

ESRA

— E-SPORTS RACING ALLIANCE —

2024 Season 1
IR-18 Winter Series

Detalhes do campeonato

ESRA Livro de Regras



Requisitos do motorista:

Os membros são obrigados a fornecer aos administradores informações precisas por meio do canal de inscrição do Discord usando o modelo designado. Esta é a informação que precisamos:

- Nome completo
- Nacionalidade
- Perfil do simulador (iRacing ID#)
- Números de carros preferenciais
- Confirmação de que o Livro de Regras foi lido
- Permitir-nos usar o seu nome nas comunicações.
- Lista das equipes pelas quais o piloto corre

Taxa de entrada

Dado o tempo de administração dado à organização e o custo de funcionamento da liga, cobramos uma taxa de inscrição para o campeonato. No momento, o único modo disponível para ingressar é a temporada completa. Preços e formas de pagamento serão divulgados no canal discord da ESRA.

ESRA Livro de Regras



3. Formação de Equipe

3.1. Emparelhamento de Pilotos: Cada equipe deve ser composta por exatamente dois pilotos que competirão juntos durante todo o campeonato.

3.2 Identidade da equipe: As equipes são incentivadas a estabelecer um nome exclusivo, uniforme e quaisquer outros elementos distintivos que ajudem a criar unidade e identidade da equipe.

ESRA Livro de Regras

4. Sistema de pontuação

4.1 Pontuação da Equipe: Em nosso campeonato, a pontuação individual de cada piloto contribuirá para a pontuação acumulada de sua equipe.

4.2 Classificação do Campeonato: A classificação das equipes será determinada pela soma dos pontos ganhos por ambos os pilotos em cada corrida.

4.3 Responsabilidades da Equipe

4.3.1 Conduta: Espera-se que os membros da equipe se comportem com o máximo profissionalismo e respeito, tanto com sua própria equipe quanto com os demais participantes.

4.3.2 Representando a Equipe: Os membros da equipe atuam como embaixadores de sua equipe, refletindo positivamente seus valores e espírito em todas as interações.

Acreditamos que a participação em equipe aumenta o sentimento de pertencimento e cria amizades duradouras entre os participantes. Ao embarcar nesta emocionante jornada de corrida como parte de uma equipe, lembre-se de abraçar o espírito de colaboração e espírito esportivo. Juntos, podemos celebrar conquistas partilhadas e tornar a ESRA uma comunidade ainda mais dinâmica e gratificante.

ESRA Livro de Regras

Position	Scoring
1	50
2	40
3	35
4	32
5	30
6	28
7	26
8	24
9	22
10	20
11	19
12	18
13	17
14	16
15	15
16	14
17	13
18	12
19	11
20	10
21	9
22	8
23	7
24	6
25	5
26	4
27	3
28	2
29	1
30+	0

5. Pontuação

A tabela nesta página mostra a pontuação do campeonato. Os pilotos que não comparecerem à corrida nos resultados oficiais não pontuarão.

Pontos extras:

Pole Position - 3 pontos

Maior número de voltas lideradas - 2 pontos

Liderando uma volta - 1 ponto

Terminando a corrida com 0x - 1 ponto

ESRA Livro de Regras

6. Padrões de corrida

6.1 Os pilotos deverão seguir as normas do simulador para tudo o que for aplicável;

6.2 Não aplicaremos os padrões do pit lane.

6.3 Na ESRA, os pilotos têm o privilégio de defender a sua posição de liderança nas corridas se o seu ritmo for semelhante ao do líder. No entanto, quando um piloto se encontra duas (2) ou mais voltas atrás, ele é obrigado a ceder e permitir que os carros da frente o ultrapassem prontamente. Isso garante um fluxo tranquilo da corrida e evita interferência na batalha pela liderança.

6.4 À medida que a corrida se aproxima do fim, quando faltam menos de cinco voltas para o final, quaisquer carros rodados devem abrir caminho para os líderes os ultrapassem. Esta precaução garante que o resultado da corrida não seja indevidamente influenciado, permitindo que os pilotos líderes possam competir sem obstáculos.

6.5 Em incidentes de comissário, os carros ultrapassados que forem culpados terão penalidades mais elevadas.

6.6 Lembre-se de que o cumprimento destas diretrizes contribui para corridas justas e emocionantes, promovendo condições de concorrência equitativas para todos os participantes da ESRA.

ESRA Livro de Regras



6. Padrões de corrida

6.7 Na ESRA, os pilotos devem ter em conta o impacto potencial do netcode durante as batalhas roda a roda. Manobras defensivas reacionárias, como bloqueios ou mudanças bruscas de direção, são estritamente proibidas.

6.8 Para manter a justiça e o cumprimento dos limites da pista, o uso de áreas de apron não é permitido. Além disso, avançar posições através de wall-riding é estritamente proibido (regra Ross Chastain).

6.9 Para corridas ovais:

6.9.1 Sempre forneça espaço de corrida suficiente para seu competidor

6.9.2 Mantenha sua linha quando outros carros estiverem ao lado.

6.9.3 O apron está fora dos limites durante a corrida.

6.9.4 Serpentear (quebrar o efeito aerodinâmico) é permitido somente se o carro que o segue não estiver a menos de 2 carros.

6.9.5 Se o carro que o segue estiver se aproximando, os pilotos não poderão fazer mais do que uma manobra defensiva.