

Regras do Campeonato

GT Series 2020

Assetto Corsa Competizione

10/09 a 26/11



Versão 1.1 (19/08/2020)

© 2020 PTSims.net - Simulações em Portugal

A. Disposições Gerais

1. Todos os pilotos que participam no campeonato **GT Series 2020**, 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](#).
2. A participação no *GT Series 2020* implica uma doação única no valor mínimo de **8€** (oito euros). Se o piloto estiver inscrito no *GT4 Sprint Championship* ou no *GTE International Championship*, a doação continua a ser única no valor de **8€** (oito euros). As doações servem única e exclusivamente para suportar os custos anuais do servidor dedicado e do fórum, sendo vital a contribuição de todos para a PTSims continuar ativa de forma regular.
3. As doações devem ser realizadas via PayPal para ptsims@ptsims.net ou via transferência bancária para o IBAN **PT50 0010 0000 3306 4600 0012 1**.
4. Após efetuar a doação, cada piloto tem de enviar o comprovativo PayPal ou o comprovativo da transferência bancária para tesouraria@ptsims.net. Caso não seja enviado o comprovativo, não será possível identificar a doação e respetiva inscrição no campeonato.
5. O simulador a utilizar no campeonato é o **Assetto Corsa Competizione**. Uma vez que este é um simulador em desenvolvimento, podem surgir atualizações ao mesmo no decorrer do campeonato, atualizações essas que estão fora do controlo da PTSims. Pede-se, portanto, a compreensão de todos os pilotos para eventuais problemas ou bugs que possam surgir após alguma atualização e que impeçam o normal desenrolar do campeonato.
6. É necessário possuir o Downloadable Content (DLC) listado de seguida para participar no campeonato:
 - [Intercontinental GT Pack](#)
7. Aplicam-se no campeonato todas as regras estipuladas em *Pontuações e Classificações das Regras Gerais*, com a seguinte alteração:
 - Os pontos de assiduidade são atribuídos desde que o piloto participe em sessões oficiais em 9 das 10 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.
 - Existe uma pontuação individual para as provas *Sprint* e uma pontuação individual para as provas *Endurance*, somente para pilotos.
8. O Diretor de Prova neste campeonato é o David Santos. Se houver qualquer impossibilidade de o Diretor de Prova definido estar presente numa dada prova, a organização nomeará outro elemento para essa função.
9. Qualquer situação não contemplada nestas regras que surja no decorrer do campeonato será analisada e decidida pela Organização.

B. Inscrições, Carros e Pinturas Personalizadas

1. As inscrições estão limitadas a um máximo de trinta e seis (36) pilotos.
2. 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 obter estatuto de “piloto inscrito” se houver alguma desistência, antes do campeonato se iniciar, por parte de um piloto já inscrito.
3. Podem participar equipas de dois pilotos (duplas) e pilotos a nível individual ou independente.
4. Os pilotos em dupla são obrigados a utilizar o mesmo carro.
5. 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.
6. Os carros a usar neste campeonato são os seguintes:
 - Aston Martin V8 Vantage GT3
 - Audi R8 LMS Evo
 - Bentley Continental GT3 (2018)
 - BMW M6 GT3
 - Ferrari 488 GT3
 - Honda NSX GT3 Evo
 - Lamborghini Huracán GT3 Evo
 - Lexus RC F GT3
 - McLaren 720S GT3
 - Mercedes-AMG GT3
 - Nissan GT-R Nismo GT3 (2018)
 - Porsche 911II GT3 R
7. Cada carro tem dois (2) tipos de pneus diferentes, sendo um deles para piso seco (*Dry*) e um para piso molhado (*Wet*). Todos estes pneus estão disponíveis em todas as provas em números ilimitados.
8. O uso de pinturas personalizadas é **obrigatório** e pode ser feitas com as templates disponibilizadas no tópico das Pinturas Personalizadas ou através do criador de pinturas do simulador.
9. Todas as pinturas que forem feitas através das templates 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.
10. 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.

11. O número #0 não está disponível. O número #1 e o número #2 estão reservados para os pilotos *Tiago Lapa* e *Hugo Marques*, respetivamente, o Campeão e o Vice-Campeão do GT Series 2019. 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.
12. 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.
13. Nenhuma pintura feita através das templates pode exceder 2K de resolução (2048 x 2048 pixéis). O mesmo é válido para quaisquer ficheiros extra da pintura, como por exemplo, os vidros.
14. No caso de a pintura não ser aprovada, por qualquer motivo, o piloto em questão será informado por e-mail e deve retificar a mesma.
15. 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.
16. As pinturas são enviadas unicamente **via e-mail** para skins@ptsims.net até às 23:59 horas do dia **3 de setembro** (quinta-feira). Este prazo é válido para ambos os métodos de realização de pinturas.

C. Calendário e Horários

- O campeonato é constituído por dez (10) provas, a realizar semanalmente às quintas-feiras, com uma semana de intervalo entre a prova 1 e a prova 2. Há também uma prova de teste antes do campeonato se inicial e uma prova extra após o campeonato terminar, contudo, estas provas não contam para efeitos de classificação.
- 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.
- Das dez provas que compõem o campeonato, cinco delas serão em formato **Endurance** e as restantes serão em formato **Sprint**.
- A prova de teste será realizada num formato misto, tendo uma corrida com duração de 70 minutos.
- O calendário do campeonato é o seguinte:

#	Prova	Pista	Formato	Data
T	GTS Test Race	Circuit de Barcelona-Catalunya	Misto	10/09/2020
1	GTS Round of Belgium	Circuit de Spa-Francorchamps	Endurance	17/09/2020
2	GTS Round of the Netherlands	Circuit Zandvoort	Sprint	01/10/2020
3	GTS Round of France	Circuit Paul Ricard	Endurance	08/10/2020
4	GTS Round of Japan	Suzuka International Racing Course	Sprint	15/10/2020
5	GTS Round of Australia	Mount Panorama Circuit	Endurance	22/10/2020
6	GTS Round of South Africa	Kyalami Grand Prix Circuit	Sprint	29/10/2020
7	GTS Round of Great Britain	Silverstone Circuit	Endurance	05/11/2020
8	GTS Round of Germany	Nürburgring	Sprint	12/11/2020
9	GTS Round of Italy	Autodromo Nazionale di Monza	Endurance	19/11/2020
10	GTS Round of USA	WeatherTech Raceway Laguna Seca	Sprint	26/11/2020

- 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 Warmup 5 minutos
- 22:30 horas Corrida 90 minutos (**Endurance**) / 50 minutos (**Sprint**)

D. Definições de Prova e Lastros de Sucesso

1. As corridas de formato **Endurance** terão a duração de 90 minutos com obrigatoriedade de realizar uma paragem na boxe para troca de pneus em qualquer momento da corrida.
2. As corridas de formato **Sprint** terão a duração de 50 minutos sem paragem obrigatória nas boxes.
3. Após a primeira prova será aplicado lastro de peso aos pilotos, em quilogramas (kg), consoante a posição em que terminarem a corrida anterior sem que exista acumulação.
 - 1º Lugar: +75 kg
 - 2º Lugar: +60 kg
 - 3º Lugar: +45 kg
 - 4º Lugar: +30 kg
 - 5º Lugar: +15 kg
4. Caso o piloto termine em 6º lugar ou acima, todo o lastro de peso será removido para a prova seguinte.

E. Definições do Servidor

1. É permitido reentrar no servidor durante qualquer sessão.
2. As definições do servidor a utilizar em cada prova são as seguintes:
 - **Ajudas permitidas:** reais + *auto-clutch* *(ver alínea E3)*
 - **Arranque:** lançado com volta de formação *(ver alínea E4)*
 - **Bandeiras:** ligadas
 - **Consumo de combustível:** x1
 - **Danos:** 100%
 - **Desgaste dos pneus:** x1
 - **Falsa partida:** ligada *(ver alínea E5)*
 - **Grip:** dinâmico *(ver alínea E6)*
 - **Horário virtual de início das corridas:** variável *(ver alínea E7, E8 e E9)*
 - **Meteorologia:** variável (real) *(ver alínea E10)*
 - **Multiplicador de hora virtual:** x1
 - **Paragem nas boxes:** depende do formato *(ver alínea D1 e D2)*
 - **Penalizações de corte:** ligadas *(ver alínea E11)*
3. Todas as ajudas adicionais (ligar o motor automaticamente, limpa para-brisas automáticos, etc) estão desligadas.
4. O arranque será lançado com volta de formação utilizando o sistema de arranque do simulador.

5. Caso o piloto faça uma falsa partida, o simulador irá penalizar com um *stop n go* de 30 segundos. Caso o piloto não esteja na posição correta ao arranque, o simulador irá penalizar com um *drive-through*.
6. O *grip* depende do dia virtual escolhido e vai aumentado ao longo das sessões oficiais, sendo que na sessão de treinos livres a pista se encontra em *green*, na sessão de qualificação em *fast* e na sessão de corrida em *optimum*, isto se a pista se mantiver sempre seca.
7. O horário virtual e o dia virtual das sessões oficiais será o seguinte:
 - Treinos Livres: sábado às 10h00
 - Qualificação: sábado às 14h00
 - Corrida: domingo às 14h00
8. O horário virtual e o dia virtual das sessões oficiais da prova 3 (GTS Round of France) será o seguinte:
 - Treinos Livres: sábado às 18h00
 - Qualificação: sábado às 22h00
 - Corrida: domingo às 22h00
9. O horário virtual e o dia virtual das sessões oficiais da prova 8 (GTS Round of Germany) será o seguinte:
 - Treinos Livres: sábado às 15h00
 - Qualificação: sábado às 19h00
 - Corrida: domingo às 19h00
10. As condições meteorológicas serão colocadas no tópico da prova em questão 48 horas antes, usando uma previsão real das condições meteorológicas do local da prova.
11. O simulador penaliza consoante o tempo que o piloto ganhou ao exceder os limites da pista.