

TOYOTA

Win Win Win

League

Divisão 1



KiNTO





1. GENERALIDADE

O **Toyota Win Win Win League** será composto por um conjunto de CINCO corridas, usando o jogo GT7, da consola Playstation 4 e 5.

Ao inscreverem-se no campeonato, os pilotos estão automaticamente a aceitar todas as regras e pontos do presente regulamento, bem como a sua aplicabilidade. Caso seja necessário, o Regulamento poderá ser alvo de alterações, que serão devidamente anunciadas em fórum próprio.

Nos casos omissos, a Organização reserva-se ao direito de decidir da forma que considerar melhor para o bom funcionamento do campeonato.

2. ORGANIZADORES

O Campeonato estará a cargo da APKAAV – Associação Promotora do Kart Amador e Automobilismo Virtual.

3. INSCRIÇÃO NO CAMPEONATO

A Administração reserva-se ao direito de vetar inscrições para o campeonato.

4. INSCRIÇÃO NAS PROVAS

Será comunicado o evento referente à corrida, no Grupo WhatsApp disponibilizado para o efeito, onde os pilotos deverão confirmar a sua participação. Caso não haja validação e os pilotos apareçam na sala, não lhes será autorizada a participação na corrida.

5. ELABORAÇÃO DAS SALAS

PROVAS DO CAMPEONATO

- A distribuição dos pilotos para campeonato terá em consideração a classificação final da Tomada de Tempos
- Os pilotos serão distribuídos em grupos de 14 elementos, mediante a classificação obtida.



6. PONTUAÇÃO DO CAMPEONATO

Para um piloto ser pontuado com a classificação correspondente, terá de ter cumprido no **mínimo** 80% da prova. Caso esteja classificado, mas com menos de 80% da corrida cumprida, ser-lhe-á atribuído apenas 1 ponto.

6.1 CONSTITUIÇÃO DO CAMPEONATO

O Campeonato é composto por 5 provas, cada prova é constituída por duas corridas de 20 minutos, convertida em voltas:

- Qualificação - 5 minutos
- Manga 1 – Grelha baseada na Qualificação
- Manga 2 - Grelha invertida para os primeiros 7 pilotos (baseada no resultado da Manga 1)
 - As 5 corridas terão de ser feitas com o GR3 – Toyota GR Supra Racing Concept '18
- Pistas
 - Ronda 1
 - Red Bull Ring
 - Ronda 2
 - Suzuka Circuit
 - Ronda 3
 - WeatherTech Raceway Laguna Seca
 - Ronda 4
 - Autodromo Nazionale Monza
 - Ronda 5
 - Circuit de Barcelona – Catalunya (sem chicanas)



7. CLASSIFICAÇÃO GERAL

7.1 Pontuação

1º - 25 PTS	8º - 8 PTS
2º - 20 PTS	9º - 7 PTS
3º - 16 PTS	10º - 6 PTS
4º - 13 PTS	11º - 5 PTS
5º - 11 PTS	12º - 4 PTS
6º - 10 PTS	13º - 3 PTS
7º - 9 PTS	14º - 2 PTS

Volta Mais Rápida (VMR) Manga 1 e Manga 2 - 1 Ponto

7.2 Advertências ou Penalizações previstas

Serão retirados pontos na classificação geral, sempre que se verifiquem advertências ou penalizações ao longo do campeonato, essas **advertências ou penalizações devem ser consultadas no Regulamento Desportivo**, disponível no WhatsApp, no separador Ficheiros.

8. CALENDÁRIO PROVAS

A Administração reserva-se ao direito de alterar as definições das rondas no decorrer do campeonato.

Ronda 1	03/04/2025	GR3 - Toyota GR Supra Racing Concept '18 Red Bull Ring Qualify = 5 minutos Manga 1 = 13 Voltas Clima aleatório X3 / Início da Manhã / Pneu X4 / Combustível X5 Manga 2 = 13 Voltas Clima aleatório X3 / Fim da Tarde / Pneu X4 / Combustível X5
Ronda 2	21/04/2025	GR3 - Toyota GR Supra Racing Concept '18 Suzuka Circuit Qualify = 5 minutos Manga 1 = 10 Voltas Clima aleatório X3 / Início da Manhã / Pneu X3 / Combustível X6 Manga 2 = 10 Voltas Clima aleatório X3 / Fim da Tarde / Pneu X3 / Combustível X6
Ronda 3	12/05/2025	GR3 - Toyota GR Supra Racing Concept '18 WeatherTech Raceway Laguna Seca Qualify = 5 minutos Manga 1 = 14 Voltas Clima aleatório X3 / Final da Manhã / Pneu X3 / Combustível X5 Manga 2 = 14 Voltas Clima aleatório X3 / Fim da Tarde / Pneu X3 / Combustível X5
Ronda 4	15/05/2025	GR3 - Toyota GR Supra Racing Concept '18 Autodromo Nazionale Monza Qualify = 5 minutos Manga 1 = 11 Voltas Clima aleatório X3 / Início da Manhã / Pneu X4 / Combustível X4 Manga 2 = 11 Voltas Clima aleatório X3 / Tarde / Pneu X6 / Combustível X6
Ronda 5	02/06/2025	GR3 - Toyota GR Supra Racing Concept '18 Circuit Barcelona Catalunya - Sem Chicanas Qualify = 5 minutos Manga 1 = 12 Voltas Clima aleatório X3 / Final da Manhã / Pneu X3 / Combustível X5 Manga 2 = 12 Voltas Clima aleatório X3 / Fim da Tarde / Pneu X3 / Combustível X5

9. VIATURAS DO CAMPEONATO

Cada piloto irá disputar o campeonato com GR3 – Toyota GR Supra Racing Concept '18



NOTA: Não é permitida a utilização de compostos diferentes em cada eixo, ou seja, se no eixo da frente está composto duro, no eixo traseiro também tem de estar composto duro.

10. REPETIÇÃO, ADIAMENTO OU ANULAÇÃO DE CORRIDAS

O anfitrião apenas procede à paragem da prova em casos extremos. Sempre que se detetar algum problema após a corrida ter iniciado, esta só poderá ser parada se pelo menos 50% dos pilotos tiverem quebra de ligação ou se forem detetados problemas comuns.

Caso não se tenha realizado 25% da prova, esta recomeçará no mesmo dia, sendo a grelha feita manualmente pela mesma ordem da qualificação (caso seja a 1ª corrida). Nas restantes corridas é feita a grelha manual ordenada pelo resultado da 1ª corrida.

Caso se tenha realizado mais de 50% da prova, esta recomeçará no dia seguinte, com início à mesma hora.

Caso se tenha realizado mais de 75% da prova + 1 volta, a mesma é dada como concluída, tendo-se em conta a volta anterior à interrupção.



SALAS

- As salas das provas serão abertas 30 minutos antes da prova. (As salas abrem às 21:30h).
- Os pilotos devem-se encontrar na sala, no máximo até às 21h45 sob pena de exclusão (tolerância caso apresente uma justificação plausível).
- Quando a sala é aberta, é comunicado aos pilotos, via WhatsApp, que esta se encontra aberta. Só depois de ter sido comunicado aos pilotos de cada divisão, é que poderão entrar na sala. Para que consigam encontrar a sala, é pedido aos pilotos que adicionem os host's com antecedência.
- À hora prevista, será iniciada a qualificação/corrída, e se algum piloto tiver problemas deverá abandonar o lobby e não realizará a corrida.
- É recomendado que todos os pilotos, antes das corridas, reiniciem as consolas e limpem os dados temporários do jogo, de modo a tentar evitar todos estes problemas.

No caso de problemas com um piloto, a corrida não é reiniciada nem adiada.

11. CONFIGURAÇÃO SALA

- **Definições Sala**

- Nome Sala - Variável, com o formato- WinWinWin League – Ronda X – Divisão 1
- Tipo De Corrida – Competitiva
- Nº Máximo Participantes – 16
- Início Automático - Não
- Modo da Sala – Manga 1- Treino/Qualificação/Corrida
- Modo da Sala – Manga 2- Treino/Corrida
- Privacidade da sala – Pública

- **Definições do Circuito**

- Circuito - A definir por ronda
- Nº de Voltas - A definir por ronda
- Limite de Tempo - Não aplicável



Toyota Win Win Win League – Divisão 1

- **Definições de Hora/Clima**

- Método de seleção do Clima – Clima Personalizado
- Clima Pré-definido – Não aplicável
- Modo de condições iguais - Não
- Hora do Dia – Manga 1 -a definir por ronda
- Hora do Dia – Manga 2 -a definir por ronda
- Rácio de velocidade do tempo variável – 3X
- Clima Personalizado (slots) – aleatório

- **Definições da Corrida**

- Tipo de partida - Grelha com controlo de falsa partida
- Grelha de Partida – Manga 1 - O mais rápido primeiro
- Grelha de Partida – Manga 2 – Definido pelo Anfitrião – Com base no regulamento
- EdD/Afinação interditos - Sim
- Opções das definições -Algumas (Distribuição dos Travões)
- Impulso - Não
- Força do Cone de Ar - Real
- Dano Visível - Sim
- Danos Mecânicos - Graves
- Rácio de Desgaste Dos Pneus – a definir por ronda
- Taxa de Consumo Combustível – a definir por ronda
- Velocidade de reabastecimento - 7 litros/segundo
- Combustível Inicial - Padrão
- Redução de aderência Fora de pista - Real
- Atraso no final da Corrida - 180 segundos
- Nitro/Multiplicador de tempo de uso do sistema de ultrapassagem – Padrão



- **Definições da Qualificação**

- Limite de Tempo – 5 minutos
- Tempo de continuação da qualificação – 180seg
- Taxa de desgaste de pneus (qualificação) – igual à corrida
- Taxa de consumo de combustível (qualificação) – igual à corrida
- Combustível Inicial – igual à corrida

- **Definições dos Regulamentos**

- Filtrar Por Categorias – Gr 3
- Limite de PP - Sem limitações
- Potência Máxima - Sem limitações
- Peso mínimo - Sem limitações
- Pneus permitidos – Competição
- Pneus permitidos e tipos – Tudo
- Pneus obrigatórios - Nenhum
- Nitro – Não pode ser equipado
- Utilização Karts – Não
- Troca de motor - Proibido
- Peças de Afinação - Sem restrições

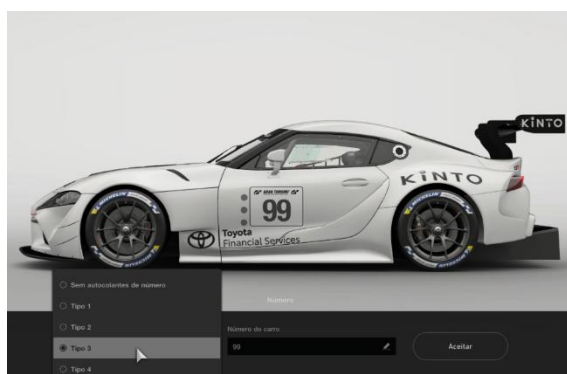
- **Definições das Penalizações**

- Penalização por atalho – Forte
- Penalização por colisão com barreiras – Não
- Corrigir percurso após colisão com barreiras – Não
- Penalização por colisão com carros – Não
- Penalização por corte de faixa das boxes – Sim
- Transparência durante as corridas - Não

- Regra das bandeiras – Sim
- Limitações das opções de condução
 - Assistência de contra breagem -Indisponível
 - Controlo ativo de estabilidade (ASM) – Indisponível
 - Assistência da linha de condução – Indisponível
 - Controlo de tração – Sem Limitações
 - ABS – Sem Limitações
 - Condução Automática – Indisponível

12. PUBLICIDADE

A decoração dos carros é livre, respeitando o número que o piloto escolheu e informou a organização.



O dorsal para o número é o que está disponível no editor de designs. Tipo 3



É **obrigatório** colocar a publicidade referente aos patrocinadores.

Os pilotos são obrigados a utilizar o esquema de decoração, conforme as figuras abaixo.

A não utilização deste esquema implica penalizações e retirada de pontos na classificação:

- Advertência – 1 ponto
- Reincidência – 3 pontos

Nas decorações das viaturas para o campeonato terão de seguir os moldes que irão ser disponibilizados em breve, sendo que estão proibidos logótipos, nomes, ou qualquer tipo de publicidade (exceto, obviamente as oficiais) a :

- Marcas de automóveis
- Stands de automóveis
- Financeiras
- Rent-a-car

Agradecemos a vossa colaboração para termos um grande campeonato.

Para facilitar o vosso trabalho e para terem a certeza de que o vosso carro está em conformidade regulamentar, depois de saírem os regulamentos com as viaturas do campeonato e com os locais de publicidade, podem e devem enviar fotos dos carros ao ZeusPT_619, via WhatsApp para ele validar.

Caso durante as transmissões se verifique que estão a usar publicidade proibida (a outras marcas concorrentes aos patrocinadores) serão excluídos da corrida.

É **expressamente proibido** alterar o esquema de cores dos logótipos dos patrocinadores.

- Os pilotos, ao inscreverem-se no campeonato, estão a autorizar o uso dos seus nomes, PSN ID, fotos e dados estatísticos nas transmissões, site e redes sociais, bem como, o uso das suas imagens e dos seus carros nas corridas.
- A organização do campeonato não se responsabiliza pela utilização de qualquer logótipo/imagem/dístico/frase/slogan utilizado pelos pilotos em algum elemento da decoração dos carros, capacetes e fatos, além dos conteúdos de marketing partilhados pela organização e anunciados oficialmente.
- Os pilotos comprometem-se a aceitar todas as regras do campeonato e seguir a conduta do grupo.

13. COLÉGIO DE COMISSÁRIOS

17.1 Objetivo

Este Colégio tem como objetivo aproximar, ainda mais, as corridas do campeonato à realidade, penalizando quem prejudica claramente a corrida a outros pilotos.

O Colégio de Comissários tem um regulamento próprio, sempre atualizado, disponível para consulta no WhatsApp, no separador Ficheiros, com o nome **Regulamento Desportivo**. Este deve ser consultado, de modo a serem conhecidas as diretrizes e, sobretudo, as regras para a reclamação de incidentes.

Nota: Apenas os pilotos que concluírem a corrida têm a viabilidade de apresentar queixa.

17.2 Situações Excepcionais

Estas situações podem ser alvo de sanção direta por parte da administração, sem passar pelo Colégio de Comissários (defesa de honra, insultos, conduta antidesportiva, etc.)

17.3 Constituição do Colégio

Presidente – Carlos Alonso

14. DIREITOS DE IMAGEM, NOME E NICK DOS PILOTOS

Todos os pilotos ao aceitarem participar neste campeonato, estão a autorizar a organização a usar Nome, Nick e imagem para transmissões, publicações e tratamento estatístico sem limitações temporais.

A Direção

