



# REGRAS - 2007

## Índice

1. [Apresentação](#)
2. [Skins](#)
  - 2.1 Número dos carros
  - 2.2 Pasta das skins
  - 2.3 Ficheiros .car
  - 2.4 Skins
3. [Equipas](#)
  - 3.1 Definição de classes
  - 3.2 Distribuição por classes
  - 3.3 N.º de carros por equipa
  - 3.4 Distribuição de equipas
  - 3.5 Skins para equipas em mais que uma classe

4. [Penalizações](#)
5. [Lastros](#)
6. [Regras Gerais](#)
  - 6.1 Requisitos
  - 6.2 Registo
  - 6.3 Pit Lane
  - 6.4 Qualificação
  - 6.5 Volta de formação
  - 6.6 Partida
  - 6.7 Ultrapassagens
  - 6.8 Dobragens
  - 6.9 Pontuação
  - 6.10 Protestos
  - 6.11 Prémios e taxa de participação
  - 6.12 Duração das sessões
  - 6.13 Calendário
  - 6.14 Nota final

**GT-Portugal @ 04/12/2006**  
**Marco Rosas & Luís Branco**



## 1. Apresentação

Em 2007 terá início o primeiro campeonato GTR2 organizado pela GTPortugal | R4, que traz para o panorama nacional o que de melhor existe em termos de eventos online.

Fruto de uma parceria entre os dois grupos, a GTPortugal e a R4 unem verdadeiros esforços no sentido de elevar a um patamar nunca antes alcançado a concepção, organização e estrutura dos campeonatos, que se pautarão pela mais elevada qualidade e rigor.

Às equipas e pilotos que irão participar nos campeonatos pedimos serenidade, competitividade e respeito mútuo, para que no fim de cada prova o resultado seja claramente positivo para equipas, pilotos e organização.

### Organização

- GTPortugal
- R4



## 2. Skins

Tendo em vista a utilização de skins personalizadas nos campeonatos GT-Portugal / R4 e a criação de um carpack que irá conter as skins de todas as equipas, estas instruções deverão ser adoptadas por todas as equipas que participem nos campeonatos. Estas instruções podem ser modificadas ou corrigidas, bastando para tal que a organização dos campeonatos entenda ser necessário.

### 2.1 Número dos carros

- As instruções que se seguem referem-se ao critério utilizado para a numeração dos carros e respectivos ficheiros. Esta numeração não é aquela visível na skin mas apenas a utilizada para efeitos de criação dos ficheiros que suportam as respectivas skins de cada equipa.
- Cada equipa tem ao seu dispor 99 números, o que permitirá a cada equipa dispor de 99 skins, o mesmo é dizer 99 carros diferentes, independentemente da classe ou classes a utilizar.
- Na construção do número do carro de cada equipa deve constar além do n.º do carro o n.º atribuído à respectiva equipa. Esse número é composto por 2 dígitos. O código de equipa consta da lista a seguir apresentada. Os nomes incluídos na lista são passíveis de alteração pelas respectivas equipas mas terá que ser respeitado o número já atribuído. Por exemplo. BODE RT, cuja parte numérica do código é 01, pode, hipoteticamente, modificar o seu nome para BODE Team Racing, ou qualquer outro que entenda vir a utilizar. Ainda que o nome seja modificado a numeração nos carros da equipa para efeitos de skins manter-se-á inalterada permanecendo o código 01 atribuído neste caso a BODE RT.
- Novas equipas que venham a surgir serão futuramente incluídas na tabela que se segue:.

Equipa	Código atribuído	N.º de Equipa (nas texturas)			
		GT1		GT2	
BODE RT	01	01		20	
Clã Mendes Sport	02	02	14		
Cyber Racing	03	03			
F1 Portugal	04	04	15	21	25
Ghostspeed Racing Team	05	05		22	26
hYPE	06				
noGaz-Timeout	07	06			
Oporto Racing Team	08				
Simracing Spirit	09				
Sonic Racing Team	10	07	16	23	27
Team Multivisual Motorsport	11	08	17		
Team Racing Knowledge	12	09			

Virtual-Games.com Racing Team	13	10	18		
Vitamina OSR	14	11	19	24	28
Morábia Sports Team	15				29
Koimbras Klanhouse	16	12			

- A parte inicial do código, ou chave, começa em 07 para distinguir estes carros de outros que possam vir a surgir no futuro para os campeonatos que se irão seguir.
- O n.º de cada carro deve ser utilizado como prefixo em todos os ficheiros da skin.
- Assim, como exemplo demonstrativo do código a utilizar para efeitos de numeração temos:
  - i. BODE RT vai correr com 2 carros na classe/campeonato GT. O código de um dos carros da equipa é **070101**, onde 07 é a chave comum a todos os carros de todas as equipas do campeonato, 01 o código da equipa e 01 o número do carro (de 01 a 99).
  - ii. Supondo que a BODE RT corre também com outros 2 carros na classe/campeonato NGT, o código de um dos carros da equipa será **070102**. Neste caso onde 07 é a chave comum a todos os carros de todas as equipas do campeonato, 01 o código da equipa e 02 o número do carro (de 01 a 99).

## 2.2 Pasta das skins

- Os ficheiros relativos à skin de cada equipa devem ser colocados na pasta da equipa respectiva. A pasta da equipa terá que respeitar o seguinte critério:
  - GT\_R4 seguido do nome da equipa, underscore e respectiva classe.
    - i. No caso da BODE RT, o nome da pasta da equipa seria GT\_R4 BODE RT\_GT e GT\_R4 BODE RT\_NGT
    - ii. Supondo que os carros da BODE RT serão um Ferrari 550 na classe GT e um Nissan 350Z teremos que a localização da equipa dentro do GTR2 será a seguinte:
      - \GTR2\GameData\Teams\GT\Ferrari 550 Teams\GT\_R4 BODE RT\_GT
      - \GTR2\GameData\Teams\NGT\Nissan 350Z Teams\GT\_R4 BODE RT\_NGT

## 2.3 Ficheiros CAR.

- Todos os ficheiros .CAR devem ser actualizados de forma a reflectir o número de cada carro
- A linha das classes deve incluir todas as classes já existentes no GTR2, tal como existe por defeito para o carro que serve de base à skin sem adição de qualquer outra classe ou qualquer tipo de modificação.
- Todos os ficheiros necessários ao correcto funcionamento dos carros da equipa dentro do GTR2 devem estar presentes (###\_Graph.txt, ###\_tech1.txt, ###\_tech2.txt) e ser renomeados de acordo com a respectiva equipa e carro a utilizar. O ficheiro ###\_Graph.BMP não precisa de ser incluído uma vez que o ficheiro txt já aponta para o BMP do carro do GTR2 que serve de base à skin.
- Todas as texturas dentro dos ficheiros TEX e ULTRA\_TEX devem ser as mesmas, apenas alterando quanto à sua dimensão

## 2.4 Skins

- A organização tem como objectivo a minimização da dimensão final do carpack, pelo que as instruções seguintes visam também alcançar esse fim.

- Todas as skins devem utilizar obrigatoriamente o logo GT-Portugal no banner exterior. O logo é disponibilizado em link no final destas instruções.
- Todas as skins devem utilizar obrigatoriamente as placas com identificação do n.º de inscrição do carro e o logo da GT-Portugal e da R4. A placa de identificação pode ser redimensionada para se adaptar à pintura da skin ou à template utilizada, mas a mesma tem que ficar em lugar claramente visível. O ficheiro com a template para as placas é disponibilizado em link no final destas instruções.
- Todas as skins devem utilizar obrigatoriamente o logo da bSkilled e da Portugal Networks. O local de colocação dos logos e o seu redimensionamento fica ao critério do autor das skins sendo apenas exigido que os mesmo fiquem em local visível. O ficheiro com a template de ambos os logos é disponibilizado em link no final destas instruções.
- Todas as skins devem conter obrigatoriamente a indicação do nome da respectiva equipa, sendo o(s) nome(s) do(s) piloto(s) facultativa na sua utilização na pintura da skin.
- Cada equipa só pode utilizar uma skin por cada carro de cada classe. **Não são aceites texturas diferentes para o mesmo carro para cada classe no mesmo campeonato.** Todos os pilotos da equipa utilizarão as mesmas texturas para ambos os carros que a equipa inscreve em cada classe de cada campeonato.

Exemplo: se a BODE corre com o Ferrari 550, a skin utilizada para o carro 01 e 02 é uma única. Só existirá um ficheiro #####\_CPIT\_ULTRA\_TEX, um ficheiro #####\_TEX e um ficheiro #####\_ULTRA\_TEX, comum para ambos os carros Ferrari 550.

- O n.º de inscrição de cada equipa é o indicado na tabela anterior (ponto 2.1 desta página). São aceites outros n.ºs para as texturas no entanto os n.ºs escolhidos terão que obedecer ao seguinte critério: não podem ter mais de 2 dígitos, não podem utilizar qualquer n.º já existente na tabela, não podem utilizar o n.º 13.
    - o Apenas é permitido a utilização de mais que um n.º de equipa para os carros da mesma classe quando as equipas se apresentem a correr com carros diferentes na mesma classe em ambos os campeonatos. **Se a equipa utilizar o mesmo modelo de carro para ambas os campeonatos, o n.º de equipa para efeitos de texturas também deve ser o mesmo.**
    - o Se a equipa estiver representada com **modelos diferentes na mesma classe** é permitido utilizar **mais que um n.º de equipa nas texturas.**
    - o A equipa **pode optar por utilizar o mesmo n.º de equipa nas texturas** mesmo quando esteja representada na **mesma classe** com **carros de modelos diferentes.**
  - Os ficheiros que constituem a skin devem respeitar as dimensões definidas no próprio GTR2 para cada ficheiro .GTR do carro que serve de base à skin. Assim, as dimensões e características dos ficheiros compactados nos ficheiro \_TEX e \_ULTRA\_TEX devem ser atendidas.
  - Não são permitidos ficheiros .DDS exteriores aos ficheiros .GTR. Significa que todos os componentes da skin (ficheiros .DDS) devem estar contidos dentro dos ficheiros .GTR respectivos e não devem colidir com nenhuns que sejam comuns a todos ou vários carros dentro do GTR2
  - Os formato de gravação dos ficheiros DDS deve ser respeitado atendendo em particular ao DXT1 (no Alpha) para Body e DXT5 (Interpolated Alpha) para Windows que genericamente é utilizado. Chama-se a atenção que para alguns carros as propriedades dos ficheiros DDS podem ser outras que estas aqui apresentadas pelo que é aconselhável ler o readme que acompanha cada [template](#).
  - Quando da gravação dos ficheiros DDS devem escolher o Mipmap Filter type "Blackman" para se obter a melhor qualidade.
- As texturas devem ser criadas utilizando sempre 6 mipmaps.

#### o Qualidade das Skins

§ Ainda que seja um critério subjectivo não serão aceites skins que não possuam características de acordo com o padrão qualidade do campeonato a que aspiramos. Para efeitos de critério de qualidade considera-se skins não conformes com a qualidade mínima todas aquelas que sejam pintados numa única cor sem quaisquer outros motivos, sem inclusão de logos ou outros elementos decorativos, com imagens ou expressões obscenas, injuriosas ou insultuosas, ou que apresentem zonas não pintadas. Outros critérios podem vir a ser determinados para o que se possa considerar skins com qualidade aceitável para fazerem parte dos campeoantos. Quando tais critérios forem utilizados será dado conhecimento dos mesmos em tempo útil.

- A falta de observância das instruções aqui enunciadas implicará a rejeição liminar das skins.

#### • **Banner + Logo + Placa**

- Logo bSkilled em cor original (.psd)
- Logo bSkilled em branco (.psd)

- Logo Portugal Networks na cor original (.psd)
- Logo Portugal Networks em branco (.psd)
- Banner exterior (.psd)
- Banner interior (.dds)

Expresso o meu agradecimento pessoal ao Dave P Gymer da [Simracing.org.uk](http://Simracing.org.uk) por gentilmente ter cedido à GT-Portugal a utilização da estrutura apresentada nestas instruções



## 3. Equipas

Estas instruções referem-se aos critérios utilizados para distribuição das equipas nos respectivos campeonatos, sendo que não são critério de selecção das mesmas para poderem fazer parte dos campeonatos. Em geral, todas as equipas interessadas em participar nos campeonatos serão aceites e serão aceites tantas equipas quantas as que pretenderem participar.

### 3.1 Definição de Classes

- Classe GT1

- § Chrysler Viper
- § Chevrolet Corvette C5-R
- § Ferrari 550
- § Ferrari 575
- § Lamborghini Murcielego
- § Lister Storm
- § Maserati MC12
- § Porsche 993 GT2
- § Saleen S7R

- Classe GT2

- § Ferrari 360
- § Morgan Aero
- § Mosler MT900
- § Nissan 350Z
- § Porsche 996 GT3 RS
- § Porsche 996 GT3 RSR
- § TVR
- § BMW M3 GTR
- § Porsche 996 GT2 Bi-Turbo
- § Seat Toledo
- § Viper Coupe

- Classe NG3

- § BMW Z3
- § Gillet Vertigo
- § Lotus Elise



### 3.2 Distribuição por classes

- Cada campeonato é limitado a um máximo de 14 equipas correspondentes a 28 carros. Cada equipa tem que se fazer representar obrigatoriamente por 2 carros numa das classes à sua escolha.
- Os carros da classe **NG3 não são aceites no campeonato**
- Classes e carros (sujeito a alterações):

Classe	N.º de Equipas/Carros
GT1	18 equipas = 36 carros
GT2	10 equipas = 20 carros
TOTAL	28 equipas = 56 carros

### 3.3 N.º de carros por equipa, por campeonato e por classe

- Cada equipa é livre de participar em tantas classes e tantos campeonatos quanto pretender estar representada, salvaguardando que:
- Cada equipa não pode ter mais que 2 carros em cada classe para o mesmo campeonato. Por exemplo, se a TRK quiser participar na classe GT1 e na classe GT2 só pode inscrever um máximo de 4 carros no mesmo campeonato, sendo que serão 2 na classe GT1 e 2 na GT2. Se, por exemplo, pretender inscrever 4 carros na classe GT1 então só poderá ter 2 carros GT1 num campeonato, sendo que os outros 2 carros da classe GT1 só podem correr noutro campeonato.
- Será dada preferência às equipas que ainda não fazem parte de qualquer campeonato. Não são consideradas como equipas não representadas no campeonato aquelas que sejam constituídas com nomes diferentes apenas com a finalidade de enquadramento como nova equipa. Por exemplo, a TRK pretende participar com 4 carros da classe GT1. Para tal cria uma segunda equipa com nome diferente apenas para lhe ser possível ser enquadrada como "equipa que ainda não faz parte de qualquer campeonato". A equipa assim criada não goza do estatuto de equipa não representada nos campeonatos. A organização pautará o seu critério de "equipa não representada" atendendo ao princípio da substância e não ao princípio da forma.
- Uma equipa só poderá colocar carros numa outra classe do mesmo campeonato depois de todas as equipas existentes terem colocado a sua primeira opção em termos de classe. É no entanto salvaguardado o direito da administração poder reagrupar quaisquer equipas das classes existentes quando pelos elementos que possui a equipa em questão possa ser admitida em mais que uma classe no mesmo campeonato antes de todas as equipas terem colocada a sua primeira opção.
- Para efeitos de aplicação do ponto anterior, é considerado relevante para a tomada de decisão da administração os seguintes factores:

§ A equipa formular à administração o pedido expresso para que seja aceite a participação de carros em duas classes antes de todas as equipas terem sido incluídas nos campeonatos. Este pedido tem que ser fundamentado atendendo aos pontos seguintes:

1. Os pilotos que compõem a equipa em questão na classe respectiva já terem participado em campeonatos anteriores de forma assídua e continuada.
2. A equipa comprometer-se por sua honra de que cada um dos pilotos indicados como aqueles que vão correr na classe estão presentes em pelo menos 75% das corridas, não sendo necessário que ambos os pilotos tenham que estar presentes nas mesmas provas em simultâneo. A contagem é feita independentemente para cada piloto.

3. A equipa aceita, sem possibilidade de qualquer tipo de recurso ou argumentação, que caso o ponto 2. não seja respeitado a equipa e todos os seus pilotos serão excluídos da participação no campeonato, em todas e quaisquer classes em que a equipa esteja representada.
4. No caso de existirem razões de força maior que impeçam o cumprimento da ponto 2. por parte da equipa, devem as mesmas serem imediatamente comunicadas à administração, sob pena de não ser aceite a justificação apresentada.
5. A falta de comparência de qualquer um dos pilotos indicados pela equipa no ponto 1. em 2 provas consecutivas sem que seja apresentada a justificação do ponto anterior, implica que se na prova seguinte qualquer um dos pilotos da equipa da classe em questão não comparecer é imediatamente considerado que não foi cumprida a regra dos 75%.

- Poderão ser aceites equipas com mais que 2 carros na mesma classe do mesmo campeonato mas apenas quando se esgotarem as entradas de todas as equipas e ainda assim existam lugares disponíveis por ocupar até a máximo dos 28 atribuídos a cada campeonato.

### 3.4 Distribuição de equipas por campeonatos

- Para escolha da classe em que cada equipa irá correr, será seguida a assiduidade e antiguidade de presenças na 2ª época do campeonato GTR, salvo acordo com as equipas quanto à distribuição das mesmas.
- Serão constituídos tantos campeonatos quantos os necessários, existindo apenas com restrição que cada novo campeonato não será constituído enquanto não existir um n.º mínimo de 12 carros inscritos, com não menos que 6 carros em cada classe.
- Cada equipa pode inscrever no mesmo campeonato o n.º máximo de carros conforme a tabela a seguir indicada (2 carros = 1 subequipa):

Equipa	bSkilled   R4		PortugalNetworks   R4	
	GT1	GT2	GT1	GT2
Vitamina OSR	2	2	2	2
Virtual-Games.com Racing Team	2		2	
F1 Portugal	2	2	2	2
Sonic Racing Team	2	2	2	2
GhostSpeed	2	2		2
Team Multivisual Motorsport	2		2	
NoGaz-Timeout			2	
BODE RT	2	2		
Team Racing Knowledge	2			
Clã Mendes Sport	2		2	
Morábia Sports Team				2
Koimbras Klanhouse			2	
Cyber Racing Team			2	
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>10</b>	<b>18</b>	<b>10</b>

- O n.º de carros atribuído a cada equipa resulta do histórico de cada equipa em participação em campeonatos anteriores.
- O n.º máximo de carros por equipa por campeonato pode sofrer alteração para mais sempre que qualquer equipa não esgote a quota que lhe está atribuída. Por exemplo, se a Vitamina não fizer uso dos seus 4 carros no mesmo campeonato, que terão que correr em classes diferentes, poderia a TRK, por exemplo, participar com 4 carros. As equipas com quotas inferiores terão direito de preferência no aumento do n.º de carros com que pretendem participar no mesmo campeonato sobre aquelas com quotas superiores, sempre que uma qualquer equipa não utilize a totalidade da quota que lhe está atribuída.
- As novas equipas que participarem nos campeonatos terão um máximo de 2 carros por campeonato, podendo este limite ser elevado quando haja lugares disponíveis no campeonato respectivo.

### 3.5 Skins para equipas com carros em mais de uma classe

- Qualquer equipa que participe com carros em mais de uma classe no mesmo campeonato terá obrigatoriamente de utilizar skins diversificadas entre carros de classes diferentes por forma a distinguir esses mesmos carros de forma clara.
- Quando uma equipa participa em mais que um campeonato com o mesmo modelo de carro, deve utilizar a mesma skin para a mesma classe que com que participa em ambos os campeonatos. Não são aceites skins diferentes quando a equipa participa em ambos os campeonatos com o mesmo modelo de carro na mesma classe.



## 4. Penalizações

- **Chat**

- Utilização do chat durante a Qualificação ou Corrida: - **1 ponto por cada utilização**
- Reincidência sistemática e/ou abusiva da utilização do chat na mesma sessão de Qualificação/Corrida: **suspensão por uma prova**

- **Qualificação**

- Efectuar mais que o número de voltas permitidas: - **1 ponto cada volta a mais**

- **Volta de formação e largada**

- ultrapassar antes de ser permitido: **perda de 2 lugares na classificação final da corrida**
- toque noutro carro durante a volta de formação que faça o piloto lesado ficar com o carro danificado ou perder da sua posição na ordem de grelha: **perda de 4 lugares na classificação final da corrida**

- **Em corrida**

- Toque num adversário com perda de lugares para o piloto lesado: **perda de 1 lugar na classificação final da corrida**
- Se pela avaliação da situação for opinião da comissão desportiva que o toque beneficiou claramente a equipa do infractor, do outro piloto da mesma equipa ou que a situação em concreto apresenta evidente excesso de agressividade em prova, a **perda de 1 lugar será substituída pela perda de todos os pontos que o piloto tenha obtido nessa prova**. Caso o piloto **não tenha obtido pontos, perderá 10 lugares na grelha da corrida seguinte**.
- Toque num adversário em que o coloque fora de prova: **perda de 3 lugares**
- Se pela avaliação da situação for opinião da comissão desportiva que o toque beneficiou claramente a equipa do infractor, do outro piloto da mesma equipa ou que a situação em concreto apresenta evidente excesso de agressividade em prova, a **perda de 3 lugares será substituída pela perda de todos os pontos que o piloto tenha obtido nessa prova**. Caso o piloto **não tenha obtido pontos, perderá 10 lugares na grelha da corrida seguinte**.
- Atitude anti-desportiva: **10 pontos, acumuláveis entre corridas, até**

## esgotar a penalização recebida.

- o Atenuantes.
  - § Esperar pelo piloto em quem deu o toque continuando a corrida na posição atrás deste: **substituição da perda de 1 lugar por 15 segundos de penalização**
- o Atitudes anti-desportivas:
  - § Parar o carro na pista em qualquer sessão.
  - § Circular em sentido contrário
  - § Abalroar outros carros
  - § Entrar em pista após saída de pista provocando um acidente em que se envolvam outros pilotos. Por acidente neste caso entende-se choque entre 2 ou mais carros ou despiste de 1 ou mais carros.
  - § Alterar a direcção do seu carro mais que uma vez quando em luta directa com um seu adversário por forma a impedir a ultrapassagem
  - § Dificultar ou impedir ser dobrado sem razão
  - § Exercer pressão despropositado na tentativa de dobrar outro carro ou forçar desnecessariamente uma dobragem
  - § Não respeitar o que está determinado nas regras tanto no chat do server como em posts/tópicos em fóruns públicos.
  - § Outras situações que sejam entendidas como atitudes anti-desportivas pelo comissão desportiva
- **Comportamento e atitude**
  - o Desrespeito e/ou afronta a pilotos e/ou administração: **perda de 10 lugares na partida da corrida seguinte**. Durante a volta de formação terá que deixar passar os 10 pilotos atrás de si até o piloto X se encontrar à sua frente. **Deverá deixar passar os pilotos imediatamente permanecendo na grelha completamente imóvel.**
  - o Não cumprimento da penalização de perda de 10 lugares na volta de formação: **perda de 10 pontos acumuláveis com qualquer outra penalização que ocorra nessa corrida**. Os 10 pontos de penalização são acumuláveis para corridas seguintes. Além disso será **suspenso de participar na corrida seguinte**.
  - o Reincidência neste tipo de comportamento: **expulsão imediata do campeonato.**
- **Troca de pilotos quando aplicado lastro**
  - o Se a equipa proceder à troca de pilotos entre carros, quando o piloto que conduzia o carro a quem é aplicado lastro participar em corridas onde ao carro da equipa seja aplicado handicap de peso: **são retirados todos os pontos que esse piloto obtém nessa prova**. Acresce ainda que o piloto em questão será **suspenso de participar na corrida seguinte**.
- **As equipas podem substituir pilotos suspensos ou expulsos. No entanto, se numa equipa existirem 2 penalizações por comportamento e atitude durante todo o campeonato, para o mesmo piloto ou para pilotos diferentes da mesma equipa, será também a equipa expulsa do campeonato.**



## 5. Lastros – Handicap de Peso

- Para cada classe será atribuído um handicap de peso para os carros que terminam nas primeiras três posições de cada corrida. Este lastro será aplicado ao carro durante, pelo menos, a prova seguinte aquela em que terminou numa das três primeiras posições.
- O lastro é aplicado ao carro independentemente do piloto que o venha a utilizar.
- Quando o piloto que conduz o carro a que foi atribuído lastro participar na corrida, ou corridas, não é permitido que a equipa proceda à troca de pilotos entre os carros aos quais tenha sido aplicado lastro.
- Se o piloto do carro a que é aplicado lastro for excluído ou suspenso pela organização, não lhe será retirado o handicap já existente por essa razão.
- O lastro será aplicado em função do lugar em que o carro termina a corrida, de acordo com a seguinte escala:

- Lastro a aplicar

- GT1

- 1º Lugar + 40Kg

- 2º Lugar + 30Kg

- 3º Lugar + 20Kg

- GT2

- 1º Lugar + 20Kg

- 2º Lugar + 15Kg

- 3º Lugar + 10Kg

- O lastro máximo que pode ser aplicado a um carro será de **100Kg para a classe GT1** e **50Kg para a classe GT2**
- Se um carro já **com o lastro máximo terminar em 1º lugar da respectiva classe**, será aplicado excepcionalmente um lastro **adicional de 50Kg para a classe GT1**, ficando com um **total de 150kg** de handicap e de **25kg para a classe GT2**, ficando com um handicap **total de 75kg**.
- Se o carro com os lastro adicional de 50kg ou 25kg não ganhar a corrida seguinte, esse lastro será retirado na corrida que se seguir a essa.
- O lastro será removido em função da posição que o carro termina a corrida de acordo com a seguinte escala:

- Lastro a remover

- GT1

- 4º Lugar - 20Kg

5º Lugar - 30Kg

6º Lugar e seguintes - 40Kg

○ GT2

4º Lugar - 10Kg

5º Lugar - 15Kg

6º Lugar e seguintes - 20Kg

- O lastro removido nunca será em quantidade que o peso base do carro seja inferior aquela que tem na primeira corrida do campeonato.



## 6. Regras Gerais

### 6.1 Requisitos

- Todos os pilotos devem fazer parte de uma equipa inscrita
- Todas as equipas devem ter skins para os seus carros e fornecer as mesmas à organização. Não é permitido correr com skins originais do GTR2.
- A DATA RATE a utilizar por todos os pilotos deve ser ISDN
- A taxa de participação deve ser honrada pela equipa para a totalidade dos carros que inscreve
- Todos os pilotos devem obedecer as regras. Todo e qualquer piloto que não respeite as regras, será penalizado conforme o disposto nestas mesmas regras.
- Todos os ficheiros e programas são disponibilizados pelo GT-Portugal | R4, excepto o próprio jogo. Toda a informação será disponibilizada assim que o piloto esteja inscrito.
- As notícias são publicadas no website do GT-Portugal | R4, no entanto, o fórum deve também ser consultado regularmente.
- Todos os pilotos devem possuir uma cópia oficial do GTR2 bem como todos os updates e patches.
- Todos os pilotos estão a instalar ficheiros por sua conta e risco. A GT-Portugal | R4 não tem qualquer responsabilidade pelo acto.
- Não são permitidas mudanças em ficheiros editáveis do jogo. Só são permitidos aplicativos, utilitários e patches mencionados nas regras. Gráficos podem ser modificados, mas não os seus valores numéricos
- O Campeonato GT-Portugal | R4 é direccionado para pilotos de língua portuguesa mas são aceites pilotos de outras nacionalidades, porém o número de inscritos é limitado por questões técnicas a 28 carros por campeonato
- As equipas podem ser não portuguesas.
- O número de pilotos é ilimitado por equipa.

### 6.2 Registo

- 1. Todos os interessados devem ler as regras antes de se inscreverem.
- São necessários os seguintes dados no momento da inscrição:
  - Nome (Nome e Apelido)
  - Nick (deverá ser sempre o Nome e Apelido do piloto a usar no GTR2)
  - Nome equipa virtual
  - Numero
  - Classe
- Carro
  - Todos os pilotos e equipas devem registar-se no site [GT-PORTUGAL.NET](http://www.gt-portugal.net)

### 6.3 Pit Lane



- O limitador deve ser utilizado em todas as sessões da corrida
- A saída da pit lane deve ser efectuada com as devidas precauções de forma a não provocar acidentes nem influenciar pilotos que estejam a efectuar a sua qualificação
- Não é permitido parar o carro na pit lane, bloquear, obstruir ou de qualquer forma dificultar a utilização da pit lane por parte dos restantes pilotos

## 6.4 Qualificação

- A sessão de qualificação é aberta
- A sessão de qualificação tem a duração de 60 minutos
- Cada piloto tem 12 voltas para estabelecer o melhor tempo

## 6.5 Volta de formação

- O arranque para volta de formação inicia-se com os carros parados na grelha de partida
- A volta de formação deve ser efectuada a uma velocidade não superior a 120 km/h
- Cabe ao piloto na pole position gerir a velocidade utilizada durante a volta de formação
- Todos os pilotos devem manter distância que lhes permita evitar toques o acidentes nesta volta
- Se um piloto perder o seu lugar na volta de formação não deve tentar reocupar o seu lugar na ordem original.

## 6.6 Partida

- A partida para a corrida tem início quando o carro da pole position atravessa a linha da meta
- Antes da linha da meta não é permitido ultrapassar qualquer carro
- Após a passagem da linha da meta são permitidas ultrapassagens

## 6.7 Ultrapassagens

- Os pilotos não devem dificultar a ultrapassagem de forma escusada. Assim, se o carro que conduzem se encontrar danificado devem automaticamente libertar espaço para que os carros que o seguem possam passar.
- É permitido que os pilotos defendam a sua posição em luta directa com carros da mesma classe mas devem abster-se de entrar em luta directa com carros de outras classes
- Na defesa do seu lugar não pode um piloto alterar a sua linha em mais que uma direcção.
- Quando um piloto se aproxime de um ou mais carros em luta directa por uma posição entre si, deve respeitar os carros que se encontram em disputa. Neste sentido deve ter especial atenção na ultrapassagem ou dobragem não o fazendo de forma que comprometa de a luta existentes entre os outros carros.

## 6.8 Dobragens

- Os pilotos que estão a ser dobrados devem facilitar a ultrapassagem tendo um máximo de 3 curvas para o fazerem. Em recta não devem discutir os pontos de travagem com os pilotos que os dobram.
- Os pilotos que se preparam para dobrar outros carros devem usar de precaução no sentido de apenas consumarem a dobragem quando tal não ponha em risco a corrida dos pilotos que pretende dobrar.

## 6.9 Pontuação

- O título de campeão de pilotos é atribuído ao piloto que maior número de pontos alcançou ao longo de todas as provas quem compõem o campeonato. O título de campeão da classe GT2 é atribuído ao piloto que maior numero de pontos conquistou durante o campeonato, quando pilotando um carro da classe GT2. As classes correm juntas na mesma prova.
- No caso de uma prova ser interrompida (por motivos técnicos), antes de completar 75% do total da corrida, apenas serão atribuídos

metade dos pontos. No caso de ser interrompida antes dos 50% de prova, a mesma será repetida em data a anunciar.

- Os pontos para o campeonato são atribuídos da seguinte forma:
- Campeonato de pilotos
  - i. 1º-10pt; 2º-8pt; 3º-6pt; 4º-5pt; 5º-4pt; 6º-3pt; 7º-2pt; 8º-1pt
- Campeonato de equipas
  - i. Mesmos pontos que os pilotos.
- Campeonato de construtores
  - i. 1º-5pt; 2º-4pt; 3º-3pt; 4º-2pt; 5º-1pt.
  - ii. O carro melhor posicionado de cada construtor, marca os pontos.
    - Se dois (2) ou mais pilotos ou equipas terminar o campeonato com o mesmo numero de pontos, o primeiro lugar será atribuído a quem:
    - Quem conquistou o maior numero de lugares mais altos;
    - Se no entanto o empate se mantiver, GTR-Portugal | R4 atribuirá o primeiro lugar as equipas empatadas.
    - Todas as provas serão pontuáveis segundo o seguinte critério:
    - Numero de voltas;
    - Tempo de corrida.

## 6.10 Protestos

- Todos os pilotos têm direito a apresentar um protesto nas 48 horas seguintes à saída dos resultados oficiais. Findo o prazo, todos os protestos entregues depois serão ignorados.
- Depois de receber um protesto o GT-Portugal irá analisar o incidente e proceder ao anúncio da decisão.
- c. As decisões, incluindo penalizações, não são susceptíveis de protesto
- Apelações a.
  - Todos os pilotos têm o direito de recorrer ao tribunal de apelação se sentirem que foram tratados de forma injusta.
- b. Os pilotos que desejem recorrer ao tribunal de apelação têm de obedecer as seguintes regras:
  - i. Formulem o protesto contra a decisão oficial dos Administradores de Corrida 24 horas depois de a decisão ser publicada;
  - ii. Apresentem o protesto na secção respectiva do fórum;
  - iii. Adicione uma pequena descrição do que aconteceu e o porque de acharem que a decisão é errada.
- c. O tribunal de apelação investigará e anunciará a decisão. Mais nenhum protesto é aceite depois.
  - Penalizações
  - a. Se os Administradores de Corrida observarem que as regras foram infringidas, têm o direito de penalizar os pilotos de acordo com o previsto.

## 6.11 Prémios e taxa de participação

- Taxa de Participação
  - 1. Taxa de inscrição: **50,00 €** por cada equipa.
  - 2. Sistema de descontos em função do n.º de inscrições por equipa:
    - a) 1 inscrição (2 carros) = sem desconto = 50,00 € = 25,00 €/carro
    - b) 2 inscrições (4 carros) = 10% = 90,00 € = 22,50 €/carro
    - c) 3 inscrições (6 carros) = 15% = 127,50 € = 21,25€/carro
    - d) 4 inscrições (8 carros) = 20% = 160,00 € = 20,00€/carro
  - 3. Cada equipa não pode estar representada em mais que 2 classes no mesmo campeonato. Para ter 4 inscrições (8 carros) terá que estar representada em ambos os campeonatos.
  - 4. A inscrição é válida para 1 ano (12 meses).
  - 5. As equipas inscritas nos campeonatos GTR2 estão isentas de qualquer taxa para quaisquer outros campeonatos GTR2 e GTL

organizados pela GT-Portugal | R4 durante o período de validade da inscrição, desde que o início e fim dos mesmos ocorram durante esse período.

**5.1** Para outros campeonatos para além do GTR2 e GTL, beneficiarão de um desconto entre 50% a 60% (valor a definir posteriormente) na taxa de inscrição desses campeonatos.

**6.** Para campeonatos que tenham início ainda no período de validade da inscrição mas fim fora desse período, a taxa de inscrição respectiva será proporcional à duração dos campeonatos.

**7.** A proporcionalidade é contada ao mês e não ao dia salvo a excepções que vierem a ocorrer (como por exemplo no último mês só existir 1 corrida quando o normal seriam 2)

A título de exemplo:

Uma equipa inscrita no GTR2 vê a validade da sua inscrição terminar em Novembro de 2007. Em Setembro de 2007 inicia-se um novo campeonato organizado pela GT Portugal | R4 (GTR2 ou GTL ou RACE, etc, etc.).

A taxa de inscrição para o novo campeonato é de 40,00 € (suponha-se). O novo campeonato que se inicia em Setembro tem uma duração de 4 meses e termina em Dezembro de 2007

Até Novembro a equipa não pagará qualquer taxa pela participação nesse campeonato. Em Dezembro pagará 10,00 € (40,00 € / 4 meses). Se existissem 2 corridas por mês mas em Dezembro de 2007 o campeonato só tiver prevista uma única e última prova, a equipa pagará 5,00 € (excepção indicada no ponto 7.)

**8.** O pagamento das inscrições pode ser efectuado de forma integral e de uma só vez antes da data de início dos campeonatos, ou em 2 pagamentos de montante igual com um intervalo máximo de 3 meses entre o primeiro e o segundo.

**9.** As equipas terão uma tolerância máxima de 15 dias de atraso no pagamento respectivo.

**10.** O não pagamento dentro do prazo estipulado implica a suspensão da participação da equipa em todos os campeonatos organizados pela GT-Portugal | R4 até ao termo dos 15 dias de tolerância

**10.1** O não pagamento após os 15 dias previstos implica a exclusão da equipa de todos os campeonatos organizados pela GT-Portugal | R4

**11.** A taxa de inscrição aqui prevista destina-se exclusivamente a:

- a) Fazer face às despesas com o aluguer do servidor
- b) Constituir um fundo para pagamento dos prémios a entregar para os diversos campeonatos que se organizem.

**12.** A taxa de inscrição não se destina em momento algum a remunerar qualquer dos membros da organização ou quaisquer colaboradores em qualquer dos campeonatos organizados pelo trabalho e apoio que prestam à realização dos campeonatos.

- Prémios: a anunciar brevemente

## 6.12 Duração das sessões

- 21h00 Qualificação : 60 minutos
- 22h00 Warm Up: 10 minutos
- 22h10 Corrida: 90 minutos (estima-se terminar às 23h40)
- As corridas efectuam-se com as seguintes opções activas:
  - 2x Fuel Use
  - 2x Tire Wear
  - Time Scaled Failures
  - Rainfall Changeable

- o Damage 100%
- o Full Flag Rules
- Caso se verifique que as condições de Rainfall Changeable sejam prejudiciais ao normal desempenho dos PC's dos pilotos a organização equacionará formas alternativas às opções activas para as corridas

## 6.13 Calendário

- Conforme anunciado no site da GT-PORTUGAL | R4

## 6.14 Nota Final

- Como é natural estas regras não pretendem ser uma descrição exaustiva e pormenorizada de todas as situações de corrida, mas dão indicação precisas e apontam claramente para qual o tipo de comportamento e atitude que se espera de todos os pilotos. A comissão desportiva tem plena autonomia para fazer "jurisprudência" em todas as situações não previstas.