



**REGULAMENTO OFICIAL – MASTER
LEAGUE F1 (TEMPORADA 20)**

ÍNDICE

1. Introdução e Modelo de Liga
2. Calendário e Procedimentos de Lobby
3. Configurações Técnicas e Numeração
4. Sistema de Pontuação
5. Equipes, Draft e Reservas
6. Sistema de Punições e Análises
7. Power Ranking e Pontos de Conduta
8. Premiação e Disposições Gerais

1. INTRODUÇÃO E MODELO DE LIGA

A Master League F1 é uma liga de automobilismo virtual focada na competitividade justa e organização profissional, utilizando a plataforma oficial da Fórmula 1. A liga preza pela diversão na pista e cordialidade nos bastidores, priorizando a qualidade na condução dos campeonatos.

1.1. Inscrição e Valores A participação na liga é mediante pagamento de taxa de inscrição. O valor da taxa é anunciado pela administração antes do início de cada temporada através dos grupos de WhatsApp ou canais oficiais da Master League F1.

Política para Reservas: O piloto reserva paga o valor total do campeonato no ato da inscrição. O valor proporcional das etapas em que o reserva não participar poderá ser devolvido ao final da temporada ou utilizado como crédito para abater a inscrição da temporada seguinte.

Política de Reembolso (Titulares): Não haverá reembolso de inscrição em caso de desistência após o início do campeonato, expulsão por infração ao regulamento, ou após a realização do Draft para escolha das equipes. Ao se inscrever, o piloto concorda com o uso de sua imagem (gamertag/nome/foto) nas transmissões e mídias sociais da liga.

1.2. Plataforma e Transmissão Jogo: F1 25 (Crossplay ativado). **Grid Light:** Segundas-feiras, às 20:15h. **Grid Carreira:** Quintas-feiras, às 20:15h. **Transmissão:** Todas as corridas da Temporada 20 terão transmissão programada com narração ao vivo.

2. CALENDÁRIO E PROCEDIMENTOS DE LOBBY

2.1 Temporada O calendário terá 8 Etapas. As datas serão divulgadas nos canais da Master League F1. Serão realizadas 2 Corridas Sprint por temporada. 2.2 Horários e Convites Início: As corridas iniciam pontualmente às 20:15h. Abertura do Lobby: Pelo menos 15 minutos de antecedência. Sistema de Convites: Apenas os hosts recebem o convite inicial. Pilotos devem entrar pelo perfil do host ou de outros pilotos da mesma plataforma. Convites diretos apenas para contas EA vinculadas. Lista de Presença: É obrigatória a resposta à lista de presença. A ausência de resposta acarreta perda de Pontos de Conduta. 2.3 Formato das Sessões Etapa Padrão: Qualificação de 18 minutos + Corrida de 50%. Etapa com Sprint: Qualificação de Volta Única (One-Shot) + Sprint (~33%) + Corrida Principal (50%).

3. CONFIGURAÇÕES TÉCNICAS E NUMERAÇÃO

3.1 Desempenho e Setup Grid Light: Desempenho IGUAL em todas as etapas. Grid Carreira: Desempenho REAL em todas as etapas. Setup: Padrão (Pré-Definido). 3.2 Assistências e Configurações Traçado: Apenas nas curvas. Câmbio: Automático permitido. Freios/Tração: ABS e Tração Completa permitidos. Pit Stop/Largada: Manuais. 3.3 Numeração dos Carros É obrigatório o uso do número do carro configurado no jogo igual ao registrado na liga. Não são permitidos números duplicados no mesmo grid. Ordem de preferência: Piloto anterior; transferência interna; retorno; novato. Punição: Número incorreto implica perda de Pontos de Conduta e advertência/multa. 3.4 Telemetria Uso obrigatório de telemetria aberta. Telemetria fechada acarreta perda de Pontos de Conduta.

4. SISTEMA DE PONTUAÇÃO

4.1 Corrida Principal 1º – 25 pts 2º – 18 pts 3º – 15 pts 4º – 12 pts 5º – 10 pts 6º – 8 pts 7º – 6 pts 8º – 4 pts 9º – 2 pts 10º – 1 pt 4.2 Corrida Sprint 1º – 8 pts 2º – 7 pts 3º – 6 pts 4º – 5 pts 5º – 4 pts 6º – 3 pts 7º – 2 pts 8º – 1 pt 4.3 Critérios de Desempate 1) Vitórias; 2) Segundos lugares; 3) Ordem alfabética.

5. EQUIPES, DRAFT E RESERVAS

5.1 Escolha de Equipes (Draft) Realizada via site/app com propostas e contratos. Prioridade Grid Carreira: 1) Titulares anteriores. 2) Promovidos do Light. 3) Antigos (ranking). 4) Novatos. Prioridade Grid Light: 1) Melhor pontuação anterior. 2) Antigos. 3) Novatos. 5.2 Reservas Substituem titulares ausentes conforme lista de presença. Devem correr com o pior carro disponível. Pontuam normalmente.

6. SISTEMA DE PUNIÇÕES E ANÁLISES

6.1 Penalidades (Carteira) Advertência: 0 pts Leve: 5 pts Média: 10 pts Grave: 15 pts Gravíssima: 20 pts + Race Ban Agravantes: +5 pts – Largada fase inicial – Última volta – Safety Car – Mentira ou reincidência Suspensão automática: Ao atingir 20 pts. 6.2 Análise – Solicitação até 20h do dia seguinte. – Defesa em até 24h. – Vídeo onboard obrigatório. – Falta de defesa: perda de Pontos de Conduta + punição leve.

7. POWER RANKING E PONTOS DE CONDUTA

Pilares: – Performance – Conduta – Racecraft – Overall – Histórico Perde

Pontos de Conduta por: – Não enviar foto – W.O. – Não responder presença

– Punições – Telemetria fechada – Número errado – Não enviar defesa

8. PREMIAÇÃO E DISPOSIÇÕES GERAIS

Premiação: – Troféus para top 3 – Frete por conta do ganhador – Envio válido por 2 temporadas – Inscrição grátis para campeões de equipes

Disposições: – Foto obrigatória – Casos omissos: Administração Master League F1