



REGULAMENTO – IRON MAN 12

1. Do calendário

1.1. O calendário será composto por 9 eventos divididos em 6 sessões de classificação e 3 sessões de eventos principais. Cada sessão de qualificação terá duração de 20 minutos e acontecerão às 20:00h (hora de Brasília) conforme calendário abaixo. Já cada evento principal terá duração estimada em 2:30h (duas horas e meia) e terão início às 20:00h (hora de Brasília).

1.2. As etapas acontecerão na seguinte ordem:

Local	Data	Hora (BRT)	Carros	Horário e condições de pista	Voltas
Classificação Watkins Glen	04/09/2023	20:00h	Gr3	Amanhecer	20min
Classificação Monza	06/09/2023	20:00h	Gr2	Tarde	20min
Classificação Le Mans	07/09/2023	20:00h	Gr1	Tarde	20min
370km de Watkins Glen	11/09/2023	20:00h	Gr3	Amanhecer	69
420km de Monza	13/09/2023	20:00h	Gr2	Tarde	73
500km de Le Mans	14/09/2023	20:00h	Gr1	Tarde	37

1.3. Não haverá distinção de categorias haverá somente 1 categoria por cada evento principal:

2. Das Regras

2.1. Corrida

2.1.1. **Qualificação:** A fase de qualificação será em dia e horário diferente da corrida principal e definirá, não só quais equipes estarão aptas a correr a corrida principal, mas também o grid de largada de cada corrida. Aconselha-se aos pilotos não dificultarem a ultrapassagem de pilotos mais rápidos e nem disputarem posições.

2.1.2. **Corrida:** Corrida limpa em todos os momentos. Sabemos que provas de turismo são marcadas por contatos laterais entre os oponentes e isto é normal, no entanto, provocar deliberadamente uma colisão em outro carro resultará na exclusão permanente da liga. Sugerimos que, caso você cometa um erro e seja responsável por causar um incidente com um colega de pista que exerça o fair play, devolvendo a posição ao oponente prejudicado mesmo que para isso seja necessário sair da pista.

2.1.3. **Defendendo:** O excesso de mudança de direção e bloqueio não é permitido. Ao se defender de outro carro, escolha uma linha na pista e a siga, não é permitido trocar de trajetória uma vez que tenha inicializado a frenagem para a curva. Se o carro atacante estiver com qualquer parte do carro ao seu

lado em uma curva você deverá deixar o espaço mínimo de um carro entre você e a linha branca de limites de pista.

- 2.1.4. **Boas práticas na qualificação:** Na qualificação, é sua responsabilidade encontrar espaço livre na pista ao iniciar uma volta rápida. Um carro em uma volta rápida não tem que ceder para um carro mais rápido se aproximando por trás. Se você está em uma volta de saída dos boxes, no entanto, você tem que deixar carros mais rápidos passarem sem bloqueá-los. Se você estiver em uma volta rápida se aproximando de um carro lento, piscar suas luzes é uma maneira de notificá-las de que você está em uma volta rápida
- 2.1.5. **Retardatário:** Estamos correndo com o sistema de regras e bandeiras no jogo, o que significa que o jogo deve alertá-lo com uma bandeira azul quando você estiver prestes a tomar uma volta. Ao ser informado, é sua responsabilidade deixar os líderes passar em segurança **na primeira oportunidade**, sem bloqueá-los ou **disputar freada**. Se você estiver indo mais rápido do que um carro que o colocou uma volta, a ultrapassagem é permitida, desde que seja seguro fazê-lo e não atrapalhe o carro na frente.
- 2.1.6. **Pit Stops:** O jogo geralmente cuida da pit stops, não há limite de velocidade ou regras de linha branca, no entanto, é importante estar ciente da saída do pit porque você não se moverá tão rapidamente e outros carros podem estar se aproximando atrás de você.
- 2.1.7. **Ultrapassagens:** O piloto que vem atrás de outro em disputa precisa entender o melhor momento de realizar uma ultrapassagem e não ser afoito em passar a qualquer custo. No entanto, assim como há regras para defesa de posição, há também regras para ataque. Caso realize, o piloto estará sujeito às punições cabíveis do item de **Punições** deste regulamento. Excetuam-se aqueles casos de erro (não forçado) pelo piloto da frente.
- 2.1.8. **Largada sob Safety Car:** Em corridas cuja largada for sob safety car, todos os carros devem se alinhar atrás do Safety Car, mantendo uma distância segura entre si. Os pilotos devem manter uma velocidade controlada, e não realizar ultrapassagens enquanto o safety car permanecer na pista. Uma vez que o Safety Car se retire, o piloto na posição de liderança assume o papel de controlar o ritmo até que a corrida seja oficialmente iniciada. A corrida somente se iniciará para cada piloto quando seus respectivos carros cruzarem a linha de chegada e uma nova volta se inicie.
 - Quaisquer violações dessas regras, como ultrapassar antes do reinício da corrida ou não manter uma distância segura do Safety Car, podem resultar em penalidades conforme definido no item de penalidades deste regulamento.
 - Os pilotos somente poderão realizar ultrapassagens sob safety car caso o carro que vá a frente tenha as 4 rodas fora da pista ou em caso de acidentes.

2.2. Convivência

- 2.2.1. **Comunicação:** Não há chat de voz no jogo do GT, no entanto, o bate-papo estará visível, pois é isso que será usado para se comunicar no lobby, bem como o Grupo de Whatsapp da categoria.
- 2.2.2. **Etiqueta nos meios de comunicação:** O abuso do chat de texto ou do grupo do whatsapp, para distrair ou insultar, não é aceitável. Os pilotos que se tornarem atitudes desrespeitosas em um, outro ou ambos os meios de comunicação serão penalizados de acordo ou, em casos extremos, removidos da liga. Respeite os outros pilotos. Evite, enviar vídeos no grupo que faltam com respeito ou qualquer outro tipo de mídia de mesma índole. Se tiver alguma reclamação envie a algum de nossos diretores que encaminharam a um grupo de análise
- 2.2.3. **Etiqueta de corrida:** Se você estiver envolvido em um incidente na pista, não reaja exageradamente. Pode ser frustrante, mas você precisa ficar calmo e seguir em frente. Perder-se devido a erro ou imprudência de outro piloto não é desculpa para retaliação ou ação contra as regras. Se outro piloto

fizer algo que você acha que é contra as regras, informe a comissão de análises de incidentes em até 24 horas após a corrida.

2.3. Gravação

- 2.3.1. As corridas deverão ser gravadas por **TODOS** os pilotos utilizando o botão SHARE do PS4 para melhor análise em casos de solicitação de revisão de incidentes. Como opção, também poderão ser feitos uploads de transmissões ao vivo para o Youtube ou Twitch TV conforme preferência de cada piloto. **NÃO É RECOMENDADO SALVAR SOMENTE O REPLAY** no lobby do jogo, pois em caso de queda de conexão o piloto perde a funcionalidade do GT.
- 2.3.2. As gravações deverão permanecer salvas até o término do período de solicitação de revisão de incidentes descritos no item 2.2.3 e 3.7.5 Após este período, as gravações poderão ser apagadas conforme preferência de cada piloto.

2.4. Punições

- 2.4.1. O principal objetivo desta seção é tentar acabar com a impunidade, ou seja, só serão aplicadas as penalizações ao piloto que não resolver sua questão na pista, um exemplo é quando o próprio jogo aplica uma punição, ou se o piloto devolver a posição, mesmo que o piloto prejudicado envie um vídeo ou registre o incidente ocorrido, caberá a diretoria organizadora decidir se o piloto receberá ou não penalização.
- 2.4.2. As punições serão aplicadas exclusivamente mediante apresentação de vídeo comprovando o incidente, e deve ser enviado para algum membro da comissão em mensagem privada, a postagem do vídeo no grupo deverá ser feita somente com a autorização da comissão. Caso seja postado o vídeo no grupo, o piloto não poderá solicitar análise e, se houver uma análise em andamento, ela será cancelada quando for pelo solicitante. Caso for pelo acusado, ele perderá 50 segundos na tabela geral e a análise continuará em curso, podendo ainda sofrer as sanções da penalidade. Não serão aceitas reclamações sem o vídeo do incidente.
- 2.4.3. Caso ocorra um acidente ou uma considerável perda de tempo, acima de 2s (segundos) causada por imprudência ou por imperícia, mesmo sem apresentar danos, a comissão analisará o ocorrido, podendo assim aplicar uma punição em tempo de corrida, pontuação, ou ainda perda de classificação nas próximas corridas de acordo com a gravidade dos incidentes. Estas punições, exceto aquela de perda de pontos, poderão ser aplicadas na corrida cujo incidente tenha ocorrido ou nas subsequentes, a critério dos comissários.
- Para a efetivação da perda de classificação, o piloto punido, não pode completar o treino de classificação não saindo dos boxes. Anular a volta ou completar a volta com tempo acima do competitivo pode gerar classificação, não o obrigando a largar em último lugar, como previsto na punição, portanto o piloto é obrigado a largar em último e se policiar por isso, podendo sua pena, por não cumprida corretamente, ser aplicada na corrida da semana seguinte.
- 2.4.4. Reincidência em punições +20s por cada incidente repetido na mesma corrida e +30s por cada incidente da mesma forma repetido em corridas diferentes.
- 2.4.5. Ignorar bandeira Azul: +30s.
- 2.4.6. Condutas antidesportivas, causando acidentes propositalmente +70s + perda de classificação da próxima etapa.
- 2.4.7. Causar acidentes não respeitando a faixa de segurança na saída do box, +10s além dos indicados nos itens anteriores, conforme o caso.

- 2.4.8. Mudar a linha de corrida por mais de uma vez em disputa de posições, situações de frenagem e ultrapassagem, resultará em uma penalidade de +20s. Também poderá ser aplicada uma penalidade de Dano ao Veículo se for o caso.
- 2.4.9. Caso algum dos pilotos envolvidos (ou ambos) não houverem gravado o incidente conforme descrito no item 2.3 deste regulamento, será aplicada a punição de +5s independente do veredito final da comissão julgadora em caráter acumulativo, ou seja, o numeral da punição equivalente à falta de vídeo será aquele ao total de casos em que o piloto deixou de gravar a corrida ao decorrer do campeonato. Ex: corrida 1 o piloto A deixou de gravar a corrida e recebeu +5s por isso, se, na corrida 2 o mesmo piloto/equipe se envolver em um acidente e novamente não tiver gravado a prova, a perda de pontuação por isto será de +10s e assim subseqüentemente.
- 2.4.10. Em caso de Desqualificação aplicada pela CPU do jogo, o piloto receberá como punição 10s adicionais ao término da corrida como punição pela desclassificação.
- O piloto desqualificado que tenha sido injustamente punido pela CPU do jogo, pode enviar o vídeo do momento da desqualificação para a comissão de pilotos que avaliará a procedência das alegações, se for decisão de que a desclassificação fora injusta, o piloto estará isento da punição descrita pelo item 2.4.9 e receberá a pontuação referente à posição de chegada caso, mesmo assim, termine dentro da zona de pontuação.
- 2.4.11. Durante a corrida, as punições do CPU do jogo são válidas, a classificação final será usada no campeonato.
- 2.4.12. É proibida toda e qualquer tentativa de andar na contramão, o piloto que fizer será desqualificado da corrida.
- 2.4.13. Conforme descrito no item 2.4.3 é possível que os pilotos sejam advertidos ao invés de punidos, dependendo do veredito da comissão julgadora de incidentes. Para tal fica estabelecido neste item o critério para punição decorrente de múltiplas advertências.

Advertências	Punição correspondente
1 advertência	N/A
2 advertências	N/A
3 advertências	1 stop & Go - Acrescimento de 10s em tempo de corrida.
4 advertências	Acrescimento de 5s em tempo de corrida
5 advertências	Acrescimento de 5s em tempo de corrida
6 advertências	2 stop & Go - Desclassificação da corrida e acrescimo de 10s em tempo de corrida na próxima corrida.
7 advertências	Desclassificação do Campeonato

- 2.4.14. O piloto que não cumprir as regras de entrevista descritos no item 3.5.2 será automaticamente desclassificado da corrida.
- 2.4.15. O piloto que não cumprir as regras de pneus estabelecida no item 2.9.5 receberá um adicional de tempo de 2 minutos, por composto não colocado, ao término da corrida.
- 2.4.16. As mensagens do chat do jogo são exclusivas para comunicação da Administração da liga com os pilotos em pista, **NENHUM** outro integrante do lobby está autorizado a usá-la. A penalidade para quem o utiliza são +1s em tempo final de prova, por mensagem enviada durante a qualificação ou corrida.

2.5. Da pontuação

- 2.5.1. Nesse campeonato, não haverá pontuação individual dos pilotos, o que vai contar é o tempo total de prova de cada piloto tal qual realizado nas provas de ciclismo ou Rally. O vencedor do Iron Man será aquela equipe cujos pilotos terminarem as 3 provas no menor tempo possível.
- 2.5.2. O piloto que conseguir a volta mais rápida de cada evento principal ganhará um bônus de -5s em seu tempo total de prova.

2.6. Dos Carros

- 2.6.1. É de comum conhecimento que o grupo de carros Gr1 é bem diversificado e eclético com diversos desempenhos distintos mesmo com Balanço de Performance ligado, por isso os carros deste grupo estarão limitados à lista descrita abaixo, os demais grupos (Gr2 e Gr3) possuem Balanço de desempenho parecidos e por isso não é necessário limitação de marcas.

Categoria	Carros
GR1	Toyota GR010 21'
Gr2	Livre
Gr3	Livre

- 2.6.2. O não cumprimento com este item do regulamento acarretará a perda de classificação da equipe da etapa em questão.

2.7. Das Equipes:

- 2.7.1. O Campeonato será disputado por até 14 (catorze) equipes. Cada equipe será composta por 3 (três) pilotos cada.
- 2.7.2. Os pilotos das equipes poderão escolher qualquer carro dentre os previstos no item 2.6.1 da categoria Gr1, Gr2 e Gr3 para ingressar no campeonato. Cada piloto da equipe poderá correr somente 1 das provas estabelecidas do campeonato de resistência.
- 2.7.3. As inscrições poderão ser feitas individualmente caso o piloto não possua equipe formada ou o trio poderá se inscrever diretamente. Pelo formulário de inscrição. Os pilotos que se inscreverem individualmente deverão aguardar o sorteio do seu companheiro de equipe ao fim das inscrições.
- 2.7.4. Em caso de abandono até a data de início da classificação, a vaga na equipe do piloto que abandonar a competição será preenchida pelo primeiro piloto que entrar na competição. Caso mais de uma pessoa da mesma categoria abandonar o campeonato, o primeiro piloto que entrar preencherá a vaga do primeiro piloto que saiu, o segundo piloto que entrar preencherá a vaga do segundo piloto que abandonou o campeonato, e assim sucessivamente.

3. Do Campeonato

3.1. Das condições da qualificação

- 3.1.1. A classificação do campeonato não ocorrerá no mesmo dia que a corrida, conforme apresentado na tabela 1. A classificação servirá para duas finalidades, determinar as 14 equipas que estarão aptas para correr o evento principal, e o grid de largada para o respectivo evento principal.
- 3.1.2. A métrica para determinação das 14 equipas aptas a participarem do evento principal será a média aritmética dos melhores tempos de cada piloto da equipa.
- 3.1.3. O grid de largada para o evento principal será dado pela ordem decrescente de melhor volta de cada equipa nos respectivos eventos de classificação. Um fluxograma descritivo do processo está ilustrado na *Figura 1*.
 - Não será permitida a troca de piloto entre corridas ou troca para pilotos externos após realizada a sessão de classificação. Uma vez um piloto realizou uma determinada classificação por uma determinada equipa, este deverá representar a mesma no respectivo evento principal correspondente à tal classificação.

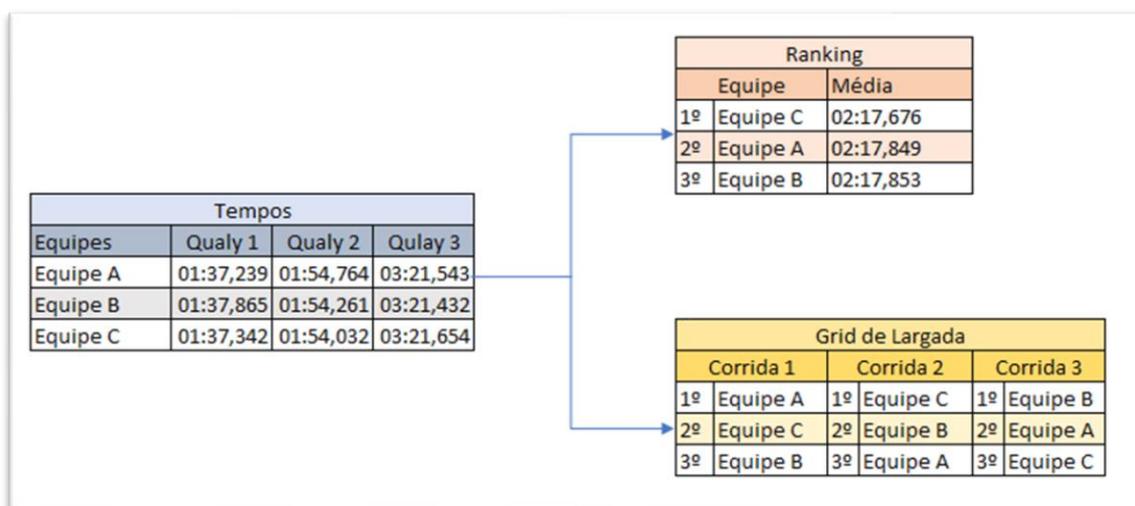


Figura 1 - Fluxograma ilustrativo da composição do ranking e do grid de largada.

- 3.1.4. Somente as 14 primeiras equipas do Ranking correrão os eventos principais. As demais equipas ranqueadas a partir da 14ª posição entrarão em ordem de ranking em uma lista de espera caso alguma equipa apta a correr comunique abandono do campeonato.
- 3.1.5. O formato da seletiva será de uma sessão de classificação de 20min com corrida simbólica de 1 volta com os desgastes de acordo com a tabela a seguir:

Tipo de sala	Classificação/Corrida
Nome da Sala	<u>Overtake GT IRON MAN – Oficial</u>
Método de Seleção de clima	Clima Predefinido → S-01
Condições iguais	Ligado
Desgaste dos pneus	Desligado
Consumo de combustível	Gr3 – 4x Gr2 – 8x Gr1 – 5x
Força de vácuo	Desligado
Combustível inicial	Padrão
Atraso na chegada	180s
Tempo de Qualificação	20 minutos

3.1.6. Em caso de desconexão durante a qualificação o piloto ficará com o tempo da última volta mais rápida realizada.

3.1.7. A qualificação não será transmitida ao vivo, mas estará disponível após data específica notificada pela administração da Liga Overtake antes do início do primeiro evento principal.

3.2. Das condições da corrida.

3.2.1. As corridas serão realizadas nos dias e horários das etapas estabelecidos no item 1 deste regulamento.

3.2.2. O lobby será aberto 20min antes das corridas começarem, e possuirá as seguintes características.

Tipo de sala	Classificação/Corrida
Nome da Sala	<u>Overtake GT IRON MAN – Oficial</u>
Tipo de corrida	Corrida Real
Propriedade fixa da sala	Sim
Número máximo de pilotos	16 (14 pilotos + 2 observadores)
Classificação mínima para o piloto	Livre
Classificação esportiva mínima	Livre
Pista	De acordo com as condições da tabela 1
Número de voltas	De acordo com a tabela 1
Método de Seleção de clima	Personalizado Aleatório
Horário	De acordo com as condições da tabela 1
Taxa de Variação do clima	2x
Condições iguais para todos os competidores	Desligado
Tipo de Largada	Largada LANÇADA sob safety car
EP/Tuning Proibidos	Ligado
Opções de configuração	Alguns (somente balanço de freios disponível)
Turbo	Desligado
Força de vácuo	Real
Danos visíveis	Desligado
Danos mecânicos	Pesados
Desgaste dos pneus	3x
Consumo de combustível	1x
Combustível inicial	Padrão
Velocidade de Reabastecimento	3 L/ sec
Redução de aderência em pista molhada ou fora da pista	Real
Atraso na chegada	180min
Uso de sistema de ultrapassagem	Padrão
Categoria	De acordo com a tabela 1
Limite de PP	Sem limite
Limite máximo de potência	Sem limite
Limite mínimo de peso	Sem limite

Categoria máxima de pneu	Corrida – Macio
Categoria mínima de pneu	Corrida – Duro
Pneus Obrigatórios	Duro, Médio e Macio
Troca de Motor	Proibido
Uso de karts	Desligado
Penalidade por atalho	Forte
Penalidade por colisão em mureta	Desligado
Penalidade por ultrapassar linha de box	Ligada
Controle de colisão contra mureta	Desligado
Penalidade por contato lateral	Desligado
Corrigir curso do veículo após colisão em mureta	Desligado
Reposicionar carros que saem das pistas	Desligado
Regras de bandeira	Ligado
Ativar fantasma para carros com vantagem	Desligado

3.2.3. As assistências proibidas estão listadas abaixo:

- Piloto automático

3.2.4. As demais assistências estão liberadas para serem utilizadas conforme o gosto do piloto.

3.2.5. É obrigatório o uso de **TODOS** os tipos de compostos disponíveis por, pelo menos, 1 volta (Macio, Médio e Duro).

- O piloto que não cumprir com a regra de pneus acima estará sujeito às punições previstas em parágrafo específico do item 2.4, não tendo direito à pontuação adicional especial descrita no item 2.5.
- Está proibido largar com compostos diferentes na dianteira e traseira.
- Esta regra não é válida em caso de corrida na chuva.

I. Considera-se corrida com chuva, caso a condição de água na pista encoste na marca de 1/3 (um terço) do marcador do jogo. Exemplo na Figura 2:

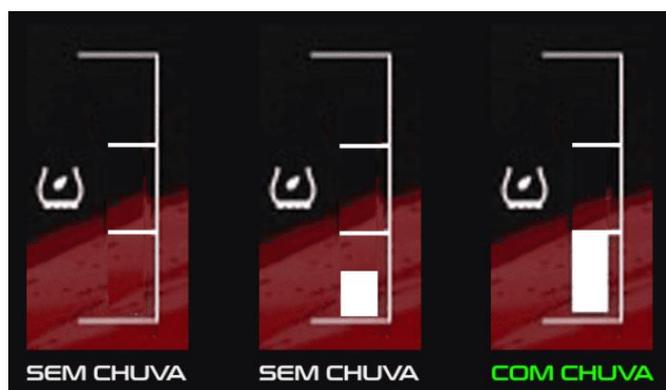


Figura 2 - Diagrama que exemplifica o momento em que é considerada corrida com chuva.

3.2.6. As corridas serão realizadas no seguinte formato:

- I. Corridas por voltas conforme evento.

- 3.2.7. Na corrida os pilotos deverão utilizar os mesmos carros utilizados na sessão de classificação. Sob pena de desclassificação da prova.
- 3.2.8. É expressamente proibido o uso de outra conta que não seja a sua própria para correr o campeonato. Tal atitude poderá ser enquadrada no item 4.5.1 parágrafo 3 configurando expulsão sumária da equipe do campeonato, sem direito a reembolso.

3.3. Testes de lobby

- 3.3.1. É de conhecimento de todos que o game tem feito muitos pilotos bugarem no grid de largada ou nos boxes devido às divergências de conexões entre todos os pilotos do grid. Por isso fazemos alguns testes para MITIGAR esses efeitos antes da largada oficial.
- 3.3.2. Os testes seguirão um padrão para realização que visam minimizar esses problemas, mas não é de responsabilidade da liga resolvê-los antes da largada. Caso todos os testes e trocas de lobby não resolverem nós não podemos nos responsabilizar pelo bug ocasionado pelo jogo.
- 3.3.3. Os testes e trocas de lobby seguirão a seguinte linha do tempo:
- O lobby oficial será aberto com 20min de antecedência com o 1º teste de largada sendo realizado com 5min de abertura com 1 volta de corrida. O objetivo com o primeiro teste é verificar se todos conseguem largar sem caírem da sala. Se 2 ou mais pilotos bugarem um novo lobby será aberto, caso contrário não será aberto outro lobby. Os pilotos que bugaram deverão deixar o lobby e realizar os procedimentos de reinicialização de seus aparelhos de internet e consoles.
 - O segundo teste de lobby será realizado com 15min após a primeira abertura do lobby nos mesmos padrões 1 volta de corrida. Caso algum piloto não consiga largar ou caia da sala novamente um novo lobby com troca de host irá acontecer, fiquem atentos às mensagens no grupo oficial da liga no WhatsApp e no lobby. Caso ninguém apresente problemas não haverá troca de host, novo lobby ou outro teste.
- 3.3.4. O início da corrida será dado com no máximo 5 min de atraso, do horário agendado, caso algum piloto esteja atrasado e no máximo 10min para os pilotos que estavam no lobby e caíram ou saíram para reiniciar seus aparelhos de internet. Não mais do que isso.
- 3.3.5. Pode acontecer que algum piloto não veja outro na pista, se isso acontecer e você não estiver bugando na largada não se preocupe, você só não vai ver 1 dos pilotos na pista e o piloto que você não estiver vendo também não verá você, mas a disputa acontecerá. Dê o seu melhor.
- 3.3.6. As diretrizes e o fluxo de testes definidos pelo item 3.3.3 **NÃO VISA RESOLVER OS PROBLEMAS DE BUG**, pois isso não está ao alcance da organização da liga. Visa somente **MINIMIZAR** os efeitos desses bugs para que todos possam ter condições de correr. Infelizmente isso pode acontecer com qualquer um em corridas virtuais, desde o líder do campeonato até o último.
- 3.3.7. O piloto que **NÃO PARTICIPAR** de, pelo menos 1 dos testes descritos no item **acima NÃO PODERÁ COLOCAR O CARRO NO GRID PARA LARGAR**. O último teste será feito faltando 5 min para o início da prova, é responsabilidade do piloto de se comprometer estar no lobby faltando 5min para o início do evento.
- 3.3.8. A administração da Liga Overtake se reserva do direito de modificar as regras do item 3.3, de teste de lobby, conforme necessidade, devido às melhoras ou piores do jogo ao longo do campeonato.

3.4. Da premiação

- 3.4.1. É de conhecimento que a inscrição para o campeonato será realizada mediante pagamento da taxa de \$33,00(BRL) ou \$6(EUR) para custeio das atividades administrativas da liga como premiação, transmissão, análise de incidentes, organização e criação de conteúdo nas redes sociais da Liga.
- 3.4.2. Neste campeonato, a premiação será monetária. A equipe vencedora levará (R\$90,00) em valor monetário divididos pelos 3 pilotos da equipe (R\$30,00) para cada. A equipe vice-campeã levará (R\$60,00) em valor monetário divididos pelos 3 pilotos da equipe (R\$20,00) para cada. A equipe terceira colocada levará (R\$45,00) em valor monetário divididos pelos 3 pilotos da equipe (R\$15,00) para cada.
- 3.4.3. Tabela de premiação.

Posição	Premiação
1º	R\$ 30,00 por piloto
2º	R\$ 20,00 por piloto
3º	R\$15,00 por piloto

3.5. Participação

3.5.1. Etapas perdidas:

- Se o piloto não puder participar de uma corrida, deverá notificar a sua ausência antes que a corrida comece. Isto é feito informando o diretor da categoria da sua situação, seja enviando-lhe uma mensagem privada ou fazendo um post no grupo da categoria. É de responsabilidade do piloto garantir que o diretor receba a mensagem. Disponibilizar sua conta para outro piloto em seu nome poder correr também é completamente proibido e resultará em punições severas.
- Consideram-se faltas sem justificativas aquelas que não forem comunicadas mediante aviso prévio de 24 horas ao início da etapa.
- Sorteios que, porventura, ocorrerem ao final da temporada serão exclusivos aos pilotos que participaram de todas as etapas.

3.5.2. Da entrevista pós prova:

- Após a corrida os 3 primeiros pilotos serão chamados para uma party privada no console, onde serão feitas perguntas pelos narradores e os pilotos poderão ter a oportunidade de interagir ao vivo com os telespectadores e contar um pouco da sua corrida e deixar seus agradecimentos.
- Para que tais procedimentos pós prova aconteçam sem maiores problemas, haverá algumas regras que os pilotos precisam seguir para se apresentarem na party, são elas:
 - I. Os pilotos entrevistados **NÃO PODERÃO SAIR DO LOBBY DA CORRIDA** antes de deixar a party da cabine de entrevistas. Os demais pilotos **NÃO ENTREVISTADOS**, poderão sair à vontade.
 - II. Os Pilotos entrevistados **NÃO PODERÃO** entrar na party de entrevistas utilizando qualquer dispositivo móvel. Deverão usar os consoles da Playstation para isso.

- 3.5.2.3. Caso o piloto não cumpra com pelo menos 1 dos itens acima, ele será **DESCLASSIFICADO** da corrida por não cumprir as regras de entrevista.

3.6. Da perda de conexão

3.6.1. Pelo piloto

- É um aspecto fundamental das corridas on-line que ter uma conexão estável é de extrema importância para poder correr de perto com outros carros. Embora entendamos que nem todos podem ter conexões perfeitas e que o “Lag” ocasional não pode ser evitado contamos com a compreensão dos pilotos para tal.
- Se um piloto perder a conexão durante a qualificação, a mesma ocorrerá normalmente até o seu término. Todas as posições serão salvas pelo diretor que encerrará a classificação e realocará os pilotos manualmente. O piloto que voltou durante a qualificação será realocado para a última posição do grid. Se um piloto perde a conexão na transição entre qualificação e corrida, ou durante a corrida, infelizmente, nada pode ser feito sobre isso. O reposicionamento não se aplica para pilotos que não estavam na sala no ato do início da classificação ou que voltarem para a sala somente após o início da sessão de corrida.

3.6.1.3. O procedimento completo de como evitar os problemas de lobby pode ser encontrado no documento no link: <https://drive.google.com/file/d/12JtNPaWep4wMiUVk10mlQc-KsMHFj91d/view?usp=sharing>

3.6.1.4. Os procedimentos de NAT e MTU estão exemplificados nos 2 links abaixo:

- NAT e Rede: https://www.youtube.com/watch?v=IOFGn_wxxe4&t=152s
- MTU: <https://youtu.be/YCm8AzQ9yfc>

3.6.2. Pelo Host

- Importante ressaltar que a responsabilidade do lobby é integralmente da administração da Liga Overtake, não cabendo a nenhum piloto o dever de geri-la. Por isso, o host dos lobbies será fixo em um dos dois administradores do GT, que tem a responsabilidade de tomar as providências cabíveis para a boa manutenção da corrida.
- Sabemos que quedas de conexão são comuns em corridas online e ninguém gosta, mas faz parte da brincadeira. Mas isso quando acontece com o host da sala derruba não só o host como todos os pilotos e aí isso se torna algo amplamente indesejado. Por isso em caso de queda do host, os seguintes procedimentos serão realizados conforme a condição da corrida:
 - Em caso de queda do lobby com menos de 10% do tempo total da corrida uma nova sessão será aberta com outro host e serão mantidas as posições iniciais de largada do zero com as mesmas obrigatoriedades. **A corrida ainda acontecerá no mesmo dia.**
 - Em caso de queda do lobby entre 10% e 50% do tempo total da corrida, uma nova sessão será aberta com outro host, mas a corrida **não acontecerá no mesmo dia**, vindo a acontecer na data estabelecida para a corrida seguinte ou no mesmo horário e dia na semana seguinte conforme calendário, adiando o calendário em 1 período. A corrida será refeita em sua totalidade. Em caso de obrigatoriedade de regras de pneus está continuará obrigatória na corrida de complementação, não sendo válidas as trocas feitas na corrida com queda de lobby. Pilotos que caíram sozinhos antes da queda do lobby fruto de instabilidades na rede particular poderão continuar na segunda corrida, desde que comprovada que a queda não fora intencional.
 - Em caso de queda de lobby a partir de 50% do tempo total de corrida. **A corrida se dará por encerrada** e os pilotos receberão o tempo que possuem 1 volta antes da volta da queda de conexão do lobby. Não haverá verificação de obrigatoriedade de pneus devido à queda que modificou as estratégias. A próxima etapa acontecerá com a corrida seguinte.
 - Para efeitos de métrica considera-se o início/fechamento de volta o momento em que o líder da prova cruza a linha de chegada.

3.7. Da comissão de pilotos

3.7.1. A Comissão de pilotos será formada por um número ímpar de pilotos experientes do AV que não estão participando do campeonato em questão e nem são da mesma equipe dos pilotos que participam. A identidade destes pilotos será mantida em sigilo para proteger a integridade e o assédio que porventura possa acontecer. É importante ressaltar que nem tudo poderá ser enviado para análise seguem abaixo as regras.

3.7.2. Objetivo:

- Avaliar os desvios de condutas (disciplinar) dos pilotos, dentro das pistas em eventos que não são avaliados pela CPU do GT7.
- O piloto que não terminar a prova por qualquer motivo não poderá solicitar revisão de pedidos de análise. No GT7 não existe dano terminal. Por isso, toda a desistência é considerada proposital. Exceto aquelas por queda de conexão desde que comprovadas
- A Comissão/Organização será composta, por uma equipe de pilotos experientes e com bagagem de longa data no ramo e que tomarão a decisão baseada no regulamento da Overtake.

3.7.3. NÃO é Função da Comissão:

- Avaliar, questionar e/ou interferir nas decisões tomadas pela CPU do GT7, apenas para casos em que fogem da alçada de avaliação do jogo e cujos pilotos envolvidos tenham requisitado avaliação para, pelo menos, 1 (um) dos diretores da liga.
- No caso de postagem de vídeos de incidentes no grupo de discussões da liga, em qualquer mídia social. O piloto não terá o direito de ter o seu caso avaliado pela comissão, mesmo que tenha postado à posteriori da divulgação dos resultados publicados pela comissão. Podendo, inclusive o piloto ser submetido às penalizações tais as quais mencionadas no item 2.4.

3.7.4. É Função da Comissão:

- Estabelecer as punições a serem aplicadas aos pilotos que tiverem condutas antidesportivas;
- Publicar suas decisões de forma clara sem margens a dúvidas, sem prazo determinado. Os resultados serão publicados pela direção no grupo oficial da liga no whatsapp e nas redes sociais oficiais da liga;
- A comissão julgadora ainda avaliará a gravidade dos incidentes e do histórico dos pilotos envolvidos e tem o aval, caso seja necessário, para aplicar uma punição mais severa ou até expulsão sumária do campeonato ou da liga conforme o caso.

3.7.5. Funcionamento da Comissão

- Quando acionada por um piloto que tenha sido prejudicado por uma conduta antidesportiva de um rival, a comissão se reunirá para deliberar sobre a suposta conduta antidesportiva. Este piloto deve solicitar análise juntamente com o vídeo que mostra o incidente.
- A comissão poderá se achar necessário, ouvir a(s) parte(s) envolvida(s) ou piloto(s) que não participaram diretamente do incidente e assistir a seus vídeos caso existam.
- As solicitações de revisão de incidentes não deverão ultrapassar o dia subsequente da etapa em que o incidente ocorreu, todas as solicitações de revisão serão desconsideradas após este prazo.

3.7.6. Dos Requisitos para abertura da revisão de incidentes

- Para abrir um pedido de penal é necessário enviar as seguintes informações para um dos administradores da Liga Overtake:
 - ID do solicitante
 - ID do outro piloto
 - Descrição do incidente
 - Link do vídeo do solicitante
 - Os vídeos de abertura e defesa deverão estar alocados em alguma plataforma online com livre acesso à comissão (youtube, twitch... etc)
 - Os vídeos de abertura e defesa deverão conter as câmeras SOMENTE do piloto que está enviando o vídeo.
 - Não serão permitidas pausas constantes durante do vídeo enviado. O vídeo deverá ser contínuo, com as pausas somente antes ou depois do incidente avaliado, para eventuais defesas feitas por fala.
 - Os vídeos deverão ter resolução mínima de 720p
- 3.7.7. Caso o pedido de análise seja enviado em desconformidade com o item 3.7.6 a comissão não terá a obrigação de avaliar o pedido de penal.
- 3.7.8. É de responsabilidade do piloto garantir que seu pedido de análise de incidentes tenha sido aberto.

4. Disposições adicionais

4.1. Do uso de imagem/ Autorização tácita.

- 4.1.1. Ao se inscrever na Liga Overtake, o Piloto automaticamente concorda e autoriza a veiculação de seu nome e de sua imagem (FOTO E DEMAIS), tanto nas transmissões, como nas demais redes sociais da Liga, seja para atualização de tabelas de classificação, publicidade ou qualquer outra que se assemelhe.

4.2. Das pinturas

- 4.2.1. Está proibido qualquer livery que faça menção à conteúdo explícito, drogas ilícitas, política ou qualquer outro conteúdo que vá em desacordo com as políticas de conduta da Liga Overtake sob pena de **DECLASSIFICAÇÃO** da etapa em questão. Em caso de reincidência o piloto poderá ser enquadrado no item 4.5.1 como falta de respeito aos telespectadores e à administração da Overtake.
- 4.2.2. A liga Overtake não obriga nenhum decalque ou padrão específico nos carros, mas caso queiram colocar os decalques oficiais da Liga Overtake estão do perfil do Pedro_rcg compartilhados internamente na rede social do Gran Turismo 7.

4.3. Da inscrição

- 4.3.1. Considera-se inscrito o piloto que colocar seu nome na lista de pilotos que tramitará pelo grupo de whatsapp oficial da categoria GT da Liga Overtake e realizar o pagamento da inscrição descrita na tabela abaixo para um dos métodos de pagamento disponíveis:
- 4.3.2. Preço da inscrição:

Inscrição	Reais	Euros
Valor (por equipe)	R\$33,00	€6,00

4.3.3. Meios de pagamento:



4.3.4. O pagamento poderá ser efetuado desde o momento da publicação deste regulamento até 24h antes ao primeiro evento principal. Caso alguma equipe não tenha efetuado o pagamento da inscrição até esta data a administração da Liga Overtake poderá entrar em contato com a primeira equipe na lista de espera. Caso haja interesse desta equipe e, mediante pagamento, ela tomará o lugar da equipe inadimplente.

4.4. Do reembolso

- 4.4.1. A equipe que efetuar a inscrição e o pagamento poderá cancelar a inscrição e solicitar o reembolso integral da inscrição com até 24h de antecedência ao primeiro evento do campeonato, seja ela a primeira corrida ou sessão de classificação.
- 4.4.2. A equipe que, porventura tenha efetuado o pagamento, mas, não tenha conseguido tempo suficiente para permanecer entre as 14 equipes aptas a correr o campeonato terão direito a estorno de 100% da inscrição realizada.
- 4.4.3. Após este prazo, o dinheiro referente à inscrição já estará investido nas realizações das transmissões, contratos de serviço terceirizado, aquisição de troféus, atividades administrativas dentre outras, não sendo possível o reembolso.
- 4.4.4. O piloto que desejar ter a sua inscrição cancelada e que atenda aos requisitos de reembolso integral descritos no item 4.4.1 deverá entrar em contato com um dos administradores da liga Overtake e solicitar o reembolso.

4.5. Da expulsão sumária

- 4.5.1. Estará expulso sumariamente, sem direito a reembolso de inscrição (se houver) o piloto, comissário, diretor ou qualquer outro membro que infringir pelo menos uma das proibições abaixo listadas:
 - 1) É proibido xingar ou faltar com respeito a qualquer outro membro nos meios de comunicação oficiais da liga, como transmissão, whatsapp, facebook, instagram, youtube ou no lobby durante a corrida.

- 2) É proibido esperar ou caçar propositalmente outro piloto durante a corrida com a intenção de bater ou retirar o mesmo da prova.
- 3) É extremamente proibido qualquer tentativa ou êxito de manipulação de resultados de qualquer espécie por qualquer piloto, seja por emprestar seu Id e senha para que outro piloto corra em seu lugar, se passar por outro piloto em alguma prova de qualquer campeonato da Liga Overtake ou qualquer outra tentativa de manipulação de resultados.

4.6. Disposições finais

- 4.6.1. A Liga Overtake foi criada para Pilotos poderem se divertir, fazerem amizades, e ter um ambiente competitivo e com regras estabelecidas.
- 4.6.2. O piloto que efetuar a inscrição concorda com todos os termos presentes neste regulamento e promete cumprir com seus direitos e deveres, e está ciente das penalizações e proibições estipuladas por este regulamento.
- 4.6.3. A administração da Liga Overtake se reserva ao direito de estabelecer diretrizes e regras relativas a situações **não previstas** ou com **dupla interpretação** neste regulamento. O objetivo é manter a equidade, imparcialidade e a integridade das corridas e competições. Todas as determinações adicionais ou interpretações das regras serão vinculativas e finais.



Histórico de Modificações

Data	Modificação
03/09/2023 – V2	<ul style="list-style-type: none">• Adição do item 3.2.7 dos carros da classificação e corrida.• Adição do item 3.2.8 do uso de contas alheias à do próprio piloto.
06/08/2023 – V1	<ul style="list-style-type: none">• Emissão inicial.