2026

REGULAMENTO

G1RO

GRAN TURISMO 7

1. Das Regras Gerais

1.1. Calendário

1.1.1. O calendário será composto por 1 etapa de prólogo, com uma sessão de qualificação e uma corrida mais curta, e 5 etapas contendo uma corrida de aproximadamente 40min de duração. As provas acontecerão às terças-Feiras de acordo com a tabela do item **Error! Reference source not found.**. A duração total de cada evento será de, aproximadamente, 1h (uma hora) cada.

1.1.2. As etapas acontecerão na seguinte ordem:

Tabela 1 - Resumo das pistas e datas.

Etapas	Data	Grid de Largada	Voltas	Horário da Pista
Prólogo (Monza pista completa)	28/10/2026	Qualificação 10min	19	Pôr do sol
Monza pista completa	04/11/2026	Resultado Prólogo	**25**	Pôr do sol
LaSarthe Pista Completa	11/11/2026	Invertido	**12**	Início da manhã
Interlagos	18/11/2026	Invertido	**30**	Final da manhã
Fuji Speedway Pista Completa	25/11/2026	Invertido	**28**	Fim da tarde
Spa-Francorchamps, Pista completa	02/12/2026	Invertido	**20**	Tarde

1.1.1. As categorias previstas para o campeonato e seus respectivos dias e horas de corrida estão listados abaixo. Quaisquer mudanças serão previamente comunicadas pela administração da Liga Overtake.

Tabela 2 - Resumo das divisões e horários de cada corrida.

Dia	Hora
Quarta	**21:30h BRT**

1.1.3. **Prólogo:** A corrida do prólogo das divisões servirá de qualificação para a primeira etapa do campeonato e a ordem de escolha de carros para a primeira etapa.

1.1.4. **Corrida:** Corrida limpa em todos os momentos. Sabemos que provas de turismo são marcadas por contatos laterais entre os oponentes e isto é normal, no entanto, provocar deliberadamente uma colisão em outro carro resultará na exclusão permanente da liga. Sugerimos que, caso você cometa um erro e seja responsável por causar um incidente com um colega de pista que exerça o fair play, devolvendo a posição ao oponente prejudicado mesmo que para isso seja necessário sair da pista.

1.1.5. **Defendendo**: O excesso de mudança de direção e bloqueio não é permitido. Ao se defender de outro carro, escolha uma linha na pista e a siga, não é permitido trocar de trajetória uma vez que tenha inicializado a frenagem para a curva. Se o carro atacante estiver com qualquer parte do carro ao seu lado em uma curva você deverá deixar o espaço mínimo de um carro entre você e a linha branca de limites de pista.

1.1.6. **Boas práticas na qualificação**: Na qualificação, é sua responsabilidade encontrar espaço livre na pista ao iniciar uma volta rápida. Um carro em uma volta rápida não tem que ceder para um carro mais rápido se aproximando por trás. Se você está em uma volta de saída dos boxes, no entanto, você tem que deixar carros mais rápidos passarem sem bloqueá-los. Se você estiver em uma volta rápida se

aproximando de um carro lento, piscar suas luzes é uma maneira de notificá-las de que você está em uma volta rápida

1.1.7. **Retardatário**: Estamos correndo com o sistema de regras e bandeiras no jogo, o que significa que o jogo deve alertá-lo com uma bandeira azul quando você estiver prestes a tomar uma volta. Ao ser informado, é sua responsabilidade deixar os líderes passarem em segurança **na primeira oportunidade**, sem bloqueá-los ou **disputar freada**. Se você estiver indo mais rápido do que um carro que o colocou uma volta, a ultrapassagem é permitida, desde que seja seguro fazê-lo e não atrapalhe o carro na frente.

1.1.8. **Pit Stops**: O jogo cuida da pit stops, não há limite de velocidade na entrada e saída de box, mas as regras de linha branca são de responsabilidade do piloto. É proibido cruzá-la durante a entrada ou saída de boxes.

1.1.9. **Ultrapassagens:** O piloto que vem atrás de outro em disputa precisa entender o melhor momento de realizar uma ultrapassagem e não ser afoito em passar a qualquer custo. No entanto, assim como há regras para defesa de posição, há também regras para ataque. Caso realize, o piloto estará sujeito às punições cabíveis do item de **Punições** deste regulamento. Excetuam-se aqueles casos de erro (não forçado) pelo piloto da frente.

1.1.10. **Bandeira amarela:** A bandeira amarela indica perigo na pista. Os pilotos devem imediatamente reduzir a velocidade ao avistarem a bandeira amarela na notificação do jogo. Mantenha uma velocidade segura e esteja preparado para reagir a qualquer obstáculo na pista. Durante uma situação de ultrapassagem sob bandeira amarela, os pilotos devem abortar a tentativa de ultrapassagem e retornar à posição anterior à identificação da bandeira amarela. O desrespeito a esta regra pode resultar em penalidades.

1.1.11. **Bandeira Vermelha:** A bandeira vermelha é um recurso da administração da Liga Overtake, aplicado até o final da primeira volta da prova, que invalida o início da prova caso haja algum acidente ou efeito adverso que comprometa o bom início do andamento da corrida. No ato da bandeira vermelha será comunicado pela Administração via chat do jogo até o término da primeira volta. Os pilotos deverão então se desinscreverem da sala e o reinício será feito novamente para a administração. É importante destacar que a aplicação da bandeira vermelha não tira o direito de qualquer piloto de solicitar a revisão de incidentes ocorridos durante o início da prova. Se um incidente for considerado prejudicial ou injusto, o piloto afetado pode apresentar uma reclamação à comissão de análise de incidentes, que revisará o ocorrido e tomará as medidas apropriadas. O reinício da prova será sob largada lançada do jogo, mesmo que não tenha sido essa a configuração inicial da etapa.

1.1.12. **Stop n' go:** a punição de stop n' go obriga o piloto punido a passar obrigatoriamente pelo box na primeira volta da corrida. Durante a execução desta punição, o piloto não pode mexer no carro, ou seja, não é permitido trocar pneus, colocar combustível ou consertar o carro. O piloto não precisa esperar 10 segundos parado para limpar a punição.

1.1.13. **Bump**: Está proibido empurrar o adversário. Sendo o piloto passível de punição por atitude antidesportiva e com consequências conforme item específico do regulamento da prova.

- Caso aconteça em seção de qualificação ambos os pilotos terão suas voltas anuladas.

1.1.14. **Largada sob Safety Car:** Em corridas cuja largada for sob safety car, todos os carros devem se alinhar atrás do Safety Car, mantendo uma distância segura entre si. Os pilotos devem manter uma velocidade controlada, e não realizar ultrapassagens enquanto o safety car permanecer na pista. Uma vez que o Safety Car se retire, o piloto na posição de liderança assume o papel de controlar o ritmo até que a corrida seja oficialmente iniciada. A corrida somente se iniciará para cada piloto quando seus respectivos carros cruzarem a linha de chegada e uma nova volta se inicie.

- Quaisquer violações dessas regras, como ultrapassar antes do reinício da corrida ou não manter uma distância segura do Safety Car, podem resultar em penalidades conforme definido no item de penalidades deste regulamento.

- Os pilotos somente poderão realizar ultrapassagens sob safety car caso o carro que vá a frente tenha as 4 rodas fora da pista ou em caso de acidentes.
- O líder da prova somente poderá acelerar para dar início à prova após a indicação da entrada do safety car nos boxes. Uma vez acelerado para iniciar a prova, o líder não poderá desacelerar propositadamente, sob pena de ser enquadrado em atitude antidesportiva mais os eventuais acidentes que poderão suceder-se deste ato.

1.2. Convivência

1.2.1. **Comunicação:** Não há chat de voz no jogo no GT7, no entanto, o bate-papo estará visível, pois é isso que será usado para se comunicar no lobby, bem como o Grupo de Whatsapp da categoria.

1.2.2. **Etiqueta nos meios de comunicação**: O abuso do chat de texto ou do grupo do whatsapp, para distrair ou insultar, não é aceitável. Os pilotos que se tornarem atitudes desrespeitosas em um, outro ou ambos os meios de comunicação serão penalizados de acordo ou, em casos extremos, removidos da liga. Respeite os outros pilotos. Evite, enviar vídeos no grupo que faltam com respeito ou qualquer outro tipo de mídia de mesma índole. Se tiver alguma reclamação envie a algum de nossos diretores que encaminharam a um grupo de análise

1.2.3. **Etiqueta de corrida**: Se você estiver envolvido em um incidente na pista, não reaja exageradamente. Pode ser frustrante, mas você precisa ficar calmo e seguir em frente. Perder-se devido a erro ou imprudência de outro piloto não é desculpa para retaliação ou ação contra as regras. Se outro piloto fizer algo que você acha que é contra as regras, informe a comissão de análises de incidentes em até o fim do dia subsequente da etapa cujo acidente ocorreu.

1.3. Gravação

1.3.1. As corridas deverão ser gravadas por **TODOS** os pilotos utilizando o botão **SHARE** para melhor análise em casos de solicitação de revisão de incidentes. Como opção, também poderão ser feitos uploads de transmissões ao vivo para o Youtube ou Twitch TV conforme preferência de cada piloto. **NÃO SERÃO ACEITOS VÍDEOS DE REPLAY** no lobby do jogo para abertura de análise de incidente, pois em caso de queda de conexão, ou necessidade de revisar incidentes durante a qualificação, o piloto não ficará sem a gravação.

1.3.2. As gravações deverão permanecer salvas até o término do período de solicitação de revisão de incidentes descritos no item 1.2.3 e 1.3.6. Após este período, as gravações poderão ser apagadas conforme preferência de cada piloto.

1.4. Punições

1.4.1. O principal objetivo desta seção é tentar acabar com a impunidade, ou seja, só serão aplicadas as penalizações ao piloto que não resolver sua questão na pista, um exemplo é quando o próprio jogo aplica uma punição, ou se o piloto devolver a posição, mesmo que o piloto prejudicado envie um vídeo ou registre o incidente ocorrido, caberá a diretoria organizadora decidir se o piloto receberá ou não penalização.

1.4.2. As punições serão aplicadas exclusivamente mediante apresentação de vídeo comprovando o incidente, e deve ser enviado para algum membro da comissão em mensagem privada, a postagem do vídeo no grupo deverá ser feita somente com a autorização da comissão. Caso seja postado o vídeo no grupo, o piloto não poderá solicitar análise e, se houver uma análise em andamento, ela será cancelada quando for pelo solicitante. Caso for pelo acusado, ele perderá 5 (cinco) pontos na tabela geral e a

análise continuará em curso, podendo ainda sofrer as sanções da penalidade. Não serão aceitas reclamações sem o vídeo do incidente.

1.4.3. Caso ocorra um acidente ou uma considerável perda de tempo, acima de 2s (segundos) causada por imprudência ou por imperícia, mesmo sem apresentar danos, a comissão analisará o ocorrido, podendo assim aplicar uma punição em tempo de corrida, pontuação, ou ainda perda de classificação nas próximas corridas de acordo com a gravidade dos incidentes. Estas punições, exceto aquela de perda de pontos, poderão ser aplicadas na corrida cujo incidente tenha ocorrido ou nas subsequentes, a critério dos comissários.

- Para a efetivação da perda de classificação, o piloto punido, não pode completar o treino de classificação não saindo dos boxes. Anular a volta ou completar a volta com tempo acima do competitivo pode gerar classificação, não o obrigando a largar em último lugar, como previsto na punição, portanto o piloto é obrigado a largar em último e garantir isto.

1.4.4. Reincidência em punições -2 pontos por cada incidente repetido na mesma corrida e -3 pontos por cada incidente da mesma forma repetido em corridas diferentes.

- A comissão terá poder e o dever de determinar quando um piloto foi considerado reincidente com base no histórico dele no campeonato.

1.4.5. Ignorar bandeira Azul: -3 pontos.

1.4.6. Condutas antidesportivas, causando acidentes propositalmente -7 pontos + perda de classificação da próxima etapa.

1.4.7. Causar acidentes ou incidentes não respeitando a faixa de segurança na saída do box, -3 pontos além da punição normal dada pelo jogo, em adicional aos indicados nos itens anteriores, conforme o caso.

1.4.8. Mudar a linha de corrida por mais de uma vez em disputa de posições, situações de frenagem e ultrapassagem, resultará em uma penalidade de -2 pontos. Também poderá ser aplicada uma penalidade de Dano ao Veículo se for o caso.

1.4.9. Caso algum dos pilotos envolvidos (ou ambos) não houverem gravado o incidente conforme descrito no item 2.3 deste regulamento, será aplicada a punição de advertência e 1 ponto na carteira, caso seja considerado culpado, pela comissão julgadora.

1.4.10. Em caso de desqualificação aplicada pela CPU do jogo, o piloto receberá como punição -2 adicionais ao término da corrida como punição pela desclassificação.

- O piloto desqualificado que tenha sido injustamente punido pela CPU do jogo, pode enviar o vídeo do momento da desqualificação para a comissão de pilotos que avaliará a procedência das alegações, se for decisão de que a desclassificação fora injusta, o piloto estará isento da punição descrita pelo item 2.4.10 e receberá a pontuação referente à posição de chegada caso, mesmo assim, termine dentro da zona de pontuação.

1.4.11. Durante a corrida, as punições do CPU do jogo são válidas, a classificação final será usada no campeonato.

1.4.12. É proibida toda e qualquer tentativa de andar na contramão, o piloto que fizer será desqualificado da corrida.

1.4.13. O piloto que não cumprir as regras de pós prova descritos no item 1.1.2 será automaticamente desclassificado da corrida.

1.4.14. As mensagens do chat do jogo são exclusivas para comunicação da Administração da liga com os pilotos em pista, **NENHUM** outro integrante do lobby está autorizado a usá-la. A penalidade para quem o utiliza são -1 ponto por mensagem enviada durante a qualificação ou corrida.

1.4.15. O piloto que se recusar a cumprir alguma punição determinada pela comissão julgadora será automaticamente desclassificado da etapa cuja punição deveria ter sido paga.

1.4.16. Acidentes que gerarem punições na primeira volta ou na última volta terão sua punição agravada em perda de qualificação na etapa subsequente.

- Caso não haja etapa subsequente a comissão se reservará no direito de determinar a quantidade equivalente em pontos para efetivar tal punição.
- Se 2 ou mais pilotos perderem o direito de classificação serão reposicionados no fundo do grid em ordem inversa à tabela de pontos individual.

1.4.17. Acidentes que tenham gerado condição de bandeira vermelha terão seus resultados agravados por um stop n' go em volta 1 na etapa subsequente ou pontuação equivalente a ser definido pela comissão de análise de incidente em caso de última etapa.

1.4.18. Haverá sistema de carteira de pontos para os pilotos que se envolverem em acidentes recorrentemente. Para cada acidente cujo piloto tenha se envolvido e foi punido ao término da análise de incidentes receberá 2 pontos na carteira de pontos.

1.4.19. O sistema de carteira de pontos dará punições automáticas e escaladas conforme a quantidade de pontos aquiridos pelo piloto ao decorrer do campeonato. Conforme a tabela abaixo:

Tabela 3 - Punições relativas à pontuação em carteira.

Punição	Pontos na carteira
-1 ponto na tabela	4 pontos
- 3 pontos na tabela	6 pontos
- 5 pontos na tabela + perda de qualificação na etapa seguinte	8 pontos
- 8 pontos na tabela de classificação + desclassificação da etapa + perda de qualificação na etapa seguinte.	10 pontos
Desclassificação do campeonato, sem direito a reembolso.	12 pontos

***A etapa cujo piloto foi proibido de correr por causa de punição não será considerada para o descarte.**

1.4.20. Caso uma corrida seja encerrada antes do tempo previsto, e concedida aos pilotos apenas metade da pontuação regular da prova, as punições provenientes da análise de incidentes dessa corrida também serão reduzidas pela metade, sendo o valor final arredondado para cima quando necessário.

1.5. Da pontuação

1.5.1. Cada corrida valerá aos seus pilotos a seguinte pontuação:

Posição	Pontuação Prólogo	Pontuação Corridas
1º	8	25
2º	7	18
3º	6	15

4º	6	12
5º	5	10
6º	5	8
7º	4	6
8º	4	5
9º	3	4
10º	3	3
11º	2	2
12º	2	1
13º	1	0
14º	1	0

1.5.2. A classificação dos pilotos para o Campeonato Geral será definida pelo somatório de todos os pontos obtidos no prólogo e nas etapas, subtraído dos pontos perdidos por punições de qualquer natureza e adicionado dos pontos extras;

1.5.3. Em caso de empate na classificação final, serão considerados os seguintes critérios de desempate:

(1) Menor número de faltas
(2) Maior número de vitórias;
(3) Maior número de segundos-lugares;
(4) Maior número de terceiros-lugares e assim sucessivamente;
(5) Maior número de voltas rápidas;
(6) Sorteio.

1.5.4. O piloto for desclassificado de alguma corrida, durante a decorrência dela, ou após análise de incidentes, não fará jus a pontuação ou à pontuação extra, sendo estes convertidos aos pilotos cujo critério se aplique na ausência do piloto desclassificado;

1.5.5. Será adicionado +1, de ponto extra, ao saldo de pontuação, o piloto que conquistar a volta mais rápida da prova, durante a corrida. O piloto que realizar a volta mais rápida, mas não completar a corrida não fará jus à esta bonificação, sendo esta pontuação atribuída ao piloto que fizer a segunda volta mais rápida e assim por diante.

1.5.6. Será adicionado +1, de ponto extra, ao saldo de pontuação, o piloto que conquistar a pole position na classificação.

1.1. Das Equipes:

1.1.1. Este campeonato não terá contagem de pontos por equipes.

2. Do Campeonato

2.1. Do Draft de carros

2.1.1. Para o prólogo e para a 5ª etapa os pilotos poderão escolher os carros de marcas específicas determinadas pela Liga Overtake conforme lista abaixo.

Montadora	Carro
Toyota	GR010 HYBRID '21
Ferrari	499P '23
Porsche	963 '24
BMW	M Hybrid V8 '25
Peugeot	9X8 '25

2.1.2. Na primeira etapa a ordem de escolha obedecerá ao resultado inverso do posicionamento no piloto no resultado da corrida prólogo. No entanto, devido à falta de carros competitivos, a quantidade do mesmo carro será limitada à 3 pilotos. Uma vez que 3 pilotos tenham escolhido o mesmo carro de uma montadora, este carro desta montadora deixa de estar disponível para a escolha do próximo piloto e assim sucessivamente.

2.1.3. A escolha dos drafts da terceira etapa se dará de forma semelhante, na ordem inversa do posicionamento do piloto na classificação do campeonato no momento da abertura da escolha.

2.1.4. Uma vez um piloto tenha escolhido um carro de uma montadora, ela não poderá correr com outro carro até o final da etapa 2. Ou seja, o carro escolhido na primeira etapa deverá ser reutilizado na 2ª etapa, assim como o carro escolhido na 3ª etapa, após novo draft, deverá ser reutilizado na 4ª etapa.

2.1.5. A pena para descumprimento das regras 2.1.2, 2.1.3 ou 2.1.4 é de desclassificação do piloto faltoso na corrida pertinente.

2.1.6. Para o prólogo e a 5ª Etapa os pilotos poderão escolher qualquer carro da lista do draft, sem a necessidade de exclusividade de carro.

1.1. Das condições da corrida

1.1.1. As corridas serão realizadas nos dias e horários das etapas estabelecidos no item 1 deste regulamento.

1.1.2. O lobby será aberto 10min antes das corridas começarem e que possuirá as seguintes características.

Tipo de sala	Classificação/Corrida
Nome da Sala	***G1ro – Oficial***
Tipo de corrida	Corrida Real
Propriedade fixa da sala	Sim
Número máximo de pilotos	16 (14 pilotos + 2 observadores)
Classificação mínima para o piloto	Livre
Classificação esportiva mínima	Livre
Pista	De acordo com as condições da tabela 1
Número de voltas	De acordo com as condições da tabela 1
Método de Seleção de clima	Personalizado aleatório nas provas
Horário	De acordo com as condições da tabela 1
Taxa de Variação do clima	4x
Condições iguais para todos os competidores	Desligado

Largada	Largada em movimento
EP/Tunning Proibidos	**Ligado**
Opções de configuração	Alguns (balanço de freio somente)
Turbo	Desligado
Força de vácuo	Real
Danos visíveis	Ligado
Danos mecânicos	Pesados
Desgaste dos pneus	**5x**
Consumo de combustível	**3x**
Combustível inicial	Padrão
Velocidade de Reabastecimento	7 L/ sec
Redução de aderência em pista molhada ou fora da pista	Real
Atraso na chegada	180min
Uso de sistema de ultrapassagem	Padrão
Tempo de Qualificação	10 minutos*
Categoria	Gr1 Hypercar
Limite de PP	Sem limite
Limite máximo de potência	Sem limite
Limite mínimo de peso	Sem limite
Categoria máxima de pneu	Corrida – Macio
Categoria mínima de pneu	Corrida – Duro
Pneus Obrigatórios	Desligado
Troca de Motor	Proibido
Uso de karts	Desligado
Penalidade por atalho	Forte
Penalidade por colisão em mureta	Desligado
Penalidade por ultrapassar linha de box	Ligada
Controle de colisão contra mureta	Desligado
Penalidade por contato lateral	Desligado
Corrigir curso do veículo após colisão em mureta	Desligado
Reposicionar carros que saem das pistas	Desligado
Regras de bandeira	Ligado
Ativar fantasma para carros com vantagem	Desligado

***Quando aplicável.**

1.1.3. As assistências proibidas estão listadas abaixo:

- Piloto automático

1.1.4. As demais assistências estão liberadas para serem utilizadas conforme o gosto do piloto.

1.1.5. Nesse campeonato não há obrigatoriedade de compostos.

- Está permitido largar com compostos diferentes na dianteira e traseira.

1.1.6. As corridas serão realizadas no seguinte formato:

I. Classificação de 10 minutos ou posicionamento de grid conforme Tabela 1, quando aplicável;

II. Corridas por volta, conforme evento.

1.1.7. Em caso de largada sem qualificação, por ordem de tabela, seja ela qual for (ordenada, inversa ou outra), será considerada a tabela com todas as regras do campeonato para referência, incluindo pontos extras, punições, descartes ou outra regra que adicione ou remova pontos.

1.2. Testes de lobby

1.2.1. É de conhecimento de todos que o game tem feito muitos pilotos bugarem no grid de largada ou nos boxes devido às divergências de conexões entre todos os pilotos do grid. Por isso fazemos um teste para MITIGAR esses efeitos antes da largada oficial.

1.2.2. O teste seguirá um padrão para realização que visam minimizar esses problemas, mas não é de responsabilidade da liga resolvê-los antes da largada. Caso todos os testes e trocas de lobby não resolverem nós não podemos nos responsabilizar pelo bug ocasionado pelo jogo.

1.2.3. Os testes e trocas de lobby seguirão a seguinte linha do tempo:

- O lobby oficial será aberto com 10min de antecedência com o teste de largada sendo realizado com faltando 5min para o início da prova com 1 volta de corrida. O objetivo é verificar se todos conseguem largar sem cair da sala. Se 2 ou mais pilotos bugarem um novo lobby será aberto e um novo teste nos mesmos moldes será realizado, caso contrário não será aberto outro lobby. Os pilotos que bugaram deverão deixar o lobby e realizar os procedimentos de reinicialização de seus aparelhos de internet e consoles.

1.2.4. O início da corrida será dado com no máximo 5 min de atraso, do horário agendado, caso algum piloto esteja atrasado e no máximo 10min para os pilotos que estavam no lobby e caíram ou saíram para reiniciar seus aparelhos de internet. Não mais do que isso.

1.2.5. Pode acontecer que algum piloto não veja outro na pista, se isso acontecer e você não estiver bugando na largada não se preocupe, você só não vai ver 1 dos pilotos na pista e o piloto que você não estiver vendo também não verá você, mas a disputa acontecerá. Dê o seu melhor.

1.2.6. As diretrizes e o fluxo de testes definidos pelo item 1.2.3 **NÃO VISA RESOLVER OS PROBLEMAS DE BUG**, pois isso não está ao alcance da organização da liga. Visa somente MINIMIZAR os efeitos desses bugs para que todos possam ter condições de correr. Infelizmente isso pode acontecer com qualquer um em corridas virtuais, desde o líder do campeonato até o último.

1.2.7. O piloto que **NÃO PARTICIPAR** dos testes descritos no item acima **DEVERÁ LARGAR DA ÚLTIMA COLOCAÇÃO**, não podendo fazer a classificação, ou sendo reposicionado para último pelo host conforme o caso O último teste será feito faltando 5 min para o início da prova, é responsabilidade do piloto de se comprometer estar no lobby faltando 5 min para o início do evento.

1.2.8. A administração da Liga Overtake se reserva do direito de modificar as regras do item 1.2, de teste de lobby, conforme necessidade, devido às melhoras ou pioras do jogo ao longo do campeonato.

1.3. Da premiação

1.3.1. É de conhecimento que a inscrição para o campeonato será realizada mediante pagamento da taxa de R$60,00(BRL) ou €10(EUR) (taxa referente às vendas do primeiro lote, para os preços de demais lotes e condições vide inscrição no site https://www.ligaovertake.com.br/inscricoes) para custeio das

atividades administrativas da liga como premiação, transmissão, análise de incidentes, organização e criação de conteúdo nas redes sociais da liga.

1.3.2. Devido aos altos custos de envio a premiação dos pilotos vencedores, moradores fora do país, não terão os custos de envio cobertos pela Liga Overtake. No entanto, o piloto que chegar entre os 3 primeiros colocados e residir no Brasil somente terá a opção de premiação por troféu com os custos cobertos pela liga. Adicionalmente, se o piloto que chegar entre os 3 primeiros não residir no Brasil, o piloto terá a opção de custear o envio internacional ou aceitar a premiação em moeda, conforme a tabela abaixo.

1.3.3. As premiações em dinheiro ocorrerão conforme a moeda utilizada para fazer a inscrição no campeonato pelo piloto. Ou seja, caso o piloto tenha efetuado a inscrição em Real (BRL), chegar no pódio e não residir no Brasil, será enviado o prêmio correspondente à posição dele também na moeda Real (BRL). O análogo acontecerá caso o piloto tenha utilizado a moeda EURO (EUR) para se inscrever no campeonato.

1.3.4. Tabela de valores do prêmio.

Posição	Residentes no Brasil	Residentes no Exterior
1º	Troféu	Troféu – custeado pelo piloto ou R$85,00 ou €14,00
2º	Troféu	Troféu – custeado pelo piloto ou R$70,00 ou €12,00
3º	Troféu	Troféu – custeado pelo piloto ou R$60,00 ou €10,00

1.1. Participação

1.1.1. Etapas perdidas:

1.5.6.1. Se o piloto não puder participar de uma corrida, deverá notificar a sua ausência antes que a corrida comece. Isto é feito informando o diretor da categoria da sua situação, seja enviando-lhe uma mensagem privada ou fazendo um post no grupo da categoria. É de responsabilidade do piloto garantir que o diretor receba a mensagem. Disponibilizar sua conta para outro piloto em seu nome poder correr também é completamente proibido e resultará em punições severas.

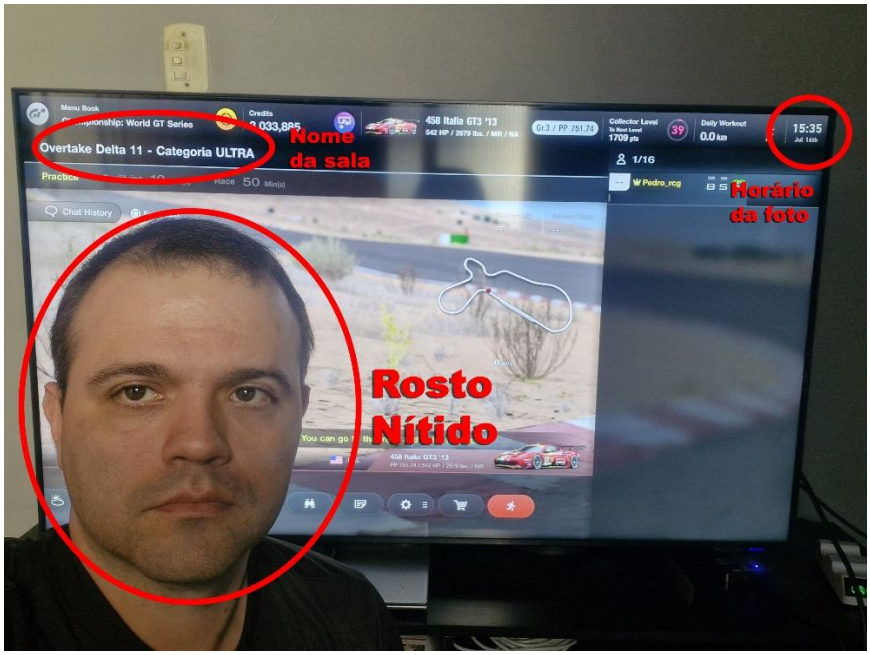
1.5.6.2. Sorteios de prêmios que porventura ocorrerem ao final da temporada serão exclusivos aos pilotos que participaram de todas as etapas.

1.5.6.3. Se algum piloto precisar abandonar a liga enquanto a temporada estiver em curso, deve informar ao diretor da modalidade Gran Turismo 7. Em caso de desistência o valor referente à inscrição não será reembolsado (se for o caso).

1.5.6.4. Para que o piloto esteja sujeito a ter sua vaga preenchida por outro piloto em lista de espera, será preciso duas faltas sem justificativa, ou 3 faltas justificadas consecutivas. A comissão entende este ato como abandono da prova. O piloto que porventura venha a ser substituído, não terá direito a reembolso da inscrição (se for o caso).

1.1.2. Do pós prova:

1.5.6.5. Após a corrida os 3 primeiros pilotos deverão enviar uma foto selfie, mostrando o seu rosto, o nome do lobby da corrida que acabou de acontecer e o horário da foto, para um dos administradores da Liga Overtake nos **5 minutos subsequentes ao término da prova**. Conforme modelo abaixo:



1.5.6.6. Streamings de vídeo que mostrem o rosto dos pilotos também podem ser enviados como forma de comprovar a presença dos 3 primeiros colocados sem a necessidade de envio de foto selfie nos moldes acima.

1.5.6.7. Caso o piloto não cumpra com pelo menos 1 dos itens descritos nos itens 1.5.6.5 e 1.5.6.6, INDEPENDENTE DO MOTIVO, o mesmo será **DESCLASSIFICADO** da corrida por não cumprir as regras dos pós prova.

1.5.6.8. Adicionalmente, após a corrida os 3 primeiros pilotos serão chamados para uma party privada no console, onde serão feitas perguntas pelos narradores e os pilotos poderão ter a oportunidade de interagir ao vivo com os telespectadores e contar um pouco da sua corrida e deixar seus agradecimentos. ***Em caráter opcional.***

1.2. Da perda de conexão

1.2.1. Do lag

- A estabilidade da conexão é essencial para corridas online e, embora entendamos que nem todos têm conexões perfeitas, os pilotos precisam ser compreensivos em relação ao "lag" ocasional. A liga não tem obrigação de resolver problemas de lag pontuais dos pilotos, é de responsabilidade do piloto garantir a sua boa conexão de internet.
- Caso seja identificado excesso de lag durante os testes de conexão realizados antes do início da prova, a administração da Liga Overtake poderá, a seu critério e visando garantir a integridade da corrida, reposicionar o piloto afetado para a última posição do grid de largada ou, em casos extremos, impedir sua participação na prova. Essa medida tem como objetivo minimizar interferências na experiência dos demais participantes e será comunicada previamente ao piloto envolvido, antes do início do evento.
- O procedimento completo de como evitar os problemas de lobby pode ser encontrado no documento no link: https://drive.google.com/file/d/12JtNPaWep4wMiUVk10mlQc-KsMHFj91d/view?usp=sharing
- Os procedimentos de NAT e MTU estão exemplificados nos 2 links abaixo:
    - NAT e Rede: https://www.youtube.com/watch?v=lOFGn_wxxe4&t=152s

- MTU: https://youtu.be/YCm8AzQ9yfc

1.2.2. Da perda de conexão pelo piloto

- Se um piloto perder a conexão durante a qualificação, a mesma ocorrerá normalmente até o seu término. Todas as posições serão salvas pelo diretor que encerrará a classificação e realocará os pilotos manualmente. O piloto que voltou durante a qualificação será realocado para a última posição do grid. Se um piloto perde a conexão na transição entre qualificação e corrida, ou durante a corrida, infelizmente, nada pode ser feito sobre isso. O reposicionamento não se aplica para pilotos que não estavam na sala no ato do início da classificação ou que voltarem para a sala somente após o fim da sessão de qualificação.
- Piloto que porventura tenha caído da sessão com mais de 90% de prova decorrida fará jus à pontuação da última posição disponível no grid imediatamente após a sua queda da sala.

1.2.3. Da perda de conexão pelo Host

- Importante ressaltar que a responsabilidade do lobby é integralmente da administração da Liga Overtake, não cabendo a nenhum piloto o dever de geri-la. Por isso, o host dos lobbies será fixo em um dos dois administradores, que tem a responsabilidade de tomar as providências cabíveis para a boa manutenção da corrida.
- Sabemos que quedas de conexão são comuns em corridas online e ninguém gosta, mas faz parte da competição. Mas isso quando acontece com o host da sala derruba não só o host como todos os pilotos e aí isso se torna algo amplamente indesejado. Por isso em caso de queda do host, os seguintes procedimentos serão realizados conforme a condição da corrida:
  - Em caso de queda do lobby com **menos de 10%** do tempo total da corrida uma nova sessão será aberta e serão mantidas as posições iniciais de largada do zero com as mesmas obrigatoriedades. **A corrida ainda acontecerá no mesmo dia**.
  - Em caso de queda do lobby entre **10% e 50%** do tempo total da corrida, uma nova sessão será aberta com outro host, a corrida poderá acontecer no mesmo dia se houver tempo hábil e acordo com os pilotos, com o tempo de prova que falta. Caso não seja possível realizar no mesmo dia, a continuação da corrida acontecerá na data estabelecida para a corrida seguinte, adiando o calendário em 1 período. No entanto a largada será de forma lançada com as posições as quais estavam 1 volta antes do momento da queda do lobby. Em caso de obrigatoriedade de regras de pneus está continuará obrigatória na corrida de complementação, não sendo válidas as trocas feitas na corrida com queda de lobby. Pilotos que caíram sozinhos antes da queda do lobby fruto de instabilidades na rede particular poderão continuar na segunda corrida, desde que comprovada que a queda não fora intencional. Caso comprovada, esses pilotos serão realocados na última posição do grid.
    - Os pilotos que, porventura tenham infringido alguma regra de pneus, e somente regra de pneus, na primeira parte da corrida poderão alinhar o carro e correr sem prejuízo à prova. O mesmo acontecerá caso algum piloto tenha abandonado a prova, mas permaneceu com o carro na pista, parado nos boxes.
  - Em caso de queda de lobby entre **50% e 80%** do tempo total de corrida. **A corrida se dará por encerrada** e os pilotos receberão **metade dos pontos da etapa** conforme as suas posições 1 volta antes da volta da queda de conexão do lobby. Não haverá verificação de obrigatoriedade de pneus devido à queda que modificou as estratégias. A próxima etapa acontecerá com a corrida seguinte.
  - Em caso de queda de conexão com mais de 80% do tempo total de corrida, **A corrida se dará por encerrada** e os pilotos receberão **a quantidade de pontos total** conforme as suas posições

1 volta antes da volta da queda de conexão do lobby. Não haverá verificação de obrigatoriedade de pneus devido à queda que modificou as estratégias. A próxima etapa acontecerá com a corrida seguinte do calendário.

- Para efeitos de métrica considera-se o início/fechamento de volta o momento em que o líder da prova cruza a linha de chegada.

1.3. Da comissão de pilotos

1.3.1. A Comissão de pilotos será formada por um número ímpar de pilotos experientes do AV que não estão participando do campeonato em questão e nem são da mesma equipe dos pilotos que participam. A identidade destes pilotos será mantida em sigilo para proteger a integridade e o assédio que porventura possa acontecer. É importante ressaltar que nem tudo poderá ser enviado para análise seguem abaixo as regras.

1.3.2. Cada piloto começará com 3 tokens para pedidos de análise. Caso nenhum dos pilotos envolvidos seja punido pela comissão, o saldo de tokens desses pilotos descerá em 1 contagem. Caso a quantidade de tokens do piloto chegue a 0 (zero), o piloto não poderá mais solicitar análise de incidente até o fim do campeonato.

- Excetuam-se da perda de token, os casos em que forem deliberados como problemas de conexão.

1.3.3. Objetivo

- Avaliar os desvios de condutas (disciplinar) dos pilotos, dentro das pistas em eventos que não são avaliados pela CPU do GT7.
- O piloto que não terminar a prova por qualquer motivo não poderá solicitar revisão de pedidos de análise. No GT7 não existe dano terminal. Por isso, toda a desistência é considerada proposital. Exceto aquelas por queda de conexão desde que comprovadas
- A Comissão/Organização será composta, por uma equipe de pilotos experientes e com bagagem de longa data no ramo e que tomarão a decisão baseada no regulamento da Liga Overtake.

1.3.4. NÃO é Função da Comissão:

- Avaliar, questionar e/ou interferir nas decisões tomadas pela CPU do GT7, apenas para casos em que fogem da alçada de avaliação do jogo e cujos pilotos envolvidos tenham requisitado avaliação para, pelo menos, 1 (um) dos diretores da liga.
- No caso de postagem de vídeos de incidentes no grupo de discussões da liga ou em qualquer mídia social. O piloto não terá o direito de ter o seu caso avaliado pela comissão, mesmo que tenha postado à posteriori da divulgação dos resultados publicados pela comissão. Podendo, inclusive o piloto ser submetido às penalizações tais as quais mencionadas no item 1.4.3.

1.3.5. É Função da Comissão:

- Estabelecer as punições a serem aplicadas aos pilotos que tiverem condutas antidesportivas;
- Publicar suas decisões de forma clara sem margens a dúvidas, sem prazo determinado. Os resultados serão publicados pela direção no grupo oficial da liga no whatsapp e/ou nas redes sociais oficiais da liga;
- A comissão julgadora ainda avaliará a gravidade dos incidentes e do histórico dos pilotos envolvidos e tem o aval, caso seja necessário, para aplicar uma punição mais severa ou até expulsão sumária do campeonato ou da liga conforme o caso.

1.3.6. Funcionamento da Comissão

- Quando acionada por um piloto que tenha sido prejudicado por uma conduta antidesportiva de um rival, a comissão se reunirá para deliberar sobre a suposta conduta antidesportiva. Este piloto deve solicitar análise juntamente com o vídeo que mostra o incidente.
- A comissão poderá se achar necessário, ouvir a(s) parte(s) envolvida(s) ou piloto(s) que não participaram diretamente do incidente e assistir a seus vídeos caso existam.
- As solicitações de revisão de incidentes não deverão ultrapassar o dia subsequente da etapa polêmica, todas as solicitações de revisão serão desconsideradas após este prazo.

1.3.7. Dos Requisitos para abertura da revisão de incidentes

- Serão aceitos apenas vídeos originais gravados ao vivo, não sendo permitido o uso de REPLAY salvo no jogo. O piloto deve registrar a corrida ao vivo pelo SHARE do PlayStation ou realizar transmissão ao vivo da prova. O piloto que apresentar defesa também deverá enviar o vídeo seguindo esses critérios.
    - Ter mais fidelidade de avaliação do momento real de disputa durante a prova;
    - Averiguar o lance por meio da visão da câmera usada pelo piloto;
    - Evitar adulterações, movimento de câmera, pausas e câmera lenta;
    - Verificar o uso de radar;
    - Possível existência de lag na disputa;
- Para abrir um pedido de penal é necessário enviar as seguintes informações para um dos administradores da Liga Overtake:
    - ID do solicitante
    - ID do outro piloto
    - Descrição do incidente
    - Link do vídeo do solicitante
- Os vídeos de abertura e defesa deverão estar alocados em alguma plataforma online com livre acesso à comissão (youtube, twitch... etc)
- Os vídeos de abertura e defesa deverão conter as câmeras SOMENTE do piloto que está enviando o vídeo.
- Não serão permitidas pausas constantes durante do vídeo enviado. O vídeo deverá ser contínuo, com as pausas somente antes ou depois do incidente avaliado, para eventuais defesas feitas por fala.
- Os vídeos deverão ter resolução mínima de 720p

1.3.8. Caso o pedido de análise seja enviado em desconformidade com o item 1.3.7 a comissão não terá a obrigação de avaliar o pedido de penal.

1.3.9. É de responsabilidade do piloto garantir que seu pedido de análise de incidentes tenha sido aberto.

2. Disposições adicionais

2.1. Do uso de imagem/ Autorização tácita.

- Ao se inscrever na Liga Overtake, o Piloto automaticamente concorda e autoriza a veiculação de seu nome e de sua imagem (FOTO E DEMAIS), tanto nas transmissões, como nas demais redes sociais da Liga, seja para atualização de tabelas de classificação, publicidade ou qualquer outra que se assemelhe.

2.2. Das pinturas

- Está proibido qualquer livery que faça menção à conteúdo explícito, drogas ilícitas, política ou qualquer outro conteúdo que vá em desacordo com as políticas de conduta da Liga Overtake sob pena de **DESCLASSIFICAÇÃO** da etapa em questão. Em caso de reincidência o piloto poderá ser enquadrado no item **Error! Reference source not found.** como falta de respeito aos telespectadores e à administração da Overtake.
- A liga Overtake não obriga nenhum decalque ou padrão específico nos carros, mas caso queiram colocar os decalques oficiais da Liga Overtake estão do perfil do **Pedro_rcg** compartilhados internamente na rede social do Gran Turismo 7.

2.3. Da inscrição

- Considera-se inscrito o piloto que realizar a sua inscrição através do site oficial em https://www.ligaovertake.com.br/inscricoes e realizar o pagamento da inscrição
  - Preço da inscrição por piloto:

Inscrição	Reais	Euros
Valor	R$60,00	€10,00

1.5.7. Meios de pagamento:

Figura 1 - Métodos de pagamento das inscrições.

2.3.1. O pagamento poderá ser efetuado desde o momento da publicação deste regulamento até o dia do primeiro evento principal. O piloto que não efetuar o pagamento, não poderá alinhar seu carro no grid no primeiro evento principal.

1.4. Do reembolso

1.4.1. O piloto que efetuar a inscrição e o pagamento poderá cancelar a inscrição e solicitar o reembolso integral da inscrição com até 48h de antecedência ao primeiro evento do campeonato, seja ela a primeira corrida ou sessão de classificação.

1.4.2. O piloto que, porventura tenha efetuado o pagamento, mas, não tenha conseguido tempo suficiente para permanecer entre as categorias aptas a correr o campeonato terão direito a estorno de 100% da inscrição realizada.

1.4.3. Após decorrido o prazo descrito no item 1.4.1, o dinheiro referente à inscrição já estará investido nas realizações das transmissões, contratos de serviço terceirizado, aquisição de troféus, atividades administrativas dentre outras, não sendo possível o reembolso.

1.4.4. O piloto que desejar ter a sua inscrição cancelada e que atenda aos requisitos de reembolso integral descritos no item 1.4.1 deverá entrar em contato com um dos administradores da liga Overtake e solicitar o reembolso.

1.5. Da expulsão sumária

1.5.8. Estará expulso sumariamente, sem direito a reembolso de inscrição (se houver) o piloto, comissário, diretor ou qualquer outro membro que infringir pelo menos uma das proibições abaixo listadas:

1) É proibido xingar ou faltar com respeito a qualquer outro membro nos meios de comunicação oficiais da liga, como transmissão, whatsapp, facebook, instagram, youtube ou durante a corrida.

2) É proibido esperar ou caçar propositadamente outro piloto durante a corrida com a intenção de bater ou retirar o mesmo da prova.

3) É extremamente proibido qualquer tentativa ou êxito de manipulação de resultados de qualquer espécie, por qualquer piloto, seja por emprestar seu Id e senha para que outro piloto corra em seu lugar, se passar por outro piloto em alguma prova de qualquer campeonato da Liga Overtake ou qualquer outra tentativa de manipulação de resultados.

1.6. Disposições finais

1.6.1. A Liga Overtake foi criada para Pilotos poderem se divertir, fazerem amizades, e ter um ambiente competitivo e com regras estabelecidas.

1.6.2. O piloto que efetuar a inscrição concorda com todos os termos presentes neste regulamento e promete cumprir com seus direitos e deveres e também está ciente das penalizações e proibições estipuladas por este regulamento.

1.6.3. A administração da Liga Overtake se reserva ao direito de estabelecer diretrizes e regras relativas a situações **não previstas** ou com **dupla interpretação** neste regulamento. O objetivo é manter a equidade, imparcialidade e a integridade das corridas e competições. Todas as determinações adicionais ou interpretações das regras serão vinculativas e finais.

Histórico de Modificações

Data	Modificação
28/09/2026 – V1	• Emissão inicial.