

# Regras do Campeonato PTSims DTM Championship

rFactor 2

15/01 a 26/02



PTSIMS DTM  
CHAMPIONSHIP

7 PROVAS  
15 Jan. - 26 Fev.

WWW.PTSIMS.NET

*Versão 1.0 (18/11/2019)*

*© 2019 PTSims.net – Simulações em Portugal*

## A. Disposições Gerais

---

1. Todos os pilotos que participam no campeonato **PTSims DTM Championship**, organizado pela **PTSims.net - Simulações em Portugal**, assumem conhecer, aceitar e respeitar as presentes regras, bem como assumem conhecer, aceitar e respeitar as [Regras Gerais dos Campeonatos de Sim-Racing da PTSims](#), disponíveis [aqui](#).
2. A participação no campeonato não implica qualquer doação.
3. O simulador a utilizar no campeonato é o rFactor 2.
4. É necessário possuir o Downloadable Content (DLC) listado de seguida para participar no campeonato:
  - [Nürburgring](#)
5. Aplicam-se no campeonato todas as regras estipuladas em Pontuações e Classificações das Regras Gerais: Campeonatos de Sim-Racing, com a seguinte alteração:
  - Os pontos de assiduidade (50) são atribuídos desde que o carro do piloto participe numa sessão oficial em seis (6) das sete (7) provas.
  - A pior prova à geral é retirada da classificação final. Considera-se como pior prova, por esta ordem: DNS, DNF, 0 pontos. Caso o piloto pontue sempre, não será contabilizada a prova em que tenha sido obtida a pontuação mais baixa.
6. O Diretor de Prova neste campeonato é o José Almeida. Se houver qualquer impossibilidade do diretor de prova definido estar presente numa dada prova, a organização nomeará outro elemento para essa função.
7. Qualquer situação não contemplada nestas regras que surja no decorrer do campeonato será analisada e decidida pela Organização.

## B. Inscrições, Carros, Pinturas Personalizadas e Ordem das Boxes

---

1. As inscrições estão limitadas a um máximo de trinta (30) pilotos. Qualquer piloto que se inscreva após já não haver vagas irá automaticamente para a lista de reserva. Os pilotos na lista de reserva só poderão entrar em prova se houver alguma desistência por parte de um piloto, isto antes do campeonato se iniciar.
2. Podem participar equipas de dois pilotos (duplas) e pilotos a nível individual ou independente.
3. Os pilotos em dupla são obrigados a utilizar o mesmo carro.
4. Apenas as duas primeiras duplas ou os primeiros quatro pilotos de uma dada equipa podem utilizar o mesmo carro. As equipas que inscrevam uma terceira dupla ou um quinto piloto terão obrigatoriamente de escolher um carro diferente, aplicando-se a mesma regra caso a equipa inscreva uma quinta dupla ou um nono piloto, e assim sucessivamente.
5. Os carros permitidos neste campeonato são os seguintes:
  - Audi RS5 DTM
  - BMW M4 DTM
  - Mercedes-AMG C63 DTM
6. Cada carro tem dois (2) tipos de pneus diferentes, sendo um deles para seco (*Slick*) e outro para chuva (*Rain*). Todos estes pneus estão disponíveis em todas as provas.
7. O carro tem o sistema DRS (*Drag Reduction System*), também conhecido como *Rear Flap System* no simulador. O sistema é manual e tem restrições no seu uso (explicado nas alíneas da secção D – Definições de Prova). Para os pilotos usarem o sistema têm de ter uma tecla configurada nos controlos do simulador. O DRS fecha automaticamente ao pressionar o pedal do travão, quando se clica novamente no botão ou quando a zona em que o sistema pode ser usado acaba.
8. O uso de pinturas personalizadas é **facultativo**. Todos os ficheiros necessários para a pintura podem ser transferidos a partir do fórum da PTSims.
9. Já consta na *template* do carro o local do número do piloto, não sendo permitido alterar de qualquer forma a posição, o tamanho e a fonte do número. Basta substituir o número “00” pelo número escolhido.
10. Todas as pinturas terão de conter, para além do número do piloto, dois (2) logotipos PTSims e dois (2) textos *www.ptsims.net*. Estes elementos têm de estar em locais bem visíveis do carro e com um tamanho igualmente visível. Estes elementos estão disponíveis para *download* no tópico “Pinturas Personalizadas” do campeonato.
11. O uso de outra publicidade fica à responsabilidade dos pilotos e equipas, não se responsabilizando a PTSims pelo uso indevido de imagens, marcas e afins. Do mesmo modo, nenhuma pintura pode exibir publicidade a produtos proibidos pela legislação portuguesa e/ou mensagens de carácter racial, sexual, xenófobo, discriminatório ou ofensivo.
12. Os números #0, #1 e #2 não estão disponíveis. Os restantes números encontram-se [neste tópico](#). Os pilotos que não tiverem número associado terão de o fazer e os pilotos que já têm número fixo associado terão de utilizar esse número obrigatoriamente.

13. Cada piloto é responsável por enviar a pintura personalizada com todos os ficheiros necessários e garantir que a mesma funciona sem problemas e está conforme os requisitos acima indicados.
14. Nenhuma pintura pode exceder 2K de resolução (2048 x 1080 pixéis).
15. No caso de a pintura não ser aprovada, por qualquer motivo, o piloto em questão será informado via Mensagem Privada no fórum e deve retificar a mesma.
16. As pinturas que cumpram os requisitos acima indicados serão aprovadas pela Organização e colocadas no *skinpack* do campeonato, que será disponibilizado no fórum (tópico “Pinturas Personalizadas”) antes da prova de teste. O *skinpack* é de instalação obrigatória para todos os pilotos inscritos.
17. As pinturas são enviadas unicamente **via email** para [skins@ptsims.net](mailto:skins@ptsims.net) até às 23:59 horas do dia **8 de janeiro de 2020** (quarta-feira).
18. A ordem das boxes (do mais perto da saída para o mais longe) será organizada consoante a ordem de inscrição.
19. Esta regra é válida apenas para os pilotos em dupla. Quaisquer pilotos individuais/independentes irão para o fim das boxes e poderão ter de partilhar a boxe com outros pilotos individuais/independentes, dependendo da configuração das boxes da pista em questão.
20. A ordem das boxes (*pit groups*) será colocada no tópico da prova em questão.

## C. Calendário e Horários

---

1. O campeonato é constituído por sete (7) provas, a realizar semanalmente às quartas-feiras.
2. Cada prova é constituída por uma (1) sessão de treinos livres, uma (1) sessão de qualificação, uma (1) sessão de *warmup* e uma (1) sessão de corrida.
3. O calendário do campeonato é o seguinte:

#	Pista	Data
1	Hockenheimring Baden-Württemberg [GP]	15/01/2020
2	Circuit Zolder	22/01/2020
3	Sochi Autodrom	29/01/2020
4	TT Circuit Assen	05/02/2020
5	Motorsport Arena Oschersleben [MC]	12/02/2020
6	Misano World Circuit Marco Simoncelli	19/02/2020
7	Nürburgring [GP]	26/02/2020

4. O horário e a duração das sessões oficiais são os seguintes:

- |               |                |            |
|---------------|----------------|------------|
| • 21:00 horas | Treinos livres | 60 minutos |
| • 22:00 horas | Qualificação   | 20 minutos |
| • 22:20 horas | <i>Warmup</i>  | 5 minutos  |
| • 22:30 horas | Corrida        | 60 minutos |

## D. Definições de Prova

---

1. As corridas terão uma duração de 60 minutos.
2. É proibido reabastecer o carro durante a sessão de corrida.
3. Todas as pistas têm zonas de DRS onde o sistema pode ser usado. As zonas podem ser visíveis através de uma linha no chão ou placas ao lado da pista. Adicionalmente, estará também mapa da pista no tópico da prova em questão.
4. Nas sessões de treinos livres, qualificação e *warmup*, o DRS pode ser usado nestas zonas sem qualquer restrição.
5. Na sessão de corrida, o DRS só pode ser usado se o piloto circular a menos de 1 segundo de distância do carro da frente (quer seja por posição ou não) no ponto de deteção do DRS. Quando se passa no ponto de deteção em condições de utilizar o DRS, irá aparecer uma luz laranja do lado esquerdo do painel do carro. Adicionalmente, o ponto de deteção estará também no mapa da pista no tópico da prova em questão.
6. A utilização do DRS só é permitida a partir da 3ª volta da corrida. O simulador irá avisar o piloto com uma mensagem no *chat* a dizer: "Rear Flap System Enabled".
7. Caso se esteja a iniciar a 3ª volta e o ponto de deteção estiver antes da linha de meta e a zona de DRS estiver depois da linha de meta, a utilização não é permitida, pois a deteção é feita antes da linha de meta.
8. A utilização do DRS é proibida pelo simulador se a pista estiver razoavelmente molhada (pode estar apenas ligeiramente molhada e a utilização ser permitida). O simulador desliga automaticamente o sistema e a organização não tem qualquer controlo sobre o mesmo. Da mesma maneira, o simulador avisa os pilotos quando a utilização voltar a ser permitida, caso aconteça.

## E. Definições do servidor

---

1. É permitido reentrar no servidor durante qualquer sessão, exceto durante a sessão de corrida.
2. As definições do servidor a utilizar em cada prova do campeonato são as seguintes:
  - **Ajudas permitidas:** *auto-clutch*
  - **Arranque:** parado com volta de formação
  - **Bandeiras:** ligadas (*Black Only*)
  - **Consumo de combustível:** 100%
  - **Danos:** 80%
  - **Desgaste dos pneus:** 100%
  - **Falhas mecânicas:** normal
  - **Falsa partida:** ligada (ver alínea D3)
  - **Grip:** dinâmico (ver alínea D4)
  - **Hora de início virtual das sessões:** variável (ver alínea D5)
  - **Meteorologia:** variável (ver alínea D6)
  - **Paragem nas boxes:** obrigatória (ver alínea D7)
  - **Penalizações de corte:** ligadas
3. Caso o piloto faça uma falsa partida, o simulador irá penalizar com um *drive-through* pela via das boxes.
4. O *grip* irá acumular ao longo da semana no servidor de treinos oficial.
5. O horário virtual das sessões será o seguinte:
  - **Treinos Livres:** 9h00
  - **Qualificação:** 11h00
  - **Corrida:** 14h00
6. As condições meteorológicas serão colocadas no tópico da prova em questão 48 horas antes.
7. É obrigatório fazer uma paragem, pelo menos, para trocar de pneus na corrida. A paragem pode acontecer em qualquer momento da corrida.