

**GT SPORT**



**REGULAMENTO  
GRAN TURISMO SPORT**

Este tópico contém todas as regras que se aplicam às corridas na modalidade Gran Turismo Sport da Liga Warm Up E-Sports. Nossas regras estão em vigor para nos ajudar a manter corridas limpas e justas no campeonato, e estas devem ser respeitadas e seguidas por todos os pilotos.

# **REGRAS GERAIS**

Nossas regras são projetadas para promover corridas limpas e justas no campeonato. Em suma, dirigir de forma limpa significa que não deve haver corte de curvas ou pista de forma a levar vantagem indevida para ganhar tempo e nenhum contato com outros carros. Entendemos que erros e acidentes podem acontecer, mas como um piloto em nossa liga, você é obrigado a fazer o seu melhor para garantir corridas limpas em todos os momentos.

As regras também incluem diretrizes para comportamento geral e participação na liga.

## **1. REGRAS DE CORRIDA**

### **1.1 CORRIDA LIMPA**

Corrida limpa em todos os momentos. Nenhum contato deve ocorrer entre os carros na pista, e como piloto você deve fazer o melhor para evitar que isso aconteça. Acidentes podem acontecer, mas se você for culpado por causar uma colisão, é provável que você seja penalizado. 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 pra isso seja necessário sair da pista.

## **1.2 ULTRAPASSAGEM**

Não seja muito agressivo ao tentar ultrapassar. Lembre-se, como você é o carro de trás, é geralmente sua responsabilidade não fazer contato com o carro da frente.

## **1.3 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 force um carro em manobra de ultrapassagem para fora da pista, deixando muito pouco espaço. 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.

## **1.4 CORTE DE CURVA**

Permaneça dentro dos limites da pista com pelo menos dois pneus em todos os momentos. Os limites da pista são definidos pelas linhas brancas, não pela borda das guias. Cortar curvas ou estender a pista para ganhar vantagem não é permitido. Os pilotos que persistirem na quebra desta regra serão penalizados. Se você ultrapassar outro piloto com todas as quatro rodas fora da pista, ou como consequência de cortar uma curva, você deve desacelerar e devolver a posição. Se os limites da faixa forem excedidos, você precisa demonstrar claramente que perdeu tempo, levantando completamente o acelerador pela quantidade de tempo que estava fora das linhas brancas. Isso torna mais fácil distinguir que foi feita uma tentativa de negar qualquer vantagem, em qualquer replay ou

filmagem fornecida à comissão de análise de incidentes depois das corridas.

## **1.5 BOAS PRÁTICAS NO QUALI**

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, acender suas luzes é uma maneira de notificá-las de que você está em uma volta rápida.

## **2. REGRAS EM PISTA**

### **2.1 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 em segurança na primeira oportunidade, sem bloqueá-los. Além disso, você pode ver se o motorista está à sua frente olhando para o mini-mapa o carro será destacado por uma cor vermelha, em vez de cinza normal. Como forma de ajudar com as bandeiras azuis, aconselhamos os líderes a piscar suas luzes nos carros que serão ultrapassados. Isso não deve ser feito excessivamente. Esta é a sua sugestão para sair do seu caminho. Portanto, piscar suas luzes em um competidor que você está correndo por posição não deve ser usado como uma "técnica de distração" ou com raiva em um incidente. Se você estiver indo mais rápido do que um carro que o colocou uma volta, não tente ultrapassar a menos que seja seguro fazê-lo e não atrapalhe o carro na frente.

### **2.2 PIT STOPS**

O jogo geralmente cuida dos pits tops, 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. Pit stops não são obrigatórios, mas o desgaste de pneus e combustível será

acelerado, o que significa que é provável que sejam necessários pit stops.

## **3. COMPORTAMENTO GERAL**

### **3.1 COMUNICAÇÃO E ENTREVISTAS**

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.

O bate papo da sala de corrida não pode ser usado de forma alguma pelo piloto, a não ser que o HOST peça algo ao mesmo. Sob pena de penalização: advertência da primeira vez, penalidade leve em caso de reincidência.

Pilotos que terminarem no pódio (3 primeiras colocações) terão que dar entrevista ao final da corrida. Lembrando que enquanto estiver na entrevista, está proibido o mesmo sair da sala. Caso não siga conforme acima, ***piloto irá perder metade dos pontos conquistados.***

### **3.2 ETIQUETA NO LOBBY**

O abuso do chat de texto ou do grupo do whatsapp, para distrair ou insultar, não é aceitável. Os pilotos que se tornarem tóxicos na atmosfera do lobby serão penalizados de acordo ou, em casos extremos, removidos da liga. Respeite os outros pilotos. Mantenha uma atmosfera amigável no lobby da corrida e trate os seus colegas como iguais, independentemente de serem mais rápidos ou mais lentos do que você.

### **3.3 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. Se você está tendo uma corrida ruim, não aja de maneira tola. Como piloto, você tem que aceitar que algumas corridas serão melhores que outras e nem sempre você pode fazer do seu jeito. Se você é incapaz de desfrutar das corridas devido a não estar sempre na frente, este não é o lugar para você - há muitos pilotos na liga, e alguém sempre terá que estar na parte de trás.

## **3.4 ATIVIDADE DO GRUPO**

Espera-se que você também se comporte de maneira respeitosa no grupo, como nos lobbies de corrida. Por favor, evite xingamentos, e outros comportamentos que visam ofender ou denegrir outros membros da liga.

# **4. PARTICIPAÇÃO**

## **4.1 ETAPAS PERDIDAS**

Se você não puder participar de uma corrida, você deve 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 sua responsabilidade garantir que o Coordenador receba sua mensagem. Disponibilizar sua conta para outro piloto poder correr em seu nome também é completamente proibido e resultará em punições severas.

## **4.2 CONEXÃO E TESTES DE LARGADA**

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, reservamo-nos o direito de pedir a um piloto que renuncie à liga caso sua conexão esteja causando muitos problemas para outros pilotos.

Serão realizados dois testes de largada para evitar problemas de PA (piloto automático) no lobby.

Caso todos larguem no primeiro teste, não é necessário fazer o segundo teste.

Fica a cargo do host, preferir ou não, exceto se um piloto entrar na sala após o primeiro teste e antes do segundo.

Se o piloto não largar após dois testes realizados, na largada será colocado na última posição.

Caso a corrida tiver classificação, este piloto será obrigado a ficar nos boxes, para que possa largar em último e não tenha conflito com outros pilotos.

## **4.3 DESISTÊNCIA NO MEIO DA TEMPORADA**

Se tiver que abandonar a liga enquanto a temporada estiver em curso, deve informar ao diretor da modalidade Gran Turismo. Em caso de desistência o valor referente à inscrição não será reembolsado.

## **5. SALVANDO REPLAYS**

Como forma de auxiliar a comissão de análise de incidentes em suas investigações, todos os pilotos são obrigados a salvar SUAS CORRIDAS e guardá-los por pelo menos uma semana após a corrida.

## **6. DESCONEXÃO**

Se um piloto perder a conexão durante a qualificação, ele será convidado de volta ao lobby para continuar de onde parou. Se um piloto perde a conexão na transição de qualificação para corrida, ou durante a corrida, isso é azar, e 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. Se você ainda encontrar problemas com um determinado host, informe a diretoria.

## **6.1 DESCONEXÕES EM MASSA**

Se 4 (ou mais) pilotos perdem a conexão com o lobby durante a transição da qualificação para a corrida, o lobby será reiniciado e a corrida será iniciada com um início manual, onde os pilotos usarão a primeira volta da corrida para alinhar em uma formação de fila dupla com base em suas posições de qualificação. A concentração e a cooperação adequadas dos pilotos são necessárias para que isso funcione. O Diretor da categoria garantirá que todos estejam cientes de sua posição e isso pode levar algum tempo. Durante a corrida, se metade (ou mais) dos pilotos em uma corrida perder a conexão ao mesmo tempo, ou durante um curto período de tempo, isso conta como uma desconexão em massa. Se menos de 50% da corrida foi concluída no momento da desconexão em massa, a corrida será reiniciada imediatamente, se vários pilotos não puderem reiniciar a corrida naquele momento, a corrida será remarcada para uma data posterior.

Se mais de 50% da corrida foi completada no momento da desconexão em massa, a corrida terminará e a ordem da corrida a partir do momento da primeira desconexão se tornará o resultado final, com pontuação pela metade. Se mais de 90% da corrida foi concluída no momento da desconexão em massa, a corrida terminará e o resultado da corrida será declarado como a ordem no momento da primeira.



## 7. CATEGORIAS E HORÁRIOS

Para a temporada GR3, teremos 3 categorias.

Grid Expert – Segundas 23:00H

Grid Professional – Terça 20:00H

Grid Rookie – Quinta 22:00H

Sempre no horário de Brasília.

## 8. CALENDÁRIO

**18/01 a 21/01** 1ª etapa - Interlagos - 13:45 tempo bom - 18 voltas

**25/01/ a 28/01** 2ª etapa - Laguna Seca - 10:30 nublado - 24 voltas

**01/02 a 04/02** 3ª etapa - Catalunya - 10:30 tempo bom - 18 voltas

**08/02 a 11/02** 4ª etapa - Saint Croix B - 09:40 nublado - 15 voltas

**15/02 a 18/02** 5ª etapa - Monza - 08:00 tempo bom - 18 voltas

**22/02 a 25/02** 6ª etapa - Red Bull Ring - 10:45 nublado - 21 voltas

**01/03 a 04/03** 27ª etapa - Spa-Francorchamps - 16:45 tempo bom - 21 voltas - etapa especial.

Você pode consultar o Calendário no site [www.ligawarmup.com.br](http://www.ligawarmup.com.br)

## 9. ASSISTÊNCIAS

As assistências para a Temporada 14 estão descritas no Item Configuração do Lobby.

## 10. PONTUAÇÃO

A pontuação no campeonato seguirá conforme abaixo.

<b>ETAPAS NORMAIS</b>	
<b>POSIÇÃO</b>	<b>PONTOS</b>
1	25
2	20
3	17
4	14
5	12
6	10
7	8
8	6
9	4
10	3
11	2
12	1
13	0
14	0

<b>ETAPA ESPECIAL</b>	
<b>POSIÇÃO</b>	<b>PONTOS</b>
1	40
2	30
3	25
4	20
5	18
6	16
7	14
8	12
9	10
10	8
11	6
12	4
13	2
14	1

**IMPORTANTE: A VOLTA MAIS RÁPIDA DA CORRIDA PARA PILOTO QUE ESTIVER ENTRE OS 8 PRIMEIROS DO GRID DARÁ 1 PONTO EXTRA NA CLASSIFICAÇÃO GERAL**

## **11. CONFIGURAÇÃO DO LOBBY**

O Lobby deverá ser configurado para todas as etapas e categorias da seguinte forma:

*Haverá Qualificação apenas nas Etapas 1 e 5 em todos os Grids, nas etapas, 2, 3 e 4 o Grid será formado com base na classificação do campeonato invertida, os primeiros colocados largam em último e os últimos largam na frente.*

Tempo de Qualy: **5 minutos (Etapa 1 e 7)**  
Tempo de Corrida: **Voltas**  
Tipo de largada: **Movimento**  
Grid de largada: **Mais rápido primeiro (Etapa 1 e 7)**  
Turbo: **Desligado**  
Força do Cone de Aspiração: **Real**  
Danos visíveis: **Ligado**  
Danos mecânicos: **Pesado**  
Desgaste de Pneus: **3x**  
Desgaste de Combustível: **3x**  
Combustível inicial: **Padrão**  
Redução de aderência: **Real**  
Atraso na chegada: **110s**  
Categoria: **GR3**  
Peso Mínimo: **Sem Limite**  
Limite de Potência Máximo: **Sem Limite**  
Equilíbrio de desempenho: **Ligado**  
Classificação de Pneu Mínima: **Corrida Duro**  
Classificação de pneu Máxima: **Corrida Suave**  
Tipo do número do carro: **Sem limite**  
Ajuste/Setup: **Travado/Proibido**  
Fantasma durante a corrida: **Nenhuma**  
Penalidade por atalho: **Forte**  
Penalidade por colisão em mureta: **Nenhuma**  
Penalidade por contato lateral: **Desligado**  
Corrigir curso de veículo: **Desligado**

Reposicionar carro que saem da pista: **Desligado**

Regras de bandeiras: **Ligado**

Fantasma para carro com vantagem: **Desligado**

Assistência de contra esterço: **Proibido**

Gerenciamento de estabilidade ativo: **Proibido**

Assistência de linha de direção: **Proibido**

Controle de tração: **Sem limite**

Freio ABS: **Sem limite**

Piloto automático: **Proibido**

## **12. CARROS E PINTURAS**

Categoria GR3

Marcas disponíveis: Audi, BMW, Mercedes, Toyota, Chevrolet, Porsche, Ford, McLaren, Aston Martin, Lexus, Lamborghini, Nissan, Subaru, Honda, Mazda, Dodge.

Os carros serão escolhidos via sorteio, cada piloto será contemplado com 4 marcas, podendo escolher uma para correr o campeonato.

POTE 1: Mercedes, Audi, BMW, Toyota

POTE 2: Chevrolet, Porsche, Aston Martin, Lexus

POTE 3: Ford, McLaren, Nissan, Lamborghini

POTE 4: Subaru, Honda, Mazda, Dodge

Pinturas são livres, desde que não contenham nenhum tipo de tema polêmico, como nudez, politica, religião.

A logo da liga não é obrigatoria nos carros, caso queiram, a logo estará no login da gerencia da liga: Liga\_Warmup\_GT

## **12.1 DEFINIÇÃO DOS GRIDS**

As tomadas de tempo realizadas pela Warm Up servirão como base para que não haja disparidades na formação dos Grids.

Critérios como, volta rápida e ritmo de corrida nas Tomadas de Tempo serão levadas em conta, e, a Liga Warm Up se reserva no direito de considerar o histórico dos pilotos na liga e em outras competições em que o piloto participa ou participou, sempre com o objetivo maior de manter o equilíbrio dos grids.

## **13. DO USA DA IMAGEM**

Ao se inscrever na Liga, o Piloto automaticamente concorda e autoriza a veiculação de seu nome e de sua imagem (FOTO / AVATAR 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.

As fotos oficiais devem ser enviadas no link que será informado nos grupos.

## **14. ANÁLISE DE INCIDENTES**

Nas corridas Reais, em algumas situações, pilotos profissionais tem suas atitudes dentro da pista averiguadas e podem ser advertidos, punidos ou absolvidos.

Aqui não é diferente: Todo piloto que se julgar prejudicado durante uma corrida poderá solicitar análise de incidente ao Diretor

responsável pela Categoria, até o máximo de 24h (Vinte e Quatro horas) após o encerramento da corrida.

Dois vídeo, não muito grandes e de boa qualidade, devem ser feitos com o celular na horizontal (deitado), onde deve aparecer o HUD COMPLETO da volta do incidente. (1º Vídeo Câmera do capô e 2º Vídeo camera de trás do carro)

Nesse vídeo, pode haver alguma “narração” do Piloto, contando o que aconteceu e fazendo com que os Julgadores se atentem a determinado ponto do vídeo que as vezes passaria despercebido.

Ao Piloto averiguado, será solicitado vídeo de defesa, nos mesmos moldes descritos acima, sendo o prazo para envio de 24h (vinte e quatro horas) após o recebimento da notificação do Diretor.

OBS.: É proibido e serão desconsiderados, os pedidos de análise de incidente, ou defesas com o uso das imagens da transmissão da corrida!

Após a formalização do pedido de análise de incidente ao diretor responsável, será criado no Forum disponível no site da liga Warm Up E-Sports, [www.ligawarmup.com.br](http://www.ligawarmup.com.br), tópico específico para cada análise, caberá então ao solicitante incluir seu vídeo de solicitação no tópico em questão com um breve relato do corrido, após o solicitante deverá então o piloto envolvido no incidente disponibilizar seu vídeo de defesa também com um breve relato. Após ambos os vídeos serem disponibilizados o incidente será encaminhado para os analistas e o resultado será postado no fórum.

Na Warm Up E-Sports, a Comissão Julgadora é formada por Pilotos inscritos na Liga e convidados pela Direção a fazer parte deste seletivo grupo. No caso, é chamado um piloto de cada categoria, sendo que são proibidos de opinar e votar em lances da sua própria categoria. Referidos Pilotos/Julgadores devem contar com notório conhecimento e experiência no Automobilismo Virtual.

OBS.: somente em caso de empate, a Direção da Liga proferirá voto de minerva.

- É obrigatório gravar suas respectivas corridas sob pena de punição.
- Os julgadores poderão usar imagens da transmissão (gravação própria da Liga), ou ainda solicitar imagens de quaisquer Pilotos

que vinham atrás ou iam à frente, mesmo não tendo participado diretamente do lance que originou o pedido de análise;

- A Direção, seja por qualquer motivo, e, inadvertidamente, poderá solicitar vídeos de partes das corridas a quaisquer Pilotos a qualquer momento.
- Todos os Pilotos têm o direito de pedir ao menos 02 (duas) solicitações de análise (frustrada) por Temporada, ou seja, caso o Piloto peça uma análise e não tenha razão, sendo o piloto averiguado absolvido, o Piloto que pediu a análise perde direito a 01 pedido. Caso ele tenha razão, sendo o Piloto averiguado Advertido ou Punido, o Piloto requerente continuará com seus pedidos remanescentes por fazer normalmente;
- O Piloto que tiver realizado 02 (dois) pedidos frustrados de análise de incidente, não poderá solicitar novas análises;

Os pedidos serão analisados, sem prazo determinado para tanto, e os resultados serão publicados pela Direção na no site da liga [www.ligawarmup.com.br](http://www.ligawarmup.com.br) em local próprio ou postado no próprio grupo de whatsapp da Categoria.

OBS.: Após a divulgação do resultado, a não ser que haja erro material ou lançamento indevido por algum equívoco da Diretoria, o resultado não será mais alterado, ou seja, das decisões não cabem qualquer tipo de recurso.

## **14.1 PROCEDIMENTOS DE ADVERTÊNCIA / PUNIÇÕES**

Os Pilotos que por ventura forem advertidos ou punidos, estarão sujeitos às seguintes sanções:

## **14.2 PUNIÇÕES GRAVÍSSIMAS**

Causar acidentes por imprudência ou negligência, que venha causar dano terminal a outro(s) Piloto(s) ou ainda prejuízo inequívoco ao piloto por conta de risco assumido ou força desproporcional.

Punição: Decréscimo de 18 (dezoito) pontos, por Piloto prejudicado.

O Piloto também ficará sem Qualificação na próxima corrida, quando o acidente for cometido durante a 1ª volta da corrida ou procedimento de largada.

## **14.3 PUNIÇÕES GRAVES**

Causar acidentes por imprudência ou negligência, que venha causar danos ao carro de outro(s) Piloto(s).

O piloto que utilizar atalhos ou falhas do jogo, que venha se beneficiar em ganho de tempo.

Punição: Decréscimo de 10 (dez) pontos, por Piloto prejudicado.

O Piloto também ficará sem Qualificação na próxima corrida, quando o acidente for cometido durante a 1ª volta da corrida ou procedimento de largada.

## **14.4 PUNIÇÕES BRANDAS**

Caso o Piloto seja considerado culpado em incidente brando e sem grandes consequências ao(s) demais Piloto(s) envolvidos, ou seja constatada conduta irresponsável deste. Decréscimo de 03 (três) pontos.

O Piloto também ficará sem Qualificação na próxima corrida, quando o acidente for cometido durante a 1ª volta da corrida ou procedimento de largada.



## **14.5 ADICIONAL POR QUEBRAS NO CARRO**

Todas as punições citadas acima, vão ser julgadas pela conduta do piloto.

A quebra de partes no carro do piloto solicitante, serão adicionadas com perda de pontuação ao piloto julgado como culpado conforme abaixo:

Quebra na roda: -1 ponto

Quebra de suspensão: -3 pontos

Quebra de Asa dianteira: - 4 pontos

Quebra de Asa Traseira: -4 pontos

Quebra de motor: - 7 pontos

Em caso de quebra a terceiros, os pilotos que forem prejudicados tem que solicitar a análise, e a direção irá julgar e será aplicado ao piloto culpado apenas adicionais pela quebra de algum componente do carro do solicitante.

## **14.6 PUNIÇÃO POR NÃO ENVIO DE VÍDEOS DE ANÁLISE**

Não enviar imagens da corrida solicitadas para análise de incidentes. Decréscimo de 03 (três) pontos. - Não enviar imagens da corrida solicitadas pela Direção da Liga. De 03 (três) pontos à exclusão da Liga.

## **14.7 ADVERTÊNCIAS**

Pilotos advertidos, não sofrerão sanções numa 1ª oportunidade, e, serão orientados pela Direção da Liga, ou Diretor da Categoria correspondente a não repetirem o mesmo ato ou outro parecido.

ATENÇÃO: 02 ADVERTÊNCIAS na mesma temporada, gera 01 PUNIÇÃO. Decréscimo de 07 (sete) pontos.

## **14.8 CASOS OMISSOS**

A Direção se dá ao direito de excluir do Campeonato, sem ressarcimento do valor pago a título de inscrição, qualquer piloto que seja reincidente em PUNIÇÃO GRAVISSÍMA por imprudência, ou ainda por brigas, discussões de baixo nível (com insinuações ou palavrões) nos grupos de whatsapp, ou qualquer outra Rede Social da Liga.

## **15 CRITÉRIO DE DESEMPATE**

1º - Maior quantidade de P1

2ª - Maior quantidade de P2

3º - Maior quantidade de P3

4º - Maior quantidade de VMR (Volta mais Rápida)

5º - Menor quantidade de punições

Casos omissos no presente Regulamento serão discutidos pela Diretoria que tomará a melhor decisão para o prosseguimento das Competições.

A WARM UP foi criada por Pilotos, para Pilotos poderem se divertir.