

# Regras para todos os ovais das Series Nascar

Se você não sabe se comportar diante da Vitória ou da derrota, não entre no Jogo  
Sob nova direção em 2020 Edilson Carneiro

---

## REGULAMENTO NASCAR

### Regras básicas da Nascar

1) Não é permitido passar outros carros em bandeira amarela, incluindo o pace car: quando a bandeira amarela é anunciada, o líder é instruído a correr de volta até a linha de chegada/largada. Uma vez que o líder cruzou esta linha, todo o tráfego atrás do líder também deve reduzir e alinhar atrás dele. Entretanto se um carro está andando muito devagar esta regra é flexibilizada e você poderá passar. O seu spotter irá lhe dizer o que fazer e quando é permitido passar. A penalidade por descumprir esta regra é uma bandeira preta, e você ficará preso no seu pit tempo suficiente para compensar a vantagem que você ganhou.

2) Não é permitido ultrapassar a velocidade máxima na área dos pits: A penalidade é 15 segundos (sem bandeira preta) se a infração for cometida ao entrar no seu pit e será um stop-and-go (bandeira preta) se a infração ocorrer na saída do seu pit.

3) Você deve entrar corretamente na pista após sair dos pits: A regra manda ficar na rolagem (ou o mais distante possível da linha de corrida) até que o spotter diga "Ok, merge when you can". Isto não necessariamente diz que é seguro entrar na pista, diz apenas que já é permitido entrar na pista sem cometer infração. Algumas pistas, como Indianapolis, têm pistas de saída dos pits que você deve seguir se não quiser ser penalizado. A penalidade é uma bandeira preta (stop-and-go) se a corrida estiver em bandeira verde e um simples "vá para o final da maior fila" se a corrida estiver em bandeira amarela (vc não recebe bandeira preta).

4) Você deve entrar nos pits de forma correta: Cortar pela grama numa tentativa de não precisar reduzir para a velocidade dos pits é uma infração. Você deve cruzar a linha que marca a entrada da área dos pits. Em Homestead, você precisa usar a pista de acesso aos pits para evitar esta penalidade. Se você quebrar essa regra em bandeira verde receberá uma bandeira preta e precisará entrar nos pits para cumprir uma penalidade de 30 segundos. Em bandeira amarela você não receberá uma bandeira amarela, mas terá que alinhar no final da maior fila.

5) Você não pode cortar através da chicane de Watkins Glen sem parar: Se você cortar a chicane passando reto e não parar o carro antes de entrar na linha de corrida, será penalizado. A penalidade é uma bandeira preta (stop-and-go).

6) Você não pode passar um carro por dentro, se ele estiver na mesma linha de pace que você, antes de atingir a linha de largada/chegada: Você pode passar por fora, mas não por dentro. Novamente, se um carro estiver indo muito lento, esta regra é flexibilizada e o seu spotter irá lhe dizer que você pode passar o carro lento. Se você quebrar esta regra receberá uma bandeira preta e terá que fazer um stop-and-go.

7) Em bandeira amarela você só pode entrar nos pits nas voltas apropriadas: somente os carros na volta do líder podem entrar nos pits na primeira volta em que os pits abrem. Todos os outros carros devem esperar pela próxima volta. A penalidade por entrar em um pit fechado é ir para o final da maior fila. O seu spotter irá lhe orientar para onde deve ir.

8 ) Você não pode continuar correndo com o carro muito danificado: se seu carro está danificado ao ponto do motor estar fumando ou seu carro estar soltando pedaços ou fluídos, você receberá bandeira preta. Para cumprir a bandeira preta será necessário levar seu carro para o pit e repará-lo até o ponto em que a NASCAR ache que é seguro voltar. Se o carro estiver danificado demais é possível que sua equipe não seja capaz de reparar bem o bastante para que você continue e neste caso não lhe será permitido retornar a pista.

9) Você não pode dirigir na direção errada: Se você fizer isso será desqualificado. Dirigir na direção errada leva em conta andar de ré também, portanto tome cuidado ao manobrar dessa forma.

10) Você não pode passar o oficial da NASCAR no final do pit se ele estiver mostrando o sinal de PARE: se você passar o oficial nestas condições terá que ir para o final da maior fila. Esta regra só se aplica para corridas com bandeira amarela.

#### >>> Penalidades Múltiplas

Para a maior conveniência, se você tiver penalidades múltiplas, só precisará vir aos pits uma única vez. Para cada penalidade adicional, um tempo extra será creditado ao seu tempo total de penalidade. Este tempo extra é calculado levando em conta o tempo que seria perdido para cumprir as penalidades em várias idas ao pit.

#### >>> Penalidade Após a Corrida

Se você tiver alguma penalidade pendente ao receber a bandeira quadriculada, receberá uma penalidade de 1 volta por infração não cumprida.

#### >>> Cumprindo Punições

Se você receber uma bandeira preta, deve se encaminhar para o seu pit e será mantido lá por um oficial da NASCAR pelo tempo necessário para que seu nome fique limpo. No entanto você só pode cumprir uma bandeira preta sob bandeira verde (exceto se for uma bandeira preta devido a carro danificado). Você não pode cumprir uma bandeira preta nem em um restart.

“Lembrando que as regras no virtual são bem semelhantes ao real, com algumas pequenas mudanças onde falamos no briefing sempre e está em nossas regras de corridas virtuais de Nascar”

Equipe Indycar Brasil

**(As 22:00 PM Horário de Brasília)**

[Classe Simulador RF2] | [semanal]

Um membro deve completar 3 corridas em um período de 30 dias antes de ser considerado um piloto ativo.

Será obrigatório estar presente no TS3 15 minutos antes do qual para instruções e esclarecimentos de dúvidas (Briefing), o piloto que estiver ausente perderá 3 pontos, a regra acima citada vale para todas as provas campeonatos e 4fun

### **Cronograma para as duas temporadas**

Treino livre Diários 24:00 horas em servidor da liga

20:00 PM Treino Oficial com largadas testes (Duração de 30 minutos) – Serão realizadas Largadas Falsas

21:30 PM Briefing no TS3 (TeamSpeak3) – OBRIGATÓRIO (Será conduzido pelo Diretor de provas) “Fora do Briefing perde -3 pontos para cada ausência”

21:45 PM Qualificação 7 minutos (4 Voltas 1 de aquecimento, 2 voltas rápidas e 1 de retorno ao box)

21:55 PM Warmup

22:00 PM Corrida IMPORTANTE:

22:00 PM Transmissão ao vivo em acertos

Não fazemos relargadas.

Abandono da prova por conta própria, aguarde a bandeira quadriculada se possível para abandonar a pista caso contrário de preferência levar o carro aos boxes para dar Esc somente em **Yellow (Bandeira amarela)**.

**A única maneira de um piloto sair sem causar danos a si ou a terceiros no RF2 é remover o cabo da conexão ou resetar o modem para ter conexão lost**

**Pensado em uma solução plausível para o problema de “Game freeze when driver disconnect no RF2” seguiremos as mesmas medidas das ligas norte americanas.**

Os pilotos devem puxar o carro para dentro dos pits antes do ESC

mas sair da pista e de corrida somente em bandeira amarela mesmo nos boxes para acionar o Esc.

Se você acertar o ESC enquanto estiver na pista, em Green Bandeira verde isso pode interromper a ordem em execução e quebrar o plug-in de regras.

### **Então, dois problemas diferentes**

(1) EXITING SERVER = nunca sob bandeira verde

(2) ESC em corrida somente = nos pits.

No caso de estouro de motor se estourar pare no acostamento e aguarde uma YF para dar esc. O piloto tem tempo hábil em estouro de motor pra remover da pista. Evite sempre deixar o carro em entrada de box ou lacais de perigo aos outros pilotos se esforce para ser bem profissional neste caso.

Fica então expressamente dar ESC em bandeira verde, O log apresenta se foi queda desconexão ou saída do jogo ok fique tranquilos ninguém será punido indevidamente.

Velocidade dos Boxes: Em Super Speedways a velocidade é 55 mph a 60 mph, pistas de 1,5 milha e 1 milha é 40 mph a 45 mph e short tracks 30 mph a 35 mph).

Corremos em ML “milhas” nunca em KM.

Ative os plugins StockCarRules.dll e KnockoutQualifying.dll. No single-player

### **Dia da Corrida:**

Essa acho que é a parte que me deixa mais chateado nas corridas que realizamos, pois no dia da corrida sou como qualquer piloto, quero me divertir e às vezes não consigo devido a acontecimentos que pilotos querem resolver de última hora.

Este dia é o dia que mais esperamos da semana, o dia que nos sentimos um piloto de verdade, pois posso correr com amigos provas que simulam realmente corridas reais, como paradas de Box e pegas alucinantes.

Então neste dia não estrague a festa do outro piloto, neste dia é o dia para você fazer os

últimos acertos em seu carro e partir para o abraço.

Não fique fazendo perguntas que possam atrapalhar o andamento da prova.

**Então no dia da corrida siga as seguintes regras:**

– Não vou tolerar pilotos que ficam fazendo um milhão de perguntas sobre que carro pode ou não competir o absurdo de como adicionar Skin no dia da corrida. Pois gasto o maior tempo para organizar todo Evento da Corrida e aqui na liga tem todas as informações necessárias para participar (tudo sobre tudo!).

É só o piloto ler com atenção tudo sobre as provas menus do site que não terá dúvida sobre que carro pode ou não entrar na pista.

**Exceção:** se o piloto foi convidado por mim de última hora eu tirarei todas as suas dúvidas, agora pilotos que já estavam na lista e se inscreverão a dias, pelo site e não leram o regulamento não poderei ajudar, pois acho falta de consideração com os outros que estão tentando baixar seus tempos e ter uma corrida tranquila de gente grande.

– Não vamos mais aceitar pilotos que não treinam nem participam do site, cheguem no dia da corrida e fiquem perguntando de acerto de carros, volante mods e pistas e disserem que seus carros não andam etc.....

Corremos praticamente todos os dias pois os servidores são liberados para treinos diários 365 dias por ano, e nos dias anteriores as provas sempre tento treinar com os carros que irei participar da próxima prova, quem participa destas pegadas sabe que é o dia onde pode tirar suas dúvidas, trocar informações com outros pilotos, e tudo mais.

**Galera no dia da prova é o dia onde você vai se dedicar ao seu carro, não fique fazendo perguntas do tipo:**

Como ajusto meu volante? – Qual é o melhor carro? – Como subo a minha skin, como envio protestos etc.....

**Obs.:** Você teve a semana inteira para perguntar aos Pilotos ou para nós nos Grupos do Facebook ou WhatsApp da Liga para tirar todas as dúvidas possíveis, não atrapalhe o Briefing com perguntas que não forem pertinentes a corrida seja como os pilotos que se dedicaram horas para acertar seus carros e fazer tudo com maior dedicação e empenho e estar com tudo em cima para a corrida.

**FINALIZAÇÕES**

Nas Corridas Oficiais.

Queremos que todos os pilotos se esforcem para melhorar, por isso temos que tomar certas atitudes para não prejudicar os outros competidores. Espero da compreensão de todos, pois passo horas escrevendo textos grandes assim para todos tomarem conhecimento de tudo que fazemos por vocês.

E como somos uma Comunidade onde todos participam sempre, estamos abertos sempre a novas ideias e comentários.



## Conduta fora da pista

- Não utilizar o chat aberto do simulador durante Classificação ou Corrida, o que gera penalização.
- Não utilizar os meios de comunicação para reclamações, provocações, indiretas, etc.
- Procure não se indispor com um adversário, mesmo que seja por meio de mensagem privada.
- O Briefing ao vivo sempre sobrepõe a qualquer regra que deve ser ajustada por algum motivo em especial.

## Conduta dentro da pista

- Confiança: Se treinou pouco, não está seguro, vá com calma e não assuma riscos desnecessários.
- Não use a desculpa de não treinar para faltar.
- Cuidado redobrado na largada, primeira curva e primeira volta, onde mais ocorrem acidentes.
- Ative tração na hora de largar se estiver inseguro depois desative.
- Evite movimentos bruscos que não condizem com o traçado, ou parar em locais inadequados.
- Se precisar conduzir o carro danificado, faça com cautela, fora do traçado.

## Largadas

- Siga as instruções do Diretor de Provas feitas no Briefing referentes ao tipo de largada e velocidade. (Largadas são em fila dupla e relargadas em fila indiana com reposição deve se posicionar corretamente a direita ou esquerda na última volta em YF.)
- Lembre-se que na primeira volta as velocidades, temperatura de pneus e freio são diferentes.
- Na primeira freada de um circuito, não use o mesmo ponto de referência de uma volta limpa.
- Evite tocar na traseira do adversário, freando com cuidado e de forma controlada.
- Evitar traçado extremo interno da primeira curva, pois pode ocasionar o “efeito funil” e acidentes.
- Nunca ultrapasse antes da linha verde na largada ou relargada.
- Na maioria das vezes é uma escolha sua assumir riscos e se deixar envolver em incidentes.
- Nunca sair dos boxes com sinal vermelho toma DQ aguarde o sinal verde e assim larga em último na próxima corrida.

## Disputas por posição

- É útil analisar o rendimento do carro à frente antes de tentar ultrapassar na primeira oportunidade.
- Com dois carros lado a lado, se estiver por fora não feche a tangência, dando espaço ao adversário.
- Com dois carros lado a lado, se estiver por dentro não espalhe a saída, dando espaço ao adversário.
- Não mude mais de uma vez de faixa na reta: você só pode mudar de faixa uma vez.
- Jamais revidar um toque. A penalização por manobra fora dos padrões esportivos é severa.

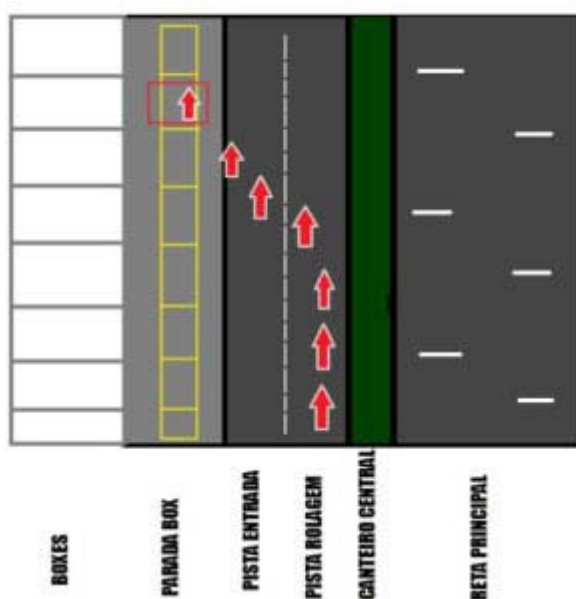
## Saídas de pista

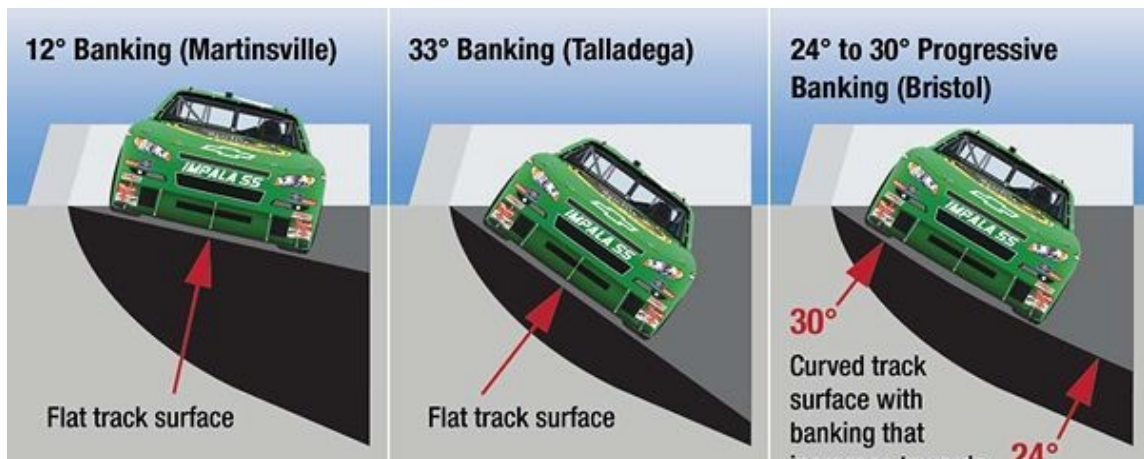
- Se sair dos limites da pista, você perde a preferência sobre o traçado. Retorne com segurança.

- Ao menos manter uma roda na pista, dentro das linhas que a delimitam, seguindo o padrão.
- O Diretor de Prova pode alertar sobre excessos e deve ter sua ordem acatada imediatamente.
- Ao ficar rodado no meio da pista, espere os carros passarem e então retorne de forma gradual.
- Em circuitos de rua, ao ficar atravessado na pista, use metade da largura da mesma para manobrar.

## Paradas nos boxes

- Entrada e saída de box seguras, respeitando as referências e linhas de entrada e saída.
- O Diretor de Provas pode ainda fazer observações sobre estes itens durante o Briefing.
- Entrando ou saindo do pitlane com um carro a frente, tenha atenção para não o tocar.
- Utilize a faixa rápida do pitlane apenas com a velocidade limite, sem frear ou parar o carro nela.
- Utilize a faixa onde os carros param apenas para entrar e sair de seu pit stop, não trafegando nela.
- A transição entre a faixa rápida e a parada deve ser realizada em diagonal, como no automobilismo.
- O piloto parado em seu pit stop tem a responsabilidade de retornar de forma segura à faixa rápida.
- **BOXE** Durante a passagem pelos Pits, os pilotos tem que conservar na pista de rolagem mais afastada dos boxes, se aproximando da pista de Entrada somente perto de sua vaga no box. Veja diagrama abaixo.





A maioria das pistas ovais da NASCAR é inclinada em vários graus para criar maior impulso e velocidade através das curvas. As 23 pistas que abrigam as corridas da NASCAR Sprint Cup variam de 36 graus relativamente altos em Talladega Superspeedway até 12 graus relativamente planos em Martinsville Speedway.

As faixas ovais “progressivamente inclinadas”, como a Bristol Motor Speedway, apresentam uma superfície de corrida que aumenta gradualmente em graus de inclinação – 24 a 30 graus – à medida que a pista se aproxima da parede de contenção externa. Isso permite que carros nas pistas externas mais longas mantenham velocidades mais altas nos cantos do que nas pistas internas mais curtas, resultando em corridas mais competitivas.

## Bandeiras e penalizações do simulador

- Todas as indicações e penalizações do simulador devem ser seguidas.
- Bandeira azul: ceder passagem, sem zigue-zague, frear, mudar de traçado ou movimentos bruscos.
- Bandeira amarela local: se tiver acidentes à sua frente, desacelere e priorize a segurança.
- Bandeira amarela em todo circuito: desacelere com cuidado, não ultrapasse e siga a fila.
- Bandeira preta e laranja: indica que o carro precisa de reparos obrigatórios, vá aos boxes.
- Bandeira preta: significa fim de prova, recolha o carro para os boxes ou pare em local seguro.
- Drive Through: consiste em passar pelos boxes sem parar o carro, cumprindo penalização.
- Stop and Go: consiste em ir aos boxes e parar o carro pelo tempo determinado pela penalização.

## Acidentes

- Remover alguém da prova ou prejudicar intencionalmente está desclassificado ao final da prova.
- Os três primeiros em todas as corridas terão um podcast rápido gravado ao final das corridas no TS em caso de transmissão.

## Treinos Coletivos

- Não será mais solicitado voltas mínimas nem máximo em treinos o piloto deve ter a consciência de realizar o reconhecimento da pista para a prova.
- Os pilotos e equipes podem se reunir e programar um treino sem problema em nossos servidores.
- Em caso de alguma pista apresentar problemas técnicos a prova é cancelada e não reposta e segue para próxima etapa.

#### **Citar outras ligas em nosso campeonato é proibido**

- Não admitimos jabás de outras ligas
- Não admitimos comparações com outras ligas
- Não admitimos nada que não seja pertinente a nosso trabalho no TS e grupos do Facebook
- Caso aconteça será advertido
- Caso ignore será convidado a se retirar
- Passar conteúdo privado qualquer da liga, será removido a participação de qualquer campeonato vigente sendo pago ou não respeite nossos termos!

#### **Faltas na temporada.**

- Faltas Perde o direito de participar de sorteios ou promoções e sorteios.
- 1 falta – larga dos boxes na próxima corrida perde um ponto.
- 2 faltas –larga dos boxes na próxima corrida perde dois pontos.
- 3 faltas – larga dos boxes na próxima corrida perde três pontos.
- 4 faltas ou mais larga dos boxes na próxima corrida perde cinco pontos para cada falta.
- 5 faltas DQ – (zera 100% os pontos e Desclassificado da temporada.)
- DQ – Faltar em sequência a 3 provas

#### **Pontuação todas as Series Nascar**

##### **Tabela pontos / Posição Pontos**

|                     |
|---------------------|
| 01° Lugar-43 Pontos |
| 02° Lugar-42 Pontos |
| 03° Lugar-41 Pontos |
| 04° Lugar-40 Pontos |
| 05° Lugar-39 Pontos |
| 06° Lugar-38 Pontos |
| 07° Lugar-37 Pontos |
| 08° Lugar-36 Pontos |
| 09° Lugar-35 Pontos |
| 10° Lugar-34 Pontos |
| 11° Lugar-33 Pontos |
| 12° Lugar-32 Pontos |
| 13° Lugar-31 Pontos |
| 14° Lugar-30 Pontos |
| 15° Lugar-29 Pontos |
| 16° Lugar-28 Pontos |
| 17° Lugar-27 Pontos |
| 18° Lugar-26 Pontos |



19º Lugar-25 Pontos  
20º Lugar-24 Pontos  
21º Lugar-23 Pontos  
22º Lugar-22 Pontos  
23º Lugar-21 Pontos  
24º Lugar-20 Pontos  
25º Lugar-19 Pontos  
25º Lugar-18 Pontos  
27º Lugar-17 Pontos  
28º Lugar-16 Pontos  
29º Lugar-15 Pontos  
30º Lugar-14 Pontos  
31º Lugar-13 Pontos  
32º Lugar-12 Pontos  
33º Lugar-11 Pontos  
34º Lugar-10 Pontos  
35º Lugar-09 Pontos  
36º Lugar-08 Pontos  
37º Lugar-07 Pontos  
38º Lugar-06 Pontos  
39º Lugar-05 Pontos  
40º Lugar-04 Pontos  
41º Lugar-03 Pontos  
42º Lugar-02 Pontos  
43º Lugar-01 Pontos

## **Bônus**

03 (três) pontos de bônus para o piloto que vencer a prova.

01 (um) pontos de bônus para todos os pilotos que liderarem uma volta.

01 (um) pontos de bônus para o piloto que liderar o maior número de voltas

Portanto o maior número de pontos que um competidor pode receber em uma mesma corrida é 48 pontos.

Erros podem acontecer em pontuações, o piloto deve ter o controle de sua pontuação e punições e regras para se eventualmente tiver erro em pontos de alguma pontuação informar a liga, detalhadamente sobre o erro em sua pontuação para correção. Não basta correr tem que participar!

O piloto precisa realizar pelo menos 70% da prova para pontuar

## **Protestos e penalizações**

### **Protestos e penalizações cada protesto o piloto perde 10 pontos em qualquer nível de reclamação**

**PENALIDADES SERÃO APLICADAS SOMENTE SOB PROTESTOS**

[Nunca leve para o lado pessoal isso e um controle do piloto para manter a disciplina e faz parte de todas competições entre adultos]

As penalizações deverão ser solicitadas via [formuláriodeProtesto](#) de Protesto no prazo máximo de 24 horas após a corrida, tendo a Liga mais 5 dias para análise dos protestos e da aplicabilidade ou não da infração de acordo com as regras de penalização. As decisões de administração são irrefutáveis e não são susceptíveis de recurso.

- **Ao realizar um protesto, o piloto protestante “sofrerá” uma análise rigorosa e completa em sua corrida também.**

**\*\*CONDUTA GRAVÍSSIMA\*\***

**Utilizar mídias sociais** para divulgar vídeos ou imagens de acidentes, bem como áudio, imagem, vídeo ou texto de resultado de punições aplicadas pela moderação, utilizar TS ou mídia de transmissão, Youtube ou outros meios para criticar pilotos em hora de exaltação por acidente DQ automático da etapa se o fizer deve usar protestos e meios legais da liga, Para este caso se aplicado DQ e mesmo assim continuar , a punição variará de acordo com a gravidade do que for publicado novamente. indo desde à advertência, perda de todos os pontos, suspensão das próximas etapas, e até a remoção do campeonato se insistir no erro aqui esclarecido.

**Enviar mensagem de texto privada ou pública**, ou ainda mensagem de voz agressiva, ou em tom de ironias sem ofensas ou palavras de baixo calão em servidor de corrida ou TS3 ou transmissão da Indy Carl Brasil Racing (Comprovação necessária) – Para este caso, a punição variará de acordo com a gravidade do que for publicado. Indo desde à advertência, perda de pontos, suspensão de etapas, até a remoção do campeonato;

**enviar mensagem de texto ou voz para a moderação/administração da Liga** contestando punição ou ordem enviada pela moderação durante ou após o término da corrida em qualquer canal de comunicação da Indy Carl Brasil Racing – Para este caso, a punição variará de acordo com a gravidade do que for publicado. Indo desde à advertência, perda de pontos, suspensão de etapas, até a remoção do campeonato;

**Responder com ironias**, deboche ou palavras de baixo calão, as decisões tomadas pela moderação da Indy Carl Brasil Racing através de qualquer mídia da Liga – Para este caso, a punição variará de acordo com a gravidade do que for publicado. Indo desde à advertência, perda de pontos, suspensão de etapas, até a remoção do campeonato;

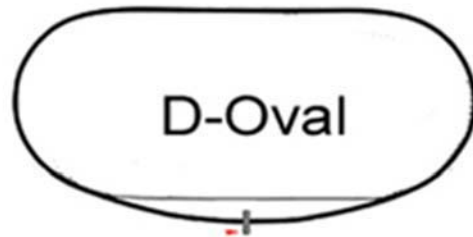
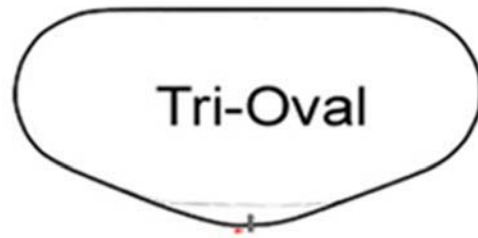
**Bancar administrador da liga passando por cima de qualquer membro da equipe** ou direção Indo desde à advertência, perda de pontos, suspensão de etapas, até a remoção do campeonato; ou da liga.

**Xingamentos em qualquer grupo de comunicação da liga ou acusações sem provas:** DQ da etapa e será retirado do canal de comunicação. Se persistir o caso, será retirado do campeonato os pilotos envolvidos e não será feito a devolução do valor da usa inscrição. A melhor forma de reclamar é procurando utilizar o protesto da liga, não faça justiça com as próprias mãos.

**Suspeita de Cheating:** Análise e reunião privadas com a liga e 2 pilotos do grid convidado para testemunhar, se detectado expulsão da liga para sempre!

**Bump Draft** A Manobra conhecida como “Bump Draft” (empurrar o carro a frente, utilizando o vácuo para ganho de tempo) está proibida em todos os eventos da liga, o não cumprimento do estabelecido acarretará em Desclassificação (DQ) da sessão em andamento. Apenas toque e toques alternados sem colar e seguir a frente. Criando um pelotão individual! **É proibido bump-draft** O grande vilão desta velocidade nas pistas. Com isto, os carros partem para o “bumper-to-bumper” – que é a onda dois carros se juntam e passam a correr grudados agora será permitido apenas uma leve empurrada no da frete, e redução para que ganha velocidade e puxa o de trás pelo vácuo criado, que volta e empurra novamente o da frente e assim por diante. Não pode mais permanecer grudado no carro a frente. Conduitas Antidesportivas (Penalização será definida pela direção de prova)

**Topos de pistas.**



### **Intermediários**

Constituem a maioria dos circuitos presentes no calendário da Nascar e variam entre 1,5 e duas milhas. As mais famosas são Fontana, Chicago, Las Vegas, Kentucky, Atlanta, Charlotte, Homestead, Kansas e Texas. Cabe ao piloto determinar a melhor forma de andar e o ponto certo para ultrapassar.

### **Short Tracks**

São os menores circuitos, cuja extensão não ultrapassa 1,3 milha. O menor de todos é o de Martinsville, que tem um pouco mais de meia milha de comprimento (847 m). Bristol é somente 11 metros maior, conhecido como o “Coliseu da Nascar”, por ser cercado de arquibancadas por todos os lados, e famoso por ser “a meia milha mais rápida do mundo”. Outros exemplos são Dover (a “Milha Monstro”), Iowa, Darlington, Richmond, Phoenix, Rockingham e New Hampshire.

Nessas pistas, os carros não conseguem passar de pouco mais de 160 km/h (com exceção de Bristol). O contato entre os participantes é intenso e é difícil chegar ao final da corrida ileso

### **Oval puro**

Pistas que possuem duas retas e duas curvas simétricas. Dover, Bristol e Homestead, por exemplo, são ovais puros.

### **Quadri-oval**

Circuitos em que há uma reta maior, duas curvas maiores e uma reta menor entre elas. Atlanta, Charlotte e Texas são as principais com essa configuração.

### **Em formato de D**

Las Vegas, Michigan e Kansas tem a forma da pista assemelhada à da letra “D”, com uma reta, duas curvas e uma “reta-curva”.

### **Tri-oval**

Daytona possui três retas e três curvas, assim como Pocono, Phoenix e Talladega. Começamos pelos formatos dos ovais: Bi-ovais, simétricos, com 2 retas e 2 curvas idênticas, e os assimétricos, com 2 retas idênticas e 2 curvas diferentes em diâmetro; Tri-Ovais, com retas e 3 curvas; D-Ovais, com uma reta, duas curvas e uma “reta-curva”, que nada mais é do que uma curva muito aberta mais parecida com uma reta; Quad-Ovais, com uma reta maior, duas curvas maiores e uma reta menor entre elas.

Ok, então já vimos que as coisas não são iguais, certo? Tem mais, suas extensões... os ovals, em qualquer formato, podem ser: Mini-Oval, com meia milha (menos de 800 metros) de extensão; Short-Track, com 1 milha (1.600 metros) de extensão; Speedways, partindo de 1 até o máximo de 2 milhas (3.200 metros) de extensão; Superspeedways, de 2,5 milhas (4.000 metros) de extensão acima.

### **CONFIGURAÇÃO PARA OS OVAIS**

Setup Fixo e Upgrade liberado com exceto dos Super Speedways

Dia e Horário da corrida: Quintas Feiras Semanal às 22:00 PM (Horário de Brasília)

Server Reboot and driver Rejoin – Liberado (Se sair danificado volta com os mesmos danos)

Para que o Rejoin funcione com o piloto é necessário estar no início da corrida com pelo menos 1 volta

Qualificação: Private Qualifying (7 Minutos/4 Voltas)(1 de aquecimento, 2 voltas rápidas e 1 de retorno ao box)

Duração: Voltas

Clima Real: "Sol"

Frequência: Semanal

Parada Obrigatória = 0

Fuel Usage: Normal 1x 2x 3x etc... pode variar de pista

Tire Usage: Normal 1x 2x 3x etc... pode variar de pista

Largadas :Em movimento – Fila dupla

Qualificação: Privada somente vc na pista e normal

Largadas :Em movimento – Fila dupla com reposicionamento a comando do líder que tem a preferência do lado nunca é permitido ultrapassar o carro imediatamente a frente durante uma largada/relargada antes de cruzar a linha de verde.

Re-Largadas : – Fila Indiana com realinhamento na última volta de YF

Bandeiras Oval : Completas Bandeiras: Amarela, azul local e preta /DQ

Mistos : Bandeiras: Amarela local, Azul e Preta

Qualificação: Privada

Danos: 100% Sensibilidade máxima

Safety Car: Sim "Fantasma"

Visão Liberada – Cockpit e Capô

Horário da pista: varia dia e noite AM ou PM

Temperatura da pista: varia de prova

Emborrachamento da pista: Processo natural

Largadas Falsas oficial: Nenhuma.

Qualificação Falsas: Nenhuma.

Esc somente dentro do Box após sua qualificação e corrida. [Se sua parada por após a linha de chegada pare antes]

Embreagem automática: habilitado

Limitador de box – Não

Box automático – Não

Queda usar Rejoin , somente para os pilotos que iniciaram a corrida funcionará.

No caso de queda de pilotos do servidor as seguintes atitudes serão tomadas para cada situação:

Queda na Qualificação – É permitido que o piloto volte normalmente, porém se este não retornar antes do fim da sessão, o jogo não registrará sua volta e não haverá edição de Grid.

Queda no Warmup – O tempo do Warmup continuará rolando, o piloto é autorizado a voltar, porém se o tempo do Warmup acabar, a corrida iniciará normalmente, e o Rejoin não funcionará, somente para os pilotos que iniciaram a corrida funcionará.

Então damos seguimento, independente de novas quedas.

Deve ser utilizada uma instalação do rFactor 2 da Steam.

Ativar os espelhos virtuais no ficheiro player.json ("Virtual Rearview In Cockpit": true).

Desligar a gravação de replays. Com a duração das corridas o ficheiro de replay torna-se muito grande e há grande probabilidade de o software ter crash.

Desligar todos os update automáticos do Windows, Antivírus e outro software.

Não conectar o computador via wireless.  
Desligar a captura de telemetria (Motec).  
Proibido teclados e ratos sem fios somente volantes  
Deixar habilitado um botão de desligar motor e ignição para não superaquecer o motor em suas paradas longas de consertos nos boxes

### **Problemas com Internet**

Não cancelamos as largadas para pilotos que caírem da sala depois na largada. Devido a vários acontecimentos, este é um dos pontos que mais gera atrasos em uma corrida, pois haviam casos de mais de um piloto cair durante a prova e com isso fazem escândalos na TS isso já foi banido da comunidade aqui a mais de 2 anos. O piloto que tiver sua internet ruim no dia mas não dando LAG pode cair e voltar até começar a prova (Briefing e Qualify).  
À partir do momento que começar a prova, não retornara mais para largada.

### **Lags**

Um dos maiores vilões das corridas online são as conexões ruins. Então para acabarem com as reclamações de todos os pilotos (com razão), todas as corridas serão verificadas as conexões de cada um "sem exceção". Isso é um trabalho para todos nós não só para o organizador da prova. Durante o Briefing todos os pilotos estaremos de olho na conexão dos competidores. Se for observado pequenos lags, não teremos problemas, mas se for verificado um piloto andando de lado e atrapalhando o andar da prova, você pode me ajudar a seguinte forma:  
– Saia para  
– Reiniciar o seu Modem.  
– Entrar novamente na sala para verificar se poderá correr ou não, se caso não tiver condições de correr ele será avisado que infelizmente não poderá participar da prova. Lembrando que não atrasaremos as provas por problemas neste sentido. Por isso se você achar que sua internet está ruim no dia da corrida, já limpe o cachê antes de entrar na sala, pois se isso acontecer perto do início da prova infelizmente não esperaremos mais o piloto ir fazer os procedimentos e o mesmo não poderá correr. Se mesmo assim não melhorar você terá uma opção aumentar sua velocidade de internet para correr em provas de longas durações.

### **Bandeiras**

#### **Bandeiras:**

Bandeiras Azuis apenas indicam que vem piloto mais rápido que você, Bandeira Branca indica última volta, Bandeira Quadriculada vitória, Bandeira Verde largada, Bandeiras amarelas indicam perigo na pista, Bandeiras amarelas com pit fechado indica entrada do Pace car por 4 voltas, Bandeiras preta DQ na Prova

#### **Bandeira quadriculada**

Quando o vencedor da prova cruza a linha de chegada todos recebem a quadriculada e as posições são congeladas automaticamente para pontuação de chegada em suas posições portanto ao receber a quadriculada todos os pilotos podem aliviar o pé sem necessidade de disputa até a linha de chegada!

#### **Bandeira amarela**

Pode sinalizar apenas acidente em pista em local não perigoso sem acionamento do Pacecar

Pode sinalizar acidente em pista em local perigoso de trafego e acionar o Pacecar

**Atenção** é imprescindível que o piloto se mantenha em fila indiana para a relargadas , piloto que ficar fora do alinhamento (**deverá ser protestado pelos demais pilotos** ) Piloto que se manter em posição errada poderá ocasionar um prolongação das voltas em bandeira amarela (**deverá ser protestado pelos demais pilotos** ) , na última volta o Pace Car apegara as luzes indicando sua saída e o líder recebe a mensagem para escolher o lado de sua preferência para relargada , com isso a fila indiana se desfaz para a relargada onde cada piloto deve seguir a sua posição indicada em mensagem a ficar pela direita ou esquerda ,em caso de dúvida use a tecla (**TAB**) do teclado que indicará com seta azul o piloto a frete que deve ficar atrás , isso deve ser **utilizado em todas bandeiras amarelas**

**para evitar posição errada do piloto!** Além da mensagem visível na tela para cada piloto que lhe informará de seus erros em pista!

**É imprescindível** que o piloto respeite as faixas da pista que estiver somente trocando de faixa com **ABSOLUTA** certeza que não tem piloto a seu lado nem pela esquerda ou direita! Piloto que já esteja com 1/4 do bico por dentro em curvas na tentativa de passar pela esquerda tem a preferência !O piloto saiba sua posição na pista se mantendo-se sempre atrás do piloto a sua frente no momento em que caso entre uma bandeira amarela , se for para os box , não volte querendo sua posição atrás daquele oponente sua posição ao sair do box na YF e sempre no final do grid !!! e nenhuma outra posição!

**Use Spotter e espelhos!**

**Bandeira Branca**

Informa a última volta para os líderes

**Bandeira Azul**

Apenas informativo que vem piloto mais rápido que você não aplica punição se não abrir passagem é apenas informativo

**Bandeira Preta**

DQ na prova desclassificado, por vários motivos os mais comuns são, falta de cumprir penalizações no mínimo de voltas informado

para cumprir seja Stop-Go , Drive True , andar em sentido contrário.

**Regra de pintura Nascar**

**Carros**

- Chevy SS ou Chevy Camaro
- Toyota
- Dodge
- Ford
- Não poderá mais alterar sua marca após a inscrição.
  - 
  - Posicionamento obrigatória das 6 numerações nos carros
  - Nascar somente tem números grossos e bem expostos
  - Proibido remoção dos logos oficiais da Nascar Series da template
  - O nome deve estar acima das portas
  - Proibido fotos ofensivas como nudez e drogas
  - **Skin Via upload Server a cargo do piloto usar ou não.**

**Exemplo oficial**



**Mudanças nos termos do regulamento** = A Liga se reserva o direito de revisar as suas políticas de serviços e regras a qualquer instante, com ou sem aviso prévio para ajustes.  
[www.indycarbrasil.com.br](http://www.indycarbrasil.com.br)