

Challenge Mod 65 GPLPT

0. Modelo

- a. O Challenge Mod 65 GPLPT é uma competição online, organizada pela R4 (www.r4-sims.com), que utiliza como base, o simulador Grand Prix Legends

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 correcta conduta cívica.
- c. Todas as comunicações efectuadas 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 do piloto participar nas corridas, cabendo a decisão ao Director de Prova
- e. Os pilotos reconhecem que não devem fazer qualquer alteração aos ficheiros originais do simulador excepto aquelas comunicadas e aceites pela organização.

2. Registo

- a. A inscrição no campeonato será efectuada no fórum, num tópico aberto para o efeito
- b. Os pilotos podem inscrever-se individualmente ou, como equipa, num máximo de 2 pilotos/equipa.
- c. Para participarem no campeonato, os pilotos, deverão de ser possuidores de uma Licença B/GPL, atribuída gratuitamente, com a inscrição.
- d. Os pilotos são obrigados a utilizar unicamente o seu nome real (Nome Apelido), quer dentro do servidor (playername) quer nos registos efectuados.
- e. 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
- f. O número máximo de pilotos admitidos é de 18.

3. Classes e Carros

- a. As classes dos campeonatos são compostas pelos seguintes carros:

Brabham BT11
BRM P261
Cooper T77
Ferrari 512
Honda RA272
Lotus 33

- b. Classe única.
- c. Os pilotos, podem utilizar todos os carros durante o Challenge, não existindo obrigatoriedade de utilização do mesmo carro em todas as provas.

4. Campeonato

- a. O Campeonato será composto por 5 provas, conforme calendário a afixar pela organização no site/fórum.
- b. Em cada prova estará presente um ou mais Director de Prova sendo que as suas instruções devem ser prontamente cumpridas
- c. O piloto que no final do campeonato tiver o maior número de pontos será declarado vencedor
- d. A equipa que no final do campeonato tiver o maior número de pontos será declarada vencedora

5. Pontuação

- a. A pontuação para pilotos a atribuir em cada prova é a seguinte:
 - 1º lugar: 10 pontos
 - 2º lugar: 8 pontos
 - 3º lugar: 7 pontos
 - 4º lugar: 6 pontos
 - 5º lugar: 5 pontos
 - 6º lugar: 4 pontos
 - 7º lugar: 3 pontos
 - 8º lugar: 2 pontosTodos os pilotos que se apresentem na prova tem **0,5 pontos**, acumuláveis com os pontos dos lugares pontuáveis.
Ao piloto com a volta mais rápida do conjunto Practice+Corrida, será atribuído **1 ponto**.
- b. A pontuação para equipas, é calculada através da soma das pontuações conseguidas por cada um dos pilotos da mesma.
- c. Em caso de empate será atribuído o título ao piloto/equipa que tenha obtido o maior número de vitórias.
- d. Se o empate persistir será utilizado como critério o número de lugares mais altos obtidos durante as provas do campeonato.
- e. Mantendo-se o empate ambos os pilotos/equipas serão declaradas com o mesmo lugar em *exaequo*.
- f. A pontuação só será atribuída desde que um piloto tenha completado um mínimo de 75% da distância total da prova.

6. Formato

1. Horário

Terça-Feira –
Practice/Qualificação: 22h00m (25 min.)
Race: 22h25m

2. Qualificação

- a. A qualificação terá duração, conforme ponto anterior.
- b. Cada piloto é livre de realizar o número de voltas que desejar durante a sessão de qualificação.
- c. Não é permitida a utilização de chat durante a qualificação excepto para comunicar com a organização em caso de necessidade premente
- d. Se um piloto cair ou sair da sessão de Qualificação o seu melhor tempo não será guardado quando regressar ao servidor.

3. Corrida

- a. As provas serão corridas em modo Int-Long e terão uma duração entre 30 a 50 minutos.
- b. A partida será efectuada com todos os carros parados na grelha.
- c. 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.
- d. Caso a corrida seja interrompida antes de concluídos 75% da duração da prova, a mesma será repetida na sua totalidade em data a agendar.
- e. Se interrompida depois de completados 75% ou mais da duração da prova, os resultados serão aqueles obtidos do servidor no momento em que a corrida se interrompeu.

9. Sobre a utilização do Chat

a. Utilização do Chat em Qualificação e Corrida

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

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

ii. De igual modo, todas as mensagens do Director de Prova terão o seguinte formato:

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

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

b. Se alguma mensagem enviada por um piloto ao Director 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.

10. Settings obrigatórios

- a. Todas as corridas serão disputadas em mod Inter-Long
- b. O player name a utilizar durante os campeonatos é obrigatoriamente o mesmo da primeira à última prova.

11. Team Speak

- a. De uso apenas, **aconselhado**
- b. A vantagem do uso deste programa é que permite um contacto mais rápido e directo com a direcção de prova e ainda diminui o tráfego no chat que prejudica os outros pilotos, o mesmo tem comandos que permitem desligar a entrada e saída de som quando desejar sem aceder ao programa, o que é uma vantagem para quando quiser falar e quando quiser ficar apenas concentrado na corrida

12. Comportamento em corrida

- a. É proibido contacto voluntário
- b. As bandeiras e as suas regras existentes no simulador devem ser respeitadas.
- 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 direcção mais que uma vez por qualquer piloto que esteja em luta directa com outro pela obtenção de um lugar. Uma vez mudada a direcção, para a esquerda ou para a direita, não mais esse piloto poderá efectuar outra mudança até que seja efectuada outra curva. Não é permitido mudar de direcção na zona de travagem ou quando tem um outro carro ao seu lado.

f. É proibido qualquer ajuda externa, o carro terá de se deslocar sempre pelos seus próprios meios.

g. O 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.

13. Uso de Shift+R

A combinação de teclas "Shift" + "R", permite a reposição em condições iniciais do carro de um piloto em prova.

O uso de Shift+R é permitido em qualquer zona da pista (desde que o seu uso não prejudique um piloto alheio), nas seguintes condições:

– Todos os campeonatos: 1 vez na 1ª volta e 1 vez em qualquer volta excepto a 1ª.

Em qualquer dos casos, o piloto é obrigado a cumprir uma penalização de "Stop-n-Go" nas boxes da pista, na passagem pela recta da meta imediatamente seguinte à utilização do Shift+R.

O "Stop-n-Go" consiste em entrar na zona delimitada e reconhecida como zona de boxes, imobilização total do carro e arranque posterior de regresso à prova. No caso so Shift+R ser feito na última volta, o "Stop-n-Go" deve ser feito imediatamente antes da linha de meta, na via das boxes, e só depois deve o piloto cruzar a meta e terminar a prova. No caso de não existir linha de boxes antes da meta para cumprir tal condição, o piloto deve fazer o seu Stop-n-Go no lado da pista que não é utilizado como trajectória normal, o mais encostado possível à berma.

- A não observância desta regra dá direito a desclassificação.

14. Caracterização de sanções

a. A gravidade das situações será analisada existindo as seguintes possibilidades de caracterização:

- i. Incidente de corrida
- ii. Impedimento de fazer qualificação
- iii. penalização em tempo
- iv. Desqualificação
- v. Suspensão
- vi. Exclusão

b. Todos os pilotos disporão de 5 créditos atribuídos à sua Licença Desportiva.

- Toda e qualquer penalização aplicada pelo CAD, corresponderá à perda de um crédito.
- A participação nas provas só é possível aos pilotos com, pelo menos, 1 crédito na sua Licença.
- Ao perder os créditos da sua Licença, o piloto ficará suspenso por um evento, após o qual, poderá voltar à competição, com um valor de 3 créditos na Licença Desportiva.

15. Protestos

- a. Todos os pilotos 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. Findo o prazo, todos os protestos entregues serão ignorados.
- b. Os protestos fazem-se com observância dos seguintes requisitos:
 - i. por email para o seguinte endereço: cad@r4-sims.com
 - ii. menção do assunto **GPLPT "campeonato"/"prova"**
 - iii. conteúdo do protesto:
 - 1. Nome dos pilotos envolvidos;
 - 2. Indicação do momento do replay relevante para a apreciação do protesto (não superior a 60 seg.)
 - 3. Descrição dos factos, ou seja, das situações de corrida que motivam a apresentação do protesto. Esta descrição deverá pautar-se pela objectividade e respeito pelas pessoas visadas no protesto.
- c. 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.
- d. A decisão será comunicada por e-mail/PM aos pilotos envolvidos no protesto em questão.
- e. As decisões, incluindo penalizações, não são susceptíveis de protesto. Se os Director de Prova observarem que as regras foram infringidas, têm o direito de penalizar os pilotos de acordo com o previsto.

16. 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 anti-desportivo.

Por comportamento anti-desportivo entende-se qualquer conduta que prejudique outro(s) piloto(s), tal 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 directa (com colisão) ou indirecta (sem colisão) entre dois ou mais carros ou despiste de um ou mais carros.
- 5. Alterar a direcção do seu carro mais que uma vez, quando em luta directa 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 anti-desportivas pela CAD.

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

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