista causar danos a algum piloto também será punido conforme regulamento.

Após a conclusão das análises pela comissão externa, os administradores comunicarão aos pilotos o veredito da análise de cada incidente, e, em caso de punição aplicada, procederão a dedução dos pontos correspondentes do total de pontos obtidos na etapa pelo piloto punido.

O Piloto que acumular 25 pontos ao longo da temporada, receberá uma punição extra de *QualyBan* para a etapa posterior.