CPGT

CAMPEONATO PORTUGAL GT

REGULAMENTO

road to

Lisboa games week

APSR

ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE SIM RACING

Mensagem

O Campeonato Portugal Gran Turismo é organizado e produzido por uma entidade agora denominada de APSR - Associação Portuguesa de Sim Racing.

Tem como principal objetivo juntar toda a comunidade Gran Turismo tendo em conta todas as equipas Nacionais, assim como, pilotos individuais presentes na comunidade portuguesa.

Pretendemos criar e fazer evoluir, campeonatos nacionais onde prevaleça e prolifere o espírito de competição saudável entre todos os pilotos nacionais, atendendo sempre a critérios rigorosos como fairplay, boa conduta, camaradagem e companheirismo.

Esta edição especial do campeonato Portugal Gran Turismo tenta trazer algo inovador para toda comunidade. Impulsionar o que de bom se faz em Portugal, em termos de campeonatos Sim Racing, assim como dar hipótese a todos os pilotos de chegarem a uma final presencial.

Informação base

O Campeonato Portugal Gran Turismo - Road to Lisboa Games Week é uma edição especial e terá até um máximo de 196 Pilotos em competição. Desta forma, e por ser um evento de carácter “suis géneris”, todos os pilotos que querem participar no CPGT - Road to LGW terão de se inscrever através de um formulário de inscrição.

A data de início será em Setembro de 2025 e terá o seu termino em Novembro de 2025.

Alinhamento de pilotos

Neste Campeonato, e para de igual forma, dar oportunidade a todos os pilotos de participar no campeonato, **não haverá tomada de tempos**. O alinhamento dos pilotos por sala é feita **por ordem de inscrição** seguindo o estabelecido pela seguinte tabela.

TABELA 1

A1	A2	B1	B2	C1	C2	D1	D2	E1	E2
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130
131	132	133	134	135	136	137	138	139	140

Caso exista mais de 140 pilotos, serão distribuídos seguindo o esquema da tabela acima.

Estrutura do Campeonato

O campeonato terá 8 corridas pontuáveis em 7 datas distintas, divididas em 3 fases:

- 1ª Fase - Fase Eliminatória

Os pilotos disputarão as 3 primeiras rondas sempre dentro do grupo onde foram colocados. Dentro de um Grupo existem 2 Grids (ex. Grupo A1 e Grupo A2) e existe apenas uma Classificação por Grupo (ex. Grupo A). Pilotos do Grupo A disputaram sempre com pilotos do Grupo A e pilotos do Grupo B disputarão sempre com pilotos do Grupo B e assim sucessivamente até ao Grupo E.

Após a primeira ronda e para a 2ª e 3ª rondas, os pilotos serão redistribuídos dentro do seu grupo segundo a tabela seguinte:

TABELA 2

Classificaçao final grid 1 - *emparelhamento para Seguinte corrida.*	
Pos. Final	Grelha para a seguinte corrida
1	Grid 2
2	Grid 1
3	Grid 2
4	Grid 1
5	Grid 2
6	Grid 1
7	Grid 2
8	Grid 1
9	Grid 2
10	Grid 1
11	Grid 2
12	Grid 1
13	Grid 2
14	Grid 1

Classificaçao final grid 2 - *emparelhamento para Seguinte corrida.*	
Pos. Final	Grelha para a seguinte corrida
1	Grid 1
2	Grid 2
3	Grid 1
4	Grid 2
5	Grid 1
6	Grid 2
7	Grid 1
8	Grid 2
9	Grid 1
10	Grid 2
11	Grid 1
12	Grid 2
13	Grid 1
14	Grid 2

Caso haja 15º piloto será colocado na sala onde não correu na ronda anterior.

Final da 3ª ronda os melhores 14 pilotos da Classificação geral de cada grupo passam a 2ª fase prefazendo um total de 70 pilotos apurados.

70 **pilotos passam à ronda 4** - alinhamento de pilotos para a ronda 4 é feito seguindo o estabelecido na Tabela 3*, pela ordem: Grupo A do 1º ao 14º lugares , Grupo B do 1º ao 14º lugares , Grupo C do 1º ao 14º lugares, Grupo D do 1º ao 14º e Grupo E do 1º ao 14º.

Tabela 3

Divisão A	Divisão B	Divisão C	Divisão D	Divisão E
1º	2º	3º	4º	5º
6º	7º	8º	9º	10º
11º	12º	13º	14º	1º
2º	3º	4º	5º	6º
7º	8º	9º	10º	11º
12º	13º	14º	1º	2º
3º	4º	5º	6º	7º
8º	9º	10º	11º	12º
13º	14º	1º	2º	3º
4º	5º	6º	7º	8º
9º	10º	11º	12º	13º
14º	1º	2º	3º	4º
5º	6º	7º	8º	9º
10º	11º	12º	13º	14º

-Grupo A -Grupo B -Grupo C - Grupo D - Grupo E

Tabela Geral de Pontos

Classificação	Pontos
1º	30
2º	27
3º	25
4º	23
5º	21
6º	19
7º	17
8º	15
9º	13
10º	11
11º	9
12º	7
13º	5
14º	3
15º	1
Volta mais rápida	**1**
Pole Position	**1**

Tabela válida para todas as salas / rondas

Critérios de desempate

Os Critérios de desempate serão:

1. Maior número de vitórias
2. Maior número de Pole Position
3. Maior número de voltas mais rápidas
4. Classificação na última corrida
5. Volta mais rápida na última corrida

- 2ª Fase - Fase de Grupos

Com 70 pilotos apurados e distribuidos por 5 divisões de igual número, disputaremos a **ronda 4**, **ronda 5** e a **ronda 6**. Nesta esta fase, os pilotos iniciam uma nova jornada e, como tal, iniciam a 2ª fase com 0 pontos.

Cada piloto irá ser distribuído por uma divisão (tabela 3*), e disputará sempre na mesma divisão ao longo da fase de grupos.

No final da Ronda 6 **os melhores 4 resultados** da grelha geral de cada uma das divisões (ver tabela 4*), passam diretamente para a Meia-Final e Final presenciais a decorrer dia 22 de Novembro na FIL, no evento Lisboa Games Week.

Nesta altura cabe, aos pilotos, garantirem disponibilidade para estarem presentes no dia do evento, dia 22 de Novembro.

Caso algum piloto não possa estar presente, será substituido pelo piloto seguinte por esta ordem: 5º Grupo A, 5º Grupo B, 5º Grupo C, 5º Grupo D por aí adiante, até ser encontrado piloto substituto.

Tabela 4

Divisão A	Divisão B	Divisão C	Divisão D	Divisão E
1º	1º	1º	1º	1º
2º	2º	2º	2º	2º
3º	3º	3º	3º	3º
4º	4º	4º	4º	4º
5º	5º	5º	5º	5º
6º	6º	6º	6º	6º
7º	7º	7º	7º	7º
8º	8º	8º	8º	8º
9º	9º	9º	9º	9º
10º	10º	10º	10º	10º
11º	11º	11º	11º	11º
12º	12º	12º	12º	12º
13º	13º	13º	13º	13º
14º	14º	14º	14º	14º

- 3ª Fase - Fase Presencial

Meia final - 20 pilotos

2 salas com 10 pilotos

A ronda nº 7 é disputada presencialmente. Cada piloto utiliza um cockpit composto por: estrutura Pro Sim Teck, volante T300 com pedaleira 3tpa e monitor AOC de 32 polegadas. Cada piloto deverá logar a sua conta PSN na PlaySation 5 existente no cockpit.

Os 20 pilotos apurados terão direito a Free Pass no evento Lisboa Games Week e deverão estar no recinto do evento pelas 09h00 do dia 22 de Novembro, afim de recolher as credenciais de entrada e poderem ter tempo de treino nos cockpits disponibilizados para as finais presenciais.

Os pilotos serão divididos por duas grelhas de 10 pilotos mediante a seguinte tabela.

Corrida 1	Corrida 2
1º	1º
1º	1º
1º	2º
2º	2º
2º	2º
3º	3º
3º	3º
3º	4º
4º	4º
4º	4º

- R6 Sala A - R6 Sala B - R6 Sala C - R6 Sala D - R6 Sala E

Classificação: Na meia final, a eliminação é feita por posição.

Na Meia-Final dia 22 de Novembro, vão existir 2 corridas:

-1ª corrida às 11h.

-2ª corrida às 12h. Os horários poderão ser ajustados.

Os 5 melhores pilotos de cada corrida disputam a ronda final

FINAL - 10 pilotos *Ronda Final*

A ronda nº 8 é disputada presencialmente. Cada piloto utiliza um cockpit composto por: estrutura Pro Sim Teck, volante T300 com pedaleira 3tpa e monitor AOC de 32 polegadas. Cada piloto deverá logar a sua conta PSN na PlaySation 5 existente no cockpit.

Na Final, dia 22 de Novembro, às 16h (Os horários poderão ser ajustados) os 10 pilotos restantes disputam os lugares do pódio.

Serão encontrados, então, os vencedores deste campeonato.

3. Inscrições

O Campeonato Portugal Gran Turismo irá ter 196 inscrições disponíveis para pilotos participantes.

Todos os pilotos que queiram participar no CPGT Road to Lisboa Games Week, terão de se inscrever através do preenchimento do formulário disponibilizado no Discord do Campeonato Portugal Gran Turismo, na aba “CPGT - Road to Lisboa Games Week”, sub-aba “formulário de inscrição”.

A inscrição de cada piloto, tem um custo de 6 rodas, efetuado com o preenchimento do formulário. Só após boa-cobrança a inscrição do piloto é considerada válida. Cada piloto inscrito fica automaticamente habilitado ao sorteio de um prémio final, descrito mais a frente neste regulamento.

As inscrições estão abertas de 18 de Agosto a 31 de Agosto de 2025. Após o término das inscrições será disponibilizada um grelha com a ordem pela qual foi feita a inscrição de cada piloto. Os pilotos serão divididos por 14 salas, mediante a tabela já apresentada. (tabela 1)

Poderão participar todos os pilotos residentes em Portugal ou Portugueses residentes no estrangeiro, quer estejam associados a qualquer equipa ou que corram em nome individual.

4. Meio de Comunicação Oficial

- O Principal meio de comunicação entre a organização e os pilotos será o **DISCORD**. Será por lá que serão avisados/informados sobre qualquer assunto relacionado com o campeonato.

- Podem aceder ao servidor da competição através do link:

https://discord.gg/gmJHxNmmnj

5. Datas

18 agosto a 31 agosto:	Inscrições Abertas
15 a 19 setembro:	1ª Ronda do Campeonato
22 a 26 de setembro:	2ª Ronda do Campeonato
29 setembro a 3 outubro:	3ª Ronda do Campeonato
6 a 10 de outubro:	Lançamento dos Resultados (fase eliminatória)
13 a 17 outubro:	4ª Ronda do Campeonato
20 a 24 outubro:	5ª Ronda do Campeonato
27 a 31 outubro:	6ª Ronda do Campeonato
3 a 7 de novembro:	Lançamento dos Resultados (fase de grupos)
10 a 14 de novembro:	Semana de treinos para finais
22 de novembro:	7ª Ronda do Campeonato (presencial 11h)
22 de novembro:	8ª Ronda do Campeonato (presencial 16h)
22 de novembro:	Entrega de prémios (presencial 19h)

Os horários poderão ser ajustados

6. Valor de Participação + Sorteio Maquina Arcade

Aos pilotos que se inscreverem para o CPGT - Road to Lisboa Game Week terão de doar :

6 **Rodas** = terão direito a uma participação no campeonato + inscrição para sorteio de uma máquina arcade de parede, oferecida pela Arcade Leve Up

Todos os Pilotos que fizerem a doação (6 rodas) irão automaticamente ficar inscritos num sorteio final que irá dar como prémio uma Máquina Arcade

Atenção: mesmos os pilotos que vão sendo eliminados, ao longo do campeonato, mantêm inscrição válida para o sorteio final.



Modelo exemplar. (Bartop)

Medidas:

Altura 60cm

Largura 60cm

Profundidade 40cm

7. Dias de Corrida + Stream

Cada ronda do campeonato será disputada durante uma semana de entre 15 de Setembro e 31 de Outubro.

Cada Sala terá o seu dia estipulado, ou seja:

Ronda 1: haverá 3 corridas por dia.

-2ª feira (Grupo A1 e A2)
-3ª feira (Grupo B1 e B2)
-4ª feira (Grupo C1 e C2)
-5ª feira (Grupo D1 e D2)
-6ª feira (sala E1 e E2)

Ronda 2:

-2ª feira (Grupo A1 e A2)
-3ª feira (Grupo B1 e B2)
-4ª feira (Grupo C1 e C2)
-5ª feira (Grupo D1 e D2)
-6ª feira (sala E1 e E2)

Ronda 3:

-2ª feira (Grupo A1 e A2)
-3ª feira (Grupo B1 e B2)
-4ª feira (Grupo C1 e C2)
-5ª feira (Grupo D1 e D2)
-6ª feira (sala E1 e E2)

Rondas 4/ 5/ 6:

-2ª feira (Divisão A)
-3ª feira (Divisão B)
-4ª feira (Divisão C)
-5ª feira (Divisão D)
-6ª feira (Divisão E)

A administração ira transmitir no mínimo uma corrida por dia, havendo a possibilidade de serem mais transmitidas.

8. Designs + Publicidade Obrigatória

É obrigatório usar a publicidade oficial do evento Lisboa Games Week (ja disponivel no jogo), o logotipo deverá ser colocado no capot dos carros.

É obrigatório a utilização da faixa no para-brisas do decalque oficial do campeonato CPGT.

É obrigatório usar a publicidade da Arcade Level UP, o logotipo deverá ser colocado na traseira dos carros de forma visível.

É obrigatório usar a publicidade da DKSG, o logotipo deverá ser colocado nas laterais dos carros de forma visível.

Mais alguma publicidade obrigatória poder ser acrescentada até ao inicio do Campeonato, devidamente informada através do Discord do CPGT.

Não haverá qualquer restrição nos designs dos carros, contudo pede-se que sejam responsáveis na criação dos designs e respeitem as publicidades obrigatórias.

Não serão aceites qualquer tipo de “mensagens” negativas através dos designs, podendo ser desqualificado da corrida ou expulso do campeonato.

9. Carros

Os pilotos terão um carro já estipulado por ronda e iremos passar por várias categorias, que mais caracterizam o Gran Turismo.

10. Combos

RONDA 1 – Monza / Gr 2 / Lexus SC430 GT500

RONDA 2 – Red Bull Ring/ Gr 4 / Alfa Romeu 4c

RONDA 3 – Mount Panorama / Gr 3 / Mustang

RONDA 4 – Autopolis / Gr 3 / Ferrari

RONDA 5 – Barcelona s/Chicane / Gr 1 / Peugeot 918hdi

RONDA 6 – Suzuka / Gr 3 / Aston Martin v12 vantage

RONDA 7 – *Watkins Glen / Gr 4 / Porsche*

RONDA 8 – *Spa Francorchamps / Gr 3 / Porsche*

11. Configurações de sala

Rácio de velocidade do tempo variável:	CONSULTAR DISCORD
Definições do Clima:	CONSULTAR DISCORD
BOP - edD/Afinação interditos:	**SIM**
Opções das Definições:	**APENAS** DISTRIBUIÇÃO DOS TRAVÕES
Impulso:	NÃO
Força do cone de Ar:	REAL
Dano visível:	SIM
Danos mecânicos:	GRAVES
Combustível Inicial:	CONSULTAR DISCORD
Redução de aderência fora da pista:	REAL
Nitro:	PADRÃO
Penalizações por Atalho:	FORTE
Penalizações por colisão com barreiras:	NENHUMA
Corrigir Percurso:	NÃO
Penalização por colisão com carros:	NÃO
Penalização por corte da faixa das boxes:	SIM
Transparência durante as corridas:	NENHUMA
Regras das Bandeiras:	SIM
Assistência de Contra brecagem:	INDISPONIVEL
Controlo ativo de estabilidade:	INDISPONIVEL
Assistência da linha de condução:	INDISPONIVEL
Controlo de tração:	SEM LIMITAÇÕES
ABS:	SEM LIMITAÇÕES
Condução automática:	INDISPONIVEL

ATENÇÃO – Devido ao facto de o jogo estar com contantes atualizações, as definições das salas poderão ser alteradas durante o campeonato.

12. Participação

Solicitamos que todos os pilotos, no dia da corrida, colaborem com a organização e confirmem a sua presença. Isso ajudará a criar as salas com o número exato de participantes para a corrida, garantindo que a sala apenas contenha os pilotos da divisão e evitar entrada de outros pilotos não pertencentes à corrida.

É obrigatória a presença em sala 10 min antes de começar a corrida, caso o piloto não esteja em pista as 22:00 a corrida começa sem o mesmo.

FALTAS DE COMPARÊNCIA

Caso não possam participar em alguma corrida, deverão informar a organização o mais antecipadamente possível.

Na 2ª falta de comparência sem justificação serão retirados do campeonato.

Na 3ª falta de comparência mesmo justificada serão retirados do campeonato.

13. Colégio de comissários

Existirá um **PRE-COLÉGIO** que decidirá se a queixa será ou não apresentada ao colégio de comissários.

Cada piloto será responsável pelo envio da queixa, tendo de cumprir os requisitos obrigatórios do formulário.

Terão o formulário á disposição até 24 Horas após o término da corrida.

Deverão enviar no formulário:

- Pilotos envolvidos

- Breve descrição do incidente

- 2 Vídeos com a vista de cima de ambos os carros com telemetria ativa

Após as decisões dos comissários, estas não deverão ser questionadas, o colégio de comissários será isento.

O colégio de comissários é eleito pela organização e será totalmente independente nas decisões que tomar, a organização será alheia a qualquer decisão tomada pelo colégio de comissários.

A organização poderá solicitar ao colégio de comissários alguma situação que ache que deva ser revista.

ATENÇÃO Somente os pilotos que terminam as corridas têm o direito de enviar incidentes de corrida para analise dos comissários.

PENALIZAÇÕES Fase eliminatória

REPREENSÃO VERBAL

PENÁLTIS MUITO LEVES = -5 segundos

PENÁLTIS LEVES = -10 segundos

PENÁLTIS MÉDIOS = -15 segundos

PENÁLTIS GRAVES = -20 segundos

PENALTIS MUITO GRAVES = -40 segundos

PENALTIS EXTREMOS = Expulsão

PENALIZAÇÕES Fase de Grupos

REPREENSÃO VERBAL

PENÁLTIS MUITO LEVES = -1 ponto

PENÁLTIS LEVES = -2 pontos

PENÁLTIS MÉDIOS = -3 pontos

PENÁLTIS GRAVES = -4 pontos

PENALTIS MUITO GRAVES = -8 pontos

PENALTIS EXTREMOS = Expulsão

PENALIZAÇÕES Fase Final

REPREENSÃO VERBAL

PENÁLTIS MUITO LEVES = -5 segundos

PENÁLTIS LEVES = -10 segundos

PENÁLTIS MÉDIOS = -15 segundos

PENÁLTIS GRAVES = -20 segundos

PENALTIS MUITO GRAVES = -40 segundos

PENALTIS EXTREMOS = Expulsão

14. Assuntos não regulamentados

Caso durante a temporada surjam situações em que não estejam previstas no regulamento, a administração tem o poder de decidir sobre o sucedido, e consequentemente acrescentar ao regulamento existente um novo ponto sobre a tema.

15. Prémios

Graças ao valor das doações e também ao apoio dos nossos patrocinadores, haverá prémios para os 10 pilotos finalistas:

Premiação

1º classificado: 200 rodas + Troféu
2º classificado: 150 rodas + Troféu
3º classificado: 100 rodas + Troféu
4º classificado: 80 rodas
5º classificado: 70 rodas
6º classificado: 60 rodas
7º classificado: 50 rodas
8º classificado: 40 rodas
9º classificado: 20 rodas
10º classificado: 10 rodas

16. Fair Play

Pede-se a todos os pilotos e equipas que tenham o máximo de **FAIR PLAY** possível, e que acima de tudo, se possam divertir ao máximo nesta competição.

17. Conecções / Internet

TESTE DE LARGADA

Será opcional fazer teste de largada, será o host a decidir se o faz ou não.

LAG / BUG

Caso algum piloto tenha LAG ou BUG será pedido ao piloto para reiniciar a sua ligação à internet e PS. Caso se verifique LAG ou BUG em mais pilotos, será aberta uma nova sala.

Se o LAG persistir durante a qualificação mesmo após o reinício de sala e internet será pedido ao piloto em questão que abandone a sala.

18. Quedas de sala / Interrupção da corrida

Em caso de falha da sala (a salar ir abaixo) ou interrupção da corrida, o HOST tomará uma das seguintes ações, dependendo do momento em que a interrupção ocorra e da posição do 1o classificado na pista naquele momento:

- Entre 0% e 20% da corrida completa: A corrida será reiniciada completamente.
- Entre 20% e 50% da corrida completa: Os pilotos serão obrigados a respeitar a regra dos pneus da corrida.
- Entre 50% e 80% da corrida completa: Não haverá obrigatoriedade de usar compostos de pneus específicos.
- Mais de 80% da corrida completa: Os resultados serão apurados e a corrida será considerada encerrada.

A corrida irá ser reiniciada com o número de voltas em falta, com exceção de não ter ultrapassado os 20% da corrida ou já tenha ultrapassado os 80%.

Independentemente do procedimento escolhido, o reinício da corrida será feito com partida lançada, ou seja, os carros já estarão em movimento quando a corrida recomeçar.

19. Anulação da Corrida

Caso não seja MESMO possível realizar a corrida e tenha de ser adiada, esta será remarcada para uma nova data agendada.

20. Regras de Sala / Lobby

A sala/lobby será aberta 25/30 minutos antes da hora da Corrida.

Pilotos que tenham problemas no arranque da corrida terão de abandonar a corrida.

A organização poderá pedir ao piloto para se retirar da mesma caso os problemas sejam persistentes.

O chat em corrida não será permitido. Caso aconteça, o piloto será avisado caso volte a ser reincidente perderá 5 pontos na classificação geral.

Após o término da corrida, os três primeiros classificados terão de entrar no grupo de áudio do campeonato para serem entrevistados pelo HOST.

21. Regras de Corrida

CORRIDA LIMPA

Conduzir de forma limpa, significa que não deve haver cortes de curvas ou de pista de forma a ganhar tempo, evitando sempre o contacto com outros carros/pilotos.

Entendemos que erros e acidentes podem acontecer, mas é dever de todos os pilotos fazerem o melhor para garantir corridas limpas.

Caso sejam culpados por uma colisão grave que prejudique algum piloto, é provável que sejam penalizados pela Organização e pelo colégio de comissários.

Provocar deliberadamente uma colisão com outro carro resultará na expulsão do campeonato.

Sugerimos que, no caso de cometerem um erro responsável por causar um incidente com um oponente de pista, que tenham Fair Play e devolvem a posição caso a tenham ganho devido ao contacto

ULTRAPASSAGEM e DEFESA

Tentem sempre ultrapassagens limpas, lembrem-se que a corrida não acaba no fim da 1ª curva ou volta e, sendo o carro de trás a efetuar a manobra é da responsabilidade do próprio piloto não entrar em contacto com o carro da frente.

O excesso de mudanças de direção não é permitido, apenas poderá efetuar uma (1) mudança de trajetória na defesa da tentativa ultrapassagem.

PITS STOP

O jogo cuida dos pits stops, não há limite de velocidade na entrada, no entanto, é importante estarem atentos á saída das boxes, sairão a uma velocidade mais baixa e outros carros poderão se aproximar muito rapidamente devido a estarem em voltas rápidas

COMPORTAMENTO

Se estiverem envolvidos em algum incidente na pista, não reajam exageradamente, sabemos que pode ser frustrante, mas é essencial ficar calmo e seguir em frente com a corrida.

Perder devido a Erro ou Imprudência de outro piloto não é desculpa para haver retaliações ou ações contra o regulamento.

Se algum piloto fizer algo que achem que é contra o regulamento ou apresentem uma conduta impropria, informem a organização após a corrida.

Caso estejam a ter uma corrida má, não tenham atitudes desnecessárias, devem de aceitar que algumas corridas correrão melhor que outras.

22. Atualização do Regulamento

Devido ao facto de o jogo estar com constantes atualizações, a administração poderá alterar qualquer definição/regra dos combos já definidos.

A organização tem o poder de ir atualizando o regulamento sempre que possível para que as corridas possam ser o mais justas e competitivas possíveis, quando isso acontecer, os pilotos serão sempre informados dos pontos adicionados ou alterados.

Administração