



# REGULAMENTO

## Índice

Regulamento Geral.....	1
0. Modelo .....	1
1. Aceitação.....	1
2. Registo .....	2
3. Classes e carros .....	2
4. Eventos .....	3
4.1. Regras Gerais.....	3
4.2. Calendário.....	3
5. Pontuação e classificação final .....	4
6. Formato dos Eventos.....	5
6.1. Geral .....	5
6.2. Briefing.....	5
6.3. Meteorologia.....	6
6.4. Qualificação.....	6
6.5. Corrida.....	6
7. Sobre a utilização do chat.....	7
Chat em Qualificação e Corrida.....	7
8. Settings Obrigatórios .....	8
9. Comportamento em Pista.....	9
10. Caracterização de Sanções .....	12
11. Protestos.....	13
12. Penalizações .....	14
13. Software Anti-Cheat .....	15
Configurações aconselhadas .....	16
Download software.....	17
SimSync PRO.....	17
Teamspeak.....	<b>Erro! Marcador não definido.</b>

SimRacingTools ..... 17

# Regulamento Geral

## 0. MODELO

O campeonato **DTM Classics** é uma competição online, organizada pela R4 ([www.r4-sims.com](http://www.r4-sims.com)), que utiliza como base, o simulador **Assetto Corsa e respetivos DLC**.

## 1. ACEITAÇÃO

- a) Todos os pilotos que participam nos eventos R4 assumem conhecer e aceitar as regras que os regem.
- b) Todos os pilotos devem pautar a sua participação nos campeonatos, dentro e fora de pista, pela mais correta conduta cívica.
- c) Todas as comunicações efetuadas pela organização serão colocadas no site/fórum pelo que os pilotos participantes reconhecem e aceitam que devem visitar com regularidade ambos os locais. Sempre que seja considerado pertinente a organização poderá ainda, além das anteriores, enviar as comunicações por email para todos os pilotos registados.
- d) Os pilotos devem apresentar um ping máximo de 160ms no servidor. Qualquer valor acima deste poderá implicar a impossibilidade de o piloto participar nas corridas, cabendo a decisão ao Diretor de Prova.
- e) Os pilotos que retirem a inscrição num determinado campeonato não poderão voltar a correr no mesmo.
- f) Os pilotos reconhecem que não devem fazer qualquer alteração aos ficheiros originais do simulador exceto aquelas comunicadas e aceites pela organização, podendo esta implicar a exclusão do campeonato.

## 2. REGISTO

- a) A inscrição no evento será efetuada no fórum, num tópico aberto para o efeito
- b) Os pilotos podem inscrever-se como **independentes** ou **equipas de 2 pilotos**, existindo classificação por equipas e individual de pilotos.
- c) Os pilotos são obrigados a utilizar unicamente o seu nome real (Nome Apelido), quer dentro do servidor (playername) quer nos registos efetuados.
- d) De forma a evitar problemas de incompatibilidade com aplicações ou outros sistemas utilizados na organização dos campeonatos, não é permitido a utilização dos seguintes caracteres no nome de pilotos:  
“à – á – é – ç – ã – õ – í”
- e) O número máximo de pilotos admitidos é de **30**.
- f) Na inscrição, os pilotos devem selecionar um número que esteja disponível no momento da inscrição.
- g) Os pilotos são livres de escolher o carro que quiserem independentemente do outro piloto da mesma equipa.**

## 3. CLASSES E CARROS

O campeonato será composto por uma única classe (DTM) sendo as seguintes viaturas admitidas:

- Alfa Romeo 155ti V6
- BMW M3 E30 Gr.A 92
- Mercedes 190 Evo II

A utilização de skins próprias é **obrigatória**, sendo apenas permitida a presença nas qualificações a quem tiver skin própria, e entregue atempadamente.

A troca de viatura é permitida durante o campeonato, incorrendo na perda de pontos ganhos anteriormente.

## 4. EVENTOS

### 4.1. Regras Gerais

- a) As corridas terão a duração de 90 minutos.
- b) Nos eventos estarão presentes um ou mais Diretores de Prova sendo que as suas instruções devem ser prontamente cumpridas.
- c) Os eventos terão em disputa uma classificação de **Pilotos** e outra de **Equipas**.
- d) As equipas serão compostas por **2 pilotos**.

### 4.2. Calendário

- 0. Redbull Ring
- 0. Nurburgring Sprint
- 1) Hockenheim
- 2) Brno
- 3) Nordschleife
- 4) Donington Park
- 5) Mugello
- 6) Hockenheim

## 5. PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO FINAL

A pontuação a atribuir em cada corrida é a seguinte:

<b>1º lugar:</b>	30 pontos
<b>2º lugar:</b>	27 pontos
<b>3º lugar:</b>	25 pontos
<b>4º lugar:</b>	23 pontos
<b>5º lugar:</b>	21 pontos
<b>6º lugar:</b>	19 pontos
<b>7º lugar:</b>	17 pontos
<b>8º lugar:</b>	15 pontos
<b>9º lugar:</b>	13 pontos
<b>10º lugar:</b>	11 pontos
<b>11º lugar:</b>	10 pontos
<b>12º lugar:</b>	9 pontos
<b>13º lugar:</b>	8 pontos
<b>14º lugar:</b>	7 pontos
<b>15º lugar:</b>	6 pontos
<b>16º lugar:</b>	5 pontos
<b>17º lugar:</b>	4 pontos
<b>18º lugar:</b>	3 pontos
<b>19º lugar:</b>	2 pontos
<b>20º lugar e restantes:</b>	1 ponto

- a) Os pontos são atribuídos a todos os pilotos que cumpram **70% da distância da corrida.**
- b) **Para classificação final serão contabilizados todos os resultados.**
- c) Em caso de empate na classificação final serão utilizados os seguintes fatores de desempate:
  - Número de vitórias;
  - Número de 2ºs lugares;
  - .... E assim sucessivamente.

## 6. FORMATO DOS EVENTOS

### 6.1. Geral

Treino Livre: **20:00h (80 min.)**

Briefing: **21:30h (10 min.)**

Qualify: **21:40h (20 min.)**

Preparação da grelha: **22h (5 min.)**

Corrida: **22:05h (40min + 1 volta.)**

### 6.2. Briefing

- a) A sessão de Briefing, a efetuar antes da qualificação e da corrida é dedicada, exclusivamente a trabalhos da organização e ao Briefing com os pilotos, **no canal (obrigatório) do Discord**. Os pilotos, não devem sair para a pista.
- b) O Briefing terá a duração de 10 minutos.



### **6.3. Meteorologia**

- a) Utilização de meteorologia escolhida pelo Diretor de Prova.

### **6.4. Qualificação**

- a) Reservada aos pilotos com presença no Briefing.
- b) A Qualificação será disputada numa sessão de 20 minutos.
- c) Cada piloto é livre de realizar o número de voltas que desejar durante a sessão de qualificação.
- d) Não é permitida a utilização do chat durante a qualificação exceto para comunicar com a organização em caso de necessidade e utilizando o procedimento de chat definido no regulamento.
- e) Se um piloto cair ou sair da sessão de Qualificação e não voltar a entrar no decorrer da mesma sessão o seu melhor tempo não será guardado quando regressar ao servidor.

### **6.5. Corrida**

- a) Corridas com a duração de 40 minutos.
- b) Hora Virtual de início das provas 14.30h.
- c) A partida será lançada, sendo o procedimento de partida explicado no briefing.
- d) Não é permitido a utilização de chat pelos pilotos durante a corrida a não ser para comunicar com a organização em caso de necessidade premente e utilizando o procedimento de chat definido no regulamento.
- e) Caso a corrida seja interrompida antes de concluídos 70% da duração da prova, a mesma será repetida na sua totalidade em data a agendar.
- f) Se interrompida depois de completados 70% ou mais da duração da prova, os resultados serão aqueles obtidos do servidor no momento em que a corrida se interrompeu.

## 7. SOBRE A UTILIZAÇÃO DO CHAT

### Chat em Qualificação e Corrida

Em situações excepcionais os pilotos poderão recorrer ao chat para comunicar com o Diretor de Prova nas sessões de Qualificação e/ou Corrida. Para o efeito, deverão adotar o seguinte procedimento no chat:

***MSG: "mensagem que pretende enviar"***

De igual modo, todas as mensagens do Diretor de Prova terão o seguinte formato:

***ADMIN: "mensagem que pretende enviar"***

As mensagens assim enviadas não serão consideradas para efeito de penalização sem prejuízo da alínea seguinte.

Se alguma mensagem enviada por um piloto ao Diretor de Prova for considerada despropositada (por exemplo, por constar nas regras, ou por ser desnecessária), o piloto será alvo de penalização pela utilização não justificada do chat.

## 8. SETTINGS OBRIGATÓRIOS

- a) Todos os pilotos têm que utilizar ISDN Data Rate.
- b) Todas as ajudas estão **OFF** exceto **Traction-Control, ABS e Auto-Clutch**.
- c) Tire wear (Normal) e Fuel (Normal).
- d) Mechanical failures (Time Scaled).
- e) **Cockpit View obrigatório.**
- f) O playernome a utilizar durante o evento é obrigatoriamente o mesmo da primeira à última sessão.
- g) **Todos os participantes, devem ter desligado o sistema de Auto Pit.**
- h) **Em todos os momentos da prova, o controlo da viatura, deve pertencer, EXCLUSIVAMENTE, ao participante.**
- i) **Todos os concorrentes, devem estar ligados no canal de TS acima especificado, mesmo não possuindo microfone.**
- j) Caso não possuam microfone, após entrarem no canal de TS, devem configurar as vossas propriedades de ligação como "Mute Microphone", através do menu "Self".
- k) Caso não queiram ser perturbados durante a prova, estão disponíveis várias boxes, não atribuídas a equipas, que podem ser, nesse caso, ocupadas. Devem acrescentar ao vosso nickname "- NS" (p. ex.: Luís Dinis - NS), para após o Briefing, o responsável pelas comunicações, fazer a colocação do piloto, numa box livre.

## 9. COMPORTAMENTO EM PISTA

- a) É proibido contacto voluntário.
- b) As bandeiras e as suas regras existentes no simulador devem ser **SEMPRE** respeitadas, sendo o não cumprimento alvo de investigação por parte da organização.
- c) **Quando um piloto sai de pista deve tomar todas as precauções antes de regressar.** Se não estiverem reunidas as condições que lhe permitam regressar à pista em segurança deve permanecer fora da mesma.
- d) Em qualquer circunstância, um carro que ultrapasse outro é obrigado a dar espaço suficiente ao outro para que este se mantenha em pista.
- e) **Não é permitido mudar de direção mais que uma vez por qualquer piloto que esteja em luta direta com outro pela obtenção de um lugar.** Uma vez mudada a direção, para a esquerda ou para a direita, não mais esse piloto poderá efetuar outra mudança até que seja efetuada outra curva. Não é permitido mudar de direção na zona de travagem ou quando tem um outro carro ao seu lado.
- f) **É proibida qualquer ajuda externa, o carro terá de se deslocar sempre pelos seus próprios meios.**
- g) **É proibido o uso de Radiadores demasiado baixos que causem o sobreaquecimento do carro e respetivo fumegar.**
- h) Circular em sentido oposto àquele em que a prova é disputada, implica a desclassificação do piloto. Ressalvam-se as manobras para recolocar o carro em pista.
- i) O "Speed Limiter" deve estar acionado, sempre que as viaturas transitem na via das boxes.
- j) **A utilização de "Bump Draft" (empurrar outro carro de forma propositada) na sessão de qualificação é estritamente proibida.**
- k) **A utilização de "Bump Draft" durante a corrida de forma deliberada e constante poderá ser alvo de investigação por parte da organização.**

- l) 2 rodas do carro, devem manter-se sempre, dentro dos limites estabelecidos pelas linhas delimitadoras de pista. Zonas de escapatória e corretores, não são consideradas pista. A utilização constante e injustificada dessas zonas de pista, quando detetada, será sancionada quer pela Direção de Prova quer pelo CAD. Ressalvam-se as situações autorizadas no Briefing de prova.



- m) As linhas indicadoras da entrada e saída das Box, devem ser respeitadas. A utilização injustificada de outros modos de acesso ou saída às Box, quando detetada, será sancionada quer pela Direção de Prova quer pelo CAD

#### Entrada Box



### Saída Box



As penalizações aplicadas pela Direção de Prova via TeamSpeak ou via Chat, deverão ser cumpridas num prazo de 3 voltas. O seu não cumprimento, implica a desclassificação do piloto da prova, a sua remoção do servidor e, o encaminhamento da situação para o CAD.

## 10. CARACTERIZAÇÃO DE SANÇÕES

A gravidade das situações será analisada existindo as seguintes possibilidades de sanção:

- i. Incidente de corrida
  - ii. Drive Through
  - iii. Impedimento de fazer qualificação
  - iv. Perda de lugares na corrida
  - v. Perda de pontos
  - vi. Adição de lastro
  - vii. Desqualificação
  - viii. Suspensão
  - ix. Exclusão
- 
- a) Todos os pilotos terão **3 créditos** ao dispor, atribuídos à sua Licença Desportiva.
  - b) Toda e qualquer penalização aplicada pelo CAD, corresponderá à perda de um crédito.
  - c) A participação nas provas só é possível aos pilotos com, pelo menos, 1 crédito na sua Licença.
  - d) **Ao perder os créditos da sua Licença, a equipa ficará suspensa por um evento, após o qual, poderá voltar à competição, com um valor de 1 crédito na Licença Desportiva.**

## 11. PROTESTOS

- a) **Todas as equipas têm direito a apresentar um protesto decorridos que sejam 24 horas sobre o final da corrida e até 48 horas seguintes à saída dos resultados oficiais.**
- b) Findo o prazo, todos os protestos entregues serão ignorados.
- c) Os protestos fazem-se com observância dos seguintes requisitos:
- Por **Mensagem Pessoal (PM)** para o membro **CAD** do Fórum da R4 ([www.r4-sims.com](http://www.r4-sims.com)) com menção do assunto **OSC “campeonato” / “prova”**.
  - Com o seguinte conteúdo do protesto:
    - Nome dos pilotos envolvidos.
    - Indicação do momento do replay relevante para a apreciação do protesto (não superior a 60 seg.).
    - Descrição dos factos, ou seja, das situações de corrida que motivam a apresentação do protesto. Esta descrição deverá pautar-se pela objetividade e respeito pelas pessoas visadas no protesto.
- d) Depois de receber um protesto o incidente será analisado e procede-se ao anúncio da decisão do CAD. O CAD pronunciar-se-á sobre a decisão o mais rápido que lhe seja possível com o limite de uma antecedência mínima de 24 horas sobre a hora de início da prova seguinte do campeonato.
- e) A decisão será comunicada por e-mail/PM aos pilotos envolvidos no protesto em questão.
- f) As decisões, incluindo penalizações, não são suscetíveis de protesto. Se os Diretores de Prova observarem que as regras foram infringidas, têm o direito de penalizar os pilotos de acordo com o previsto.



## 12. PENALIZAÇÕES

Na sequência da análise dos protestos apresentados, a CAD poderá considerar um protesto válido ou inválido.

**Os protestos serão considerados válidos sempre que se comprove a existência de comportamento antidesportivo.**

**Por comportamento antidesportivo entende-se qualquer conduta que prejudique outro(s) piloto(s), tais como:**

1. Parar o carro na pista em qualquer sessão sem motivo atendível;
2. Circular em sentido contrário;
3. Abalroar outros carros;
4. Entrar em pista após saída de pista provocando um acidente em que envolva outros pilotos. Por acidente entende-se influência direta (com colisão) ou indireta (sem colisão) entre dois ou mais carros ou despiste de um ou mais carros.
5. Alterar a direção do seu carro mais que uma vez, quando em luta direta com um adversário, por forma a impedir a ultrapassagem;
6. Dificultar ou impedir uma dobragem sem motivo atendível;
7. Forçar despropositadamente uma dobragem, independentemente da existência de contacto entre os carros.
8. Outras situações que sejam entendidas como atitudes antidesportivas pela CAD.

Se o CAD considerar um protesto válido, aplicará, ao(s) piloto(s) infrator(es) a penalização que achar adequada à situação.

As penalizações são pessoais e intransmissíveis e serão aplicadas na prova em que o piloto esteja presente.

## 13. SOFTWARE ANTI-CHEAT

Durante este campeonato será **OBRIGATÓRIA** a utilização do software anti-cheat disponibilizado pela **SimRacingTools**.



As instruções para a utilização deste software estão disponíveis no fórum.

A utilização deste software nas corridas de teste é facultativa, mas altamente recomendada de forma a testar o comportamento do mesmo.

**A não utilização deste software incorre na desclassificação do piloto em questão e numa advertência ao piloto em questão.**

Todos os pilotos dispõem de 1 crédito para falta do software e não serão desclassificados à primeira ocorrência.

## Configurações aconselhadas

- a) Desligar a gravação de replays. Com a duração das corridas o ficheiro de replay torna-se muito grande e há grande probabilidade de o software ter crash.
- b) Desligar todos os updates automáticos do Windows, Antivírus e outro software.
- c) Não conectar o computador via wireless.
- d) Desligar a captura de telemetria (Motec).
- e) Evitar o uso de teclados e ratos sem fios.

## Download software

### SIMSYNC PRO

Disponibilizado no fórum do campeonato.

### DISCORD

<https://discordapp.com/>

### SIMRACINGTOOLS

<http://www.simracingtools.com/>