

***GTRBrasil e GPVirtual***



# MANUAL DE CONDUTA DO PILOTO E INFRAÇÕES

Campeonato 1<sup>o</sup> Semestre de  
2010

Atualizado em 05/10/2010

# INTRODUÇÃO

Olá piloto,

Este manual visa a padronizar os procedimentos e condutas dos pilotos antes de entrar no servidor e durante todas as sessões das corridas oficiais, além de funcionalidades e estrutura das ligas GTRBrasil e GPVirtual. Com ele, você saberá antecipadamente a conduta correta a ser adotada em cada situação de uma corrida.

Antes de iniciar a leitura deste manual é importante que você saiba que nesse mundo de corridas virtuais, somos obrigados a ser mais rigorosos do que na vida real, pois existem algumas diferenças que precisam ser encaradas com seriedade, isso porque, a finalidade da liga é simular, o mais próximo possível, a realidade, garantindo o respeito e o bom divertimento de todos os participantes. É necessário que se tenha consciência de que embora não exista o risco de morte ou ferimentos em nossas corridas, isso não pode ser um fator que possibilite comportamentos inconsequentes, por isso algumas situações de disputa não podem ocorrer da mesma forma que aconteceriam, nas pistas reais, já que aqui procuramos ser uma comunidade que se respeita e se diverte com muita seriedade. Portanto, revise seus conceitos e mude seu comportamento e caso tenha qualquer experiência na vida real, seja ela profissional ou não, trate nossas corridas de outra forma. Dispute com respeito, pois aqui poderão ser feitas grandes amizades.

Após efetuar sua inscrição, você deve tomar conhecimento de todo este manual e fica obrigado a cumpri-lo enquanto participante da GTRBrasil e da GPVirtual. Em caso de descumprimento, todo e qualquer piloto poderá ser penalizado, suspenso ou até mesmo excluído dos quadros de pilotos das ligas GTRBrasil e GPVirtual.

Leia e siga corretamente este Manual de Conduta, dessa forma, você estará colaborando para o divertimento de todos.

Mais detalhes você terá a seguir, onde tudo estará minuciosamente descrito!

Seja bem-vindo!

## REQUISITOS PARA SER UM PILOTO DA LIGA

Manter seu cadastro (ficha de piloto) com informações reais, completas e sempre atualizadas, pois essas informações são necessárias para a organização e são de responsabilidade dos próprios pilotos.

Usar o nome de piloto no simulador de acordo com as regras, ler e ter conhecimento das regras, infrações e funcionamento da liga, assumindo inteira responsabilidade em cumprir o exposto.

Atender a todas as solicitações da organização, bem como acatar as decisões tomadas. Jamais instigar ou insuflar outros participantes contra a organização ou membros desta. Se dirigir a toda a organização com respeito e objetividade. Agir de forma clara e limpa e jamais tirar proveito do regulamento para beneficiar sua classificação ou a de qualquer outro membro da liga. Não realizar atos ou manifestações públicos em servidores de corridas. Não se dirigir a outro participante de forma agressiva ou desrespeitosa.

## REGRAS E INFRAÇÕES

Todo piloto da liga tem de cumprir todas as regras de conduta, livro de infrações e regulamento da categoria, ao efetuar sua inscrição o mesmo está concordando com todas e se comprometendo a cumpri-las, assim como quando solicitado a dar opinião sobre algum incidente de corrida, terá de fazer, não podendo se isentar.

Neste manual de conduta e Infrações, a conduta não cumprida se enquadra em uma das infrações. O que será exemplificado.

## REQUISITOS PARA ENTRAR NO SERVIDOR

Conexões com UPLOAD inferior a 128Kbps, infelizmente, não podem entrar no servidor, pois prejudicam os demais jogadores (limitação do jogo);

Ter o jogo com registro e licença oficial de acesso à internet e uso do mesmo. Não são permitidos acessos aos servidores, àqueles que não possuem os keys originais e oficiais dos devidos produtores dos simuladores.

## ENTRANDO NO JOGO

Terminados os procedimentos iniciais de instalação e configuração do seu jogo, iremos às condutas que um piloto deve ter durante qualquer corrida, seja oficial, ou um mero treino/divertimento.

Normalmente uma corrida se divide em, treino livre, treino classificatório, treino de aquecimento (*warm up, quando há*) e corrida. Todas as condutas a seguir descritas valem para todas estas sessões, salvo os procedimentos de largada.

## ÁREA DOS BOXES

### - Durante o *Pit* (limitador):

O uso do limitador é obrigatório em todos os carros/mods que o possuem.

Quando você decidir sair da garagem e for para pista, antes de engatar a marcha você deve ligar o limitador de velocidade e, somente após, sair para o *pit lane*. A seguir, você deve dirigir o veículo com o limitador ligado até o final dos boxes, que é indicado por um semáforo. Dependendo do simulador o desligamento é automático.

Obs. A não utilização do limitador nestas situações gera a aplicação da penalidade AZ3, com perda de pontos para o piloto. Esta penalidade pode ser aplicada sem a necessidade de julgamento de mérito, se por um comunicado à organização, ou se por o fato ser observado por algum organizador. A penalidade constará na referida etapa a ser realizada.

### - Saindo dos *Boxes*:

Após se locomover até o final do *pit*, vai haver um semáforo indicando a condição de pista que deve ser seguida obrigatoriamente, conforme a luz indicada:

Semáforo Vermelho: é proibido sair dos boxes e entrar na pista. Você deve parar e esperar o sinal verde acender;

Semáforo Verde: pista liberada. Entre na pista respeitando a faixa de saída do *pit*;

Semáforo Verde com luz Azul piscando: pista liberada, porém com pilotos na reta passando em alta velocidade. Tome muito cuidado ao entrar na pista saindo dos *boxes*.

Linha de saída do *pit*: toda pista tem uma linha branca ou amarela que indica quando você pode entrar na linha normal de corrida. Mesmo assim, após o término da linha, você deve verificar se não há um piloto vindo rápido, tomando todo o cuidado para não prejudicá-lo e evitando acidentes que poderão lhe custar uma penalidade. Em algumas pistas pode não existir a faixa, nesse caso você deve sair o mais colado na sua faixa ou no faixa pontilhada se existir, não cruze a pista ou entre na trajetória de outro piloto.

Obs. Podem se enquadrar algumas penalidades neste caso, VD5 ao não respeitar a faixa, ou ainda cruzar a pista, onde obstrui a passagem de carro mais rápido para não perder posição, que se caracteriza pela mudança de faixa com a intenção de obstrução.

### - Entrando nos *Boxes*:

Ao entrar na área dos boxes, você deve verificar onde está o semáforo de entrada. A partir dele a velocidade a ser seguida é a do limitador de velocidade. Funcionamento de acordo com o simulador.

Linha de Entrada do *pit*: toda pista tem uma linha branca ou Amarela que indica por onde você pode entrar no *box*. Mesmo que não haja esta faixa, mantenha, com antecedência, um traçado na pista já indicando sua entrada, para que não haja um acidente com possíveis carros vindo atrás.

Obs. Entrar nos boxes e passar com apenas uma roda na faixa já caracteriza a penalidade VD4, além dela ainda existe o fato do piloto perder a entrada do Box e efetuar uma ré para não perder a volta, o que é proibido e se enquadra na penalidade AM8.

#### **- Durante o Pit Stop:**

Ao se aproximar do seu *pit stop*, você deve atentar às ordens de seu Diretor de Equipe (*spotter* do jogo, se houver). É fundamental tomar todo o cuidado na hora de troca dos pneus e combustível. O ideal é que sua parada esteja previamente ajustada no *setup* do carro. Dessa forma, ao parar nos boxes sua equipe já saberá o que fazer. Os procedimentos de configuração da parada são feitos de acordo com o simulador que estiver sendo usado.

## **TREINOS LIVRES**

Este momento é destinado ao acerto mais fino do *setup*, já que para uma corrida oficial serão necessárias diversas voltas de treino.

Existem 2 momentos de treinos livres, os oficiais e os diários, no caso dos oficiais somente os pilotos participantes terão acesso ao servidor nestes dias e horários, já nos treinos diários podemos vir a ter pilotos novos e recém chegados a liga, portanto, em ambas as situações o respeito a todos deve ser mantido, onde todas as regras da liga estão valendo, dessa forma jamais se dirija a outro participante de forma punitiva, pois somente a organização da liga pode fazê-lo, procure orientar, ajudar, esclarecer, pois esse piloto pode ser um novato, assim como você já foi um dia. Em muitas situações, por alguma dificuldade de um novato, ou até mesmo sendo pilotos experientes, podem ser gerados mal-entendidos por incidentes em pistas, nesses casos reflita e pense que você está ali para se divertir assim como os demais e que ninguém gostaria de bater propositalmente em outro veículo, problemas e erros acontecem, portanto lembre-se disso sempre que estiver numa pista virtual de corrida.



## **TREINOS CLASSIFICATÓRIOS**

Dependendo do formato do simulador que estiver sendo usado ou até mesmo da configuração das corridas do campeonato, podemos ter a situação de vários carros na pista ou apenas o piloto. No caso de ser uma classificação aberta com vários pilotos na pista o respeito entre eles tem seu teste mais firme nesse momento. Inúmeras vezes poderão acontecer situações onde um carro saindo dos boxes, para a volta de aquecimento, poderá ser alcançado por outro que venha em volta rápida. Durante a volta de aquecimento, o piloto deve ficar constantemente olhando para os espelhos retrovisores e verificar se há carros rápidos se aproximando. Caso isso aconteça, ache o local mais apropriado para que o piloto o ultrapasse, sem que ele perca tempo, e jamais faça mudanças bruscas de direção.

No caso de classificação fechada, onde cada piloto sai individualmente para a pista, os cuidados devem ser apenas com as configurações do simulador e para não desperdiçar a volta, pois a mesma é única e de forma alguma o piloto poderá se desconectar do servidor a fim de tentar regressar para realizar uma nova volta. A partir do momento em que o piloto entra na pista se o mesmo usar a tecla ESC, fica impossibilitado de retornar.

Obs. Ao se usar o ESC e retornar a pista para marcar novo tempo, o piloto se enquadra na penalidade OU7, sendo desclassificado do resultado da prova.

## TREINOS DE AQUECIMENTO (WARM UP)

Esta sessão tem como finalidade permitir que o piloto carregue o *setup* que irá ser usado na corrida, definindo a sua estratégia de paradas de boxes, adequação do estilo de pilotagem e frenagem com o carro mais pesado e ainda verificar as condições de pista.

## OBSERVAÇÃO DAS SESSÕES (USO ESC)

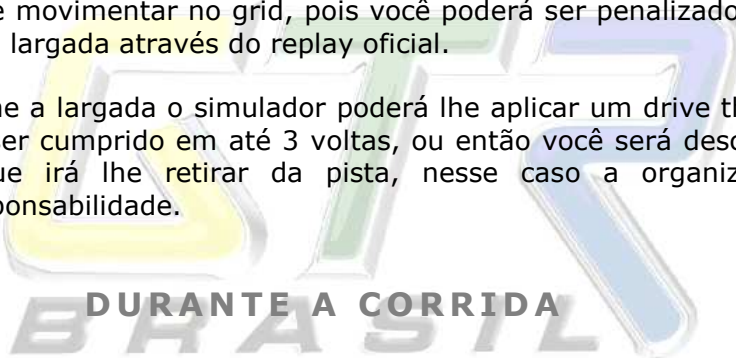
Pede-se que ao terminar uma ou mais voltas em qualquer sessão de treinos, classificação e warmup, que não se use a tecla ESC para retornar aos boxes enquanto estiver na pista andando. Após completar a volta, leve seu carro ao boxe, ou saia da pista pare seu carro e então faça uso da tecla ESC. Usar o ESC na pista pode vir a atrapalhar outro participante que venha atrás pelo *delay* do multiplayer.

## PROCEDIMENTOS DE LARGADA (LARGADA PARADA)

### - Largada:

Dependendo do Simulador que estiver sendo usado, cuidado para não engrenar a marcha ou deixar seu carro se movimentar no grid, pois você poderá ser penalizado pelo simulador ou por uma análise da largada através do replay oficial.

Obs. Caso você queime a largada o simulador poderá lhe aplicar um drive through ou stop and GO, que deverá ser cumprido em até 3 voltas, ou então você será desclassificado pelo próprio simulador que irá lhe retirar da pista, nesse caso a organização não tem interferência nem responsabilidade.



### - 1ª curva e 1ª volta:

Este é o momento mais crítico de uma corrida *on line*. A primeira curva é onde há o maior volume de carros próximos, disputando freiadas para ganhar posições. Aqui, é importantíssimo que os pilotos respeitem a freada do adversário. Somente tente uma ultrapassagem caso tenha certeza que sua tentativa não irá resultar em um acidente, causando o fim da prova para você e outros pilotos. Novamente, você terá mais voltas para tentar a ultrapassagem, lembre-se que na primeira volta os pneus e os freios não estarão aquecidos atingindo a temperatura ideal afetando a eficácia da frenagem e a aderência dos pneus.

Toda corrida realizada tem sua duração longa e qualquer tentativa precipitada no início da prova pode comprometer seu resultado, portanto procure sempre ter paciência, pois terá muitas voltas pela frente. Além disso, é um momento tenso onde os erros e os toques podem acontecer e você precisa estar preparado para se livrar deles.

Obs. O caso de incidente onde um piloto bate no carro do adversário fazendo-o perder posições, pode caracterizar uma penalidade AM2 – Bater em Outro Piloto... ou ainda uma AM5 - direção perigosa, dependendo da forma em que acontecerem os fatos.

Em momentos de ultrapassagem, tome cuidado, pois caso venha a dar um leve toque que desequilibre seu adversário e com isso ganhe sua posição você estará sujeito a penalidade AM7 – Ganhar posição ilegalmente.

### **- Sendo Ultrapassado:**

Ser ultrapassado gera uma forte adrenalina nos pilotos envolvidos, pois você não pretende vender a sua posição facilmente. Mas defender a sua posição impõe alguns limites:

A cada vez que um piloto tenta ultrapassá-lo, você somente poderá mudar a sua linha de direção (traçado) uma vez. Apenas após contornar a curva seguinte você poderá voltar à linha anterior. Esta conduta viabiliza que o piloto possa defender a sua posição sem, entretanto, causar perigo ao piloto que está para ultrapassá-lo e para si próprio.

Se você e outro piloto contornarem uma curva lado a lado, é proibido, sob qualquer hipótese, deixar seu carro espalhar, para que o piloto que está do lado externo da curva fique sem pista, esta conduta é inaceitável. Saiba perder a posição caso não consiga conservá-la no momento e mantenha a concentração para retomá-la mais à frente.

Sendo ultrapassado em uma curva, jamais mude sua trajetória, para dificultar a manobra do adversário, pois serão consideradas as penalidades AM5 - Direção Perigosa e AM4 - Troca de faixa.

Aconselhamos a utilização do espelho virtual para uma melhor visualização do que ocorre atrás de você na pista.

### **- Ultrapassando:**

Nesse momento toda a sua atenção deve ser redobrada, pois qualquer erro pode ser fatal para os carros envolvidos.

Antes de fazer uma ultrapassagem, estude os pontos seguros para tal. Faça uma análise e descubra em quais curvas você tem um desempenho melhor que o seu adversário, para somente então iniciar o procedimento de ultrapassagem.

Sabemos que uma das técnicas de ultrapassagem é colocar o adversário sob pressão, mas essa pressão não pode ser exercida de forma que se tire o direito de disputa do mesmo, não se pode dar toques seguidos ou mesmo ao longo das voltas. Não se pode meter o bico do carro para tentar empurrar o adversário, usando a parte interna da pista além da zebra. Todas essas ações não são uma forma de pressão e sim uma forma de desconcentrar o seu adversário ou até mesmo irritá-lo, portanto respeite sempre os espaços, evite pequenos toques, ande perto mas não toque, antecipe as freiadas e jamais force, espere o erro do seu adversário, mas se este não cometer-lo, aceite pois o mérito é dele.

Não mude sua trajetória na intenção de garantir sua ultrapassagem e após obter êxito chegar à próxima curva freiando antecipadamente, para segurar seu adversário. Essas condutas caracterizam infração de direção perigosa - AM5. Da mesma forma que seu adversário defendeu sua posição, você terá que fazê-lo na próxima curva.

Em momentos de ultrapassagem tome cuidado, pois caso venha a dar um leve toque que desequilibre seu adversário e com isso ganhe sua posição você estará sujeito a penalidade AM7 - Ganhar posição ilegalmente.

### **- Ultrapassando Retardatários:**

Certos pilotos têm o costume de achar que o carro que está tomando uma volta deve se atirar para qualquer canto, deixando-o passar imediatamente, em qualquer local. Isso é totalmente errado. O piloto mais rápido deve esperar o momento em que a pista possibilite um espaço para que o carro à frente facilite a passagem, sem que ambos se prejudiquem.

Ainda, poderá acontecer de um piloto alcançar vários carros retardatários, juntos, brigando por posição. Nesse caso é de sua inteira responsabilidade esperar o momento certo, encontrando o espaço necessário para passar com segurança. Nessa situação específica o carro retardatário não é obrigado a facilitar a ultrapassagem. Porém, este não poderá defender sua posição, realizando manobras como mudar o traçado correto, contra o piloto que está para colocar uma volta.

Nesse caso o piloto ao fazer a ultrapassagem, não respeitando o exposto acima, poderá ser penalizado com base na regra VD3 – Forçar ultrapassagem em retardatário.

Em momentos de ultrapassagem, tome cuidado, pois caso venha a dar um leve toque que desequilibre seu adversário e com isso ganhe sua posição você estará sujeito a penalidade AM7 – Ganhar posição ilegalmente, o que se aplica também aos casos de ultrapassagens a retardatários.

#### **- Sendo Ultrapassado Como Retardatário:**

Outro momento crítico e que gera alguns desentendimentos entre pilotos. É muito importante frisar que o carro retardatário não deve sair da pista, ou “parar” para que o piloto que vem para colocar uma volta, passe, entretanto, o carro retardatário não pode, sob qualquer hipótese, defender a posição. Sempre que possível, facilite a passagem como descrito acima. Jamais mude o traçado na pista, pois o piloto que irá fazer a ultrapassagem é que tem que escolher o melhor ponto de ultrapassagem, procure apenas facilitar.

Nestes casos o piloto que não respeitar este procedimento poderá se enquadrar na penalidade AZ4 – Atrapalhar ultrapassagem sendo retardatário.

#### **- Retornando à Pista em Caso de Acidentes, erros ou outros fatos:**

Você, sozinho ou com outros carros, se envolve em um acidente saindo da pista, cometeu um erro, espalhou, ou qualquer outro motivo que o tenha levado para fora da pista. Ao retornar para a pista, **é obrigatório** esperar que não venham carros se aproximando. Havendo a aproximação de carros podem ocorrer duas situações:

- **Voltar para pista passando pela linha de corrida:** neste caso você deve esperar que os carros passem, para então entrar na pista e retomar a velocidade fora da linha de corrida.

- **Voltar para a pista fora da linha de corrida:** nesta situação, você não precisa esperar que os carros passem, porém deve se precaver para evitar criar uma situação de risco.

Jamais cruze a pista, seja por que motivo for, pois em caso de carros passando se considera uma tentativa de obstruir a ultrapassagem, o que não é permitido, nesses casos o erro será sempre do piloto que está retornando à pista.

Existem ainda os casos de pistas sem área de escape, cercadas por muros, nesses casos os pilotos ao terem qualquer tipo de problema, devem forçosamente deixar os carros que vem atrás passar, pois há risco de se criar um grande acidente e prejudicar a corrida de muitos. Jamais cruze a pista nestes casos, pois poderá obstruir outro participante.

Ambas as situações acima são passíveis das penalidades VD1 - Após erro, retornar a pista atrapalhando oponente, ou AM1 - Após erro, retornar à pista causando acidente, dependendo do caso e circunstâncias.

## OUTRAS SITUAÇÕES

É permitido o uso dos faróis nas corridas, porém não é permitido que o piloto pisque-os, qualquer que seja a situação, como tentativa de desconcentrar o piloto à frente. As únicas situações onde podem ser piscados os faróis são: para avisar carros que estejam retornando a pista e aviso de líderes a retardatários. Só são permitidas 3 piscadas.

É proibido usar o *chat* (digitação de textos no jogo) durante as sessões de treino classificatório e corrida oficial. Somente a Organização poderá fazer uso do *chat*. Nos treinos diários o uso do *chat* é livre, mas pede-se que seu uso seja moderado para não atrapalhar os demais participantes, além disso o uso do *chat* tem regras específicas e não pode ser usado para acusações, reclamações e outras condutas indevidas, que podem se enquadrar nas penalidades AZ2 - Usar *chat* durante classificação e corrida, ou AM6 - Comunicação imprópria com oponente, ou ainda VM1 conduta anti-esportiva, dependendo da situação e dos fatos.

## SAINDO DO JOGO

### - Durante a Corrida:

Ao desejar sair da corrida antes do término da mesma, você deve observar alguns procedimentos:

Não saia simplesmente da pista clicando em ESC sem ter certeza que seu carro está em um local que não atrapalhe os demais pilotos. Escolha um local seguro e estacione seu carro e somente então acione a tecla ESC. Essa conduta evita que o carro do piloto que sai da pista sem estacionar fique congelado no meio da mesma por alguns segundos, enquanto outros carros estão passando, podendo ocasionar algum acidente;

Após sair da pista, evite ao máximo deixar o servidor. De preferência, espere que a corrida termine. Além de você evitar que sua saída cause algum *lag* no servidor, você terá o *replay* completo da corrida.

**IMPORTANTE:** Ao final de cada prova pedimos a todos os participantes que fiquem no servidor, conectados, até que todos cruzem a linha de chegada e mude para a próxima pista, desta forma evitamos problemas de visualização errada e mal-entendidos. Se ao final de uma prova o piloto que esta na posição 3 por exemplo sair logo que cruze a pista e ainda tenhamos pilotos que não tenham cruzado a linha de chegada, estes verão uma posição de chegada incorreta, pois o 3º ao sair fez com que todos os demais, do 4º em diante, subissem de posição, criando uma ilusão que, embora no resultado final apareça corretamente, naquele momento permite aos demais pilotos ficarem com a impressão de haverem chegado em outra posição, gerando duvidas. Para evitar problemas e trabalho desnecessário, pedimos que todos permaneçam no servidor até a mudança da pista.

### - Salvar Replay:

O GTR2/RACE07/GTREvo/STCC já dispõem de mecanismo para colocar data e hora nos arquivos de *replay*, não substituindo os já existentes. Verifique apenas se o parâmetro (TimeStamp) esta ligado para não sobrescrever seus *replays* perdendo o anterior.

O rFactor dispõe de opção para gravação automática do *replay* em suas configurações.

Para gravar o *replay* no netKar, é preciso fazê-lo manualmente, após sair da pista, utilizando o botão "Salvar Replay".

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Gostaríamos de lembrar que este Manual tem como objetivo definir a conduta que todos os pilotos das ligas GTRBrasil e GPVirtual devem adotar para participarem de nossas competições, dessa forma procurando orientar, esclarecer e principalmente ajudar todos que queiram participar dos campeonatos.

O objetivo final de todos nós é o de nos divertirmos e fazermos amigos. Sendo assim, sua parcela de responsabilidade é muito importante para o bom andamento dessas ligas. Seguindo essas instruções, com certeza nós vamos desfrutar desse objetivo com maior prazer.

Uma boa liga não se faz somente com organização, mas sim com bons pilotos, que são os responsáveis diretos pelo que acontece dentro da pista.

## INFRAÇÕES

### NÍVEL AZUL

As infrações de nível azul são de advertência ao não cumprimento de regras básicas, pequenos erros ou fatos de baixa relevância, mas que precisam ser corrigidos.

**Geram perda de 2 pontos.**

#### - (AZ1) Nome do piloto fora do padrão;

Descrição: Nome do piloto deve seguir a regra de nomes verdadeiros e o uso de dois nomes é obrigatório.

- Não use caracteres especiais nem acentuação;
- Utiliza no máximo 3 nomes, sendo nome e 2 sobrenomes;
- Jamais abrevie o nome ou sobrenome;
- Não junte os nomes, têm que estarem separados por um espaço em branco;
- Não coloque hífen entre os nomes;
- Usar sempre a primeira letra maiúscula e as demais minúsculas para cada nome utilizado.

Exemplos: Ayrton Senna da Silva = Ayrton Senna ou Ayrton Senna Silva.

#### - (AZ2) Usar *chat* durante classificação e corrida;

Descrição: Proibido o uso do *chat* durante etapa oficial, nos treinos, na classificação e na corrida. Somente os Diretores de Prova podem utilizar o *chat* nesses momentos.

#### - (AZ3) Não usar limitador nos boxes;

Descrição: Deixar o limitador de giros desligado e trafegar no pit lane com velocidade superior à permitida.

#### - (AZ4) Atrapalhar ultrapassagem sendo retardatário;

Descrição: Quando um piloto é retardatário, não disputando posição diretamente com outro participante, dificultar a ultrapassagem desse.

#### - (AZ5) Ficha de Piloto incompleta;

Descrição: Quando um piloto não mantiver sua ficha de piloto devidamente preenchida, com foto real, cidade, estado, país, etc.

## NÍVEL VERDE

As infrações de nível verde são consideradas infrações leves e acarretam uma pequena perda de pontos. Elas são consideradas como advertência leve ao piloto, para que o mesmo não volte a repetir o erro.

**Geram perda de 4 pontos.**

**- (VD1) Após erro, retornar à pista atrapalhando oponente;**

Descrição: Se um piloto cometer algum erro e sair da pista, e ao retornar dificultar a ultrapassagem de oponente vindo mais rápido, ou ainda cruzar a pista na frente do seu oponente atrapalhando-o. Também serão considerados os casos involuntários de retorno, que se caracterizam por momentos em que um piloto perde o controle do veículo, sai e volta para a pista, mesmo contra sua vontade, atrapalhando um oponente.

**- (VD2) Atrapalhar disputa de posição de retardatários;**

Descrição: Quando um piloto, estando sozinho e não disputando posição, atrapalhar qualquer disputa entre outros pilotos.

**- (VD3) Forçar ultrapassagem em retardatário;**

Descrição: Quando um piloto força a ultrapassagem em um retardatário sem esperar o momento ideal, seja em curvas ou retas.

**- (VD4) Não respeitar a faixa de entrada do BOX;**

Descrição: Ao se dirigir aos boxes é obrigatório que o piloto respeite a faixa de entrada, não sendo permitido corta-la.

**- (VD5) Não respeitar a faixa de saída do BOX;**

Descrição: Ao deixar os boxes é necessário respeitar a linha branca de saída até o final, não entrando na pista de corrida antes do permitido.

**- (VD6) Correr com o carro modelo/número diferente do escolhido;**

Descrição: Todos os pilotos, no dia da escolha, fazem suas opções e ao participar das etapas são obrigados a correr com o modelo/número escolhido, caso utilize qualquer outro carro será penalizado. Esta punição se aplica mesmo se a categoria utilizar carros da mesma marca e modelo, ainda assim a numeração deve ser respeitada.

## NÍVEL AMARELO

As infrações de nível amarelo são consideradas infrações médias e acarretam uma perda maior de pontos. Elas são uma advertência final para que o piloto não repita o mesmo erro.

**Geram perda de 6 pontos.**

**- (AM1) Após erro, retornar a pistas causando acidente;**

Descrição: Se um piloto cometer algum erro e sair da pista e, ao retornar a pista, acabar batendo em outro piloto, ou ainda, se cruzar à pista na frente do seu oponente fazendo-o bater. Também serão consideradas infrações os casos involuntários de retorno, que se caracterizam por momentos em que um piloto perde o controle do veículo, saindo e voltando à pista sem controle e batendo ou fazendo bater seu oponente.

**- (AM2) Bater em outro piloto estando ou não em disputa de posição;**

Descrição: Bater por negligência, imperícia ou imprudência no carro de outro participante prejudicando ou não sua colocação, estando ou não em disputa de posição. Todo e qualquer acidente que poderia ter sido evitado será punido.

**- (AM3) Levar vantagem cortando a pista;**

Descrição: Toda e qualquer tentativa de reduzir o percurso da pista para levar vantagem sobre seus oponentes. Existem pistas que proporcionam passagem por fora do traçado reduzindo, assim, o tempo de volta. Nesses casos poderá ser aplicada uma penalização ao piloto que usar deste artifício para levar vantagem sobre os demais. Como se caracteriza: passando-se sistematicamente no mesmo ponto volta a volta ou por apenas algumas voltas seguidas. É do conhecimento de todos que erros de pilotagem acontecem e passagens feitas por este motivo não serão consideradas.

**- (AM4) Trocar de faixa de direção mais de uma vez;**

Descrição: Só será permitida uma única troca de faixa em disputas de posição, se um piloto escolher o lado de fora, não mais poderá retornar a faixa de dentro (ou vice-versa) até que ambos contornem a próxima curva. Este procedimento se reinicia a cada reta.

**- (AM5) Direção perigosa ou precipitada;**

Descrição: Quando um piloto andar de forma agressiva demais, forçando ultrapassagens, espremendo seus adversários, fazendo manobras arriscadas, tocar varias vezes nos adversários, se atirar em entradas de curvas de forma a assustar o adversário, retornar à pista voltando de um *pit* e ao ver outro piloto vindo mais rápido entrar em sua trajetória de forma a impedir sua ultrapassagem e todo e qualquer comportamento que tire o direito de disputa dos demais participantes.

**- (AM6) Comunicação imprópria com oponente;**

Descrição: Envio de mensagem ofensiva de forma escrita ou verbal para outro piloto, em qualquer momento de evento oficial da liga.

**- (AM7) Ganhar posição ilegalmente;**

Descrição: Usar do artifício de dar um "totó" ou leve toque para ganhar posição, mesmo no caso de toque involuntário.

**- (AM8) Perder a entrada do BOX e usar a ré;**

Descrição: É terminantemente proibido que um piloto, ao perder a entrada dos boxes, use do recurso de dar a ré para não ter que dar mais uma volta. Nesses casos o piloto é obrigado a dar mais uma volta e entrar corretamente nos boxes.

**- (AM9) Trocar de nome de piloto (player do simulador);**

Descrição: É proibido a um participante iniciar o campeonato e modificar o seu nome de piloto no simulador, este procedimento não é permitido, pois a aplicação do lastro e dos resultados são de acordo com o nome de piloto dentro do simulador. O piloto que descumprir esta regra ainda ficará suspenso do *qualify* da próxima etapa.

## NÍVEL VERMELHO

As infrações de nível vermelho são consideradas infrações graves e acarretam a maior perda de pontos. São faltas graves para com a liga e não serão toleradas de forma alguma.

**Geram perda de 15 pontos.**

**- (VM1) Conduta anti-esportiva;**

Descrição: Conduta anti-esportiva para com outro participante, através de agressões de quaisquer tipos, seja de forma escrita através de chat, de forma falada através de programas de comunicação, ou ainda nos fóruns oficiais da liga, bem como através de incidente que caracterize uma conduta de má-fé do piloto. Quaisquer atos cometidos propositalmente sejam eles, batidas, fechadas, etc. contra outro participante também serão considerados agressões.

**- (VM2) Desacato a membro da organização da liga;**

Descrição: Se dirigir de forma deseducada ou desrespeitosa a um membro da organização, e/ou estar em desacordo com as diretrizes da liga, por meio de agressões verbais, seja por meio de chat ou voz ou ainda nos fóruns oficiais da liga, bem como mensagem de *e-mail* ou por qualquer outra forma.

**- (VM3) Cadastro falso de piloto;**

Descrição: Quando algum piloto se cadastrar na liga e mantiver sua ficha com informações falsas, se fazendo passar por outra pessoa que não ele próprio. Neste caso o piloto (sua identidade real) será banido da liga por tempo indeterminado.

**- (VM4) Correr por outro Piloto;**

Descrição: Quando algum piloto da liga for descoberto realizando uma prova se fazendo passar por outro participante.

Nestes casos ambos os pilotos envolvidos serão banidos por tempo indeterminado, a não ser que o piloto substituído não saiba do fato. Decisão a ser avaliada pela organização.

**OUTRAS INFRAÇÕES**

Existem outros tipos de infrações que não geram, necessariamente, perda de pontos. Essas são usadas para informar, no site da liga, um fato ocorrido que pode vir a gerar, uma suspensão da classificação, suspensão de uma prova, exclusão do campeonato, acúmulo de pontos de penalidades e outras informações.

**- (OU0) Afastado Pela Organização;**

Descrição: Quando um piloto cometer várias irregularidades, não respeitar as regras, não respeitar a organização e qualquer conduta que ponha em risco o bom andamento das competições da liga, o piloto será afastado por tempo indeterminado.

**- (OU1) Atingir 15 pontos – sem classificação;**

Descrição: Quando um piloto acumula 10 pontos de penalidades, este não poderá fazer a classificação da próxima etapa, largando do final do *grid*. A organização irá informar ao piloto no momento do *briefing* de pilotos antes da prova.

**- (OU2) Atingir 20 pontos – suspensão de uma corrida;**

Descrição: Quando um piloto acumula 15 pontos de penalidades, este estará suspenso na próxima etapa, não podendo participar da mesma e nem da pré-classificação. O piloto será informado via *e-mail*.

**- (OU3) Atingir 30 pontos – desclassificação do campeonato;**

Descrição: Quando um piloto acumula 20 pontos de penalidades, este será retirado da competição, ficando também impedido de participar da próxima temporada. O piloto será informado via *e-mail*.

**- (OU4) Solicitar Desligamento da Categoria;**

Descrição: Quando, por problemas pessoais, o piloto não puder mais comparecer às etapas restantes da categoria em que estiver inscrito. Para que o piloto que seja enquadrado nessa regra, terá que enviar um comunicado à organização das ligas GTRBrasil e GPVirtual para o mail [contato@gtrbrasil.com](mailto:contato@gtrbrasil.com) solicitando seu desligamento da categoria.

**- (OU5) Discutir Publicamente (Fóruns, Chat, TS, etc.);**

Todo e qualquer piloto que se sentir prejudicado com algum incidente terá de seguir os trâmites definidos neste regulamento e, de forma alguma poderá tirar satisfações ou discutir com outros pilotos a respeito. Caso isso aconteça o mesmo será advertido pela organização, voltando a repetir o fato será suspenso por uma etapa. Essas sanções serão aplicadas aos pilotos independente de quaisquer punições que venham a sofrer em decorrência de infrações, tais como AM6 – Comunicação imprópria com oponente, ou VM1 – Conduta anti-esportiva. Portanto, antes de qualquer reação intempestiva, pense bem e esfrie a cabeça.

**- (OU6) Reincidência (Discutir Publicamente);**

Descrição: Reincidência na infração **OU5**, o piloto será desclassificado da temporada.

**- (OU7) Desclassificado da Prova;**

Descrição: Quando o piloto for desclassificado da prova em que participou. Somente nos casos onde a organização apurar fatos que venham a comprometer a conduta do piloto na etapa em questão, ele não receberá qualquer pontuação para o campeonato de pilotos e Equipes.

**- (OU8) Falta ou uso indevido do Lastro em corridas oficiais.**

Descrição: Quando o piloto entrar no servidor em sessão oficial da GTRBrasil e da GPVirtual este deverá verificar, antes de entrar na pista, se está com o lastro correto para o seu carro naquela corrida. Em caso negativo, não poderá entrar na pista. Após a mudança de sessão ou entrada de mais um piloto no servidor o lastro costuma voltar a ser aplicado corretamente, então o piloto, após nova verificação, estará liberado para entrar na pista, desde que o lastro esteja correto. Essa opção só se aplica em categorias que utilizarem o sistema de lastro.

**- (OU9) jogo de Equipe fora dos padrões de respeito.**

Descrição: Quando um piloto toma qualquer atitude contra um adversário, em favor de um companheiro de equipe em disputa pelo campeonato, ou ainda qualquer atitude no sentido de beneficiar um companheiro de equipe durante qualquer etapa do campeonato, como: abandono, impedir sua ultrapassagem, etc. É sabido que as equipes fazem suas disputas na pista, mas essas disputas devem ser feitas com respeito aos demais participantes, em que faz parte correr de forma limpa na pista, sem fechadas e etc. No caso de incidência desta infração a organização irá advertir a equipe (todos os membros) e em caso de reincidência toda a equipe terá de largar do final do grid. Havendo uma terceira ocorrência, toda a equipe será suspensa por uma prova.

## INFRAÇÕES DE DIREÇÃO DE PROVA

Com o uso do sistema de direção de prova algumas penalidades serão aplicadas durante as provas na pista, de acordo com a avaliação dos incidentes ocorridos no momento da realização da etapa. Toda e qualquer penalidade aplicada pela Direção de Prova na pista, não mais poderá ser utilizada como instrumento de protesto ou reclamação contra o piloto já penalizado. A Finalidade da Direção de prova é corrigir imediatamente os possíveis

problemas, erros, precipitações ou qualquer outro fato que venha a acontecer durante a realização da prova.

As infrações de direção de prova serão aplicadas na própria corrida por meio do CHAT do simulador, com mensagens padronizadas com o seguinte formato:

Nome do Piloto – Código da penalidade – indicação de voltas ou incidência – referência

Ex.: P.Borges – ADV 1 – Dperigosa

Neste caso o Piloto Pedro Borges está sendo advertido pela primeira vez por estar infringindo a regra de direção perigosa.

Ex.: P. Borges – STP – 3 Voltas – Acidente

Neste caso o Piloto Pedro Borges está recebendo um Stop And Go, onde tem 3 voltas para cumpri-lo e foi causado por um acidente.

No caso de penalidades como DVT, STP e POS, o Piloto terá 3 voltas para cumprir a penalidade, caso o mesmo não a cumpra a organização irá lhe dar um último aviso, e mesmo assim se não cumprir será procurado no teamspeak para ser avisado por voz e se não for encontrado e não cumprindo a penalidade o mesmo será desclassificado ao final da prova.

Por tanto todos os pilotos precisam estar com a opção de receber mensagens do chat ligadas, pois é a única forma da Direção de prova se comunicar com os Pilotos participantes.

A Direção de Prova irá enviar as mensagens aos Pilotos sempre na maior reta do circuito em que se estiver realizando a prova, para facilitar a visualização dos pilotos. A reta a ser utilizada será informada durante o briefing. Desta forma o Piloto somente precisará se preocupar com mensagens quando estiver na reta indicada no briefing da prova.

#### **- (DP1) Primeira Advertência (ADV – 1);**

Descrição: Quando um piloto cometer alguma irregularidade na pista considerada leve ou média que não gere prejuízo direto ao seu oponente, este inicialmente será advertido, para que tome ciência do erro cometido.

#### **- (DP2) Segunda Advertência (ADV – 2);**

Descrição: Quando um piloto cometer nova irregularidade na pista considerada leve ou média que não gere prejuízo direto ao seu oponente, este inicialmente será advertido, para que tome ciência do erro cometido.

#### **- (DP3) Drive Through p/ 3ª Advertência (DVT);**

Descrição: Quando um piloto cometer a terceira irregularidade na pista considerada leve ou média que não gere prejuízo direto ao seu oponente, este já foi advertido por duas vezes e continua a pilotar da mesma forma.

#### **- (DP4) Stop And Go p/ 3ª Advertência (STP);**

Descrição: Quando um piloto cometer a terceira irregularidade na pista considerada leve ou média que não gere prejuízo direto ao seu oponente, este já foi advertido por duas vezes e continua a pilotar da mesma forma.

#### **- (DP5) Devolução de Posição (POS);**

Descrição: Quando um piloto ganhar uma posição na pista de forma irregular, dando um toque em seu adversário de forma a desequilibrá-lo (seja voluntário ou involuntariamente) ganhando assim sua posição, neste caso a Direção de prova solicitará ao piloto que devolva a posição.

**- (DP6) Stop And Go (STP);**

Descrição: Quando um piloto cometer uma irregularidade na pista considerada grave, causando assim prejuízo direto a seu(s) oponente(s).

**- (DP7) Drive Through (DVT);**

Descrição: Quando um piloto cometer uma irregularidade na pista considerada grave, causando assim prejuízo direto a seu(s) oponente(s).

**- (DP8) Desclassificado (DQ);**

Descrição: Esta penalidade somente será aplicada caso o piloto não respeite e cumpra alguma penalidade determinada pela Direção de Prova. Serão dados varios avisos sobre a penalidade aplicada e ainda o Piloto será procura do team speak para ser avisado, mas caso o mesmo não seja encontrado ou a Direção de prova não tenha outra forma de avisá-lo o mesmo receberá uma desclassificação ao final da prova, onde perderá todos os pontos conquistados na prova. O Piloto poderá ser desclassificado diretamente caso a Direção de prova venha a constatar que o mesmo está desrespeitando todas as regras da liga, pilotando de forma a comprometer o bom andamento da prova, neste caso alem de ser desclassificado o piloto será excluído da prova, sendo kicado do servidor.

**- (DP9) Piloto usou ESC (ESC);**

Descrição: Quando um piloto cometer uma irregularidade na pista considerada grave, causando assim prejuízo direto a seu(s) oponente(s).

**OBSERVAÇÕES GERAIS**

Os pontos de penalidades são acumulativos em todas as etapas.

As organizações da GTRBrasil e GPVirtual se reservam o direito de excluir quaisquer pilotos de seus quadros, por quaisquer outros motivos que não estejam previstos em seus manuais e regulamentos. Isso se faz necessário devido às tecnologias utilizadas, bem como ao próprio comportamento do ser humano que podem vir a propiciar novos fatos não inclusos nos manuais e regulamento da liga.

**Os casos omissos neste regulamento serão avaliados pela Organização.**

**Novas penalizações poderão ser incluídas a qualquer momento pela Organização, quando necessário, sem previa consulta aos participantes.**

**Todos os Direitos Reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do conteúdo deste Manual sem prévia e expressa autorização da GTRBrasil e GPVirtual.  
Todos os direitos reservados. Todos os logotipos e marcas registradas são de propriedade de seus respectivos donos.**