

# TOYOTA

## Win Win Win

### League

Divisão 2



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 GR4 – Toyota 86 Gr.4
- 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.

<b>Ronda 1</b>	10/04/2025	<b>GR4 - 86 Gr.4</b> <b>Red Bull Ring</b> Qualify = 5 minutos Manga 1 = 12 Voltas Clima S03 / Início da Manhã / Pneu X1 / Combustível X1 Manga 2 = 12 Voltas Clima S03 / Início da Manhã / Pneu X1 / Combustível X1
<b>Ronda 2</b>	22/04/2025	<b>GR4 - 86 Gr.4</b> <b>Suzuka Circuit</b> Qualify = 5 minutos Manga 1 = 8 Voltas Clima C01 / Final da Manhã / Pneu X1 / Combustível X1 Manga 2 = 8 Voltas Clima C01 / Final da Manhã / Pneu X1 / Combustível X1
<b>Ronda 3</b>	13/05/2025	<b>GR4 - 86 Gr.4</b> <b>WeatherTech Raceway Laguna Seca</b> Qualify = 5 minutos Manga 1 = 13 Voltas Clima S05 / Final da Manhã / Pneu X1 / Combustível X1 Manga 2 = 13 Voltas Clima S05 / Final da Manhã / Pneu X1 / Combustível X1
<b>Ronda 4</b>	22/05/2025	<b>GR4 - 86 Gr.4</b> <b>Autodromo Nazionale Monza</b> Qualify = 5 minutos Manga 1 = 10 Voltas Clima C02 / Início da Manhã / Pneu X1 / Combustível X1 Manga 2 = 10 Voltas Clima C02 / Início da Manhã / Pneu X1 / Combustível X1
<b>Ronda 5</b>	03/06/2025	<b>GR4 - 86 Gr.4</b> <b>Circuit Barcelona Catalunya - Sem Chicanas</b> Qualify = 5 minutos Manga 1 = 11 Voltas Clima S01 / Tarde / Pneu X1 / Combustível X1 Manga 2 = 11 Voltas Clima S01 / Tarde / Pneu X1 / Combustível X1

## 9. VIATURAS DO CAMPEONATO

Cada piloto irá disputar o campeonato com GR4 – Toyota 86 Gr.4



**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 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 2

- **Definições de Hora/Clima**

- Método de seleção do Clima – Clima Personalizado
- Clima Pré-definido – Sim
- 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 – 6X
- Clima Personalizado (slots) – Não aplicável

- **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 - Leves
- 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



## Toyota Win Win Win League – Divisão 2

- **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 4
- 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

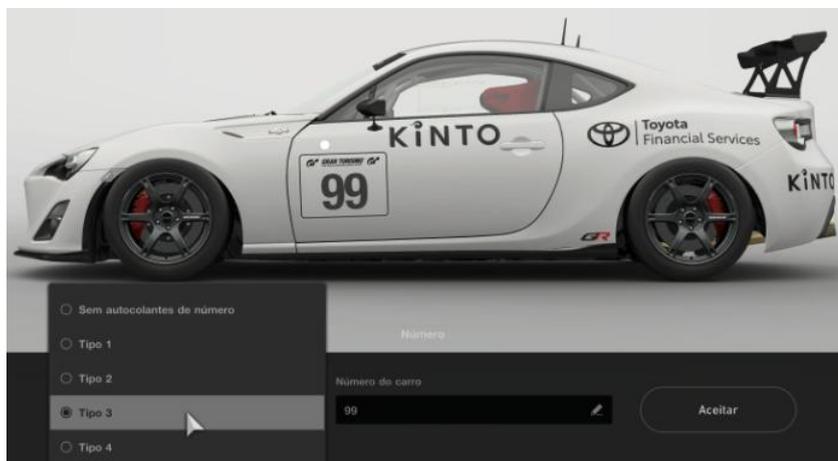
- **Definições das Penalizações**

- Penalização por atalho – Fraca
- 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 – Não
- 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.





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

