

# Regulamento V1.4 (05/20)



**EVOLUTION**  
**RACING LEAGUE**

## Sumário

Sobre o nosso Clube	
Quem Somos.....	3
Qual a nossa Missão .....	3
Nossa Visão.....	3
Nossos Valores .....	3
Redes Sociais e Canais de Comunicação .....	3
Termos e Condições	
Casos Omissos .....	4
Alterações no Regulamento.....	4
Inscrições .....	4
Briefing .....	5
Treinos Livres .....	5
Código de ética e Conduta .....	5
Instalação e uso de equipamentos e conteúdo dos simuladores .....	6
Calendário das provas .....	6
Horários e Duração dos Eventos .....	7
Configurações Específicas dos Servidores .....	7
Sistema padrão para Pontuação de Pilotos .....	7
Sistema de Pontuação das Equipas (Poderá ser de 2 formas) .....	8
Sistema de Premiações .....	8
Critérios de Desempate.....	8
Sistema de Penalizações (Replay oficial liberado após a prova) .....	9
Penalizações Brandas (10 seg. tempo final de prova - 2 pontos na carteira) .....	9
Penalizações Médias (20 segundos no tempo final de prova / Equivalente a um Drive through - 4 pts carteira) .....	9
Penalizações Graves (35 segundos no tempo final de prova / Equivalente a um Stop&Go médio de 10 segundos - 6 pontos na carteira) .....	10
Penalizações Gravíssimas (Desclassificação da etapa e impossibilidade de realizar a qualificação na próxima etapa - 8 pontos na carteira) .....	10
Acúmulo de penalizações: CARTEIRA DE PONTOS .....	10
Gerais .....	11
Protestos .....	11
Sistema de Ranking .....	11
Sistema de Licenças .....	12

## 1 Sobre o Nosso Clube

- 1.1 Quem somos: Somos um Clube de entusiastas das pistas, todos com aquele desejo enorme em pilotar e que encontrou no Automobilismo virtual a maneira de suprir seus desejos de piloto e também de se divertir, com os modelos de carros e pistas que os simuladores em geral nos disponibilizam. Tudo que queremos ainda está se iniciando, mas vamos oferecer condições de você competir e se divertir nos quatro cantos da terra, sentado ai confortavelmente em sua casa.
- 1.2 Qual a Nossa Missão: Levar entretenimento e competição de forma estruturada e organizada ao Automobilismo virtual.
- 1.3 Nossa Visão: Estar entre os melhores serviços de competição e entretenimento virtual com simuladores.
- 1.4 Nossos Valores: Respeito as pessoas com Integridade, Confiabilidade e uma Comunicação clara e precisa

## 2 Redes Sociais e Canais de Comunicação

- 2.1 Facebook: <https://www.facebook.com/Erleague/>
- 2.2 Steam: <http://s.team/p/crvv-cdhh/JDWBBQBC>
- 2.3 Instagram: <https://www.instagram.com/erleague>
- 2.4 You-tube: [https://www.youtube.com/channel/UC5zAguH1U0xnImUtg-bbSkw?view\\_as=subscriber](https://www.youtube.com/channel/UC5zAguH1U0xnImUtg-bbSkw?view_as=subscriber)
- 2.5 Whatsapp: <https://chat.whatsapp.com/Dc0udHFnixGB7WSd6QwdDv>
- 2.6 Discord: <https://discordapp.com/invite/uy88vbC>
- 2.7 Site: [www.erleague.com.br](http://www.erleague.com.br)
- 2.8 Uso Indevido: Nossos canais de comunicação devem ser usados com responsabilidade por todos os membros ou convidados, o uso inapropriado estará sujeito às Punições previstas neste Regulamento. Postagens ofensivas, Lances de corrida para efeito de discussões, pornografia, intolerância racial, de gênero ou social, política ou religiosa, conteúdo relacionado à violência, links, fotos, vídeos de outras ligas ou publicidade em geral.



### 3 Termos e Condições

- 3.1 Casos omissos: Casos não explícitos neste regulamento serão analisados pela administração da ERL.
- 3.2 Alterações no Regulamento: a ERL reserva-se o direito de alterar, adicionar ou remover itens deste Regulamento a qualquer tempo e sem aviso prévio, e tais mudanças entrarão em vigor na data de sua publicação.
- 3.3 Inscrições
  - 3.3.1 Preenchimento do Formulário: Deverá ser realizada na página do evento em nosso site através de formulário específico, devendo ser preenchidos todos os campos obrigatórios solicitados.
  - 3.3.2 Reembolso de inscrições
    - 3.3.2.1 Cancelamento do evento: Na eventualidade do piloto ter realizado o pagamento da inscrição e por algum motivo que não seja de sua responsabilidade, o evento ser cancelado, a liga fará o reembolso no máximo em 30 dias a contar da data de início da etapa, evento ou campeonato cancelado.
    - 3.3.2.2 Desistência após início: Para os casos em que o piloto por algum motivo desistir do campeonato após o seu início, fica cancelado qualquer tipo de reembolso.
    - 3.3.2.3 Abandono antes do início do evento: Caso o piloto que se inscreveu abandone o campeonato antes do seu início e seja comprovado que a liga já assumiu compromissos com transmissões, compra de troféus ou quaisquer outras despesas que forem destinadas a organização do mesmo, não haverá obrigatoriedade de reembolso pleno, podendo ser negociado entre as partes um percentual a ser pago ou até mesmo o cancelamento de qualquer reembolso.
  - 3.3.3 Prazo de pagamento: A taxa de inscrição deve ser paga até no máximo 2 dias antes do evento.
  - 3.3.4 Impugnação: Fica a critério do Clube vetar a participação de pilotos que não estejam dentro do critério de comportamento, absentismo e eficiência exigidos em nossos eventos.
  - 3.3.5 Concordância: Ao confirmar a inscrição no formulário do evento, o piloto concorda com os termos descritos neste regulamento, não serão aceitas justificativas como falta de conhecimento para tratar de qualquer assunto relativo ao evento.

### 3.4 Briefing

3.4.1 A presença dos pilotos na reunião de briefing é obrigatória.

3.4.2 As reuniões serão realizadas através do Discord no endereço <https://discord.gg/uy88vbC>

3.4.3 A não participação ou atrasos serão passíveis de punição conforme regulamento do sistema de punições. Será monitorada a participação no discord com uma imagem dos presentes no início briefing.

3.4.4 Serão discutidos assuntos relativos ao comportamento dos pilotos na pista e também, características do autódromo que possam trazer punições automáticas ou que sejam críticas e que possam causar incidentes seja na largada, entrada nos boxes ou mesmo nas disputas durante a corrida.

### 3.5 Treinos Livres

Serão disponibilizados aos inscritos no campeonato, versões de treino em nossos servidores durante 24 horas/dia, É muito importante que todos os pilotos participem nos treinamentos e registrem seus tempos nos servidores, estes tempos estarão disponíveis no live-time específico da prova. A Não marcação de tempo no live-time será tratada como falta de comprometimento com o campeonato podendo o piloto ter prejuízos nas análises de pontuação na licença.

### 3.6 Código de ética e Conduta

3.6.1 Respeito a todos: A ERL com relação a todos os competidores exige educação e Respeito entre todos seja dentro das pistas ou em qualquer outro meio de relacionamento.

3.6.2 Respeito ao nosso Clube: Nossa imagem é nosso bem precioso, por isso exigimos de todos os participantes que evitem o uso de palavras, textos ou imagens que possam causar danos morais a nossa organização ou administradores. É proibido qualquer tipo de assédio aos administradores da ERL, seja físico, profissional ou moral, e quaisquer práticas prejudiciais à sua integridade física ou moral.

## 4 Instalação e uso de equipamentos e conteúdo dos simuladores

4.1 Responsabilidade: Fica a critério do piloto virtual a definição de qual equipamento utilizar para o controle e ajuste dos carros em pista, porém a liga

declara que para seus campeonatos é obrigatório o uso de volantes e pedais. Qualquer tipo de falha que prejudique sua atuação ou de qualquer outro participante é de total responsabilidade do piloto, não sendo aceito qualquer tipo de alegação de mal funcionamento ou ajuste como justificativa para infrações em pista.

- 4.2 Ausências ou atrasos: A liga não se responsabilizara por problemas que impeçam a participação do piloto mesmo que sejam causadas por fatores externos como falta de energia, problemas de rede ou internos como mau funcionamento de equipamento, não sendo obrigatório a mudança de horários de dos eventos com o objetivo de privilegiar qualquer participante.
- 4.3 Conteúdos oficiais dos simuladores: O participante tem a obrigação quanto a aquisição de simulador e dlcs a serem utilizados no campeonato. Já para os casos onde o campeonato envolver conteúdo próprio, o mesmo será fornecido pela liga.
- 4.4 Registros: Para que haja um controle mais correto com relação aso pilotos, pedimos a todos que ao se inscreverem em nossos eventos utilizem nome e sobrenome em todos os canais de comunicação e eventos da liga.
- 4.5 Suporte: Será disponibilizado um canal do Discord para este fim, não sendo uma obrigatoriedade da liga corrigir ou atuar junto ao equipamentos ou instalações do piloto e sim um ato de proatividade em ajudar e orientar quanto a questões técnicas.
- 4.6 Instalação de Softwares adicionais de controle poderão ser exigidos pela liga a instalação de complementos adicionais a fim de gerenciar as provas e as atuações dos pilotos, podendo em alguns casos ser motivo de punições e desclassificações, portanto fique atento ao conteúdo do seu campeonato e das exigências expostas pelo mesmo.

## 5 Calendário das provas

- 5.1 Será definido e publicado na página especifica referente ao formato do evento.
- 5.2 Na Eventualidade de ocorrer baixo quórum na inscrição de pilotos para o evento, a liga poderá adiar ou cancelar desde que avise aos já inscritos e proceda com o que está descrito no item 3 parágrafo 3.2.2 deste regulamento.
- 5.3 Referente a feriados não previstos no Calendário, o evento poderá ser alterado desde que haja o de acordo de todos os pilotos envolvidos.

## 6 Horários e Duração dos Eventos

- 6.1 Serão definidos e publicados na página específica referente ao formato do evento os horários e duração dos eventos
- 6.2 Na eventualidade de ocorrer atrasos, seja por motivos técnicos ou por motivos pessoais, os pilotos deverão ser avisados de comum acordo proceder alterações no evento.

## 7 Configurações Específicas dos Servidores

- 7.1 Serão definidas e publicadas na página específica referente ao formato do evento.
- 7.2 As especificações poderão ser alteradas mediante acordo entre o Clube e os pilotos buscando melhorar as condições da prova trazendo assim mais qualidade ao evento.

## 8 Sistema padrão para Pontuação de Pilotos

Bateria1	Bateria 2
01º - 30 pontos	01º - 25 pontos
02º - 25 pontos	02º - 20 pontos
03º - 22 pontos	03º - 18 pontos
04º - 20 pontos	04º - 14 pontos
05º - 18 pontos	05º - 12 pontos
06º - 16 pontos	06º - 11 pontos
07º - 14 pontos	07º - 10 pontos
08º - 13 pontos	08º - 09 pontos
09º - 12 pontos	09º - 08 pontos
10º - 11 pontos	10º - 07 pontos
11º - 10 pontos	11º - 06 pontos
12º - 09 pontos	12º - 05 pontos
13º - 08 pontos	13º - 04 pontos
14º - 07 pontos	14º - 03 pontos
15º - 06 pontos	15º - 02 pontos
16º - 05 pontos	16º - 01 pontos
17º - 04 pontos	
18º - 03 pontos	
19º - 02 pontos	
20º - 01 pontos	

- 8.1 Só serão computados os pontos dos pilotos que não tiveram DNF e que completaram 100% da prova.
- 8.2 Desistências: quando for caracterizada a desistência do piloto do campeonato, o mesmo terá sua participação como encerrada, não sendo



mais possível o seu retorno.

- 8.3 Nos casos onde o evento usará pontuação diferente do padrão a mesma será publicada na página do evento.

## 9 Sistema de Pontuação das Equipes (Poderá ser de 2 formas)

- 9.1 Neste primeiro caso poderemos ter vários pilotos de uma mesma equipe inscritos, porém será levado em consideração a melhor colocação de um piloto da equipe, sendo as demais pontuações descartadas.

Exemplo:

Piloto1 – 20 pontos

Piloto2 – 15 pontos

Piloto3 – 10 pontos

sendo assim a pontuação da equipe será de 20 pontos.

- 9.2 Neste segundo caso a equipe devera inscrever no máximo dois pilotos e no caso de haver possibilidade de inscrição de pilotos adicionais, os mesmos deverão ser cadastrados na equipe com diferencial no nome da equipe  
Exemplo(alfateck/Alfateck1/Alfateck2).

Sendo que a somatória de pontos dos dois pilotos cadastrados será a base para a pontuação da Equipe.

## 10 Sistema de Premiações

- 10.1 As premiações estarão descritas nos formatos da competição  
Sempre estaremos focados na entrega de Troféus & Medalhas e prêmios diferenciados,
- 10.2 valido somente para eventos com 15 ou mais participantes.
- 10.3 Somente serão arcados os custos de envio de Premiações que ocorrerem dentro do território Nacional.
- 10.4 Custos para envio ao exterior, serão de responsabilidade do premiado.

## 11 Critérios de Desempate

- 11.1 Número de Vitórias  
11.2 Número de Pole Positions  
11.3 Número de Participação em Provas  
11.4 Posição na última etapa (corrida).

## 12 Sistema de Penalizações (Replay oficial liberado após a prova)

- 12.1 Não Participação no Briefing - Não participa da Classificação



- 12.2 Incidentes ocorridos na volta 1 ou na volta de formação terão peso dobrado.
  - 12.3 Penalizações dadas pelo simulador não serão removidas de forma alguma (exceto por bugs no servidor).
- 13 Penalizações Brandas (10 segundos no tempo final de prova – 2 pontos na carteira)
- 13.1 Corte de pista; (duas rodas dentro da pista será aceito)
  - 13.2 Uso de chat durante a Qualificação ou a Corrida;
  - 13.3 Utilizar faróis e/ou buzina inadequadamente;
  - 13.4 Utilizar carro de outra equipe ou piloto.
  - 13.5 Causar acidente após o encerramento da corrida
  - 13.6 Finalizar a corrida com o carro danificado causando risco aos oponentes
- 14 Penalizações Médias (20 segundos no tempo final de prova / Equivalente a um drive-thru – 4 pontos na carteira)
- 14.1 Arrancadas bruscas e brake test durante a volta de apresentação;
  - 14.2 Desrespeitar a linha de saída dos pits;
  - 14.3 Desrespeitar orientações de entrada e saída de pits dadas pelo Diretor de Prova;
  - 14.4 Não respeitar a velocidade de entrada no PIT mesmo que a infração não seja acusada pelo app.
  - 14.5 Mais de uma mudança de linha enquanto estiver defendendo posição;
  - 14.6 Causar acidente ao manobrar ou retornar de forma imprudente a pista;
  - 14.7 Não ceder posição enquanto retardatário, não respeitar a sinalização de Bandeira Azul;
  - 14.8 Ultrapassar por fora dos limites de pista;
  - 14.9 Realizar ultrapassagem irregular estando em disputa por posição
  - 14.10 Ultrapassagem usando artifício de toque para concretizar manobra.
  - 14.11 Defesa de posição forçando situação perigosa gerando perdas.
  - 14.12 Bump Draft (empurrar o adversário na reta);
  - 14.13 Reultrapassar em condição de retardatário causando contato;
  - 14.14 Forçar ultrapassagem tirando o adversário da pista.
  - 14.15 Batida por trás - Empurrão lateral que cause perdas.
  - 14.16 Causar acidente com perdas estando ou não em disputa por posição
  - 14.17 Causar acidente com perdas em ultrapassagem sendo retardatário
  - 14.18 Causar acidente com perdas na ultrapassagem sobre retardatário
  - 14.19 Realizar ultrapassagem durante a presença do Safety-Car na pista
  - 14.20 Realizar pit-stop durante a presença do Safety-Car na pista (salvo quando autorizado)
  - 14.21 Rodar o adversário.
- 15 Penalizações Graves (35 segundos no tempo final de prova / Equivalente a um Stop&Go médio de 10 segundos – 6 pontos na carteira).
- 15.1 Batidas causando danos ao adversário (sendo necessários reparos nos boxes).

- 15.2 Desrespeitar qualquer procedimento não previsto anteriormente e que foi acertado no Briefing oficial da etapa
  - 15.3 Condutas Antidesportivas
  - 15.4 Causar acidente removendo mais de um adversário da pista
  - 15.5 Causar Acidente durante a presença de Safety-Car
- 16 Penalizações Gravíssimas (Desclassificação da etapa e impossibilidade de realizar a qualificação na próxima etapa – 8 pontos na carteira).
- 16.1 Batidas causando o abandono do adversário (será analisado se o carro poderia ou não ir ao boxes realizar o reparo);
  - 16.2 Conduta antidesportiva (Bater de forma proposital ou revide, andar na contramão pode mais de 15m, ofensas no chat);
  - 16.3 Empurrar o piloto que sofreu com pane seca ou outro problema, para que o mesmo possa completar a prova. Ambos os pilotos (empurrado e o que empurrar) serão penalizados;
  - 16.4 No Caso do piloto não completar a prova e tenha punições na etapa, larga dos box na próxima etapa que participar)
  - 16.5 Conduta antidesportiva, da qual se utiliza de artifícios extra jogo para tirar benefícios particulares.  
Utilização de sistemas que alterem a configuração/ condições do Carro/Circuito/Clima Etc..  
Utilização de Reentradas do jogo para se beneficiar no ganho de tempo de penalizações de box.  
Modificar ou utilizar apps que tragam ganho de eficiência na pilotagem e ou nas características do evento.  
Agir de má fé buscando privilegiados particulares com a utilização de falhas, configurações, etc..
- 17 Acúmulo de penalizações: CARTEIRA DE PONTOS
- 17.1 O piloto tem uma carteira de pontos com cada tipo de punição valendo de 2, 4 ou 6 pontos conforma a gravidade dos lances
  - 17.2 10 pontos alcançados o piloto fica sem qualificação na etapa seguinte
  - 17.3 16 pontos alcançados o piloto largará dos boxes na etapa seguinte
  - 17.4 20 pontos alcançados o piloto ficará suspenso por uma etapa (em caso de campeonato de baterias é 1 bateria)
  - 17.5 26 pontos alcançados o piloto será excluído do campeonato
- 18 Gerais
- 18.1 Na Hipótese de um piloto, discutir lances de corrida com os demais pilotos nos canais de comunicação da Liga que venham a criar conflitos, será o mesmo automaticamente suspenso/excluído do canal.
  - 18.2 Caso esteja insatisfeito com o ocorrido na prova, procure tratar do assunto de forma privada ou usando os canais de protestos disponibilizados.

- 18.3 Desrespeito às regras descritas nos nossos canais de comunicação, será passível de exclusão/suspensão do mesmo e punição no campeonato (perda de pontos e/ou largada do box na próxima etapa).
- 18.4 Caso o piloto penalizado não tenha completado a corrida e receba a punição por tempo ou desclassificação, a punição será transferida para o próximo evento do campeonato, mas, caso seja a última etapa, a penalização se dará no próximo evento da liga em que o piloto participar. Em todos os casos a punição permanece nas mesmas condições ou a critério da Direção de prova, dependendo da gravidade do fato, ou pontos na carteira, transferir a punição de tempo para não participação da qualificação ou largar dos boxes.
- 18.5 Nos casos de falhas dos aplicativos que verificam as penalizações ou posicionamentos, será válido o que está mostrado no replay do evento.

## 19 Protestos

- 19.1 O prazo de envio de protesto será obrigatoriamente de até 24h após a liberação do replay da etapa
- 19.2 O piloto deverá usar o formulário disponibilizado pela liga, nele você poderá relatar incidentes envolvendo diretamente você, como também relatar algo que ocorreu com membros de sua equipe ou algo que ocorreu durante a corrida que possa ser prejudicial a outros pilotos ou a eventos futuros.
- 19.3 Os Protestos realizados após 24 horas da realização do evento, serão descartados automaticamente.
- 19.4 Uma vez que os protestos forem emitidos pelo piloto, não poderão mais ser cancelados.
- 19.5 As avaliações destes protestos serão publicadas na página de resultados do campeonato. [Clique aqui para acessar o formulário](#)

## 20 Sistema de Ranking

- 20.1 Como é atribuída a pontuação do Ranking para os pilotos que correm na Evolution Racing League.
  - 20.1.1 como premissa para nós, tanto a Qualificação como a corrida e os resultados obtidos são importantes para atribuição de pontos para o piloto.
  - 20.1.2 A pontuação é atribuída de acordo com os resultados obtidos em cada etapa em que o piloto participou, levando -se em consideração a posição de largada, a posição de chegada, O número de pilotos participantes, e se a volta mais rápida da corrida e o número de etapas sem DNF.
  - 20.1.3 A pontuação máxima que um piloto poderá atingir em uma prova será de 115 ponto

Isso só será possível se o piloto tiver:

IEFQ = 100

IEFR = 100  
VR = 10  
Bonus por Evento completado = 1

O que significam estes Números?  
Muito Simples....

Este Piloto fez a pole Position  
Venceu a Corrida e Fez a Volta mais rápida

ou seja:

O piloto receberá 100 pontos pela pole + 100 pontos pela vitória, fazendo-se a média simples disso o piloto ficará com 100 pontos que serão somados aos 10 que ele conquistou com a volta + rápida e cinco da participação da etapa, concretizando um total de 112 pontos.

- 20.2 Todos os pilotos terão seus pontos computados com base nas posições de largada e de chegada, caso conquistem a volta mais rápida da corrida recebem o bônus de 10 pontos.  
As pontuações obtidas nas etapas serão somadas e a média delas será a pontuação atualizada do Ranking.  
Muito importante participar e largar em boa colocação e claro terminar a prova bem na melhor posição possível  
Caso aja a necessidade de alterações no regulamento pela direção todos os envolvidos serão informados

## 21 Sistema de Licenças

- 21.1 As categorias de pilotos serão divididas em 4 tipos

### 21.1.1 Platina

Para permanecer nesta carteira o piloto precisará cumprir os requisitos contidos na regra do champ da ERL e obter IE médio **acima de 72** nesta carteira o piloto terá 15% de desconto em qualquer champ.

### 21.1.2 Ouro

Para permanecer nesta carteira o piloto precisará cumprir os requisitos contidos na regra do champ da ERL e obter IE médio **entre 48 e 71** nesta carteira o piloto terá 5% de desconto em qualquer champ.

### 21.1.3 Prata

Para permanecer nesta carteira o piloto precisará cumprir os requisitos



contidos na regra do champ da ERL e obter IE médio **entre 25 e 47**

#### 21.1.4 Bronze

aqui se encontrarão os pilotos novatos inscritos na liga ERL e os demais pilotos não classificados para outras carteiras. para permanecer nesta carteira o piloto precisará cumprir os requisitos contidos na regra do champ da ERL, principalmente os de comportamento e presença nas etapas. IE Médio **abaixo e 25**

#### 21.2 Formula de cálculo

Numa etapa do campeonato o piloto somara pontos com base nas informações a seguir:

cálculo do Índice de eficiência (IE)

Qtde de pilotos Participantes / Posição de chegada

Volta Rápida +10 bônus

Pole Position +10 bônus

Campeão +30 bônus

Vice Campeão +20 bônus

3º Colocado +10 Bônus

Abandono da prova – IE=0

Pontos na carteira por penalizações. (descontados do IE)

cálculo do Índice de eficiência (IE)

$(100\% / \text{qtde de pilotos}) \times (\text{qtde pilotos} - \text{posição de chegada} + 1)$

ex: 15 pilotos em disputa e você chegou em 4º

$(100/15) \times (15-4+1)$

$6,66 \times 12$

seu IE= 80 (valor sem os Bônus)