

## Regulamento Esportivo da Liga IVR

### 1. Liga IVR

- 1.1. A Liga IVR foi fundada e existe com o intuito de organizar corridas e campeonatos de automobilismo virtual observando, ao máximo, as regras, procedimentos e condutas utilizados no automobilismo real.
- 1.2. A Liga IVR tem como sua missão a expansão do automobilismo virtual no Brasil de forma séria e organizada e seu reconhecimento como esporte.
- 1.3. A Liga IVR é administrada pelos seguintes membros: Bruno Melo, Jefferson Greff, Jota Rodrigues, Marco Palermo e William Maggi.

### 2. Estrutura

- 2.1. A Liga IVR tem sua sede no *website* <http://www.ligaivr.com.br>.
- 2.2. São canais oficiais de comunicação da Liga IVR:
  - ◆ Chat ao vivo localizado em nosso *website*;
  - ◆ Chat de texto e voz do simulador durante eventos oficiais;
  - ◆ Fórum (<http://www.ligaivr.com.br/forum>);
  - ◆ Página de notícias (<http://www.ligaivr.com.br/noticias>);
  - ◆ E-mails enviados do domínio @ligaivr.com;
  - ◆ E-mails enviados pelo Google Groups ([informativoligaivr@googlegroups.com](mailto:informativoligaivr@googlegroups.com));
  - ◆ Comunicador de voz TeamSpeak ([ts.ligaivr.com](http://ts.ligaivr.com)).
- 2.3. Todos os eventos da Liga IVR estão submetidos a este regulamento.
- 2.4. As alterações e modificações ao presente texto original, sejam por criação, adição ou subtração de itens poderão ser feitas a qualquer tempo a critério da Liga IVR e entrarão em vigor na data de sua publicação.

### 3. Conduta

#### 3.1. Princípios Gerais

- 3.1.1. A leitura e compreensão do presente regulamento é obrigatória e de responsabilidade de todos os membros da Liga IVR.
- 3.1.2. Boa parte do prazer de ser membro da nossa comunidade vem das relações de amizade formadas e mantidas aqui. Portanto, os pilotos devem registrar-se em nosso *website* com seu nome verdadeiro (Nome e Sobrenome), bem como identificar-se dessa forma em todos os canais de comunicação da IVR.
- 3.1.3. É primordial que cada membro trate os demais, a diretoria da liga e a comunidade como um todo com cortesia, respeito e educação; dentro e fora das pistas.

- 3.1.4. Sabemos que os ânimos podem se exaltar após um acontecimento desagradável dentro da pista. No entanto, reações violentas e desrespeitosas ou quaisquer discussões em qualquer canal oficial de comunicação da Liga IVR (2.2.) ensejarão punições aos envolvidos, inclusive expulsão da Liga IVR.
- 3.1.5. Na Liga IVR levamos o automobilismo virtual a sério. Nossa expectativa é que todos comportem-se como pilotos reais participando de um evento oficial. Caso seu objetivo seja brincar sem o mínimo de comprometimento, desculpe-nos, mas a Liga IVR não é o seu lugar.

### 3.2. Conduta em Pista

- 3.2.1. A Liga IVR preza pela direção responsável, *fair play* e maturidade dentro da pista. Acidentes sempre fizeram parte do mundo do automobilismo e todos, inclusive as vítimas, devem aprender com os erros para não cometê-los novamente em futuras ocasiões.
- 3.2.2. Sugerimos aos pilotos que não utilizem as teclas ESC ou Shift+R para retornar aos boxes durante as seções de classificação ou corrida. No entanto, tenha certeza de que o seu veículo está em condições de trafegar pela pista, mesmo que em uma velocidade menor.
- 3.2.3. Obedeça todas as regras de luzes, bandeiras etc. levando ao máximo a simulação.
- 3.2.4. Seja paciente. Se você der um toque no carro da frente e o piloto rodar ou sair da pista é cordial devolver a posição, caso essa tenha sido tomada.
- 3.2.5. Se você for retardatário, ao ser ultrapassado, nunca freie ou mude bruscamente de linha. Deixe que o carro que vem atrás inicie o movimento de ultrapassagem e procure facilitar a manobra.
- 3.2.6. Se você rodou ou saiu da pista, não volte de qualquer jeito, olhe para os lados, espere o tráfego passar e volte com segurança para a pista. Se você rodou e parou no meio da pista permaneça imóvel até que seja seguro retornar ao traçado correto.
- 3.2.7. Os pilotos não devem guiar veículos danificados a velocidades reduzidas, mesmo que no acostamento (*aprons*), com o intuito de ganhar posições e/ou completar a corrida.
- 3.2.8. No automobilismo real, o instinto de sobrevivência de todo o ser humano, bem como o alto custo financeiro decorrente de uma batida, servem como limites naturais para a direção agressiva e irresponsável. Tais riscos não existem no mundo virtual. Por isso, a Direção de Prova, apesar das punições serem compatíveis com as existentes nas categorias reais profissionais, é – e deve ser – ainda mais rígida na análise e julgamento dos incidentes.
- 3.2.9. Devido à natureza do evento, limitação de recursos fornecidos pela plataforma e quantidade de pilotos envolvidos, é compreensível que a Direção de Prova não consiga ver e analisar todos os acontecimentos de uma corrida. Encorajamos todos os pilotos, mesmo que não estejam diretamente envolvidos, a reportarem incidentes, comportamentos inadequados ou quaisquer descumprimentos das regras dispostas neste instrumento pelo formulário de protesto localizado na página de cada campeonato, sob a aba “Protestos e Punições”.

### 3.3. Chat (Texto e Voz)

- 3.3.1. A Liga IVR e o simulador iRacing fornecem meios para que os pilotos se comuniquem antes, durante e depois da corrida. As emoções que vêm à tona durante uma competição não justificam o abuso verbal, insultos, ou qualquer outro tipo de expressão inapropriada direcionada à Direção de Prova ou aos demais pilotos. Tal comportamento não será tolerado e poderá resultar na expulsão do ofensor do campeonato e da Liga IVR.
- 3.3.2. Mensagens privadas dentro do simulador são consideradas como parte do item 2.2. deste regulamento e, como tal, estão sujeitas às mesmas regras e sanções.
- 3.3.3. A liberação ou não do uso do chat durante a corrida é determinada pelo regulamento específico do campeonato.

### 3.4. Fóruns

- 3.4.1. O fórum é uma ferramenta extremamente valiosa aos membros e é destinado à troca de informações úteis e fortalecimento dos laços de amizade formados dentro da comunidade. Desentendimentos que gerem discussões desnecessárias e com linguagem inapropriada, assim como *posts* contendo pornografia, erotismo, apologia às drogas, álcool ou fumo são proibidos e os membros estarão sujeitos à punição.
- 3.4.2. Comentários e análises das corridas/campeonatos/temporadas da Liga IVR são proibidos.

## 4. Competição

### 4.1. Inscrições

- 4.1.1. Para participar de um de nossos campeonatos o piloto deverá ler, entender e aceitar o regulamento geral da Liga IVR, assim como o regulamento específico da categoria.
- 4.1.2. O piloto deve ter uma assinatura vigente do simulador iRacing.com e certificar-se que possui todo o conteúdo necessário para a temporada (carros e pistas).
- 4.1.3. Cada categoria possui um pré-requisito que deve ser cumprido antes da inscrição. O requisito pode ser definido por carteira (Classes A, B, C etc.), iRating (> 1500), Safety Rating (> 2.0) ou quaisquer outros métodos que a direção da liga achar conveniente e pertinente para a categoria.
- 4.1.4. Ao preencher e enviar o formulário de inscrição, o piloto confirma e declara que leu e concordou com todas as regras apresentadas, sejam as deste documento ou as publicadas nos meios de comunicação oficiais da Liga IVR.
- 4.1.5. O envio do formulário consiste em uma pré-inscrição, a qual somente será confirmada mediante o pagamento da taxa de inscrição.
- 4.1.6. A vaga do piloto pré-inscrito só estará reservada enquanto a lotação máxima da categoria não for atingida.

#### **4.2. Premiação**

- 4.2.1. Os prêmios são pessoais e intransferíveis.
- 4.2.2. Os prêmios que não forem pecuniários não poderão, de forma alguma, serem convertidos em dinheiro ou crédito.
- 4.2.3. O envio dos prêmios será feito em até 20 (vinte) dias úteis após o término do campeonato.
- 4.2.4. A modalidade de frete utilizada para o envio dos prêmios será o PAC dos Correios.
- 4.2.5. No caso do ganhador residir fora do Brasil e se o valor do frete for superior a R\$20,00 (vinte reais) a diferença da postagem deverá ser paga pelo piloto, bem como o desembaraço alfandegário e eventuais impostos que possam incidir nos itens da premiação enviados para fora do Brasil.
- 4.2.6. Só concorrerão aos sorteios e prêmios para os pilotos mais seguros aqueles que participarem de todas as etapas válidas do campeonato.
- 4.2.7. A Liga IVR reserva-se o direito de alterar, acrescentar e/ou excluir prêmios e regras a qualquer tempo e sem prévio aviso.

#### **4.3. Pagamento**

- 4.3.1. Após o envio do formulário de inscrição, a solicitação será analisada pela diretoria da liga e, caso seja aprovada, o Piloto receberá um e-mail de confirmação contendo o link para pagamento.
- 4.3.2. O sistema utilizado para recebimento das taxas de inscrição é o PagSeguro, empresa da UNIVERSO ONLINE S/A. (<http://www.pagseguro.com.br>).
- 4.3.3. Os membros que moram no exterior podem efetuar o pagamento via Paypal, Inc. (<http://www.paypal.com>).
- 4.3.4. O piloto tem até 7 (sete) dias corridos após o pagamento da inscrição para solicitar o cancelamento e, se for o caso, a devolução dos valores pagos.
- 4.3.5. No caso de desistência após o prazo fixado no item 4.3.4. e antes de 7 (sete) dias corridos da data marcada para o início do campeonato, a taxa de inscrição será devolvida parcialmente com a dedução de 30% do valor pago.
- 4.3.6. Se o piloto abrir mão da vaga restando menos de 7 (sete) dias corridos para a data marcada para o início do campeonato, a taxa de inscrição não será devolvida.

#### **4.4. Cessão de imagem**

- 4.4.1. O piloto devidamente inscrito em qualquer evento ou campeonato concede à Liga IVR o direito de exploração comercial e publicitária do seu nome, imagem e performance, incluindo fotografias, vídeos, imagens, textos e sons do piloto, seu carro e sua equipe, de qualquer forma, em qualquer mídia ou material (incluindo, mas não limitado a transmissões pela Internet, TV aberta, TV fechada, rádio, pay-per-view e produções cinematográficas).

- 4.4.2. Cada membro, ao participar de quaisquer eventos ou temporadas, tem conhecimento que a Liga IVR, e seus associados e parceiros, possuem direitos exclusivos e perpétuos sobre a transmissão, filmagem, captura, gravação, arquivamento e fotografia de seus eventos, bem como das imagens de seus participantes, conforme item 4.4.1.

#### **4.5. Temporadas**

- 4.5.1. As temporadas da Liga IVR são organizadas da seguinte forma:  
T1-AAAA (Fev/Mar/Abr)  
T2-AAAA (Mai/Jun/Jul)  
T3-AAAA (Ago/Set/Out)  
T4-AAAA (Out/Nov/Dez)

- 4.5.2. Cada temporada tem a duração aproximada de 3 (três) meses e é composta, salvo disposição em contrário, dos seguintes campeonatos:

- ◆ Graduados Oval
- ◆ Graduados Road
- ◆ Novatos Road

- 4.5.3. Os campeonatos são compostos de 6 (seis) a 8 (oito) etapas, exceto os da categoria Novatos que possuem de 4 (quatro) a 6 (seis) etapas.

- 4.5.4. O piloto que abandonar uma temporada perde o direito de retornar na temporada seguinte. É considerado abandono o não comparecimento, sem justificativa, em, pelo menos, 70% das etapas de qualquer campeonato.

#### **4.6. Campeonatos**

- 4.6.1. Os carros de cada campeonato são escolhidos pela Direção da Liga IVR mediante consulta de opinião e análise técnica.

- 4.6.2. A Liga IVR procura sincronizar o calendário dos seus campeonatos com a sequência definida pelo iRacing para suas séries oficiais, o que não impede a substituição e/ou reordenação de uma ou mais pistas por outras que a diretoria entender como mais adequadas.

- 4.6.3. O calendário, programação, pontuação e demais regras específicas de cada campeonato serão definidos e publicados na página oficial do campeonato.

- 4.6.4. Ao final do campeonato, o desempate, caso necessário, será realizado pelos seguintes critérios, em ordem: 1. número de etapas disputadas, 2. quantidade de vitórias, 3. quantidade de 2ºs lugares, 4. quantidade de 3ºs lugares, e assim por diante.

- 4.6.5. A Liga IVR reserva-se o direito de cancelar um ou mais campeonatos caso um número mínimo de pilotos inscritos (a ser definido pela diretoria da liga) não seja atingido. Nesse caso, todas as taxas de inscrição serão devolvidas imediatamente e integralmente após o anúncio oficial.

#### 4.7. Equipes

- 4.7.1. As equipes devem ser cadastradas por meio de formulário próprio localizado em <http://www.ligaivr.com.br/cadastro-de-equipes/>.
- 4.7.2. Caso uma equipe seja criada ou modificada após o início da temporada, os pontos só serão contabilizados a partir da próxima etapa subsequente ao registro.
- 4.7.3. Os pontos das equipes são calculados com base na soma da pontuação base do campeonato (coluna *Race Points* do [Danlisa](#)) do(s) piloto(s) de cada equipe, ou seja, desconsiderando bônus e penalidades.
- 4.7.4. Os descartes da temporada também são aplicados para o campeonato de equipes.

#### 4.8. Corridas

- 4.8.1. O servidor oficial da corrida será aberto conforme programação constante na página oficial do campeonato.
- 4.8.2. O piloto deve comparecer à sala de *Briefing*, no comunicador TeamSpeak, no horário marcado pela direção da liga indicado no e-mail de saudação da etapa.
- 4.8.3. Caso haja algum problema técnico, queda do servidor ou quaisquer outros casos fortuitos ou de força maior que impeçam a realização da corrida no dia e horário estipulados fica à critério da Liga IVR a remarcação da prova para hora ou dia posterior.
- 4.8.4. As regras – e suas aplicações– (bandeiras, procedimentos de largada, limites do circuito, limites de velocidade, punições etc.) que são administradas pelo próprio simulador não podem, em nenhuma hipótese, ser modificadas ou excluídas pela Direção de Prova da Liga IVR.
- 4.8.5. Durante o evento você pode receber alguma instrução do diretor de prova. Qualquer instrução deve ser cumprida imediatamente sem contestação ou demora. Se você escolher argumentar ou ignorar o diretor de prova, será removido do servidor e dos resultados da etapa.
- 4.8.6. O uso do chat (texto ou voz) do simulador durante a corrida é proibido, salvo disposição em contrário.
- 4.8.7. O piloto que não completar ao menos 1 (uma) volta não pontuará.
- 4.8.8. O piloto só receberá os pontos de bonificação definidos no campeonato se completar, ao menos, 90% da corrida.
- 4.8.9. Para estar apto a participar da corrida, o piloto deverá comprovar, até o início da sessão de classificação, que completou, no mínimo, 50% (metade) do número de voltas definido para aquela etapa.
  - 4.8.9.1. Só serão aceitos comprovantes preenchidos corretamente e enviados por meio de formulário específico localizado na página oficial do campeonato.

- 4.8.9.2. A comprovação pode ser feita com o envio do link da(s) sessão(ões) do iRacing ou com uma *screenshot*.
- 4.8.9.3. A comprovação pode ser feita com a soma das voltas de mais de uma sessão, desde que o piloto tenha completado ao menos 1/2 (metade) do requisito em cada uma das sessões.
- 4.8.9.4. O piloto deve cumprir o requisito em sessões da temporada atual do iRacing, ou seja, links de temporadas passadas não serão validados.
- 4.8.9.5. Caso a comprovação seja feita por *screenshot* da tela do simulador, a foto deve mostrar o nome do piloto, número de voltas completadas, identificação da pista e do carro utilizados.

## 5. Punições e Protestos

### 5.1. Direção de Prova

- 5.1.1. Todo evento oficial da Liga IVR contará com, pelo menos, 2 (dois) diretores de prova que farão o monitoramento dos pilotos e aplicação das punições em tempo real.
- 5.1.2. A identidade dos diretores de prova será mantida em absoluto sigilo a fim de se resguardar a isenção e imparcialidade das decisões.
- 5.1.3. É terminantemente proibido o contato direto entre um piloto e um diretor de prova para discutirem quaisquer assuntos relacionados às corridas, excetuando-se a comunicação por meio do formulário oficial de protesto. Caso tal fato chegue ao conhecimento da Liga IVR, tanto o diretor de prova quanto o piloto poderão ser punidos.
- 5.1.4. Uma punição só será aplicada durante a corrida se, após a análise do incidente, houver decisão unânime dos diretores de prova. Caso contrário, o julgamento será feito após o término da etapa mediante análise minuciosa do replay.
- 5.1.5. A direção de prova não tem a obrigação de ver, analisar e punir em tempo real todos os incidentes de uma corrida. Para os casos omissos, disponibilizamos o sistema de protesto.

### 5.2. Punições

- 5.2.1. A direção de prova tem o poder e a liberdade para aplicar, **dentre outras**, as seguintes punições:

DURANTE A CORRIDA	
<b>Advertência</b>	Aviso enviado pelo sistema de chat do simulador. 2 (duas) advertências ensejam uma Black Flag.
<b>Black Flag: drive-through</b>	O piloto deverá efetuar uma passagem pelos boxes em baixa velocidade.
<b>Black Flag: stop-and-go</b>	A duração do stop-and-go pode ser definida por tempo ou por voltas a critério da direção de prova.
<b>DQ1: desqualificação</b>	O piloto não pontuará na etapa.
<b>Remoção do servidor</b>	Pode ser aplicada por latência alta, instabilidade da conexão, carro danificado ou direção perigosa

APÓS A CORRIDA	
<b>Advertência</b>	O piloto advertido ficará em observação na próxima corrida do campeonato e, caso seja punido novamente, será automaticamente suspenso por 1 (uma) etapa.
<b>Pontos de punição</b>	A quantidade de pontos pode variar de acordo com o julgamento da direção de prova e com a gravidade do incidente.
<b>Adição de N segundos ao tempo total de prova</b>	A quantidade de segundos pode variar de acordo com o julgamento da direção de prova e com a gravidade do incidente.
<b>DQ1: desqualificação</b>	O piloto não pontuará na etapa.
<b>DQ2: desqualificação</b>	O piloto fica proibido de participar da sessão de qualificação da próxima etapa.
<b>Expulsão</b>	Em casos extremos, a direção de prova pode decidir pela expulsão do piloto do campeonato, temporada e/ou da Liga IVR.

- 5.2.2. As punições impostas durante a corrida não excluem a possibilidade de aplicação de novas punições após a mesma, inclusive pelo mesmo incidente.
- 5.2.3. Os incidentes computados pelo simulador serão considerados para aplicação dos DQs, de forma cumulativa durante todo o campeonato e obedecendo a seguinte regra:  
**20 incidentes ou 10 pontos de punição = 1 DQ** (proibido de participar da sessão de qualificação da próxima etapa)  
**40 incidentes ou 20 pontos de punição = 2 DQs** (proibido de participar da próxima etapa)
- 5.2.4. O comportamento inadequado, hostil e/ou violento de um piloto, ainda que fora de um evento ou canal de comunicação oficial da Liga IVR, pode ensejar qualquer punição, inclusive as dispostas no item 5.2.1. deste regulamento.

### 5.3. Protestos

- 5.3.1. O monitoramento direto das ações de cada piloto na pista pela direção de prova é inviável. Para os casos omissos, a Liga IVR coloca a disposição dos pilotos o sistema de protesto.
- 5.3.2. O protesto é um relato à direção de prova sobre qualquer acontecimento ocorrido antes, durante e depois de um evento oficial da Liga IVR.
- 5.3.3. Todo e qualquer piloto pode submeter um protesto para análise pela direção de prova, inclusive aqueles que não estiverem envolvidos no incidente reportado.
- 5.3.4. São passíveis de protesto: a direção perigosa e propositalmente irresponsável, intimidação, desrespeito às regras de competição e conduta ou qualquer outro acontecimento que o piloto protestante achar relevante.
- 5.3.5. O protesto deve ser enviado tão-somente pelo formulário específico disponibilizado na página oficial do campeonato. Não serão aceitos protestos por meio dos comunicadores de voz, fóruns, chats etc.

- 5.3.6. O piloto Protestante deve preencher corretamente todos os campos solicitados no formulário.
- 5.3.7. Protestos incompletos ou preenchidos incorretamente não serão analisados.
- 5.3.8. O prazo limite para envio do protesto é de 1 (uma) hora após o fim da etapa.
- 5.3.9. O piloto protestado, caso não tenha comparecido ao *Briefing* obrigatório da etapa, terá um julgamento ainda mais rígido e não se beneficiará da regra disposta no item 5.3.12..
- 5.3.10. Somente os pilotos envolvidos serão informados sobre o resultado do protesto.
- 5.3.11. A direção de prova poderá aplicar punições de acordo com sua análise independentemente de protestos.
- 5.3.12. Os protestos são analisados por uma banca de, ao menos, 2 membros da administração da Liga IVR. A decisão da banca será dada somente por unanimidade. Caso contrário, o protesto será julgado a favor do piloto protestado.
- 5.3.13. O resultado do julgamento é soberano e irrecorrível.

## 6. Procedimentos de corrida

### 6.1. Treinamento

- 6.1.1. As regras de punição elencadas no item 5.2.1. não serão aplicadas por incidentes ocorridos nas sessões de treinamento.

### 6.2. Qualificação

#### 6.2.1. Road

- 6.2.1.1. O uso do chat durante a sessão de qualificação é terminantemente proibido.
- 6.2.1.2. Qualquer incidente, inclusive o do tipo "0x", torna a volta inválida.
- 6.2.1.3. No caso de qualificação aberta (com todos os carros na pista) pedimos a todos os pilotos que fiquem atentos ao tráfego durante a volta. Caso tenha anulado sua volta devido a um incidente ou tenha ciência de que aquela volta não será rápida, seja educado e dê passagem aos demais pilotos.
- 6.2.1.4. A combinação, entre membros de uma mesma equipe, de troca de vácuo durante a qualificação é válida desde que não atrapalhe ou prejudique nenhum outro piloto.
- 6.2.1.5. A direção de prova pode aplicar punições por incidentes ocorridos nas sessões de qualificação.

#### 6.2.2. Oval

- 6.2.2.1. O uso do chat durante a sessão de qualificação é terminantemente proibido.
- 6.2.2.2. Qualquer incidente, inclusive o do tipo "0x", torna a volta inválida

6.2.2.3. A qualificação em circuitos ovais é feita individualmente e limitada ao número de voltas definido no servidor (usualmente, 2 voltas).

### 6.3. Formação do Grid

6.3.1. Cada piloto terá entre 60 e 90 segundos (dependendo do evento) para posicionar seu carro no grid de largada.

6.3.2. Qualquer piloto que não alinhar no grid dentro do limite de tempo deverá largar dos boxes.

### 6.4. Largada

#### 6.4.1. Road

6.4.1.1. A largada pode ser parada ou em movimento dependendo do regulamento específico de cada campeonato.

6.4.1.2. Qualquer movimento antes do acionamento da luz verde ensejará a aplicação imediata de uma black flag do tipo stop-and-go.

6.4.1.3. No caso de largada em movimento, as regras do item 6.4.2. serão aplicadas.

#### 6.4.2. Oval

6.4.2.1. A largada dos eventos em circuitos ovais será sempre em movimento e, salvo disposição em contrário, em fila dupla.

6.4.2.2. Movimentos de zigue-zague durante o procedimento de largada ou relargada são permitidos de forma moderada e respeitando-se os limites das faixas esquerda e direita da pista.

6.4.2.3. Acidentes ocorridos durante a *pace lap* serão punidos severamente.

6.4.2.4. Durante os procedimentos de largada e relargada, o piloto deve se posicionar a não mais de 0.3 segundos do carro à sua frente. Caso o piloto encontre-se a uma distância maior no momento da largada, estará configurado o *Jump Start* e o piloto será punido com uma bandeira preta.

6.4.2.5. As demais regras de largada são determinadas pelo simulador.

## 7. Miscelânea

7.1. Oferecemos salas para os pilotos que necessitem de comunicação por voz durante as corridas, porém, pedimos a todos que respeitem o silêncio durante as sessões de Classificação e Corrida, caso estejam em uma sala pública.

7.2. Para fazer uso do nosso servidor de *TeamSpeak*, basta fazer download do aplicativo [clikando aqui](#). Assim que terminar a instalação, crie o seu perfil no aplicativo e adicione o nosso servidor com os seguintes dados:

IP/Address: ts.ligaivr.com

7.3. Quaisquer dúvidas podem ser sanadas através do nosso [Fórum](#), ou via e-mail pelo [formulário de contato](#) em nosso *website*.