

Regras do Campeonato

GTE International Championship

rFactor 2

23/09 a 25/11



PTSIMS
SIMULAÇÕES EM PORTUGAL

**GTE International
Championship**

RF2

8 PROVAS
23 Set. - 25 Nov.

WWW.PTSIMS.NET

Versão 1.1 (25/08/2020)

© 2020 PTSims.net - Simulações em Portugal

A. Disposições Gerais

1. Todos os pilotos que participam no campeonato **GTE International 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](#).
2. A participação no *GTE International Championship* e/ou no *GT4 Sprint Championship* implica uma doação única no valor mínimo de **5€** (cinco euros). Se o piloto estiver inscrito também no *GT Series 2020*, a doação será no valor mínimo 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 rFactor 2. 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:
 - [Endurance Bundle](#)
 - [Ferrari 488 GTE](#)
 - [Nürburgring](#)
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 7 das 8 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.
8. O Diretor de Prova neste campeonato é o José Almeida. 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 dois (32) 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 obter estatuto de “piloto inscrito” se houver alguma desistência, antes do campeonato se iniciar, por parte de um piloto já inscrito.
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 a usar neste campeonato são os seguintes:
 - Aston Martin Vantage GTE
 - BMW M8 GTE
 - Chevrolet Corvette C7.R
 - Ferrari 488 GTE
 - Porsche 911 RSR
6. Cada carro tem quatro (4) tipos de pneus diferentes, sendo três deles para piso seco – *S7M (Soft)*, *S8M (Medium)* e *S9M (Hard)* – e um para piso molhado – *P2M (Rain)*. Todos os pneus estão disponíveis em todas as provas.
7. O uso de pinturas personalizadas é **obrigatório**. Todos os ficheiros necessários para a pintura podem ser transferidos a partir do fórum da PTSims.
8. 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.
9. 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.
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. 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.

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 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 **16 de setembro** (quarta-feira).

C. Calendário e Horários

1. O campeonato é constituído por oito (8) provas, a realizar semanalmente às quartas-feiras, com uma semana de intervalo entre a prova 5 e a prova 6. Há também uma prova de teste antes do campeonato se inicial e uma prova extra após o campeonato terminar, contudo, esta prova não conta para efeitos de classificação.
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
T	Silverstone Circuit [GT Layout]	23/09/2020
1	Autodromo Internazionale del Mugello	30/09/2020
2	Nürburgring [Combined]	07/10/2020
3	Autódromo do Estoril [GP]	14/10/2020
4	Korea International Circuit [GP]	21/10/2020
5	Okayama International Circuit [GP]	28/10/2020
6	Autódromo José Carlos Pace	11/11/2020
7	Virginia International Raceway [Full Course]	18/11/2020
8	Canadian Tire Motorsport Park	25/11/2020

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 Warmup 5 minutos
- 22:30 horas Corrida 75 minutos

D. Definições de Prova e Lastros de Sucesso

1. As corridas terão a duração de 75 minutos com obrigatoriedade de realizar uma paragem na boxe para troca de pneus e/ou adicionar combustível em qualquer momento da corrida.
2. A ordem das boxes (do mais perto da saída para o mais longe) será organizada consoante a ordem de inscrição do primeiro piloto da equipa.
3. 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.
4. A ordem das boxes (*pit groups*) será colocada no tópico da prova em questão.
5. É estritamente proibido que pilotos parem no mesmo *pit group* ao mesmo tempo. Os pilotos que o fizerem, independente da ordem com que chegarem ao lugar de paragem, serão desclassificados da corrida em questão
6. 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
7. 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*
 - **Arranque:** lançado com volta de formação atrás do safety-car *(ver alínea E3)*
 - **Bandeiras:** ligadas (*Black Only*)
 - **Consumo de combustível:** x1
 - **Danos:** 80%
 - **Desgaste dos pneus:** x1
 - **Falsa partida:** ligada *(ver alínea E4)*
 - **Grip:** dinâmico *(ver alínea E5)*
 - **Horário virtual de início das corridas:** variável *(ver alínea E6, E7 e E8)*
 - **Meteorologia:** variável (real) *(ver alínea E9)*
 - **Multiplicador de hora virtual:** x1
 - **Paragem nas boxes:** obrigatória *(ver alínea D1)*
 - **Penalizações de corte:** ligadas *(ver alínea E10)*
3. É obrigatório respeitar as indicações do simulador durante a volta de formação, com a exceção de ser **estritamente proibido** arrancar à frente do carro que se qualificou à frente que se encontra na outra fila. O arranque para a prova 2 (Nürburgring) não seguirá este procedimento, sendo que o procedimento de arranque será colocado nas notas do diretor de prova aquando da realização desta prova.
4. Caso o piloto faça uma falsa partida, o simulador irá penalizar com um *drive-through* pela via das boxes.
5. O grip irá acumular ao longo da semana no servidor de treinos oficial.
6. O horário virtual das sessões oficiais será o seguinte:
 - Treinos Livres: 9h00
 - Qualificação: 11h00
 - Corrida: 14h00
7. O horário virtual e o dia virtual das sessões oficiais da prova 1 (Autodromo Internazionale del Mugello) será o seguinte:
 - Treinos Livres: 14h00
 - Qualificação: 16h00
 - Corrida: 19h00

8. O horário virtual e o dia virtual das sessões oficiais da prova 5 (Okayama International Circuit) será o seguinte:
- Treinos Livres: 17h00
 - Qualificação: 19h00
 - Corrida: 22h00
9. 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.
10. Ao 3º abuso dos limites da pista (o simulador dá aviso sempre que os limites são infringidos) é dada uma penalização *drive-through*. A penalização de *drive-through* também é dada a cada abuso múltiplo de 3 (3º, 6º, 9º, etc). Para além disto que serve para os abusos dos limites da pista regulares, há certas situações que dão penalização de *drive-through* direta, como por exemplo, cortar uma chicane a fundo.