

Apresentação

F1 Champion é um inovador jogo online que acompanha a temporada 2010 de Fórmula 1. Sua natureza é promover apostas sobre o resultado dos GPs valorizando as noções de estratégia entre os competidores.

Os participantes apenas descobrirão quais apostas devem ser feitas na semana da véspera de cada corrida. Em toda rodada haverá 5 tipos de perguntas a serem respondidas, cada uma com sua pontuação específica.

Nem todos os competidores que iniciarem o jogo terão a oportunidade de chegar ao seu final. O campeonato é dividido em 3 fases, cada fase apresenta suas peculiaridades e seu grau de importância para a pontuação total do jogo.

Os jogadores que se inscreverem precisam lutar por uma vaga na 2ª fase. Aqueles que forem bem sucedidos devem em seguida buscar classificação para a 3ª e decisiva fase do jogo. Ressalta-se a inexistência de descarte de pontuação; cada ponto obtido será levado até o final, de forma que a pontuação necessariamente cresce no decorrer do jogo.

O **F1 Champion** tem o prazer de anunciar os blogs que lhe prestaram o apoio de divulgação:

Apoio

[Blog do Groo](#)

[Blog F-1](#)

[Continental Circus](#)

[Corrida de F1](#)

[Guard Rail](#)

[Rádio OnBoard](#)

[Sávio Machado](#)

[Target HD](#)

[Velocidade](#)

O grande vencedor do ano será contemplado com o fantástico netbook Acer Aspire One. Segundo e terceiro colocados também serão premiados. Conheça nosso patrocinador!

Patrocínio

[Acerte Informática](#)



Acesse nosso blog: <http://www.f1champion.net>. Por lá você poderá acompanhar alguns resultados, tirar suas próprias dúvidas, conhecer melhor nosso patrocinador, e muito mais.

Para entrar em contato diretamente com a administração do jogo, também é válido escrever para admin@f1champion.net.

Entre nessa disputa você também...
... and become the F1 Champion!

Sumário

Art	Conteúdo	Pág(s)
1	Inscrição	2
2	Visão geral da competição	2-3
3	Sistema de pontuação	3-4
4	Pré-temporada	4
5	Fase 1: Competição individual	4-5
6	Fase 2: Jogo de equipe	5-6
7	Fase 3: Playoff	6
8	Premiação.....	6
9	Direitos e deveres da administração	6-7
	APÊNDICE I – Siglas	8
	APÊNDICE II – Exemplo de aposta	9

1) INSCRIÇÃO

- 1.1 O ato de inscrição deve ser realizado através do formulário oficial disponibilizado no site <http://www.f1champion.net>.
- 1.2 Devem ser informados os seguintes dados: NOME, EMAIL e EQUIPE.
- 1.3 O campo NOME receberá o nome de identificação do participante no jogo.
- 1.4 No campo EMAIL deve ser fornecido o email que o participante usará durante todo o jogo.
- 1.5 Em EQUIPE, há 3 opções disponíveis (Ferrari, McLaren e Williams) para que o participante escolha uma. Tal escolha deverá interferir na formação de equipes durante a 2ª fase da competição, bem como na premiação, caso o indivíduo venha a conquistar prêmios relativos ao time escolhido, como uma camisa, por exemplo.
- 1.6 O participante conclui o formulário declarando estar de acordo com todas as regras do presente documento.
- 1.7 Finalizada a primeira parte da inscrição, a administração encaminhará um email instruindo o competidor a realizar o pagamento da taxa de inscrição de R\$ 20,00.
- 1.8 Assim que a pessoa confirmar a realização do depósito bancário ou transferência eletrônica, será convidada (novamente por email) a integrar o grupo **F1 Champion**. A inscrição estará totalmente completa assim que o participante aceitar o convite.

2) VISÃO GERAL DA COMPETIÇÃO

- 2.1 **F1 Champion** é um jogo dividido em fases, disputado em pontos, e que será vencido pelo competidor que conquistar o maior número de pontos ao final da disputa.
- 2.2 Todas as apostas serão feitas via formulário de preenchimento disponibilizado pela administração do jogo aos competidores no grupo **F1 Champion**. Todos os integrantes do grupo também poderão acessar o formulário diretamente através do email de notificação enviado pela administração a cada competidor, assim que um novo formulário de apostas estiver on line.
- 2.3 A administração deve usar os resultados oficiais da FIA para fornecer as respostas corretas de cada aposta realizada no jogo.
- 2.4 Cada competidor receberá um código pessoal fornecido pela administração após concluir sua inscrição. Por questões de segurança, as apostas serão realizadas através desse código, e não através do nome do participante. Espera-se que o participante zele pelo sigilo de seu código pessoal para evitar tornar-se vítima de atitudes fraudulentas.

- 2.5** Todas as apostas precisam ser realizadas até 0h (de Brasília) de sábado da semana correspondente. Formulários preenchidos após este limite serão desconsiderados.
- 2.6** É estritamente proibido sobrescrever apostas. Qualquer tentativa do gênero será desconsiderada.
- 2.7** A pontuação do campeonato será dividida da seguinte forma:
Pré-Temporada: 45 pontos em jogo
Fase 1: 150 pontos em jogo
Fase 2: 180 pontos em jogo
Fase 3: 75 pontos em jogo
- 2.8** O critério de desempate do **F1 Champion** se assemelha ao da Fórmula 1. Caso mais de um competidor apresente a mesma pontuação, irá se sobressair aquele que marcou mais pontos num só GP. Caso a pontuação máxima de ambos numa única etapa seja a mesma, destacar-se-á o competidor que obteve aquela pontuação em maior número de GPs. Persistindo o empate, parte-se para o mesmo procedimento com relação à segunda maior pontuação de cada participante num só GP, e assim por diante.
- 2.9** O Apêndice I do presente documento apresenta as siglas. Sempre que o participante se referir a um piloto ou a uma equipe em seu formulário de apostas, o fará através da sigla correspondente, em vez de digitar o nome do piloto ou equipe. Tal medida se faz necessária pelo fato de a pontuação de cada competidor ser computada de maneira automática. A administração não se responsabiliza pelo uso incorreto das siglas por parte dos competidores.

3) SISTEMA DE PONTUAÇÃO

- 3.1** Em cada GP, o participante responderá a 5 tipos de apostas que somadas dão o máximo de 15 pontos. São elas: Pergunta-desafio, pole ou vencedor, trio de posições, colocação final de equipe, pergunta-alternativa. Para facilitar a comunicação, trataremos tais categorias de apostas como tipo A, tipo B, tipo C, tipo D e tipo E, respectivamente.

3.1.1 *Categoria A (Pergunta-desafio)*

Teoricamente, trata-se da pergunta com elevado nível de dificuldade. Somará 5 pontos o participante que acertar a resposta.

3.1.2 *Categoria B (Pole ou vencedor)*

Em cada GP, a administração informará se o competidor deve apostar no pole position ou no vencedor da corrida. Somará 4 pontos o participante que acertar a resposta.

3.1.3 *Categoria C (Trio de posições)*

A administração fornecerá três posições finais de corrida. O competidor deverá apostar em um piloto que terminará o GP em umas dessas colocações. Somará 3 pontos o participante que acertar a resposta.

3.1.4 *Categoria D (Colocação final de equipe)*

A administração fornecerá uma posição final de corrida. O competidor deverá apostar na equipe cujo um dos carros terminará o GP exatamente nesta colocação. Somará 2 pontos o participante que acertar a resposta.

3.1.5 *Categoria E (Pergunta-alternativa)*

Pergunta que apresenta uma quantidade limitada de respostas possíveis (normalmente apenas duas). Somará 1 ponto o participante que acertar a resposta.

3.2 Consulte o Apêndice II para visualizar um exemplo de aposta realizada.

4) PRÉ-TEMPORADA

4.1 Antes da abertura da temporada 2010, os participantes deverão apostar no piloto e na equipe campeã. Aqueles que passarem do prazo perderão o direito de apostar, declinando de 45 pontos em jogo.

4.3.1 *Campeão do Mundial de Pilotos*

Na primeira semana do mês de março, até a 0h (de Brasília) de sábado, os participantes deverão apostar no campeão do Mundial de Pilotos da F-1 2010.

Ao final da temporada, serão somados 25 pontos para os participantes que acertarem essa aposta.

4.3.2 *Campeão do Mundial de Construtores*

Na primeira semana do mês de março, até a 0h (de Brasília) de sábado, os participantes deverão apostar no campeão do Mundial de Construtores da F-1 2010.

Ao final da temporada, serão somados 20 pontos para os participantes que acertarem essa aposta.

5) FASE 1: COMPETIÇÃO INDIVIDUAL

5.1 Todos os competidores jogarão individualmente.

5.2 *Duplicação de pontos*

5.2.1 Cada participante terá um importante recurso nesta fase: a duplicação de pontos. Após todo GP, a administração enviará por email as respostas de cada categoria de aposta realizada naquela corrida. Deste modo, todo competidor saberá de imediato quantos pontos deve ter marcado naquela etapa.

- 5.2.2** Cada competidor terá até a 0h (de Brasília) da terça-feira posterior ao GP para solicitar a duplicação dos pontos naquela corrida. Basta acessar o formulário de duplicação de pontos do GP e informar seu código pessoal. Deste modo, caso o participante tenha somado 5 pontos, por exemplo, sua pontuação no correspondente GP será 10.
- 5.2.3** Pontos duplicados aparecerão em azul na tabela de classificação do jogo.
- 5.2.4** Todo participante poderá fazer uso do recurso de duplicação de pontos em apenas 2 GPs desta primeira fase.
- 5.3** A tabela de classificação atualizada não será exibida antes de 0h da terça-feira pós-GP.
- 5.4** A fase de competição individual tem início na 1ª corrida da temporada e se encerra na 8ª prova.
- 6) FASE 2: JOGO DE EQUIPE**
- 6.1** *Classificação para segunda fase*
- 6.1.1** Os competidores mais bem posicionados na tabela classificatória até o 8º GP da temporada estarão automaticamente classificados para a Fase 2.
- 6.1.2** Os demais participantes terão dois destinos possíveis: ou são desclassificados e obrigados a abandonar o jogo, ou são convidados pelos competidores já classificados a formar equipes com eles.
- 6.1.3** Os competidores classificados devem escolher um único companheiro de equipe ainda não classificado para disputar a Fase 2.
- 6.1.4** O primeiro colocado da tabela classificatória deve ser o primeiro a escolher seu parceiro. Em seguida o segundo colocado, e assim por diante.
- 6.1.5** As duplas formadas serão compostas por participantes que escolheram a mesma equipe (Ferrari, McLaren ou Williams) no ato de inscrição. Somente será possível formar dupla entre competidores que escolheram equipes diferentes na inscrição (Ferrari com McLaren, Ferrari com Williams, McLaren com Williams) caso não exista nenhum outro participante disponível no jogo que tenha se inscrito pela mesma equipe do competidor já classificado.
- 6.2** Cada equipe inicia a Fase 2 com a pontuação conquistada pelo competidor que se classificou de maneira automática após o encerramento da Fase 1.
- 6.3** Cada membro da dupla fará sua aposta individualmente, porém é totalmente permitido combinar apostas entre companheiros de equipe, que podem fazê-lo por email, ou como julgarem conveniente.

6.4 Na fase do jogo de equipe, a pontuação ocorrerá por equipes, ou seja, através da soma dos pontos obtidos por ambos os membros.

6.5 A fase do jogo de equipe tem início na 9ª corrida da temporada e se encerra na 14ª prova.

7) FASE 3: PLAYOFF

7.1 A competição volta a ser jogada individualmente.

7.2 Serão classificados para a terceira e última fase do jogo os membros das equipes mais bem posicionadas na tabela de classificação. Os demais participantes serão desclassificados do jogo.

7.3 Cada competidor classificado para o playoff iniciará a Fase 3 com a mesma pontuação atribuída à sua equipe após o 14º GP da temporada.

7.4 Todos os ex-companheiros de equipe classificados iniciam esta fase empatados, porém se tornam meros concorrentes, como todos os outros.

7.5 A fase decisiva do playoff tem início na 15ª corrida da temporada e se encerra na 19ª prova.

8) PREMIAÇÃO

8.1 A administração irá providenciar o envio dos prêmios após o encerramento da competição.

8.2 O grande vencedor do jogo **F1 Champion** será premiado com o excelente netbook Acer Aspire One patrocinado pela empresa Acerte Informática.

8.3 O vice-campeão do **F1 Champion** ganhará um MP4 player, além de um livro sobre um piloto que guiou pela equipe escolhida no ato de inscrição.

8.4 O 3º colocado da tabela de classificação do **F1 Champion** ganhará um boné da equipe escolhida mais uma miniatura (1:64) do carro da mesma equipe.

9) DIREITOS E DEVERES DA ADMINISTRAÇÃO

9.1 *Direitos da administração*

9.1.1 A administração do jogo tem o direito de abrir, encerrar e reabrir as inscrições quando julgar conveniente.

9.1.2 A administração tem o direito de advertir e até mesmo eliminar competidores sem ressarcimento do valor de inscrição por comportamento indevido, como pôr em xeque a lisura da administração do jogo, tentativa de fraude nas apostas, espalhamento de conteúdo indesejado pelo grupo, ou demais situações de semelhante natureza.

- 9.1.3** Caso falhe todo o processo de desempate entre competidores premiados, a administração tem o direito de provocar o desempate de modo que haja apenas um vencedor, um vice e um 3º colocado.
- 9.1.4** A administração tem o direito de promover alterações no regulamento por razões de conveniência ou necessidade, como por exemplo, o surgimento de um novo patrocinador disposto a ampliar a lista de prêmios disponíveis aos competidores, ou uma surpreendente mudança na Fórmula 1, como a não realização de algum GP do calendário.

9.2 *Deveres da administração*

- 9.2.1** A administração do jogo tem o dever de reparar os cálculos na pontuação caso algum participante chame a atenção para um erro cometido, desde que seja comunicado até uma semana após o dia do GP correspondente.
- 9.2.2** A administração tem o dever de auxiliar os contatos entre os competidores na Fase 2 do jogo caso se faça necessário, em especial durante o processo de formação de equipes.
- 9.2.3** A administração tem o dever de publicar o segundo regulamento até 2 meses antes do encerramento da Fase 1. Tal documento conterá o número de vagas disponíveis na Fase 2 e na Fase 3. A quantidade de vagas não pôde ser informada no presente documento por depender do número de inscrições obtidas.
- 9.2.4** A administração tem o dever de fornecer novas siglas caso outros pilotos ou equipes não presentes inicialmente na lista do Apêndice I passem a disputar o campeonato da Fórmula 1.

APÊNDICE I – Siglas

PILOTO	SIGLA
Jenson Button	BUT
Lewis Hamilton	HAM
Michael Schumacher	MSC
Nico Rosberg	ROS
Sebastian Vettel	VET
Mark Webber	WEB
Felipe Massa	MAS
Fernando Alonso	ALO
Rubens Barrichello	BAR
Nico Hulkenberg	HUL
Robert Kubica	KUB
Vitaly Petrov	PET
Adrian Sutil	SUT
Vitantonio Liuzzi	LIU
Sebastien Buemi	BUE
Jaime Alguersuari	ALG
Jarno Trulli	TRU
Heikki Kovalainen	KOV
Karun Chandhok	CHA
Bruno Senna	SEN
Pedro de la Rosa	DEL
Kamui Kobayashi	KOB
Timo Glock	GLO
Lucas di Grassi	GRA
EQUIPE	SIGLA
McLaren	MCL
Mercedes	MER
Red Bull	RBR
Ferrari	FER
Williams	WIL
Renault	REN
Force India	FOR
Toro Rosso	STR
Lotus	LOT
Hispania	HRT
Sauber	SAU
Virgin	VIR

*As siglas podem ser escritas indistintamente em letras maiúsculas ou minúsculas

APÊNDICE II – Exemplo de aposta

Para exemplificar, consideremos o último GP de 2009: Grande Prêmio de Abu Dhabi. Nesta simulação, considere as seguintes perguntas formuladas pela administração e as respectivas respostas de um competidor fictício:

GP de Abu Dhabi, 2009

Insira seu código pessoal corretamente e não se esqueça de utilizar as siglas adequadamente!

A - 5 pontos *

Como ficará a diferença de pontos entre campeão e vice?

B - 4 pontos *

Quem será o vencedor do GP?

C - 3 pontos *

Cite um piloto para as posições: 8 - 9 - 10

D - 2 pontos *

Cite uma equipe para a posição: 16

E - 1 ponto *

O campeão Jenson Button subirá ao pódio?

Sim
 Não

A resposta correta para a aposta tipo A seria 11 (Button 95 x Vettel 84). A aposta tipo B foi correta, portanto são 4 pontos conquistados pelo participante. Mais um acerto em C, pois Rosberg terminou a prova em 9º. Somam-se 3 pontos. Novo erro em D, já que o 16º carro a cruzar a linha de chegada era de uma Ferrari. Em E, temos mais uma aposta equivocada, uma vez que Button chegou em 3º. Na soma dos acertos, o competidor fictício receberia $4 + 3 = 7$ pontos.