



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE AUTOMOBILISMO
CONSELHO TÉCNICO DESPORTIVO NACIONAL
COMISSÃO NACIONAL DE AUTOMOBILISMO VIRTUAL

Regulamento Geral 2025

Sumário

1. Introdução	3
1.1 CBA	3
1.2 Comunicação	3
1.3 Documentos Oficiais.....	3
2. Competições	4
2.1 Inscrições.....	4
2.2 Equipamento e Conteúdo	4
2.3 Campeonato de Pilotos	5
2.4 Campeonato de Equipes.....	5
2.5 Pilotos Convidados	5
2.6 Licenças	5
2.7 Classes	5
3. Sessões e Procedimentos.....	5
3.1 Princípios Gerais.....	5
3.2 Acesso ao Servidor	6
3.3 Treinos Livres.....	6
3.4 Briefing	6
3.5 Limites da Pista.....	6
3.6 Qualificação	7
3.7 Warmup.....	7
3.8 Largadas.....	7
3.9 Corrida.....	8
3.10 Bandeiras Amarelas e Safety Car.....	8
3.11 Bandeiras Azuis	8
3.12 Boxes e Pit Stops	8
3.13 Segurança, Disputas e Ultrapassagens.....	9
3.14 Pós-Bandeirada	10
3.15 Entrevistas	10
3.16 Interrupções e Problemas Técnicos	11
4. Direção de Prova	12
4.1 Conceitos	12



4.2	Punições.....	12
4.3	Protestos.....	13
5.	Infrações.....	13
5.1	Princípios Gerais	13
5.2	Glossário Sobre Danos	14
5.3	Glossário Sobre Gravidades	15
5.3	Infrações em Incidentes.....	15
5.4	Infrações por mudança de linha ou bloqueio	15
5.5	Infrações por brake test	15
5.6	Infrações por retorno perigoso	16
5.7	Infrações relacionadas a boxes e pitlane	16
5.8	Infrações por condução perigosa	16
5.9	Infrações em largadas	16
5.10	Infrações sob bandeiras amarelas	17
5.11	Infrações sob bandeiras azuis	17
5.12	Chat e Canais de Comunicação.....	17
5.13	Infrações Técnicas	17
6.	Diversos.....	18
6.1	Pinturas Personalizadas	18



1. Introdução

1.1 Campeonato Brasileiro de Automobilismo Virtual 2025

1.1.1 Esse Campeonato será organizado e supervisionado pela Comissão de Automobilismo Virtual da Confederação Brasileira de Automobilismo.

1.2 Comunicação

1.2.1 O site oficial da CBA é <https://www.cba.org.br>

1.2.2 A Comissão de Esports da CBA possui perfil oficial nas seguintes redes sociais:

- Instagram: <https://www.instagram.com/automobilismovirtualcba>
- Discord: <https://discord.gg/A2hMXFA7>
- Twitter (X): https://x.com/av_cba

1.2.3 São canais oficiais de comunicação da CNAV, além de seu website (item 1.2.1) e dos perfis em redes sociais (item 1.2.2):

- E-mails enviados pelo domínio CNAV@cba.org.br
- Discord: <https://discord.gg/A2hMXFA7>
- Chat e áreas de comentários em nossas redes sociais e transmissões ao vivo
- Chat de texto e voz nos simuladores que possuem esta possibilidade

1.2.4 O uso indevido dos canais de comunicação - oficiais e não-oficiais - pelos membros está sujeito às sanções previstas neste Regulamento.

1.2.5 Perfis pessoais em redes sociais e contatos telefônicos dos administradores do Campeonato, bem como de pessoas envolvidas em qualquer forma na organização das competições, não são canais oficiais da CNAV, e quaisquer informações obtidas através destes canais não devem ser consideradas como informações oficiais do CBA Esports.

1.3 Documentos Oficiais

1.3.1 São documentos oficiais do CBA Esports:

- Este Regulamento Geral
- Regulamento Específico de cada competição
- Termos e Condições

1.3.2 Todos os eventos e competições da Confederação Brasileira de Automobilismo estão submetidos aos documentos listados no item 1.3.1.

1.3.3 Existindo conflito entre o disposto neste Regulamento e no Regulamento Específico de qualquer competição, prevalece o disposto no Regulamento Específico.

1.3.4 O Regulamento Específico de qualquer competição poderá ser alterado sem aviso prévio por meio de adendos, devidamente publicados no site da CBA.



- 1.3.5** As matérias no website oficial do CNAV/CBA com resultados oficiais expõe penalizações e determinações aos pilotos, e é de responsabilidade do piloto se manter informado quanto a isso.
- 1.3.6** É proibida a cópia ou reprodução deste Regulamento e dos demais documentos listados no item 1.3.1 sem autorização prévia do CNAV.
- 1.3.7** Todas as interpretações dos documentos oficiais estarão a critério exclusivo do CNAV e quaisquer dúvidas poderão ser sanadas por meio de seus canais oficiais de comunicação.
- 1.3.8** Havendo divergência de entendimento entre a versão em português e qualquer versão traduzida dos documentos oficiais do CNAV, prevalece o disposto na versão em português.
- 1.3.9** As matérias no website oficial do CNAV/CBA Esports com resultados oficiais expõe penalizações e determinações aos pilotos, e é de responsabilidade do piloto se manter informado.

2. Competições

2.1 Inscrições

- 2.1.1** As inscrições para as competições do CNAV Esports são feitas exclusivamente através do website www.cba.org.br
- 2.1.2** Ao realizar o pedido de inscrição, o piloto declara que leu e concordou com a íntegra deste Regulamento, do Regulamento Específico da competição e dos Termos e Condições da CNAV Esports, e atende a todos os requisitos expressos nesses documentos.
- 2.1.3** A inscrição do piloto só será efetivada após o pagamento da taxa de inscrição, quando houver.
- 2.1.4** Não será permitida a inscrição de novos pilotos após a conclusão de 50% das etapas nos campeonatos.

2.2 Equipamento e Conteúdo

- 2.2.1** O participante é o único responsável por seu próprio equipamento, e pode ser responsabilizado e penalizado esportivamente caso uma falha em seu equipamento acarrete em uma infração prevista pelo Regulamento e, portanto, o participante não poderá alegar mau funcionamento para obter exceções.
- 2.2.2** A CNAV não tem o dever de prestar suporte técnico ou solucionar problemas de equipamento dos participantes, embora seja proativo. Os comissários não tem a possibilidade de dar suporte técnico durante os eventos.
- 2.2.3** O mau funcionamento do equipamento ou falta de recursos básicos como energia elétrica e internet não justifica a falta em uma etapa e não pode ser usado como justificativa para obter qualquer exceção ao regulamento.
- 2.2.4** As atividades não serão interrompidas nem adiadas em caso de queda de qualquer participante durante qualquer sessão.
- 2.2.5** O participante deve obrigatoriamente ser assinante e/ou adquirir o simulador/game utilizado no campeonato. Da mesma forma, a aquisição de conteúdo adicional do simulador/game é de responsabilidade exclusiva do participante.



2.2.6 É necessário utilizar seu nome corretamente igual ao cadastrado no website da CBA, com 1 Nome e 1 Sobrenome, tanto no Discord quanto dentro do simulador/game, para que o CNAV possa identificar e realizar o monitoramento corretamente, garantindo que possa desfrutar dos serviços de forma completa.

2.3 Campeonato de Pilotos

2.3.1 Os Campeonatos terão como classificação principal o Campeonato de Pilotos.

2.3.2 O sistema de pontuação de cada campeonato, bem como pontuações bônus e penalidades, será definido em Regulamento Específico.

2.3.3 Os critérios de desempate são: Maior número de vitórias, 2ºs, 3ºs, 4ºs, 5ºs lugares, e assim por diante. Esgotadas as colocações em corrida, os critérios seguintes são: menor quantidade de faltas, menor quantidade de pontos na licença. Os últimos critérios são a posição final da última corrida, penúltima, antepenúltima, e assim por diante.

2.3.4 O piloto que não realizar volta de classificação nem largado para a corrida constará como "falta". O piloto que cronometrar volta de classificação mas não largar constará como "não largou". O piloto que não receber a bandeirada final será considerado como "abandono".

2.4 Campeonato de Equipes

2.4.1 Os Campeonatos poderão ter um Campeonato de Equipes, que serão divulgados no regulamento específico de cada competição.

2.5 Pilotos Convidados

2.5.1 A organização da CNAV poderá permitir a participação de outras nacionalidades devidamente cadastrados em seu país de origem.

2.6 Licenças

2.6.1 A organização da CNAV poderá classificar seus pilotos de acordo com seus resultados em forma de licenças, que serão divulgados no regulamento específico de cada competição ou por meio de adendos a este documento.

2.7 Classes

2.7.1 A organização da CNAV poderá criar classes de disputa de acordo com experiência dos pilotos, que serão divulgados no regulamento específico de cada competição ou por meio de adendos a este documento.

3. Sessões e Procedimentos

3.1 Princípios Gerais

3.1.1 Os pilotos devem se comportar com cortesia, respeito e educação, dentro e fora das pistas, comprometendo-se ao máximo com o ambiente de simulação das competições.

3.1.2 O piloto deve utilizar seu nome verdadeiro (nome e sobrenome) nos canais oficiais de comunicação da CNAV, conforme cadastro no ato de inscrição.



- 3.1.3** As regras impostas pelo simulador, como bandeiras, corte de pista, velocidade máxima no pit lane, entre outras, não podem ser alteradas pela organização da CNAV e devem ser seguidas por todos os pilotos.
- 3.1.4** O uso desrespeitoso, ofensivo ou violento do chat do simulador ou de qualquer outro meio de comunicação da CNAV será punido de acordo com a gravidade do ocorrido, tendo os Comissários total liberdade e soberania para avaliar a gravidade, podendo levar à expulsão do piloto das competições.

3.2 Acesso ao Servidor

- 3.2.1** O passo a passo dos acessos aos servidores de diferentes simuladores/games estão descritos em Regulamento Específico de cada um.

3.3 Treinos Livres

- 3.3.1** O uso do chat de texto e voz é permitido durante os treinos livres, ressalvadas as disposições do item 3.1.4.

3.4 Briefing

- 3.4.1** Durante os Treinos Livres, será realizada uma reunião (briefing) com os pilotos e a Direção de Prova, a fim de tratar de aspectos específicos para a etapa em questão e sanar eventuais dúvidas dos pilotos.
- 3.4.2** O briefing será realizado no Discord da CNAV Esports (Discord: <https://discord.gg/A2hMXFA7>) para todos os pilotos participantes.
- 3.4.3** Em simuladores onde o servidor é contínuo entre Treinos Livres e demais sessões, a Direção de Prova comunicará o início do briefing através do chat de texto do simulador. Os pilotos que não retornarem seus carros ao box em até 60 segundos poderão ser desqualificados temporariamente até o término do briefing.
- 3.4.4** Havendo necessidade, a organização da CNAV definirá regras complementares em briefing. As regras definidas em briefing têm preferência sobre as regras definidas neste Regulamento e no Regulamento Específico.
- 3.4.5** A organização da CNAV poderá informar aos pilotos inscritos, via Grupo de WhatsApp oficial da competição, instruções diversas antes da realização do briefing, específicas para cada etapa. Estas informações têm a mesma validade das repassadas durante o briefing. – através de circulares.

3.5 Limites de Pista

- 3.5.1** Os participantes devem estar na pista o tempo todo. As duas linhas que delimitam os limites da pista (direita e esquerda) são consideradas pista, mas as zebras não são.
- 3.5.2** Um participante será considerado fora da pista caso nenhuma parte do carro esteja dentro dos limites indicados, ou quando o simulador, caso tenha detecção automática, indique em seus registros.



- 3.5.3** Caso um participante saia da pista, ele poderá retornar, devendo fazê-lo de maneira segura e sem ganhar nenhuma vantagem de tempo (ou posições), podendo reduzir a velocidade (ou devolver as posições ganhas com a saída de pista) e notificar esta ação em seu recurso para evitar as penalizações possíveis.
- 3.5.4** Em circuitos ovais, é proibido efetuar uma ultrapassagem utilizando qualquer parte do carro à esquerda da linha interna que separa o circuito da pista de rolagem, exceto em casos estudados e aprovados pela Direção de Provas e comissários durante o briefing do evento.
- 3.5.5** Em circuitos mistos, não é permitido realizar uma ultrapassagem em desacordo com as definições do item 3.5, que seja de forma clara, acintosa e premeditada, seguindo os padrões definidos pelo simulador e pelas orientações de briefing.
- 3.5.6** A Direção de Provas e comissários pode alertar via chat sobre excessos de saída da pista, visando prevenir o piloto de incorrer em novo erro que possa causar acidentes ou lhe incorrer em penalizações.

3.6 Qualificação

- 3.6.1** Pilotos que forem instruídos pela Direção de Provas para largar dos boxes ou para não participar da sessão de qualificação não poderão levar seus carros à pista na sessão de qualificação.

3.7 Warmup

- 3.7.1** Nos simuladores onde o Warmup é utilizado, os participantes devem seguir as regras de velocidade e sinais do pitlane. Não há reposicionamento de grid através de comandos.

3.8 Largadas

- 3.8.1** As largadas ou relargadas poderão ser paradas, lançadas em fila dupla, ou lançadas em fila indiana, conforme Regulamento Específico da competição.
- 3.8.2** Todos os itens sobre os procedimentos de largada são avaliados pela Direção de Provas de acordo com as circunstâncias em que os eventos ocorrem e cabe a interpretação soberana da mesma para a aplicação de decisões.
- 3.8.3** Volta de formação: Os pilotos devem seguir as orientações do simulador, manter suas linhas na pista, o alinhamento correto em relação ao carro da frente, as velocidades constantes e uma distância segura para os adversários, sem deixar buracos ou formar atrasos na fila. É permitido o movimento de aquecimento de pneus dentro destas restrições.
- 3.8.4** Largadas ou relargadas lançadas: Os pilotos deverão manter a velocidade que o Pace Car desempenha em pista. Não é permitido largar antes do líder da prova. Não é permitido ultrapassar carro da fila à frente antes da linha de chegada. Não é permitido acelerar e depois reduzir, nem interromper a progressão de arrancada, nem realizar uma progressão de arrancada muito mais lenta do que a média.
- 3.8.5** Largadas estáticas pelo grid: As penalizações referentes a queima de largada são de responsabilidade do simulador. O ato de executar a largada é considerado responsabilidade básica do piloto, portanto é passível de penalização gerar incidente por ficar com o carro



parado no grid, ou ao realizar uma progressão de arrancada muito abaixo da média, no momento da largada.

- 3.8.6** Em largada dos boxes, os pilotos que optarem por, ou receberem a determinação de largar dos boxes deverão cumpri-la corretamente de acordo com as instruções do simulador.

3.9 Chat

- 3.9.1** O uso do chat de voz no simulador é permitido. É altamente recomendável desligar este canal de comunicação a fim de preservar sua concentração e evitar transtornos. Caso mantenha este canal habilitado, é recomendável utilizar apenas para informações relevantes. A Direção de Provas não efetua monitoramento ou registro destas atividades por voz.
- 3.9.2** O uso do chat de texto, tanto público quanto privado entre os pilotos, é proibido do início da sessão de Qualificação até o encerramento do servidor. Este canal somente é liberado caso a Direção de Provas autorize no Briefing ou na própria sessão.
- 3.9.3** O piloto que desejar passar alguma informação útil deverá se reportar em forma de mensagem privada à Direção de Provas e ou comissários, através do chat “/rc + Texto” no iRacing.
- 3.9.4** A conduta provocativa, ofensiva ou desrespeitosa por parte dos pilotos ou qualquer participante durante transmissões ao vivo de eventos do CNAV, poderá sofrer sanções dos comissários.
- 3.9.5** A CNAV não realiza moderação nem tem a responsabilidade de moderar canais não oficiais ou dos próprios participantes que, por exemplo, realizem transmissões ao vivo ou publicações em redes sociais.

3.10 Bandeiras Amarelas e Safety Car

- 3.10.1** O regime de bandeira amarela em toda a pista (Full Course Yellow) pode ser acionado pelo simulador ou pela direção de prova da CNAV.
- 3.10.2** Após a entrada do Pace Car na pista, os pilotos devem se agrupar atrás do mesmo seguindo as orientações do simulador, manter suas linhas na pista, o alinhamento correto em relação ao carro da frente, as velocidades constantes e uma distância segura para os adversários, sem deixar buracos ou formar atrasos na fila.

3.11 Bandeiras Azuis

- 3.11.1** O piloto é considerado com a responsabilidade de ceder passagem ao piloto que está volta a sua frente mesmo se a bandeira azul não lhe for exibida, a partir do momento em que seu ritmo obstrui o ritmo do adversário ou influencia em disputas por posição dos adversários.
- 3.11.2** Deve-se ceder passagem de forma progressiva e previsível, sem movimentos bruscos, em locais adequados, e de modo proativo, também acatando as instruções em briefing.

3.12 Boxes e Pit Stops

- 3.12.1** Pilotos que pretendam fazer uma parada em box deverão indicar claramente sua intenção para os pilotos próximos na pista, se prontificando a adotar medidas de segurança. Pode ser feito um traçado diferente no trecho que antecede a entrada do pit lane, ou adotada qualquer medida que tenha o mesmo efeito sem causar risco de acidente.



- 3.12.2** Na entrada dos boxes, frear a 20km/h abaixo da velocidade limite dos boxes durante a entrada pode ser considerado como freada imprópria, caso implique em incidentes com outros pilotos.
- 3.12.3** Os pilotos devem percorrer o pit lane pela linha mais distante dos boxes, denominada faixa rápida, quando não estiverem em desaceleração para parada ou em retomada de velocidade após a parada.
- 3.12.4** É responsabilidade do competidor liberar seu carro após um 'pit stop' apenas quando é seguro fazê-lo.
- 3.12.5** Nos circuitos Mistos, a preferência na saída do pitlane, caso dois carros estejam lado a lado, é de quem estava antes na faixa rápida, seguindo os procedimentos do item 3.12.5.
- 3.12.6** Nos circuitos Ovais, caso dois ou mais carros fiquem lado a lado na saída do pitlane, as posições são consideradas na ordem em que cruzarem a linha de saída, sendo que as devidas precauções devem ser tomadas para evitar contatos entre os carros.
- 3.12.7** Não é permitido realizar parada no box em vaga onde já existe outro carro parado, exceto em simuladores que dispõem de 'ghost' que evitam colisões dentro dos boxes.

3.13 Segurança, Disputas e Ultrapassagens

- 3.13.1** Para obter o direito de espaço em uma curva, o ultrapassador deve ter parte do carro ao lado do adversário antes do início da zona de frenagem da curva, ou antes do ponto de tangência, o que vier primeiro, e neste caso ambos deverão dar espaço suficiente ao adversário dentro dos limites da pista ao longo da curva. Caso o ultrapassador não tenha esta parte do carro ao lado, o carro a frente poderá realizar o traçado ideal.
- 3.13.2** Não é permitido realizar um contato ou forçar um carro para fora da pista, considerado evitável. Os prejuízos são contabilizados em vários aspectos, como perda de tempo ou posições consideráveis para o contexto da corrida e/ou danos que possam comprometer aparentemente o desempenho do adversário.
- 3.13.3** Em disputas de posição, é permitido ao piloto à frente uma única mudança de linha para defender sua posição. Não é permitida a mudança de linha como medida defensiva após o ponto de freada para uma curva. Não é permitido ao piloto alterar seu traçado baseado na reação de perseguir o traçado de um adversário que está atrás para inibir ou prevenir uma ultrapassagem.
- 3.13.4** Não é permitido realizar freadas impróprias, nem desacelerar deliberadamente ou sem motivos, sendo esta prática denominada brake test.
- 3.13.5** Pilotos punidos pelo simulador com 'slow down' devem aguardar até a primeira oportunidade segura para cumprir a punição, tirando o carro do traçado ideal para evitar qualquer tipo de acidente.
- 3.13.6** O piloto que sair dos limites da pista durante uma disputa por posição perde a preferência sobre o traçado, devendo abortar a disputa e retornar com segurança à pista. A exceção é caso um piloto tenha forçado o adversário para fora dos limites da pista, e este deve ceder espaço para que o adversário retorne à pista de forma segura.



- 3.13.7** Pilotos que venham a perder o controle do carro ou se envolver em acidentes, de forma a sair da pista ou ficar com o carro em posição perigosa, devem manter o carro parado e aguardar situação segura para voltar ao curso normal da corrida.
- 3.13.8** Os pilotos tem a responsabilidade de conduzir os carros de forma segura e, caso os danos no carro impeçam uma pilotagem segura ou um ritmo aceitável, devem abandonar a corrida. Proibido trafegar na pista sem roda, devendo abandonar imediatamente. Proibido escorar o carro nos muros continuamente para buscar permanecer na pista.
- 3.13.9** Não é permitido parar o carro na pista nem em locais externos que possam criar situação de perigo aos demais pilotos, nem parar o carro em um local que force uma bandeira amarela em todo circuito.
- 3.13.10** O carro de cada participante deve apresentar estabilidade e segurança na pista, sem reações de flutuar, piscar ou transpor outros veículos, casos estes que serão advertidos pela Direção de Prova, devendo evitar disputas de posição até a normalização da conexão. Persistindo o problema e havendo risco aos adversários, a Direção de Prova poderá desqualificar o piloto da prova.

3.14 Pós-Bandeirada

- 3.14.1** Pilotos que pretendam fazer alguma comemoração em pista deverão buscar local que não interfira no trajeto dos adversários que estão levando seus carros para o box.
- 3.14.2** Os pilotos devem evitar fazer uso dos atalhos de remoção do carro por pelo menos 30 segundos após o término da prova, para fins da transmissão ao vivo.
- 3.14.3** Os pilotos devem evitar colisões aos demais carros no período, por precaução a danos físicos que possam ocorrer aos participantes, como trancos no force feedback do volante.

3.15 Entrevistas

- 3.15.1** Nos eventos com transmissão ao vivo, os entrevistados deverão comparecer ao Discord da CNAV (<https://discord.gg/A2hMXFA7>), para a realização das entrevistas pós-corrida. Pilotos que não estiverem disponíveis para entrevista em até 2 minutos após o término da prova poderão perder este direito.
- 3.15.2** Em eventos com corrida única, o modelo sugerido à equipe de transmissões é o de convidar para as entrevistas os três primeiros colocados gerais, mais o melhor colocado de cada classe.
- 3.15.3** Em eventos com duas baterias, o modelo sugerido à equipe de transmissões é de as entrevistas serem realizadas ao término da última bateria, convidando o vencedor de cada bateria em cada classe.
- 3.15.4** Quando houver um campeão definido em determinada etapa, o modelo sugerido à equipe de transmissões é de convidar este campeão para ser entrevistado. Caso haja um número excessivo de pilotos a serem entrevistados nestes casos, a prioridade é dos campeões e vencedores da bateria principal.
- 3.15.5** A equipe de transmissões pode, ainda, chamar participantes adicionais para as entrevistas, a seu critério.



3.15.6 Para padronizar o tempo total de entrevistas e o tempo médio de exposição a cada entrevistado, é sugerido o tempo máximo de dois minutos de entrevista. A equipe de transmissões tem liberdade de realizar este controle.

3.16 Interrupções e Cancelamentos

- 3.16.1** Em situações de falha no serviço do simulador/game ou de seu respectivo servidor, causando problemas de conexão simultaneamente para pelo menos 1/3 (um terço) dos pilotos participantes em uma corrida, a direção de prova poderá interromper a corrida. A interrupção será comunicada no servidor da corrida (se a direção de prova não for afetada pela falha de conexão), e no Discord da CNAV (<https://discord.gg/A2hMXFA7>), através do canal de texto #briefing e no canal de voz Briefing.
- 3.16.2** Caso a corrida seja interrompida com menos de 10 minutos decorridos (contados na última volta completada pelo líder), será feita uma tentativa de reinício da corrida. Um novo servidor será agendado em no máximo 15 minutos após a interrupção, com a mesma duração prevista para a corrida original. Caso o simulador/game em questão não ofereça o sistema de edição de grid, será realizada uma nova sessão classificatória para a determinação do grid.
- 3.16.3** Caso a corrida seja interrompida com mais de 10 minutos decorridos, mas com menos de 75% do tempo total previsto (contados na última volta completada pelo líder), a corrida não será reiniciada. Os resultados serão tomados a partir da última volta completada por cada piloto e a pontuação da etapa ou bateria será aplicada pela metade, inclusive os pontos bônus (a pontuação bônus por pole-position, se houver, será aplicada integralmente). Pontos fracionados serão arredondados para cima.
- 3.16.4** Caso a corrida seja interrompida com mais de 75% do tempo total previsto (contados na última volta completada pelo líder), a corrida não será reiniciada. Os resultados serão tomados a partir da última volta completada por cada piloto, e a pontuação da etapa ou bateria será aplicada integralmente.
- 3.16.5** Se a interrupção prevista nos itens 3.16.3 e 3.16.4 ocorrer quando existir outra bateria prevista após o término da corrida interrompida, um novo servidor para a segunda bateria será agendado em no máximo 15 minutos após a interrupção, com nova sessão classificatória para a determinação do grid.
- 3.16.6** Caso o serviço do simulador/game ou de seu respectivo servidor não retorne à normalidade no prazo para agendamento de novo servidor previsto nos itens 3.16.2 e 3.16.5, a corrida será cancelada. Se a falha ocorrer durante a primeira bateria de uma etapa com duas baterias, a segunda bateria também será cancelada. Em ambos os casos, não serão atribuídos pontos aos pilotos.
- 3.16.7** Ocorrendo o cancelamento de uma ou mais corridas, o número máximo de etapas válidas do campeonato será reduzido em mesmo número.
- 3.16.8** Havendo disponibilidade no calendário de competições da CNAV dentro da mesma temporada, no mesmo dia da semana e horário da corrida original, a organização pode optar por reagendar uma corrida cancelada.



3.16.9 Caso seja notada no evento alguma configuração no servidor diferente da estipulada no Regulamento Específico daquele campeonato, a CNAV se dá a liberdade de definir se haverá a necessidade de cancelar, postergar ou validar a etapa.

4. Direção de Prova

4.1 Conceitos

- 4.1.1** Nas competições da CNAV que dispõem de moderação ativa, a Direção de Prova e comissários analisarão os incidentes ocorridos em corrida em tempo real e aplicará as punições necessárias conforme este Regulamento e o Regulamento Específico da competição.
- 4.1.2** A identidade dos integrantes da moderação ativa será mantida em absoluto sigilo a fim de se resguardar a isenção e imparcialidade das decisões.
- 4.1.3** Os pilotos só poderão entrar em contato com a moderação para solicitar análise de incidentes, através da mensagem privada no simulador (no iRacing “/rc NOTIFICAÇÃO\$”, no Automobilista “/w Diretor Notificacao”). O comando deve ser acionado imediatamente após o incidente, e no máximo uma vez por volta. Qualquer outra comunicação entre piloto e **comissários de prova** será ignorada.
- 4.1.4** É terminantemente proibido o contato direto entre um piloto e um integrante da moderação para qualquer assunto relacionado à análise de incidentes ou de punições. Caso tal fato chegue ao conhecimento da organização da CNAV, piloto e moderador poderão ser punidos.
- 4.1.5** Só serão aplicadas punições durante a corrida mediante decisão dos comissários.
- 4.1.6** O relatório de incidentes, e conseqüentemente o resultado oficial da etapa, poderá ser alterado, conforme o sistema de protestos descrito no item 4.3.
- 4.1.7** As orientações no item 3 servem de critérios gerais para análise dos incidentes. Eventuais dúvidas sobre a aplicação das punições devem ser esclarecidas através do formulário de contato disponível no website da CNAV.

4.2 Punições

- 4.2.1** Os comissários CBA tem o poder e a liberdade de aplicar diferentes punições conforme a gravidade da infração cometida, bem como punir condutas antidesportivas não previstas em Regulamento, inclusive exploração de brechas do Regulamento, ou ainda reduzir o rigor da punição em situações em que for aplicável o princípio do *fair play*.
- 4.2.2** As punições que podem ser aplicadas aos participantes são as seguintes:
- **Alerta:** O piloto é advertido pelo Race Control e Resultado Oficial, com possibilidade de alerta via mensagem privada do simulador durante a corrida.
 - **Proibição do uso de chat:** O piloto não poderá utilizar o chat de voz e texto do simulador até o término da sessão, inclusive para enviar notificações de incidentes.



- **Time Penalty:** Acréscimo de tempo em final de corrida que pode acarretar mudança de posição final. No Assetto Corsa Competizione, pode ser cumprido em um pit stop.
 - **Proibição de participar de sessão classificatória:** O piloto não poderá marcar voltas cronometradas durante a sessão classificatória (qualify).
 - **Largada do box:** o piloto não poderá participar da sessão de qualificação nem largar pelo grid.
 - **Drive-Through:** O piloto deverá efetuar uma passagem pelo pit lane. Caso seja definido após a corrida, será convertido em Time Penalty 20s. No Assetto Corsa Competizione, é convertido em Time Penalty 20s.
 - **Stop and Go:** O piloto deverá parar seu carro no box e aguardar X segundos. Caso seja aplicado após a corrida, será convertido em "X +20 segundos" no tempo final de prova. No Assetto Corsa Competizione, é convertido em Time Penalty equivalente.
 - **Abandono Imediato:** O piloto será impedido de continuar na prova, mantendo nos resultados as voltas completadas até o momento do incidente que provocou a punição.
 - **Remoção do servidor:** O piloto será removido do servidor da corrida e impedido de retornar à corrida, mantendo nos resultados as voltas completadas até o momento da punição.
 - **Desqualificação:** O piloto será removido do servidor da corrida, impedido de retornar à corrida e excluído dos resultados da etapa ou bateria.
 - **Suspensão:** O piloto será impedido de participar de uma ou mais etapas.
 - **Expulsão:** O piloto será impedido de participar das competições da CBA.
- 4.2.3** Exceto quando decorrente da situação prevista no item 5.1 (acúmulo de PP), a suspensão de um piloto poderá se estender além da temporada corrente, até que sejam cumpridas todas as etapas às quais o piloto foi suspenso.
- 4.2.4** A expulsão de um piloto não é consequência direta de nenhum item previsto neste Regulamento ou no Regulamento Específico das competições, sendo aplicada somente em casos de extrema gravidade.
- 4.2.5** A contagem de incidentes pelo simulador não é passível de qualquer intervenção pela direção de prova ou comissários de prova.

4.3 Protestos e Recursos

- 4.3.1** Conforme CDA ou conforme o regulamento específico do campeonato.
- 4.3.2** É proibido publicar, em redes sociais ou outro canal público, vídeos de incidentes como forma de protesto, bem como críticas à decisão da CNAV. Tais condutas serão passíveis de punições conforme CDA.

5. Infrações

5.1 Princípios Gerais

- 5.1.1** As infrações cometidas pelos pilotos serão punidas conforme este Regulamento. Para algumas infrações será associado um número de pontos de punição (PP).



- 5.1.2** O piloto que atingir 5 PP no decorrer de um campeonato ficará automaticamente sem classificação na etapa seguinte.
- 5.1.3** O piloto que atingir 10 PP no decorrer de um campeonato ficará automaticamente sem classificação na etapa seguinte.
- 5.1.4** O piloto que atingir 15 PP no decorrer de um campeonato será impedido de participar da etapa seguinte daquele campeonato (suspensão de uma etapa). Caso o piloto atinja 15 PP somente na última etapa do campeonato, o piloto será desqualificado daquela etapa.
- 5.1.5** O piloto que atingir 20 PP no decorrer de um campeonato será impedido de participar do restante do campeonato (suspensão do campeonato).
- 5.1.6** O piloto que receber duas Desqualificações no decorrer do campeonato será impedido de participar do restante do campeonato (suspensão do campeonato).
- 5.1.7** No iRacing, o incidente que causar desclassificação de um dos pilotos por exceder o limite permitido de incidentes contabilizados pelo simulador não será automaticamente punido como causar abandono do adversário (itens 5.4.8 e 5.4.9), cabendo à Direção de Prova determinar a punição aplicável de acordo com a gravidade do incidente.

5.2 Glossário sobre Danos

5.2.1 Danos Intermediários: Entende-se por danos intermediários aqueles que:

Quando a intensidade da colisão sofrida seja suficiente, sob análise da Direção de Provas, para acarretar uma queda de rendimento.

5.2.2 Danos Graves: Entende-se por danos graves aqueles que exijam reparos imediatos:

A) No simulador iRacing, quando o piloto recebe a bandeira preta e laranja (obrigando parada em box para reparos), sendo verificada após o término da etapa, no log da sessão no site de membros do iRacing.

B) Nos demais simuladores, quando é identificada uma perda de asa dianteira ou traseira, um furo de pneu, um dano na suspensão que impeça uma pilotagem segura e possa ser corrigido nos boxes, ou o carro adversário ficando em um local da pista que o obrigue a acionar o reboque e retornar à prova pelos boxes.

5.2.3 Danos Terminais: Entende-se por danos terminais aqueles que impeçam o piloto de prosseguir na corrida:

A) No simulador iRacing, aquele cujo prazo de reparo é incompatível com a possibilidade de retornar à corrida, ou que é alertado como "Too Much Damage" pelo iRacing. Em ambos os casos, o piloto precisará comprovar este dano através de print screen ou gravação de vídeo para que uma eventual punição ao piloto responsável possa se enquadrar neste nível.

B) Nos demais simuladores, danos que não possam ser reparados nos boxes, como perda de roda, ou alguns danos extremos na suspensão que impeçam uma pilotagem segura mesmo após o reparo, ou quando o carro adversário fica em um local da pista que o obrigue a sair da corrida e o simulador não permita seu retorno à prova pelos boxes.



5.3 Glossário sobre Gravidades

- 5.3.1 Gravidade Nível 1:** Sem gerar perda de posição, perda significativa de tempo, perda total de controle, ou danos intermediários, graves ou terminais ao adversário.
- 5.3.2 Gravidade Nível 2:** Gerando perdas entre 1 e 3 posições ao adversário, ou impedindo um ganho iminente de posição, ou gerando perda significativa de tempo, sem gerar perda total de controle, nem danos intermediários, graves ou terminais ao adversário. Caso a perda seja de apenas 1 posição e nada mais descrito acima, é possível realizar a devolução da mesma posição no prazo de até três curvas seguintes para reduzir a gravidade desta consequência.
- 5.3.3 Gravidade Nível 3:** Gerando perdas entre 4 e 5 posições ao adversário, ou gerando danos intermediários ao adversário, sem gerar perda total de controle, nem danos graves ou terminais ao adversário.
- 5.3.4 Gravidade Nível 4:** Gerando perda de mais de 5 posições ao adversário, ou gerando perda total de controle ao adversário, sem gerar danos graves ou terminais.
- 5.3.5 Gravidade Nível 5:** Gerando danos graves ao adversário, ou não gerando perdas mas sendo uma manobra ou decisão que represente uma conduta irresponsável em pista.
- 5.3.6 Gravidade Nível 6:** Gerando danos terminais ao adversário.
- 5.3.7 Gravidade Nível 7:** Independente do que gerar, ser uma manobra fora dos padrões esportivos.

5.4 Infrações em Incidentes

- 5.4.1** Incidente Nível 1 – Alerta (+1 PP)
- 5.4.2** Incidente Nível 2 – Time Penalty 5s (+2 PP)
- 5.4.3** Incidente Nível 3 – Time Penalty 10s (+3 PP)
- 5.4.4** Incidente Nível 4 – Drive Through (+4 PP)
- 5.4.5** Incidente Nível 5 – Drive Through (+5 PP)
- 5.4.6** Incidente Nível 6 – Abandono (+6 PP)
- 5.4.7** Incidente Nível 7 – Desqualificação (+7 PP)

5.5 Infrações por mudança de linha ou bloqueio

- 5.5.1** Mudança de linha ou bloqueio Nível 1 – Alerta (+1 PP)
- 5.5.2** Mudança de linha ou bloqueio Nível 2 – Time Penalty 5s (+2 PP)
- 5.5.3** Mudança de linha ou bloqueio Nível 3 – Time Penalty 10s (+3 PP)
- 5.5.4** Mudança de linha ou bloqueio Nível 4 – Drive Through (+4 PP)
- 5.5.5** Mudança de linha ou bloqueio Nível 5 – Drive Through (+5 PP)
- 5.5.6** Mudança de linha ou bloqueio Nível 6 – Abandono (+6 PP)



5.5.7 Mudança de linha ou bloqueio Nível 7 – Desqualificação (+7 PP)

5.6 Infrações por brake test

- 5.6.1** Parada ou Brake test Nível 1 – Alerta (+1 PP)
- 5.6.2** Parada ou Brake test Nível 2 – Time Penalty 5s (+2 PP)
- 5.6.3** Parada ou Brake test Nível 3 – Time Penalty 10s (+3 PP)
- 5.6.4** Parada ou Brake test Nível 4 – Drive Through (+4 PP)
- 5.6.5** Parada ou Brake test Nível 5 – Drive Through (+5 PP)
- 5.6.6** Parada ou Brake test Nível 6 – Abandono (+6 PP)
- 5.6.7** Parada ou Brake test Nível 7 – Desqualificação (+7 PP)

5.7 Infrações por retorno perigoso

- 5.7.1** Retorno perigoso Nível 1 – Alerta (+1 PP)
- 5.7.2** Retorno perigoso Nível 2 – Time Penalty 5s (+2 PP)
- 5.7.3** Retorno perigoso Nível 3 – Time Penalty 10s (+3 PP)
- 5.7.4** Retorno perigoso Nível 4 – Drive Through (+4 PP)
- 5.7.5** Retorno perigoso Nível 5 – Drive Through (+5 PP)
- 5.7.6** Retorno perigoso Nível 6 – Abandono (+6 PP)
- 5.7.7** Retorno perigoso Nível 7 – Desqualificação (+7 PP)

5.8 Infrações relacionadas a boxes e pitlane

- 5.8.1** Erro em tráfego pelo pitlane Nível 1 – Alerta (+1 PP)
- 5.8.2** Erro em tráfego pelo pitlane Nível 2 – Time Penalty 5s (+2 PP)
- 5.8.3** Erro em tráfego pelo pitlane Nível 3 – Time Penalty 10s (+3 PP)
- 5.8.4** Erro em tráfego pelo pitlane Nível 4 – Drive Through (+4 PP)
- 5.8.5** Erro em tráfego pelo pitlane Nível 5 – Drive Through (+5 PP)
- 5.8.6** Erro em tráfego pelo pitlane Nível 6 – Abandono (+6 PP)
- 5.8.7** Erro em tráfego pelo pitlane Nível 7 – Desqualificação (+7 PP)
- 5.8.8** Entrada/saída irregular nos boxes sem ganho de tempo – Alerta (+1 PP)
- 5.8.9** Entrada/saída irregular nos boxes com ganho de tempo – Time Penalty 5s (+2 PP)

5.9 Infrações por condução perigosa

- 5.9.1** Condução perigosa – Abandono (+6 PP)
- 5.9.2** Ultrapassagem com off-track – Time Penalty 5s (+2 PP)



5.9.3 Causar bandeira amarela sem motivo justificável – Desqualificação (+7 PP)

5.10 Infrações em Largadas

- 5.10.1** Erro em largada Nível 1 – Alerta (+1 PP)
- 5.10.2** Erro em largada Nível 2 – Time Penalty 5s (+2 PP)
- 5.10.3** Erro em largada Nível 3 – Time Penalty 10s (+3 PP)
- 5.10.4** Erro em largada Nível 4 – Drive Through (+4 PP)
- 5.10.5** Erro em largada Nível 5 – Drive Through (+5 PP)
- 5.10.6** Erro em largada Nível 6 – Abandono (+6 PP)
- 5.10.7** Erro em largada Nível 7 – Desqualificação (+7 PP)

5.11 Infrações sob Bandeiras Amarelas

- 5.11.1** Erro sob bandeira amarela Nível 1 – Alerta (+1 PP)
- 5.11.2** Erro sob bandeira amarela Nível 2 – Time Penalty 5s (+2 PP)
- 5.11.3** Erro sob bandeira amarela Nível 3 – Time Penalty 10s (+3 PP)
- 5.11.4** Erro sob bandeira amarela Nível 4 – Drive Through (+4 PP)
- 5.11.5** Erro sob bandeira amarela Nível 5 – Drive Through (+5 PP)
- 5.11.6** Erro sob bandeira amarela Nível 6 – Abandono (+6 PP)
- 5.11.7** Erro sob bandeira amarela Nível 7 – Desqualificação (+7 PP)

5.12 Infrações sob Bandeiras Azuis

- 5.12.1** Erro sob bandeira azul Nível 1 – Alerta (+1 PP)
- 5.12.2** Erro sob bandeira azul Nível 2 – Time Penalty 5s (+2 PP)
- 5.12.3** Erro sob bandeira azul Nível 3 – Time Penalty 10s (+3 PP)
- 5.12.4** Erro sob bandeira azul Nível 4 – Drive Through (+4 PP)
- 5.12.5** Erro sob bandeira azul Nível 5 – Drive Through (+5 PP)
- 5.12.6** Erro sob bandeira azul Nível 6 – Abandono (+6 PP)
- 5.12.7** Erro sob bandeira azul Nível 7 – Desqualificação (+7 PP)

5.13 Chat e Canais de Comunicação

- 5.13.1** Uso de chat – Proibição do uso de chat + Alerta (+1 PP)
- 5.13.2** Uso de chat agressivo – Proibição do uso de chat + Alerta (+5 PP)
- 5.13.3** Uso de chat ofensivo – Proibição do uso de chat + Desqualificação (+7 PP)
- 5.13.4** Reincidência em uso indevido do chat – Proibição do uso de chat até o término do campeonato
- 5.13.5** Envio excessivo de notificações – Proibição do uso de chat e Alerta (+1 PP)



5.13.6 Comentário agressivo em canais oficiais F1BC ou contratados – Alerta (+5 PP)

5.13.7 Comentário ofensivo em canais oficiais F1BC ou contratados – Desqualificação (+7 PP)

5.14 Infrações Técnicas

5.14.1 Acessar servidor de corrida enquanto suspenso da etapa – Remoção do Servidor (+1 PP)

5.14.2 Realizar parada em box durante cumprimento de Drive Through – Drive Through (+3 PP)

5.14.3 Não cumprimento de parar o carro durante briefing – Time Penalty 5s (+2 PP)

5.14.4 Não cumprir determinação de não participar de Qualificação – Drive Through (+3 PP)

5.14.5 Não cumprir determinação de largada do box – Drive Through (+3 PP)

5.14.6 Causar acidente em retaliação a decisão da Direção de Prova – Desqualificação (+7 PP)

5.14.7 Nome no Briefing ou no simulador diferente da inscrição – Alerta

5.14.8 Ausência ou atraso maior do que 2 minutos em Briefing, quando obrigatório – Alerta

5.14.9 Utilização de modelo de carro diferente do estabelecido – Desqualificação (+5 PP)

5.14.10 Utilização de falha no simulador para obter vantagem – Desqualificação (+7 PP)

5.14.11 Falha no envio do LOG obrigatório em simuladores com este item – Desqualificação

5.14.12 Reprovação na Vistoria do LOG em simuladores com este item – Desqualificação

5.14.13 Ordem para ir aos boxes checar conexão instável – Stop And Go 30s

5.14.14 Instabilidade na conexão comprometendo a segurança – Remoção do Servidor

5.14.15 Não cumprimento de pneus obrigatórios – Desqualificação (+5 PP)

5.14.16 Não cumprimento de pitstop obrigatório – Desqualificação (+5 PP)

5.14.17 Causar acidente após o término de uma sessão – Alerta (+5 PP)

6. Diversos

6.1 Pinturas Personalizadas

6.1.1 Os simuladores Automobilista, Automobilista 2, Assetto Corsa, Assetto Corsa Competizione, e rFactor 2 dispõe da opção de o piloto ou equipe enviar suas pinturas personalizadas para que a CNAV faça a alocação de um *Carset* (pacote com pinturas dos carros).

- Método de Entrega: Acesse o link da competição para maiores informações.
- Prazos: As pinturas devem ser enviadas até 7 dias antes do início da 1ª rodada geral (a contar na segunda-feira) para entrarem na 1ª remessa, e até 7 dias antes do início da 2ª rodada geral (a contar na segunda-feira) para entrarem na 2ª remessa. A partir destes prazos, serão inclusas apenas pinturas por motivos extraordinários: entrada/saída de piloto em equipe, entrada/saída de patrocinador máster em equipe, ou correção em padrões da CNAV Esports.



6.1.2 O simulador iRacing dispõe da ferramenta *Trading Paints* para a exibição de pinturas personalizadas nos carros nas transmissões ao vivo da CNAV. O piloto interessado em exibir suas pinturas personalizadas nas transmissões deverá efetuar o upload dos arquivos diretamente ao website www.tradingpaints.com

6.1.3 Dentro do template (arquivo de pintura), todo o conteúdo marcado no menu 'Camadas' com um cadeado ao lado direito deve ser mantido sem alterações, incluindo os logotipos da CNAV.

6.1.4 Itens não permitidos nas pinturas personalizadas:

- Propaganda política ou partidária de qualquer tipo
- Manifestações religiosas ou de culto
- Substâncias com restrição de publicidade ou ilícitas no Brasil
- Pirataria e/ou violação de propriedade intelectual
- Conduta discriminatória, incitação a crimes ou violência
- Armamentos
- Pornografia

Rio de Janeiro, 21 de maio de 2025.

Comissão Nacional de Automobilismo Virtual
Vinicius Prado de Oliveira e Corrêa
Presidente

Conselho Técnico Desportivo Nacional
Fabio Borges Greco
Presidente

Confederação Brasileira de Automobilismo
Giovanni Ramos Guerra
Presidente