

Publicado a 30.03.2023**Atualizado em xx.xx.2023****ART. 1 - ORGANIZAÇÃO**

1.1 - Regulamentação Aplicável - A Federação Portuguesa de Automobilismo e Karting (FPAK) organiza em 2023, conjuntamente com os promotores oficiais do campeonato, Automóvel Club de Portugal e a Sports & You, o Campeonato de Portugal de Endurance Esports (CPEE).

1.2 - O Presente regulamento aplicar-se-á a corridas virtuais de simulação automóvel a disputar no software Iracing.

1.3 - Os casos não previstos neste regulamento, assim como todas as eventuais dúvidas originadas pela sua interpretação, serão analisados e decididos pela FPAK.

Campeonato em disputa no CPEE

Campeonato de Portugal de Endurance ESPORTS:

GT3

ART. 2 - PROVAS

2.1 - O CPEE será disputado por equipas, sendo admitidas à partida 30 equipas por divisão e contará com seis provas de Endurance com automóveis da categoria GT3 do Iracing. Os pontos serão atribuídos após o final de cada corrida.

2.2 - Cada prova do CPEE terá diferentes durações (**Anexo 1**).

2.3 - No final do campeonato apurar-se-á a equipa vencedora tal como a restante classificação final.

ART. 3 - Calendário

3.1 - Os horários detalhados de cada prova serão fornecidos uma semana antes por parte da Comissão Organizadora via email (Briefing) e serão indicados no canal Discord do campeonato (**Consultar anexo 1**).

3.2 - A programação de cada prova está sujeita a alterações, quando necessário (ex: alteração de horário por problemas de Broadcast, problemas do simulador, etc).

3.3 - As provas para a **Divisão 1** ocorrerão 1h15 minutos antes das restantes divisões (**Anexo 1**).

3.4 - O CPEE 2023 terá o seguinte calendário:

Prova	Circuito	Duração	Data
1	IMOLA	2h15m	22 ABRIL
2	ZANDVOORT	2h25m	6 MAIO
3	SPA-FRANCORCHAMPS	3h15m	20 MAIO
4	NURBURGRING G.P.	2h15m	3 JUNHO
5	SEBRING	2h40m	17 JUNHO
6	SUZUKA	2h25m	1 JULHO

ART. 4 - LICENÇAS

4.1- Para participar no CPEE todos os pilotos e equipas têm de ser detentores de **Licença desportiva E individual (20,00€) e de Equipa (20,00€)** 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**).

4.2 - Uma licença de Equipa pode ser utilizada para vários registos de diferentes equipas mediante o pagamento de 20,00€ por cada registo.

ART. 5 - INSCRIÇÃO NO CAMPEONATO/TIME ATTACK

5.1 - A inscrição para o presente campeonato não tem requisitos mínimos do simulador Iracing (Desde Classe Rookie até Pro WC), sendo da responsabilidade de cada team manager (incluindo as equipas já apuradas nas diversas divisões), devendo ser feita pelo mesmo, online no Portal FPAK: <https://portal.fpak.pt/>

5.2 - É totalmente interdito um piloto integrar duas equipas numa mesma prova/campeonato ou trocar de equipa no decorrer do campeonato. Cada piloto só poderá efetuar um registo numa equipa no CPEE, mesmo que a troca do respetivo piloto seja entre equipas que não pertençam à mesma divisão. Um piloto não pode usar contas falsas, criar segundas contas e ou duas ou mais inscrições no portal FPAK. Situações de engano/boicote à Comissão Organizadora serão analisadas e como consequência poderão levar a:

- *Suspensão do piloto dos campeonatos FPAK esports até um limite de 2 anos;*

- *Perca de pontos da equipa numa prova ou corrida, e/ou suspensão da mesma no campeonato;*

5.3 - Para os pilotos que ainda não possuem conta Iracing, a Comissão Organizadora disponibiliza códigos promocionais (um código por cada novo piloto), de 3 meses (pacote base do simulador Iracing), para tal, os mesmos deverão entrar em contacto com a Comissão Organizadora através do email: duvidas_esports@fpak.pt

5.4 - Valor das inscrições:

Inscrição de equipa Campeonato de Portugal de Endurance ESPORTS	0 €
---	-----

5.5 - Período das inscrições (1ª Fase): **de 7 a 18 de abril de 2023.**

5.6 - Após a conclusão da primeira fase de inscrições, a Comissão Organizadora apenas aceitará novas inscrições a partir de **23 de abril** (as novas equipas serão adicionadas à última divisão existente).

5.7 - 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 CPEE.

Link:<https://www.fpak.pt/sites/default/files/ficheiros/202112/Termo%20de%20responsabilidade.pdf>

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

- **Link Portal FPAK:**

- **Link de Formulário (obrigatório)**

5.9 - Pré-Quilificação - Para definição das divisões do **CPEE**, as equipas ficam obrigadas a realizar uma sessão de pré-qualificação no simulador iRacing em regime de **TIME ATTACK**, sendo que, as que não participarem ficarão imediatamente qualificadas na divisão inferior. **CONSULTAR ANEXO 1.**

ART. 6 - VIATURAS ADMITIDAS

Categoria	Automóvel	Setup	Combustível
GT3	MCLAREN MP4 - 12C GT3	Aberto	75%
GT3	MERCEDES AMG GT3	Aberto	75%
GT3	FORD GT GT3	Aberto	75%
GT3	AUDI R8 LMS	Aberto	75%
GT3	FERRARI 488 GT3 EVO 2020	Aberto	75%
GT3	BMW M4 GT3	Aberto	75%
GT3	PORSCHE 911 GT3 R	Aberto	75%
GT3	LAMBORGHINI HURACÁN GT3 EVO	Aberto	75%

6.1 - Não são permitidas alterações de viaturas até ao final do presente campeonato.

ART. 7 - EQUIPAS/ NÚMERO DE PARTICIPANTES

7.1 - É necessário um número mínimo de 20 equipas inscritas.

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

7.3 - Cada divisão poderá ter 30 equipas participantes.

7.4 - O CPEE é um campeonato de equipas. Cada equipa terá de ter um mínimo de dois e um máximo de quatro participantes por automóvel e por prova (podendo a equipa fazer a gestão do número de pilotos por prova dentro destes limites).

7.5 - Cada equipa terá de definir o Chefe de Equipa/ Manager, que será o responsável pela inscrição e gestão da mesma.

7.6 - Não será permitido uma equipa mudar por completo os pilotos que a constituem durante a temporada, tendo de obrigatoriamente manter pelo menos um dos pilotos inscritos.

7.7 - Será enviado um convite de Liga no simulador iRacing a todos os pilotos inscritos (por divisão).

ART. 8 - CONFIGURAÇÃO DAS PROVAS CPEE

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

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

8.3 - CONFIGURAÇÃO GERAL DOS SERVIDORES DAS 6 PROVAS ONLINE:

Server	DE-FRA
Treinos livres	120 Minutos - Dia anterior a cada prova 21H30
Weather dos servidores	Generate weather e Dynamic Sky
Abertura do server	14H00 PT (DIA DE CORRIDA - Divisão 1); 15H15 PT (DIA DE CORRIDA - Divisão 2)
Treinos livres 2	60 Minutos
Treinos cronometrados	10 Minutos OU 2 Voltas (Lone Qualifier/Strict) não é permitido reset após saída da box
CORRIDA	<i>Consultar Briefing para cada Prova</i>
Combustível	<i>Limitado a 75%</i>
Fast repairs	0
Limite de incidentes	<i>Consultar Briefing para cada Prova</i>
Automatically clean marbles	Não
Track state	Host inicia a 10% (ACUMULÁVEL)
Sun	x1
Partida	Rolling START

ART. 9 - Briefings

9.1 - Briefing Online - Todos os team managers de cada equipa participante e aceites pela Comissão Organizadora, de acordo com o processo de inscrição, receberão um Briefing por e-mail com as condições e regras específicas para cada prova, que fica obrigado a dar conhecimento aos seus pilotos. As mesmas devem ser respeitadas por todos os pilotos das diferentes equipas participantes em cada divisão. O não cumprimento das regras específicas poderá resultar numa penalização definida pelo CCD.

9.2 - Briefing Discord - Será realizado um briefing 15 minutos antes de se iniciar a sessão de qualificação (treinos cronometrados) no canal discord da Comissão Organizadora. A presença de todos os pilotos neste briefing é fortemente recomendada (discord), sendo obrigatória a presença de pelo menos o Team Manager. Durante o Briefing a pista será encerrada, os pilotos devem parar as suas viaturas no pit lane e saírem quando o mesmo terminar. O não cumprimento deste procedimento resultará em perda de 15 pontos na classificação do Campeonato.

ART. 10 - TREINOS

10.1 - Treinos Livres: existirão duas sessões de treinos livres, uma com a duração de 120 minutos no dia anterior a cada corrida (das 21H30 às 23H30 - hora de Lisboa), outra no dia de corrida com a duração de 60 minutos antes do início de cada prova (consoante a Divisão).

10.2 - Treinos Cronometrados (Qualificação) - No dia da corrida, após a conclusão dos 60 minutos de treinos livres, as equipas/pilotos dispõem de 2 voltas cronometradas em 10 minutos (sem offtrack) para se qualificarem. *Não são permitidos "resets" após sair do pitlane, se os pilotos realizarem reset terão que cumprir uma passagem pelo pit lane no decorrer da prova em questão.*

10.2.1 - Brake Dragging ou Outro (Qualificação)

É proibido "**Brake Dragging**" durante as sessões de qualificação.

O CCD realizará verificações aleatórias durante a qualificação ou à posteriori. Caso seja constatado que um piloto realizou o "**Brake Dragging ou outro**" durante a qualificação para obter vantagem, será desqualificado de todas as competições organizadas pela FPAK durante toda a época de 2023.

Não terá direito aos prémios em dinheiro predefinidos para a respetiva posição final do campeonato.

Caso exista a suspeita de que o "**BRAKE DRAGGING ou OUTRO**" foi realizado por um piloto numa sessão oficial do campeonato, os organizadores solicitarão ao respetivo piloto que forneça os seus dados de telemetria da sessão em questão. Caso o piloto não forneça esses dados, a penalização acima prescrita será aplicada no imediato sem recurso a apelo por parte do mesmo.

ART. 11 - GRELHA DE PARTIDA

11.1 - A grelha de partida para a corrida 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**.

ART. 12 - PROCEDIMENTO DE PARTIDA

12.1 - O procedimento de partida será em modo rolling start (partida lançada).

12.2 - Não são permitidas ultrapassagens enquanto o semáforo não passar a verde.

12.3 - Após a saída do Safety-car para o Pit-lane todos os pilotos devem manter uma velocidade aproximada de 60km/h (ou outra definida pelo CCD) e na linha das grelhas estáticas predefinidas em cada circuito, até à altura em que o semáforo passe a verde iniciando assim a corrida (não quando o piloto com a pole-position arrancar).

Se por algum motivo um piloto optar por não seguir a linha correta para obter vantagem na partida será penalizada a equipa com uma passagem pelo pit lane.

ART. 13 - INTERRUPÇÕES DE CORRIDA

13.1 - 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/equipas conectarem-se, a corrida será interrompida ou adiada.

13.2- Se a corrida ultrapassar 50% (**sem arredondamentos**) do seu número total de minutos será reagendada nova corrida com os minutos em falta.

13.3 - Se a corrida for interrompida com menos de 50% (**sem arredondamentos**) do seu número total de minutos será reagendada nova corrida completa em comunicado aos diversos pilotos/ equipas.

13.4 - Se a corrida for interrompida com mais de 75% (**sem arredondamentos**) do seu número total de minutos será considerada a classificação de acordo com a volta anterior.

ART. 14 - FINAL DA CORRIDA

14.1 - A bandeira de xadrez será dada ao piloto/equipa líder na primeira vez que cruzar a linha de meta após o tempo total de corrida.

14.2- Depois de todos os pilotos receberem a bandeira de xadrez, têm de parar ou abandonar a sua viatura sem causar danos aos outros pilotos/equipas participantes.

14.3 - A equipa vencedora poderá realizar burnouts, donuts ou manobras de celebração desde que não provoque acidentes ou coloque em risco a viatura de outros pilotos.

14.4 - Em momento algum, após o término de cada corrida, um piloto/equipa pode causar acidente/ contacto com outro, como forma de retaliação por algo que decorreu durante a corrida ou prova.

14.5 - Se por qualquer motivo um piloto não cumprir o ponto acima descrito, será penalizado pelo CCD com perda de 15 pontos no resultado final de corrida.

ART. 15- CLASSIFICAÇÕES FINAIS DAS PROVAS

15.1 - Em cada corrida do CPEE apenas as equipas que completarem 60%, (**sem arredondamentos de percentagem**), do número de voltas do líder serão classificadas.

15.2 - O mesmo critério (acima prescrito) será aplicado a todos os pilotos que não levarem bandeira de xadrez.

15.3 - Cada piloto só poderá efetuar 66%, (**sem arredondamentos de percentagem**), do número de voltas do líder. Se, por qualquer motivo, exceder este limite o piloto/equipa será desqualificado(a) da corrida, perdendo a pontuação dessa mesma corrida independentemente da classificação final.

15.4 - Quaisquer possíveis penalizações pós-corrída podem influenciar se uma equipa é classificada ou não.

15.5 - Todos os resultados são provisórios até serem confirmados pelo CCD.

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

Qualificação

Posição	1º	2º	3º
Pontos	5	3	1

Corrida

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. 16 REGRAS DE CONDUTA DO CAMPEONATO

16.1 - Todos os pilotos devem realizar as ultrapassagens com segurança e respeitar os seus adversários, devendo sempre ter em conta o espaço de margem para "lag contact", especialmente em lutas por posições de corrida.

16.2 - Os pilotos não podem bloquear outros pilotos e têm de escolher a trajetória sem se mover em travagem defensiva contra uma tentativa de ultrapassagem de um adversário (bloqueio significa que um piloto efetua mudanças repentinas da linha de corrida), contudo todas as ações reportadas serão analisadas pelo CCD, ficando ao seu critério as decisões.

16.3 - Todos os pilotos devem respeitar o acima prescrito ao interagir com outros carros.

16.4 - Durante todas as sessões de qualificação e corrida, não é permitido parar o carro na pista na linha de corrida.

16.5 - Se um piloto sair da pista, tem de certificar-se de que a pista está livre antes de retornar à mesma. As reentradas perigosas em pista podem resultar em penalizações quando protestadas, especialmente se a reentrada for perigosa e provocar um acidente.

16.6 - Sair da pista para ganhar vantagem ou ganhar tempo pode ser penalizado pelo CCD (Consultar Briefings, modo de qualificação, incidentes em corrida, outros).

16.7 - Sob uma bandeira amarela (definida pelo simulador Iracing), os pilotos devem ter atenção redobrada no que se passa no circuito, bem como a quaisquer veículos lentos ou parados em pista.

16.8 - Dobragens:

16.8.1 - É da responsabilidade do piloto que está a dobrar e do piloto a ser dobrado assegurar uma ultrapassagem segura.

16.8.2 - O 'piloto da viatura mais rápida' é responsável pela dobragem segura e desportivamente correta ao 'piloto da viatura mais lenta'.

16.8.3 - Espera-se que o 'piloto da viatura mais lenta' mantenha uma linha consistente e previsível.

16.8.4 - Não é permitido obter vantagem de forma injusta, por exemplo, exceder os limites da pista ou provocar um contato/incidente com outro piloto. Uma situação pouco clara não é uma oportunidade de vantagem e qualquer aparente desrespeito a uma situação segura poderá ser penalizada pelos comissários desportivos. Uma penalização poderá ser evitada devolvendo a posição ou o tempo ganho.

16.9 - Bloqueios em Pista

16.9.1 - Um piloto não se pode mover, alterando a sua linha de corrida baseada nas ações do carro/piloto perseguidor, ou selecionar uma linha defensiva e voltar para a linha de corrida na zona de travagem (mudanças repentinas de direção, serão analisadas e poderão ser penalizadas consoante a decisão por parte do CCD).

16.10 - Piscar de luzes

16.10.1 - Os pilotos devem/podem piscar as luzes durante a corrida, para notificar outros pilotos mais lentos da sua presença em situações de “dobragem”.

16.10.2 - Um piloto só deve piscar as luzes quando estiver perto o suficiente para ultrapassar e deve fazê-lo numa reta.

16.10.3 - É proibido o uso excessivo de luzes/piscar dos faróis, mesmo quando usado em dobragens.

16.10.4 - O uso das luzes/piscar dos faróis não deve ser usado de forma agressiva para intimidar outros pilotos e só deve ser usado quando houver o devido propósito.

16.10.5 - Qualquer piloto que pisque excessivamente as luzes poderá ser investigado pelo CCD, recebendo uma penalização de acordo com a sua decisão.

16.11 - Pit Lane

16.11.1 - A entrada, saída e limite de velocidade do pit lane são controlados automaticamente pelo iRacing. A comissão organizadora não irá intervir em penalizações impostas automaticamente pelo simulador se uma infração for realizada pelos pilotos.

16.11.2 - Ao sair do pit lane, os pilotos devem ter o máximo de cautela para voltar a juntar-se à linha de corrida, e conduzir com a máxima segurança.

16.12 - Incidentes e Tow car

16.12.1 - Qualquer piloto que, na opinião do CCD, seja responsável por um incidente motivado pela perda do controle da sua viatura, ou por ter uma avaria mecânica (que impeça a continuidade da viatura em condições normais de condução e de segurança) pode ser advertido ou penalizado.

16.12.2 - No caso de um incidente, é da responsabilidade do piloto avaliar se é seguro retomar à corrida ou não.

16.12.3 - Uma viatura com danos pode ser conduzida de volta ao pit lane por parte do piloto, se for capaz de o fazer. As regras seguintes aplicam-se a todos os pilotos que tentem dirigir a sua viatura de volta ao pit lane com danos:

16.12.3.1 - O piloto deve ser capaz de conduzir o carro em todas as direções.

16.12.3.2 - O piloto deve ser capaz de controlar o carro de forma a não criar um novo acidente/incidente.

16.12.3.3 - O piloto deve ser capaz de manter uma velocidade de pelo menos 50% da velocidade normal de corrida.

16.12.3.4 - Quando a velocidade do piloto estiver acima de 80% da velocidade normal de corrida, o piloto pode seguir o procedimento iRacing (bandeira preta com um disco laranja). No entanto, se a velocidade do piloto estiver abaixo de 80% da velocidade normal de corrida, o piloto deve parar na primeira oportunidade possível.

16.12.3.5 - Se um piloto não conseguir dirigir a sua viatura de volta às boxes por conta própria, é da sua responsabilidade realizar reboque, mais conhecido como Exit/Tow car no simulador Iracing, o mais rápido possível para não impedir a corrida ou causar incidentes a outros pilotos em pista.

16.13 - Condução perigosa

16.13.1 - Qualquer piloto que crie uma situação perigosa, por exemplo regressar à pista na trajetória de outro carro ou uma tentativa de ultrapassagem que coloque outro carro numa posição de perigo, pode ser advertido ou penalizado pelo CCD.

16.14 - Contacto intencional

16.14.1 - O contacto intencional com outra viatura será penalizado pelo CCD e comunicado ao iRacing através dos meios adequados se necessário.

16.15 - Limites de offtracks no simulador Iracing

16.15.1 - Os limites de pista de cada circuito são definidos pelo iRacing.

16.15.2 - O Race Control do simulador Iracing - contabiliza "Offtrack" (1x) a todos os pilotos que ultrapassem os limites de pista do simulador.

16.15.3 - Os limites de pista de cada circuito são definidos pelo iRacing. Cada vez que os limites de pista sejam ultrapassados, conta x1 Offtrack (nota - x17 totais por corrida).

16.15.4 - Quando um piloto exceder o limite pré-definido de "offtracks" ou saída de pista, será automaticamente desqualificado pelo simulador Iracing, ficando impossibilitado de continuar a corrida.

16.16 - Bandeiras azuis

16.16.1 - Uma bandeira azul indica que um piloto mais rápido está próximo. Esta bandeira é apenas informativa.

16.16.2 - O Artigo **16.8** explica o que se espera de ambos os pilotos.

16.17 - Bandeira amarela

16.17.1 - O objetivo da bandeira amarela é alertar os pilotos sobre uma situação perigosa à sua frente ou no sector mais próximo.

16.17.2 - É aconselhável que os pilotos estejam preparados para agir, e não se limitar a: desacelerar, parar, desviar, etc.

16.18 - Regresso à pista

16.18.1 - Os pilotos que saem da pista devem voltar a participar na corrida de forma segura. Isso deve ser feito paralelamente à trajetória ideal e não diretamente na linha de corrida onde podem estar outros pilotos.

16.18.2 - Optar por um atalho pode resultar numa penalização ficando ao critério do CCD.

16.19 - Hacks e Cheats

16.19.1 - O iRacing usa o aplicativo **EasyAntiCheat**, para verificar possíveis utilizações de hacks ou outro software, como forma de uso de exploits e de obtenção de vantagem competitiva. É um aplicativo necessário para jogar o

simulador iRacing e é instalado aquando da instalação do simulador. Em circunstâncias normais, o iRacing não será executado a menos que o EasyAntiCheat esteja instalado e em execução no sistema de um usuário verificando todas as operações do simulador.

16.19.2 - Em nenhuma circunstância um piloto pode tentar enganar o aplicativo EasyAntiCheat.

16.19.3 - A organização não é responsável pela não participação de um piloto numa sessão/evento/prova por tentativa de engano ao EasyAntiCheat. Qualquer tentativa de engano a este aplicativo será investigada pelo CCD e, quando provada, levará à desqualificação do campeonato.

Qualquer tentativa de engano resultará na desqualificação e expulsão direta do campeonato bem como será informada ao staff do simulador Iracing.

16.19.4 - É estritamente proibido usar software para modificar o aplicativo do simulador sob forma de obter vantagem.

16.19.5 - De acordo com o Código Desportivo do iRacing, qualquer software/aplicativo ou outro que manipule a embraiagem, travão, acelerador, mudanças (shifter) não é permitido.

16.19.6 - Qualquer piloto suspeito de usar um software/programa ou outro para obter vantagem ilegal será investigado e, se as alegações forem verdadeiras, o piloto em questão será desqualificado do campeonato, bem como informado ao iRacing.

16.19.7 - À Comissão Organizadora reserva-se o direito de reter os prêmios em dinheiro e de informar o Iracing de qualquer tentativa de obtenção de vantagem competitiva por meios ilegais ou por meio de exploração de software/aplicativo ou outros descritos acima. Ao iRacing é reservado o direito de restringir o acesso, suspender, remover ou banir qualquer piloto que, na opinião do iRacing, tenha usado ferramentas para obter vantagem.

16.19.8 - Caso um piloto tenha o seu acesso suspenso pelo iRacing por algum motivo, não poderá participar no CPEE enquanto essa suspensão existir.

16.20 - Apostas

16.20.1 - São proibidas quaisquer apostas nas corridas por parte dos pilotos participantes. Qualquer tipo de aposta devidamente comprovada levará à exclusão do piloto/equipa do Campeonato por parte da FPAK.

ART. 17 - PENALIZAÇÕES

17.1 - Os pontos de penalização serão acumulados ao longo da temporada do CPEE 2023.

17.2 - Ao contrário das penalizações que podem ser enviadas ao vivo durante uma prova, os pontos de penalização sempre serão emitidos após uma prova consoante os protestos registados (**o quadro de penalizações serve apenas para protestos nos 5 minutos finais de prova em que CCD não consiga agir a tempo de penalizar os infratores**). Isto é para permitir que o CCD tenha mais tempo para analisar todos os incidentes ocorridos durante uma prova/corrida

17.3 - O princípio dos pontos de penalização é garantir corridas justas ao longo da temporada e repreender os pilotos cujo seu padrão de condução está constantemente abaixo do padrão esperado.

17.4 - Pontos de penalização podem ser atribuídos pelo CCD a um piloto por qualquer penalização emitida no quadro de penalizações, ou por ações analisadas pela Comissão Organizadora consideradas como prejudiciais ao CPEE.

17.5 - O número de pontos de penalização que um piloto pode obter num incidente está descrito no quadro de penalizações.

17.6 - Um piloto/equipa pode obter pontos de penalização por qualquer e todos os incidentes em que estiver envolvido durante uma corrida/prova, bem como por várias penalizações no mesmo incidente. Portanto, não há limite para o número de pontos de penalização podendo ser acumulados durante um incidente no decorrer de uma corrida/prova.

17.7 - Os pontos de penalização permanecem por até ao final do campeonato. Os pontos de penalização não serão apagados. O número de pontos de penalização permanecerá, e quaisquer novos pontos de penalização serão adicionados a esse total.

17.8 - A estrutura de pontos de penalização é descrita no quadro abaixo.

Observe que os pontos de penalização são emitidos após uma prova/corrída e serão detalhados no relatório pós-evento do CCD.

QUADRO DE PENALIZAÇÕES

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	3
PEN.4.2 - Acidente com danos leves ao oponente	5
PEN.4.3 - Acidente com danos graves ao oponente	10
PEN.4.4 - Acidente na 1ª volta	4 PONTO EXTRA (acumulável)
PEN.4.5 - Acidente nos últimos 10% de corrida	4 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 públicas	De 25 pontos a 77 DESQUALIFICAÇÃO DO CAMPEONATO
PEN.6.8 - Acidentes após conclusão de corrida (retaliação) ou acidentes que sejam considerados como retaliação.	DESQUALIFICAÇÃO DO CAMPEONATO, PERDA DE PONTOS, PARTIDA DO PITLANE OU OUTRO QUE O CCD DECIDA.
PEN.6.9 - Não parar viatura nas boxes/pitlane durante o Briefing	15
PEN.6.10 - Causar acidente após término de corrida	15
PEN.7 - Outros	
PEN.7.1 - Falta de comparecimento a entrevistas	50
PEN.7.2 - Registo errado de Team_ID (Treinos/corridas)	DT durante a corrida

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

17.10 - O chat de voz e escrito será desativado durante toda a duração dos treinos livres, qualificações e corridas. As mensagens privadas entre pilotos dentro do host/server podem ser reivindicadas e penalizadas pelo CCD.

17.11 - “Dobragens”: Em caso de dobragem o carro dobrado e o piloto que vai a dobrar devem ter em consideração o Art. 16.8. A quem é apresentada a bandeira azul, tem no máximo 2 sectores para o fazer. Caso haja reclamações referentes a dobragens, será o CCD a avaliar a manobra e a penalização a ser aplicada.

17.12 - 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 duas voltas. A cedência de posição não pode ser feita através de passagem pelo Pitlane ou ida às boxes. O não cumprimento desta regra levará a uma penalização se a mesma for reportada.

17.13 - Todas as ações imprudentes em pista que afetem outros veículos, mesmo que não exista contato entre eles, serão penalizadas (exemplo: incidentes ou mudanças repentinas de direção).

17.14 - 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, resultará na desqualificação imediata em corrida e numa possível penalização subsequente ou até mesmo desqualificação do campeonato.

17.15 - A gravidade das penalizações será estabelecida pelo CCD com base em:

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

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

17.17 - 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 do CCD.

17.18 - A falsificação de identidade é estritamente proibida. Cada piloto apenas poderá usar a sua Conta/Iracing_ID/Licença E (não são permitidas segundas contas ou registos secundários no portal FPAK). A violação desta regra leva à exclusão por parte da FPAK do piloto/equipa do campeonato. A falsificação de dados pessoais ou roubo de identidade implicarão na exclusão do piloto/equipa imediata do campeonato por parte da FPAK.

17.19 - O não cumprimento de uma penalização levará a uma penalização ainda maior para o piloto/equipa não podendo ser alegado o seu desconhecimento para justificar o seu incumprimento.

17.20 - Os pilotos penalizados com partida na última posição ou do pit lane serão desqualificados de corrida se não cumprirem a mesma penalização.

17.21 - 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 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 pelo CCD;
- h)** manifeste conduta e / ou condução antidesportiva;
- i)** cometa uma infração no pit lane;

j) desrespeite as bandeiras de sinalização;

17.22 - Ficará ao critério dos CCD decidir se os condutores envolvidos num incidente devem ser penalizados.

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

17.24 - 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.

17.25 - 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)

c) Penalização em pontos

O momento da aplicação destas penalidades fica ao critério do CCD.

17.26 - Nos incidentes ocorridos nos últimos 5 minutos de corrida serão aplicadas penalizações para a corrida seguinte do Campeonato.

17.27 - Durante a corrida, os incidentes suscetíveis de serem penalizados serão resolvidos, normalmente, com uma penalização de passagem pelo pit lane (drive through). Caso 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.

17.28 - 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) O CCD exibirá no local utilizado para informar as equipas/pilotos (chat Iracing - Race Control) o texto **drive through (DT)** ou de paragem no pit lane (**stop & go - S&G**) acompanhado do número de competição da equipa penalizada.

As penalidades dadas pelo iRacing (por exemplo, **S&G ou S&H**) devem ser cumpridas dentro de três voltas após a bandeira preta ser mostrada. A equipa deve certificar-se e seguir as instruções do iRacing correndo **o risco de ser desqualificada**.

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) se durante os últimos cinco minutos da corrida o CCD decidir aplicar uma das penalidades previstas no Quadro de Penalizações, as mesmas implicarão o seguinte

c.1) passagem pelo PIT LANE (drive through): substituída por penalização de 10 pontos;

c.2) STOP & GO de 30 segundos: substituída por penalização de 15 pontos;

c.3) STOP & GO de 40 ou mais segundos: substituída por penalização de 20 pontos.

d) Caso qualquer das penalidades referidas nos números anteriores sejam aplicadas após o final da corrida, o CCD terá de notificar por escrito da decisão (via email ou por anúncio nos meios definidos).

ART. 18 - RECLAMAÇÕES/ PROTESTOS

18.1 - Todas as provas/corridas terão CCD. O CCD tem a capacidade de aplicar penalizações aos pilotos que não conduzam de forma limpa/justa ou de forma imprudente que afetem o espírito de competição do CPEE (ver Código de Conduta).

18.2 - O CCD poderá remover os pilotos/equipas da pista/prova se representarem um risco para outros pilotos devido à sua condução ou ligação à Internet. Neste caso, ao piloto/equipa será enviada uma mensagem via Iracing e terá tempo para corrigir o problema. Caso o problema persista, o piloto será obrigado a retirar-se da corrida ou a ser substituído por outro piloto da equipa.

18.3 - O uso de chat de texto ou voz em qualquer canal público no servidor iRacing é proibido durante a corrida ou sessão de qualificação. Isso inclui mensagens predefinidas como Pass Right, Thanks, Pitting In. A penalização por usar o chat durante as sessões de corrida fica a critério do CCD.

18.4 - As reclamações/protestos terão de ser enviadas através do preenchimento de um formulário fornecido pela Comissão Organizadora (Briefing Online). Estas reclamações/protestos só podem ser enviadas até 5 voltas após o acidente.

18.5 - O formulário deve ser apresentado por escrito e deve conter as seguintes informações (consultar formulários- Documento de Briefing):

- Divisão

- Circuito

- Nome e número das Equipas envolvidas

- Número de volta e número de curva do acidente em questão

- Time lapse do acidente

- Descrição do acidente

**** Relatórios incompletos ou incorretos serão descartados sem aviso prévio.**

18.6 - Após análise dos incidentes reportados, a decisão do CCD será comunicada através do Race Control via iRacing (mensagem para os pilotos) pelo canal de rádio @RACECONTROL. Tais decisões são definitivas, e nenhuma informação adicional será fornecida sobre as decisões. Os pilotos ou equipas não podem discutir sobre as decisões do CCD durante uma corrida.

18.7 - Quaisquer acidentes nos últimos 5 minutos da corrida, em relação aos quais o CCD não consiga decidir em tempo útil, serão revistos e decididos após a corrida, podendo resultar em penalizações em pontos ou outras. Tais decisões são definitivas, e nenhuma informação adicional será fornecida sobre as decisões

ART. 19- CERIMÓNIA DE PÓDIO - PRÉMIOS

19.1 - No final de cada corrida/prova do CPEE será realizada a cerimónia de pódio (Divisão 1), imediatamente após o final de corrida, sendo obrigatória a presença de um piloto ou manager representante de cada equipa. Os mesmos devem estar presentes e aguardar no canal do Discord da Organização, destinado para o efeito, para participar nas entrevistas.

19.2 - A falta de comparência às entrevistas por parte dos pilotos ou managers do pódio da divisão 1, resultará em perda de 50 pontos no campeonato.

ART.20- CLASSIFICAÇÕES FINAIS

20.1 - No final do campeonato a equipa da Divisão 1 que obtiver um maior número de pontos sagrar-se-á campeã nacional.

20.2 - Apenas pilotos e equipas Licenciadas FPAK de nacionalidade portuguesa ou Pilotos com residência fiscal em Portugal podem ser considerados CAMPEÕES DO CAMPEONATO DE PORTUGAL DE ENDURANCE SPORTS.

20.3 - Para uma equipa ser considerada campeã é necessário um mínimo de 20 EQUIPAS classificadas no campeonato.

20.4 - Para serem considerados campeões(ãs) os(as) pilotos inscritos(as) em cada equipa têm de participar no mínimo em três provas do CPEE.

20.5 - Caso tal não aconteça, será declarada vencedora aquela que obtiver maior número de pontos, cumprindo as regras específicas do campeonato.

20.6 - 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:

- A que tiver obtido mais pontos no somatório da totalidade dos resultados obtidos;
- Aquele que tiver obtido mais vitórias.
- Se ainda assim subsistir, aquela que obtenha mais 2º lugares e assim sucessivamente;
- 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, 2º ou 3º lugares nas qualificações para cada prova.
- Se ainda assim subsistir, análise direta da classificação final em cada prova sendo considerado a equipa com melhores classificações ao longo do campeonato.

ART.22 - PRÉMIOS FINAIS

22.1 - Os prémios relativos à temporada 2023 do CPEE serão anunciados até ao dia 21 de Abril de 2023.

22.2 - As equipas 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.

22.3 - As equipas que faltem a duas provas do campeonato não poderão ser consideradas campeãs nacionais.

ART. 23 - PAINT/SKINS/NÚMEROS DE COMPETIÇÃO/NOMES CONDUTORES

23.1 - As equipas devem seguir o modelo de template (**anexo 3**) para cada viatura (iracing) disponível para download no discord da Comissão Organizadora, no canal do campeonato (CPEE), para adaptarem a sua pintura/paint pessoal e enviar à organização (inscricoes_esports@fpak.pt) para posterior aprovação.

(Data-limite - 23h59m do dia 18 de abril).

Como enviar email:

Título de email: Nome da Equipa - Divisão

Formato tga de envio: Nomedaequipa_car_iracingteamID_carro.tga

Exemplo: FPAKTEAM_car_team_12345_BMW.tga

- É muito importante que as equipas enviem o TEAM iracing ID correto, pois a organização é alheia se por algum motivo a skin não aparecer nos broadcasts ou resumos realizados pela organização.

23.2 - A equipa terá que colocar o número de viatura/carro escolhido no Portal FPAK (numeração entre 2-999), por parte da organização. A atribuição do número é feita por ordem de inscrição.

23.3 - As equipas que não enviarem a "skin/pintura" à organização vêem-se obrigadas a correr com a skin/pintura atribuída pela própria para o campeonato em curso.

23.4 - O número 1 está reservado para a equipa campeã da época anterior.

23.5 - Se, em algum momento, a organização pretender colocar algum tipo de publicidade nos carros, terá de informar as equipas imediatamente, via comunicado ou email.

23.6 - 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.

23.7 - Ao inscreverem-se no CPEE as equipas 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 CPEE.

23.8 - As equipas 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.

ART. 24 - DPC Client e webcam

24.1 - Para participar no CPEE os pilotos de cada equipa obrigam-se a instalar o programa **DPC Client** (disponível no canal discord da Comissão Organizadora, com todos os passos para a sua correta instalação).

24.2 - Todos os pilotos terão que ligar o referido programa para participar em todas as provas do campeonato.

24.3 - Os pilotos que efetuarem uma prova ou corrida sem ligar o referido programa, a equipa será desqualificada da prova ou corrida em questão.

24.4 - A comissão Organizadora disponibilizará um vídeo explicativo de como instalar o DPC.

24.5 - Para as equipas da Divisão 1 é **obrigatório** conectarem-se via Zoom ou outra plataforma para a transmissão do direto (definida no documento de briefing). A impossibilidade de conexão via Zoom ou desconexões pontais (internet) serão penalizadas pelo CCD com 30 pontos na classificação do Campeonato.

ART. 25 - TRANSMISSÕES/ STREAMS / DIRETOS

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

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

25.3 - 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.

25.4 - É ESTRITAMENTE PROIBIDA a transmissão da corrida, por parte dos pilotos da **divisão 1**, de qualquer câmara ou parte da corrida. O não cumprimento desta regra levará à desqualificação do campeonato.

25.5 - É PERMITIDO REALIZAR um DIRETO nos minutos anteriores da prova para autopromoção dos pilotos.

ART.26 - INTERPRETAÇÕES - MODIFICAÇÕES - ADITAMENTOS

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

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

ART.27 - CONTACTOS

27.1 - Inscrições e dúvidas: inscricoes_esports@fpak.pt

27.1 - Código promocional Iracing (3 meses): duvidas_esports@fpak.pt

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

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

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

ANEXO 1

1.1 Entre **13 e 16 de abril** irão realizar-se as sessões de pré-qualificação no simulador Ircing, que determinarão a composição das diversas divisões do CPEE, por ordem de tempo de volta geral de equipa.

1.2 Os candidatos a participar no **CPEE** estão obrigados a realizar uma sessão de pré-qualificação no simulador Ircing em regime de **TIME ATTACK**.

1.2.1 - De **13 a 16 de abril** a organização irá abrir vários servidores de pré-qualificação:

13 de abril - Servidor 1 - 10H00-14H00 / Servidor 2 - 20H00-00H00

14 de abril - Servidor 1 - 10H00-14H00 / Servidor 2 - 20H00-00H00

15 de abril - Servidor 1 - 10H00-14H00 / Servidor 2 - 20H00-00H00

16 de abril - Servidor 1 - 10H00-14H00 / Servidor 2 - 20H00-00H00

Nome do servidor: CPEE 2023 Pré-qualificação

Password: CPEE2023

1.3 - Configuração no servidor do simulador:

Servidor	De-FRa
Duração	4H (por servidor)
Event Type	Practice (5 minutos) + Lone qualifier (3h50) + Race (5 minutos)
Circuito	Donington Park Racing Circuit - Grand Prix
Temperatura	26°C Temperatura, 55% Humidity, 3 KPH vento com direção N
Sessão no simulador (Sim Time)	12:00 PM a dia 13-04-2023
Clima	Clear
Modo de qualificação	STRICT
Fast Repair	No limit (sem limite)
Car incidente Limit	No limit (sem limite)
Estado da pista	100% track usage
Volta válida	Tempo marcado sem offtrack
Combustível	Livre
Setup	Aberto
Race options	Enable Team Driving

Nota: Se uma equipa/piloto for desclassificada de forma automática pelo simulador Iracing (**Modo Strict**) durante uma sessão de pré-qualificação, terá que aguardar por nova sessão de pré-qualificação.

1.4 - Viaturas admitidas:

Categoria	Viatura	Setup	Combustível
GT3	MCLAREN MP4 - 12C GT3	Aberto	Livre
GT3	MERCEDES AMG GT3	Aberto	Livre
GT3	FORD GT GT3	Aberto	Livre
GT3	AUDI R8 LMS	Aberto	Livre
GT3	FERRARI 488 GT3 EVO 2020	Aberto	Livre
GT3	BMW M4 GT3	Aberto	Livre
GT3	PORSCHE 911 GT3 R	Aberto	Livre
GT3	LAMBORGHINI HURACÁN GT3 EVO	Aberto	Livre

1.5 - Para definir um tempo de pré-qualificação válido, as equipas têm que definir um tempo de volta válido (sem incidentes/Offtrack).

1.6 - A média dos tempos de volta mais rápidos de dois pilotos de cada equipa, será usado para determinar o tempo de volta geral de equipa.

1.7 - A viatura escolhida para o pré-qualificador terá de ser sempre a mesma até ao final do campeonato.

1.8 - As equipas não podem trocar de viatura durante os vários servidores de qualificação. Se isso acontecer todos os seus tempos obtidos serão anulados, ficando a equipa obrigada a entrar no próximo servidor de pré-qualificação com a viatura inicialmente escolhida.

1.9 - Não serão admitidos registos errados de Team_ID, se o mesmo acontecer, o tempo registado anteriormente pela equipa será anulado.

1.10 - O tempo de qualificação estará sujeito a verificação pelo CCD. Serão efetuadas as verificações necessárias para garantir que os pilotos classificados não tenham falsificado a identidade de outro piloto.

1.11 - Para participar nesta competição todos os pilotos terão que instalar o programa **DPC Client** disponível para download no Discord da Comissão Organizadora.

1.12 - No final de cada sessão de pré-qualificador, será publicado o link (iracing) oficial da sessão no discord da Comissão Organizadora.

1.13 - O resultado após o fim de cada servidor de pré-qualificação só será oficial quando o CCD o confirmar.

1.14 - Caso um piloto utilize a conta de outro piloto ambos os pilotos serão automaticamente excluídos dos campeonatos FPAK 2023 pela FPAK.

1.15 - A FPAK e a Comissão Organizadora não são responsáveis por problemas que possam surgir na configuração dos servidores, bem como com os estados de update do Iracing. No caso de eventual problema será enviada comunicação para o Iracing para que o eventual problema possa ser corrigido o mais breve possível.