



REGULAMENTO Categoria Gran Turismo SPORT

1. Do calendário

O calendário será composto por 8 etapas, contendo uma sessão curta de classificação (12 minutos) que ocorrerá no dia da corrida; as provas acontecerão às segundas-feiras e às quintas-feiras às 22:00h (hora de Brasília). A duração total do evento será de, aproximadamente, 1h.

1.1. As etapas acontecerão na seguinte ordem:

Local	Data	Categoria	Hora de pista	Voltas
Sardenha B	30/03/2020	Audi TTS Coupé '14	13:10	40min
Laguna Seca	02/04/2020	Gr4	14:30	40min
Interlagos	06/04/2020	Gr3	9:15	25
Red Bull Ring	09/04/2020	Gr3	7:45	26
Suzuka	13/04/2020	Gr3 – Ásia	18:15	20
Dragon Trail - Seaside	16/04/2020	Gr3	10:00	25
Monza	20/04/2020	Gr2	15:00	24
SPA - Francochamps	23/04/2020	Super Formula	16:45	20

2. Das Regras

2.1. Corrida

2.1.1. **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.

- 2.1.2. **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 ao seu lado em uma curva (geralmente se as rodas dianteiras do carro atacante estiverem ao lado ou à frente das rodas traseiras do carro defensor), você deve ajustar sua linha para evitar contato.
- 2.1.3. **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
- 2.1.4. **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. 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.
- 2.1.5. **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 estará se movendo tão rapidamente e outros carros podem estar se aproximando atrás de você.

2.2. Convivência

- 2.2.1. **Comunicação:** Não há chat de voz no jogo no GT Sport, 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 ou guardando o REPLAY no lobby do jogo, 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.

- 2.3.2. As gravações deverão permanecer salvas até o término do período de solicitação de revisão de incidentes descritos no item 2.9.4.3. 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 5 (cinco) pontos 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, poderá ser aplicada 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 -2 pontos por cada incidente repetido na mesma corrida e -3 pontos por cada incidente da mesma forma repetido em corridas diferentes.
- 2.4.5. Ignorar bandeira Azul: -3 pontos.
- 2.4.6. Condutas antidesportivas, causando acidentes propositalmente -7 pontos + perda de classificação da próxima etapa.
- 2.4.7. Causar acidentes não respeitando a faixa de segurança na saída do box, -3 pontos 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 -2 pontos. 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 -1 ponto 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 -1 por isso, se, na corrida 2 o mesmo piloto

A se envolver em um acidente e novamente não tiver gravado a prova, a perda de pontuação por isto será de -2 e assim subsequentemente.

2.4.10. Em caso de Desqualificação aplicada pela CPU do jogo, o piloto receberá como punição -2 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 2.4.10 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.

2.5. Da pontuação

2.5.1. Cada corrida valerá aos seus pilotos a seguinte pontuação:

Posição	Pontuação
1º	25
2º	21
3º	18
4º	15
5º	13
6º	11
7º	9
8º	7
9º	5
10º	3
11º	2
12º	1
Após 12º	0

- 2.5.2. A classificação dos pilotos para o Campeonato Geral será definida pelo somatório de todos os pontos obtidos da 1ª a 8ª Etapas, subtraído dos pontos perdidos por punições de qualquer natureza e adicionado dos pontos extras;
- 2.5.3. Em caso de empate na classificação final, serão considerados os seguintes critérios de desempate:
- (1) Maior número de vitórias;
 - (2) Maior número de segundos-lugares;
 - (3) Maior número de terceiros-lugares;
 - (4) Melhor colocação na última etapa;
- 2.5.4. O piloto que não participar, for desclassificado de alguma corrida (bandeira preta) ou não completar a prova, por algum motivo, não fará jus a pontuação;
- 2.5.5. Será adicionado +1, de ponto extra, ao seu saldo de pontuação, o piloto que conquistar a volta mais rápida da prova durante a corrida. O piloto que realizar a volta mais rápida, mas não completar a corrida não fará jus à esta bonificação, sendo esta pontuação atribuída ao piloto que fizer a segunda volta mais rápida e assim por diante.
- 2.5.6. Será adicionado +1, de ponto extra, ao seu saldo de pontuação, o piloto que conquistar a pole position durante a sessão de qualificação

2.6. Das Equipes:

- 2.6.1. O Campeonato de Equipes será disputado por até 5 (dez) equipes. Cada equipe inicialmente será composta por 3 (três) pilotos cada.
- 2.6.2. As equipes serão montadas por sorteio por membros da Organização. (Sorteio realizado em 27/03/2020 disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Y9anNmUUPLA>).
- O piloto GKOK94, abandonou a liga, sendo substituído por Rui Lobo, no sorteio.
 - O piloto Beezypanada abandonou a liga e foi substituído por Pedro Piologo, no sorteio.
- 2.6.3. A vaga na equipe do piloto que abandonar a competição será preenchida pelo primeiro piloto que entrar na competição. Os pontos do piloto que abandonar, não serão perdidos. 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.
- 2.6.4. Em caso de empate nos pontos por duas ou mais equipes ao final do campeonato o critério de desempate fica sendo o seguinte:
- (1) A equipe que tiver o maior número de vitórias;
 - (2) A equipe que tiver o maior número de 2º lugares;
 - (3) A equipe que tiver o maior número de 3º lugares;
 - (4) A equipe que tiver o maior número de 4 lugares;
 - (5) A equipe que tiver o maior número de 5 lugares;
 - (6) A equipe com maior número de voltas rápidas;
 - (7) Sorteio.

- 2.6.5. Qualquer situação necessária, ou não prevista neste regulamento deverá ser resolvida pelos membros da comissão/organização;
- 2.6.6. As equipes e os carros correspondentes foram sorteados conforme descrito no item 2.4.2 e seguem abaixo.

Equipes	Pilotos
R-Motorsport	Sidnei Castilhos
	Leandro Buaski
	Pedro Piologo
Team Abt Sportsline	Gabriel Madeira
	Rui Lobo
	Reginaldo Gasparoto
Team WRT	Pedro Gonçalves
	Romário Hellman
Team Phoenix	Leandro Sava
	felipeandcarol
	Doka
Team RMG	Douglas Caralinee
	Wilter Maia
	Junior Donato

2.7. Das condições da corrida.

- 2.7.1. As corridas serão realizadas todas as segundas-feiras e as quintas-feiras no horário de 22h (horário de Brasília) o lobby será aberto 15 minutos antes da corrida começar (21:45 – horário de Brasília) e possuirá as seguintes características.

Tipo de sala	Classificação/Corrida
Nome da Sala	LIGA OVERTAKE GT SPORT
Tipo de corrida	Corrida Real
Propriedade fixa da sala	Sim
Número máximo de pilotos	15 (limite do game)
Classificação mínima para o piloto	Livre
Classificação esportiva mínima	Livre
Pista	A ser definida conforme tabela 1
Condições de corrida	Padrão
Número de voltas	N/A
Largada	Largada em Grid parado
Grid de Largada	Volta mais rápida na classificação
Turbo	Desligado
Força de vácuo	Real
Danos visíveis	Ligado

Danos mecânicos	Forte
Desgaste dos pneus	4x
Consumo de combustível	3x
Combustível inicial	100%
Redução de aderência em pista molhada ou fora da pista	Real
Atraso na chegada	2 min
Uso de sistema de ultrapassagem	não
Tempo de Qualificação	12 minutos
Categoria	A ser definida conforme tabela 1
Limite de potência	BoP Ligado
Limite de peso	BoP Ligado
Categoria máxima de pneu	Corrida - macio
Categoria mínima de pneu	Corrida - duro
Restrições de padrão	Desligado
Tipo de número do carro	livre
Atribuir nº automaticamente	N/A
Configurações	Proibido
Uso de karts	Desligado
Fantasma durante corridas	Desligado
Penalidade por atalho	Forte
Penalidade por colisão em mureta	Fraco
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

2.7.2. As assistências proibidas estão listadas abaixo:

- Piloto automático

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

2.7.4. É obrigatório o uso de no mínimo 2 compostos distintos por, pelo menos, 1 volta.

- O piloto que não cumprir com a regra de pneus acima será automaticamente desclassificado da etapa e não terá direito à pontuação extra descrita nos itens 2.5.5.

2.7.5. As corridas serão realizadas no seguinte formato:

- I. Qualificação de 12 min, para formação do Grid inicial
- II. Corrida 1 de, aproximadamente, 40 min de duração.

2.8. Participação

2.8.1. Etapas perdidas:

- 2.8.1.1. 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.
- 2.8.1.2. Consideram-se faltas sem justificativas aquelas que não forem comunicadas mediante aviso prévio de 24 horas ao início da etapa.
- 2.8.1.3. Sorteios que porventura ocorrerem ao final da temporada serão exclusivos aos pilotos que participaram de todas as etapas.
- 2.8.1.4. Se algum piloto precisar abandonar a liga enquanto a temporada estiver em curso, deve informar ao diretor da modalidade Gran Turismo Sport. Em caso de desistência o valor referente à inscrição não será reembolsado (se for o caso).
- 2.8.1.5. Para que o piloto esteja sujeito a ter sua vaga preenchida por outro piloto em lista de espera, será preciso duas faltas sem justificativa, ou 3 faltas justificadas consecutivas. A comissão entende este ato como abandono da prova. O piloto que por ventura venha a ser substituído, não terá direito a reembolso da inscrição (se for o caso).

2.8.2. Conexão

- 2.8.2.1. 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.
- 2.8.2.2. 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 solicitará a reinicialização do evento somente de corrida onde o piloto que caiu será realocado para a última posição do grid. Se um piloto perde a conexão na transição de qualificação para corrida, ou durante a corrida, infelizmente, nada pode ser feito sobre isso. Fazemos o nosso melhor para garantir que a melhor conexão disponível no lobby atua como o host do lobby, portanto, quaisquer problemas de conexão são normalmente resultado de uma falha no final do driver de desconexão. Por favor, assegure-se de que sua conexão com a internet esteja correta e que seu tipo NAT esteja aberto antes de entrar no lobby da corrida.

2.9. Da comissão de pilotos

2.9.1. Objetivo

- 2.9.1.1. Avaliar os desvios de condutas (disciplinar) dos pilotos, dentro das pistas em eventos que não são avaliados pela CPU do GT Sport.
- 2.9.1.2. A Comissão/Organização será composta, inicialmente, de 4 (quatro) pilotos experientes e com bagagem de longa data no ramo e tomarão a decisão.

2.9.2. NÃO é Função da Comissão:

- 2.9.2.1. Avaliar, questionar e/ou interferir nas decisões tomadas pela CPU do GT Sport, 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 membros da comissão descritos no item anterior.

- 2.9.2.2. No caso de postagem de vídeos de incidentes no grupo de discussões da liga, em qualquer media 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 à penalizações tais as quais mencionadas no item 2.4.3

2.9.3. É Função da Comissão:

- 2.9.3.1. Estabelecer as punições a serem aplicadas aos pilotos que tiverem condutas antidesportivas;
- 2.9.3.2. 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;
- 2.9.3.3. Ouvir, caso assim deseje, a(s) parte(s) envolvida(s) para esclarecimentos;
- 2.9.3.4. 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.

2.9.4. Funcionamento da Comissão

- 2.9.4.1. 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.
- 2.9.4.2. 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.
- 2.9.4.3. As solicitações de revisão de incidentes não deverão ultrapassar o dia subsequente da etapa polêmica, todas as solicitações de revisão serão desconsideradas após este prazo.

2.10. Do uso de imagem/ Autorização tácita.

- 2.10.1. 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.

2.11. Da inscrição

- 2.11.1. 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.

2.12. Da expulsão sumária

- 2.12.1. 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 durante a corrida.

- 2) É proibido esperar ou caçar propositadamente outro piloto durante a corrida com a intenção de bater ou retirar o mesmo da prova.

2.13. Disposições finais

- 2.13.1. A Liga Overtake foi criada para Pilotos poderem se divertir, fazerem amizades, e ter um ambiente competitivo e com regras estabelecidas.
- 2.13.2. Também ao final do campeonato todos os pilotos da equipe vencedora receberão o prêmio de 50% de desconto no próximo campeonato pago da Liga Overtake GT
- 2.13.3. O piloto que efetuar a inscrição concorda com todos os termos presentes neste regulamento e promete cumprir com seus direitos e deveres e também está ciente das penalizações e proibições estipuladas por este regulamento.



Histórico de Modificações

Data	Modificação
03/04/2020 – V7	<ul style="list-style-type: none">• Alteração da corrida por tempo por corrida por voltas.• Inclusão das voltas das corridas que ainda não aconteceram.
01/04/2020 – V6	<ul style="list-style-type: none">• Inclusão do piloto Pedro Piologo no lugar de Beezypanda.
28/03/2020 – V5	<ul style="list-style-type: none">• Inclusão do piloto Rui Lobo no lugar de GKOK94;• Alteração das datas das corridas para segundas e quintas da mesma semana.
27/03/2020 – V4	<ul style="list-style-type: none">• Inclusão das equipas sorteadas em 27/03/20;• Ajuste das punições por não cumprimento da regra de pneus.
25/03/2020 – V3	<ul style="list-style-type: none">• Ajuste da categoria da primeira corrida no dia 30/03.
22/03/2020 – V2	<ul style="list-style-type: none">• Ajuste do horário de início do campeonato;• Ajuste das regras de uso dos pneus de cada corrida.
21/03/2020 – V1	<ul style="list-style-type: none">• Emissão inicial.