



Regulamento

Barsotini GT3 Series

**Patrocínio
Clínica Barsotini**

1. APRESENTAÇÃO

A Liga Multitap não começou imediatamente como uma equipe de corridas virtuais. Apaixonados por videogame, Rodrigo Gatti, Vitor Santos, Telmo Camargo formavam dois podcasts irmãos sobre o tema: o Multitap e o Gamemania. No entanto, uma segunda paixão os uniu ainda mais: as corridas. Foi daí que, em 2022, a equipe Multitap Racing nasceu!

Rodrigo e Vitor deram o pontapé inicial participando das corridas, primeiramente em lobbys públicos enquanto Telmo cuidava da transmissão, ainda no formato mosaico. A participação em comunidades, como a ACC Latam e o Race Fans, elevou o divertimento para outro nível, fazendo com que não apenas a técnica dos pilotos aperfeiçoasse, como também as transmissões.

Com o tempo, a equipe continuou se dedicando a melhorar suas habilidades de corrida e a adição de novos pilotos também ajudou na melhoria da equipe, com contribuição mútua de todos durante as corridas.

Em 2023 a equipe ganhou uma identidade visual exclusiva, com logotipo e cores, tornando o Multitap Racing uma equipe visualmente única e referência como ponto de partida para novatos no Assetto Corsa Competizione. Estamos constantemente em expansão nos eventos online, divulgando nossas corridas ao vivo em plataformas de streaming e mídias sociais para aumentar nossa base de fãs e conseguir patrocinadores.

Em 2024, o Multitap Racing se consolidou como uma das principais equipes do automobilismo virtual nos consoles, em todo o Brasil e expandiu ainda mais sua presença, sendo agora organizadora oficial de eventos e campeonatos para a comunidade do automobilismo virtual brasileiro nos consoles.

Em 2026, a comunidade Multitap Racing inicia uma nova fase, dessa vez com um novo nome, uma nova identidade visual, mas o mesmo compromisso com a qualidade para com o automobilismo virtual brasileiro. Nasce a Liga Multitap: A CASA DO AV NOS CONSOLES!

2. REDES SOCIAIS E CANAIS

Site: <https://ligamultitap.com.br>

YouTube: <https://youtube.com/@LigaMultitap>

Instagram: <https://instagram.com/ligamultitap>

Facebook: <https://facebook.com/ligamultitap>

Twitter: <https://x.com/ligamultitap>

Discord: <https://discord.gg/gneAQbS>

3. O CAMPEONATO

3.1 INTRODUÇÃO

- 3.1.1 O Barsotini GT3 Series será um campeonato semanal realizado no jogo Assetto Corsa Competizione para as plataformas Xbox Series X/S e PlayStation 5, com carros da categoria GT3, disputado em circuitos mistos.
- 3.1.2 Será composto por 8 etapas semanais, às quintas-feiras, a partir das 21h, entre os dias 15/1/2026 e 12/3/2026, de acordo com a sessão “Sobre Calendário, Horários Reais e Virtuais”. Não haverá etapa no dia 19/2/2026.
- 3.1.3 Todas as corridas do campeonato serão transmitidas ao vivo no canal do [YouTube](#) do Multitap Racing.
- 3.1.4 Toda a comunicação referente ao campeonato será realizada no [servidor do Discord do Multitap Racing](#) e no grupo de WhatsApp específico do campeonato.
- 3.1.5 Este regulamento poderá sofrer modificações/adições sem prévio aviso no decorrer do campeonato, a fim de atender situações não previstas nele.

3.2 FORMATO DAS ETAPAS

- 3.2.1 As etapas do Barsotini GT3 Series serão no seguinte formato:

Treino livre: 10 minutos

Classificação: 32 minutos no total, sendo 10 minutos por categoria (PRO, SILVER e AM)

Corrida: 80 minutos

Pit-stop obrigatório: 1, para reabastecimento (25 segundos fixos), com janela de parada de 78 minutos

Conjunto de pneus: 2

- 3.2.2 O briefing de cada etapa será realizado por voz, às 20h30 do dia da corrida, no canal [Briefing – Barsotini GT3 Series](#), no Discord do Multitap Racing e todos os pilotos que participarão da prova devem estar presentes.

3.3 INSCRIÇÕES

- 3.3.1 As inscrições para a Temporada 8 serão abertas a todos os pilotos da comunidade e terão os seguintes valores:

Individual (1 campeonato): R\$ 40

Combo 1 (2 campeonatos): R\$ 72

Combo 2 (3 campeonatos): R\$ 102

Combo 3 (4 campeonatos): R\$ 128

Combo Equipes (3 vagas): R\$ 108

Combo Equipes (5 vagas): R\$ 170

Combo Equipes (10 vagas): R\$ 320

O pagamento poderá ser feito via Pix, pelo pix:

pix@multitapracing.com.br

- 3.3.2 As inscrições serão realizadas exclusivamente pelo Discord do Multitap Racing, no canal [#inscricoes-temporada-8](#), preenchendo o formulário de inscrição que estará disponível em mensagem fixada neste canal e só serão validadas após a confirmação do pagamento mediante envio do comprovante para a organização do campeonato.
- 3.3.3 Caso a inscrição não contenha todas as informações requeridas ou o pagamento não seja confirmado, ela não será considerada.
- 3.3.4 Nos campeonatos de Assetto Corsa Competizione as inscrições serão limitadas a 40 pilotos titulares. Pilotos que se inscreverem após esse limite serão inseridos na reserva, por ordem cronológica de inscrição e podem ser convocados no privado do WhatsApp a qualquer momento do campeonato, em caso de desistência comunicada por um piloto titular.
- 3.3.5 O campeonato poderá receber inscrições somente até a sétima etapa (não serão aceitas inscrições para a oitava etapa).
- 3.3.6 Os pilotos que se inscreverem após o início do campeonato, pagarão o proporcional às etapas ainda não realizadas do campeonato, sendo cobrado R\$ 5 por etapa.
- 3.3.7 Caso o número do carro escolhido já tenha sido escolhido por algum piloto previamente inscrito, a administração aplicará o número abaixo ou acima mais próximo disponível.
- 3.3.8 Os pilotos inscritos no campeonato serão divididos em três (3) categorias, conforme abaixo:

PRO, SILVER E AM

- 3.3.9 O critério para definir a categoria dos pilotos inscritos será o Multitap Rating System (MRS) (ver mais no Anexo II, “Sobre o Multitap Rating System”) de 4/1/2026 e a organização informará as respectivas categorias, para todos, pelo canal [#comunicados-barsotini-gt3-series](#) do Discord, no dia 5/1/2026.
- 3.3.10 Os pilotos que se inscreverem após essa data e possuírem MRS na comunidade, serão categorizados de acordo com o MRS da data de sua inscrição.
- 3.3.11 Caso o piloto inscrito seja novo na comunidade e não tenha dados coletados no MRS, ele será classificado, provisoriamente, como piloto da categoria AM e terá sua categoria redefinida de forma definitiva com base em seus resultados após completar três etapas (3) no campeonato.
- 3.3.12 Esta definição só acontecerá até a penúltima etapa (etapa 7). Não haverá remanejamento na última etapa.
- 3.3.13 A metodologia utilizada para a definição da categoria do piloto será de acordo com a pontuação obtida por ele (desconsiderando punições) após as três etapas de participação, de acordo com a pontuação mínima e máxima possível nessas duas etapas.

3.4 SOBRE REEMBOLSO DE INSCRIÇÕES

- 3.4.1 O piloto terá direito ao reembolso da inscrição nos seguintes casos:
- Caso peça o reembolso antes da primeira participação no campeonato em que está inscrito (é retirado da titularidade e não pode participar de mais nenhuma corrida);
 - Caso o piloto peça o reembolso por ter se mantido na reserva até o final do campeonato, não participando de nenhuma etapa e peça o reembolso ao final do campeonato.
- 3.4.2 A partir do momento que o piloto participar de uma (1) etapa, ele não tem mais direito ao reembolso.

3.5 SISTEMA DE PONTUAÇÃO E PREMIAÇÕES

3.5.1 A Barsotini GT3 Series terá o seguinte sistema de pontuação geral por prova, com descarte de um pior resultado ou DNF/DSQ/DNS até a etapa 7. A última etapa não valerá como descarte.

Pos	Pontos	Pos	Pontos
1º	80	21º	20
2º	73	22º	19
3º	68	23º	18
4º	63	24º	17
5º	59	25º	16
6º	55	26º	15
7º	52	27º	14
8º	49	28º	13
9º	46	29º	12
10º	43	30º	11
11º	40	31º	10
12º	38	32º	9
13º	36	33º	8
14º	34	34º	7
15º	32	35º	6
16º	30	36º	5
17º	28	37º	4
18º	26	38º	3
19º	24	39º	2
20º	22	40º	1

3.5.2 Etapas com punições poderão ser descartadas, mas os pontos de punição serão deduzidos da pontuação geral do piloto.

3.5.3 Haverá pontuação bônus para os seguintes casos:

- 1 ponto para o piloto que tiver a melhor volta da corrida;
- 3 pontos de Fair Play para o piloto que terminar a corrida sem DNF ou DSQ e, também, não receber qualquer tipo de punição na etapa.

3.5.4 Os critérios de desempate para definição de posição das tabelas serão:

- 1) Número de vitórias;
 - 2) Número de segundos lugares;
 - 3) Número de terceiros lugares;
- E assim sucessivamente...

3.5.5 Os três melhores pilotos de cada categoria receberão troféu (frete por conta do piloto) ou valor em dinheiro equivalente ao troféu, como

premiação ao final do campeonato, além de 10% de desconto na inscrição para a próxima temporada (válido somente para a temporada imediatamente seguinte a atual).

4. SESSÕES DE CLASSIFICAÇÃO, DE CORRIDA E SERVIDOR

- 4.1 A Barsotini GT3 Series será realizada no servidor da equipe Multitap Racing e a senha estará disponível no canal [#servidor-barsotini-gt3-series](#) do Discord.
- 4.2 No dia das etapas, o servidor será resetado com as configurações oficiais de corrida no horário especificado de cada sessão.
- 4.3 O clima para as etapas será de acordo com a previsão real no local em que a corrida ocorrer, utilizando como parâmetro a previsão coletada na sexta-feira anterior ao dia da corrida, informada pelo site de previsão de tempo MyWeather2.com. Caso o local real em que a corrida for ocorrer esteja em condições impraticáveis o servidor será configurado com parâmetros estipulados pelos administradores e informados à comunidade.
- 4.4 O servidor terá a seguinte configuração de assistência e simulação:
 - Linha de traçado: não permitida;
 - Assistência de direção: não permitida;
 - Controle de estabilidade: 0%;
 - Limitador de pit automático: não permitido;
 - Marcha automática: não permitido;
 - Embreação automática: permitido;
 - Ignição e motor automáticos: permitidos;
 - Limpadores de para-brisa automáticos: permitido;
 - Faróis automáticos: permitido;
 - Conjunto de pneus: 2
- 4.5 A sessão de classificação de cada etapa seguirá o seguinte formato, de acordo com os minutos de relógio:
 - 32:00 a 22:00: classificação para pilotos da categoria AM (fundo de número vermelho)
 - 21:59 a 21:00: pilotos da categoria AM podem finalizar a volta válida atual, mas não podem abrir e finalizar nova volta.

21:00 a 11:00: classificação para pilotos da categoria SILVER (fundo de número cinza)

10:59 a 10:00: pilotos da categoria SILVER podem finalizar a volta válida atual, mas não podem abrir e finalizar nova volta.

10:00 a 0: classificação para pilotos da categoria PRO (fundo de número branco).

- 4.6 A sessão de classificação é revisada no dia seguinte. O piloto que for flagrado não obedecendo os tempos de classificação acima sofrerá Penalidade Média, ou seja, dedução de 4 pontos em seu Indicador de Segurança da Comunidade e de 20 pontos na classificação do campeonato, além de não receber pontuação bônus, caso tenha recebido naquela sessão.
- 4.7 Ao final da corrida, os vencedores de cada categoria (PRO, SILVER e AM), que quiserem participar da entrevista, devem entrar no canal de voz [Sala de Espera – Barsotini GT3 Series](#), no Discord do Multitap Racing e aguardar sua transferência para o canal oficial da entrevista.

5. DESCONEXÕES E PROBLEMAS NO SERVIDOR

- 5.1 Em caso de desconexão geral, o servidor será reiniciado da seguinte forma:

Caso 1: Desconexão geral depois de 50% da prova decorrida, a corrida será dada como encerrada tendo os resultados validados na volta anterior a que ocorreu a desconexão.

Caso 2: Desconexão geral antes de 50% da prova decorrida o servidor será configurado com uma sessão de classificação de 5 minutos para todos os pilotos + 50% do tempo de prova original. Neste caso serão somados os resultados da primeira parte com os resultados da segunda parte, chegando assim ao resultado final.
- 5.2 Será considerado caso de desconexão geral quando o servidor desconectar todos os pilotos do grid ao mesmo tempo, reiniciando as sessões da etapa para o início do treino livre. Em qualquer outro caso, a etapa seguirá normalmente.
- 5.3 O piloto ou grupo de pilotos que apresentarem desconexão ou fechamento inesperado do jogo deverão voltar ao servidor assim que possível, caso contrário poderá receber DNF (não terminou).

- 5.4 Em caso de o servidor apresentar configuração de pit stop diferente do estipulado pela administração (devido a falhas de programação) o piloto deverá seguir o que está sendo apresentado no servidor dentro do evento.
- 5.5 Em caso de desconexão geral durante o qualy, o servidor será reiniciado com um treino livre de 5 minutos (apenas para os pilotos entrarem novamente no servidor) e um novo qualy de 32 minutos (10 minutos por categoria)
- 5.6 Caso o servidor caia pela segunda vez durante a mesma etapa (no qualy ou antes da corrida completar 50% da sua duração), esta etapa será adiada e uma nova data será informada pela administração.

6. PUNIÇÕES E SANÇÕES

- 6.1 O piloto que se sentir prejudicado por algum lance durante a etapa deverá preencher o "[Formulário para reporte de incidentes – Barsotini GT3 Series](#)", disponível em mensagem fixada no canal [#incidentes-barsotini-gt3-series](#), até às 23h59 da sexta-feira seguinte à etapa, fornecendo todos os dados requisitados no formulário para que o reporte seja válido.
- 6.2 Após este prazo, no sábado seguinte à etapa, a administração coletará os vídeos dos incidentes reportados com os itens abaixo:
 - HUD (aceleração e frenagem) habilitado;
 - Câmera onboard (com volante) dos envolvidos;
 - Câmera de perseguição dos envolvidos;
 - Uma tomada de helicóptero;
 - Pós-incidente: o vídeo se estenderá até o retorno ao ritmo de corrida de todos os envolvidos após o incidente, para mensurar as consequências para o(s) piloto(s) afetado(s) (no caso, quantidade de posições perdidas)
- 6.3 É altamente recomendado que os pilotos também salvem replays de seus incidentes, pois eles podem ser utilizados caso sejam demandados pela administração do campeonato
- 6.4 Os casos serão analisados até às 23h59 do domingo seguinte à etapa
- 6.5 As análises utilizarão o Livro de Penalidades Multitap Racing (Ver Anexo I – Livro de Penalidades Multitap Racing) como referência para a tomada de decisões. A comissão estará livre para interpretar como desejar situações não previstas no Anexo I.

- 6.6 Após o término da análise dos casos, a administração comunicará, até às 23h59 da segunda-feira seguinte à etapa, por meio do canal [#incidentes-barsotini-gt3-series](#) as decisões tomadas, juntamente com o vídeo do incidente e um texto descriptivo, indicando os motivos da decisão.
- 6.7 Não haverá período/prazo para pedido de defesa e/ou recurso.
- 6.8 Não importando a situação, a administração não retirará punições aplicadas pelo simulador.
- 6.9 As penalidades cabíveis serão as seguintes:
- 2X (Leve):** desconto de 2 pontos no Indicador de Segurança da Comunidade e de 10 pontos na classificação do campeonato.
- 4X (Média):** desconto de 4 pontos no Indicador de Segurança da Comunidade e de 20 pontos na classificação do campeonato.
- 8X (Pesada):** desconto de 8 pontos no Indicador de Segurança da Comunidade e de 40 pontos na classificação do campeonato.
- 6.10 As penalidades são acumulativas e os pilotos sofrerão as seguintes sanções, de acordo com sua pontuação no Indicador de Segurança da Comunidade:
- O piloto que atingir 4 pontos no Indicador de Segurança da Comunidade ficará sem realizar a classificação na etapa seguinte.
 - O piloto que atingir 8 pontos no Indicador de Segurança da Comunidade ficará sem realizar a classificação e deve largar dos boxes na etapa seguinte.
 - O piloto que atingir 14 pontos no Indicador de Segurança da Comunidade será suspenso da próxima etapa. Caso isso ocorra na última etapa, o piloto será desclassificado da mesma.
 - O piloto que atingir 20 pontos no Indicador de Segurança da Comunidade terá sua participação no campeonato suspensa. Caso isso ocorra na última etapa, o piloto será desclassificado do campeonato.
- 6.11 O piloto que estiver com penalidade em uma etapa (ex: qualy ban) e não cumpri-la será desclassificado (DSQ) da etapa em questão.

- 6.12 O piloto que for denunciado, por meio de vídeo comprobatório, em clara atitude antidesportiva a fim de prejudicar outros pilotos, em qualquer sessão dentro do servidor oficial do campeonato, será alvo de análise por parte da administração, que irá julgar o caso entre os administradores e os pilotos envolvidos, caso considerados culpados, serão suspensos dos eventos restantes da temporada atual, além de serem desqualificados da etapa em que ocorreu o episódio (caso tenha ocorrido em uma etapa oficial de campeonato). Em caso de reincidência, sem prazo definido, os pilotos serão banidos da comunidade.
- 6.13 É proibida qualquer discussão que inclua falta de respeito e xingamentos em qualquer um dos grupos de chat da comunidade.
- 6.14 É proibida também a discussão e postagem sobre incidentes ocorridos em qualquer sessão nos servidores da comunidade e fora dela nos grupos de comunicação da comunidade (WhatsApp ou Discord). Se você foi vítima de algum incidente, converse no privado com o outro piloto e envie o incidente para análise da comissão. Queremos alimentar uma comunidade sadia e respeitosa, sem discussões infrutíferas nos grupos.
- 6.15 É proibida qualquer manifestação/insinuação/acusação contra a administração do campeonato e/ou da comunidade nos grupos abertos da comunidade (Discord ou WhatsApp). Qualquer crítica do tipo deve ser feita no privado de um dos administradores, que tratará o assunto da forma adequada, diretamente com o piloto.
- 6.16 Os pilotos envolvidos em casos citados nos itens 6.13, 6.14 e 6.15, receberão as seguintes punições dentro da comunidade:

Caso 1: advertência formal por escrito
Reincidência: banimento da comunidade

7. PUNIÇÕES ADMINISTRATIVAS

- 7.1 Serão as penalidades aplicadas nas seguintes situações:

Abandono de sessão

Não importando o motivo, o carro que não possuir a bandeira quadriculada ao lado do nome e não tiver completado pelo menos 80% + 1 volta do total de voltas realizado pelo carro vencedor da etapa será configurado como DNF e não receberá pontuação naquela corrida, além de não receber as pontuações bônus de Fair Play.

Participar da corrida com carro não permitido

Caso um piloto participe de uma corrida com um carro não permitido para a etapa, ele será considerado DSQ (desclassificado) e não receberá pontuação, além de receber uma Penalidade Leve, ou seja, dedução de 2 pontos em seu Indicador de Segurança da Comunidade e de 10 pontos na classificação do campeonato.

Troca de carro

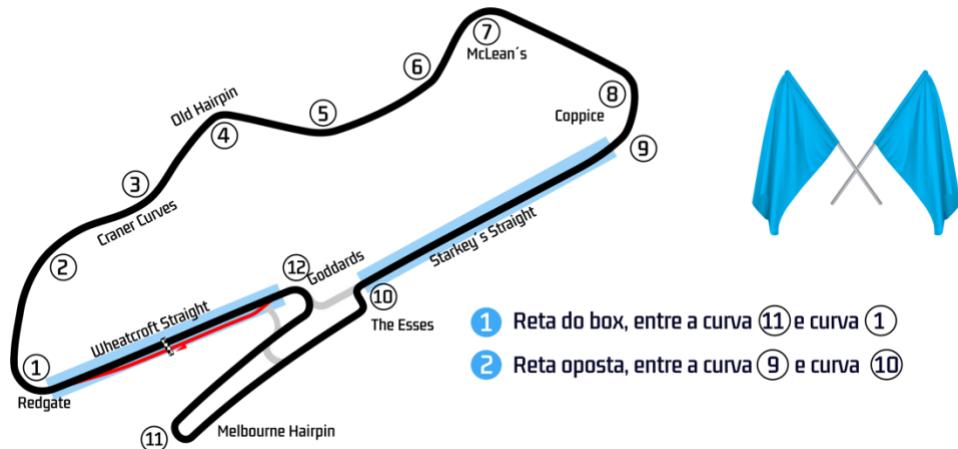
Não é permitida a troca de carros durante o campeonato. Será considerado o carro definitivo do piloto aquele com o qual ele correu sua primeira etapa.

A partir desse momento, caso um piloto participe de qualquer corrida com um carro diferente, ele será considerado DSQ (desclassificado) e não receberá pontuação, além de receber uma Penalidade Leve, ou seja, dedução de 2 pontos em seu Indicador de Segurança da Comunidade e de 10 pontos na classificação do campeonato e ser obrigado a voltar a competir com o carro inicial.

8. BANDEIRA AZUL EM SITUAÇÃO DE CORRIDA

- 8.1 Na Barsotini GT3 Series, utilizaremos o sistema de Zonas Azuis para determinar quando os pilotos em bandeira azul, devem ou não ceder a passagem.
- 8.2 Conforme mapa exemplificado do circuito abaixo, no briefing de cada etapa informaremos as Zonas Azuis (destacadas em azul) para cada circuito. Nessas zonas, os pilotos que estiverem sob bandeira azul **SÃO OBRIGADOS** a cederem a passagem ao piloto mais rápido imediatamente.

ZONAS DE BANDEIRA AZUL



- 8.3 Caso o piloto retardatário receba a bandeira azul fora de algum desses trechos, ele não tem a obrigação de ceder a passagem. Porém, se ainda estiver sob bandeira azul ou voltar a receber bandeira azul ao chegar na próxima Zona Azul, **ELE É OBRIGADO A CEDER PASSAGEM.**

8.4 Ao receber bandeira azul, o procedimento a ser seguido é que o piloto retardatário deve manter-se na linha de corrida e **ALIVIAR GENTILMENTE** o acelerador, facilitando a ultrapassagem para o carro mais rápido.

8.5 O piloto mais rápido deve posicionar o carro fora da linha de traçado ideal de corrida, indicando para o retardatário que ele deseja efetuar a ultrapassagem.

8.6 Se o piloto retardatário sentir-se confiante em abrir em uma curva ele também pode fazê-lo. O procedimento para esses casos é fazer a curva aberta e deixar a tangência para o piloto mais rápido.

8.7 Retardatários que não cederem passagem e/ou disputarem “posições” e frenagens desnecessárias nas Zonas Azuis estarão passíveis de punição, caso haja reporte por parte de outros pilotos.

8.8 Pilotos retardatários precisam dar passagem aos mais rápidos, mesmo que estejam em disputa de posição com outro piloto.

8.9 Obedecer a sinalização de bandeira azul não é apenas uma regra, mas também uma conscientização de bom senso e respeito aos demais corredores.

8.10 No caso do piloto retardatário estar mais rápido do que o carro em posição superior utilize o mesmo bom senso para escolher um ponto de ultrapassagem seguro e fazer a ultrapassagem, afinal de contas não é proibido descontar voltas. Porém saiba, que assim como qualquer ultrapassagem, o piloto que realiza a manobra é responsável em caso de acidente.

9. BANDEIRA AZUL EM SITUAÇÃO DE CLASSIFICAÇÃO

- 9.1 Durante o treino classificatório, caso você esteja em volta de saída dos boxes e/ou com volta inválida, também receberá a sinalização de bandeira azul sempre que um carro com volta válida se aproximar.

Nessa situação, o piloto com bandeira azul deve **SAIR DO TRAÇADO IMEDIATAMENTE, INDEPENDENTE DO TRECHO DA PISTA QUE ESTIVER** e dar passagem para o piloto que estiver em volta válida.

10. BANDEIRA AMARELA

- 10.1 Os pilotos devem ficar atentos às sinalizações de bandeiras amarelas durante as sessões e, se possível, reduzir a velocidade ao passar pelo local. Pilotos que forem flagrados causando acidentes por não terem respeitado a bandeira amarela poderão ter o caso analisado pela comissão e podem sofrer punição.

11. CALENDÁRIO, HORÁRIOS REAIS E VIRTUAIS

* Horários reais são horários de Brasília (BRT)

1ª Etapa: Valencia

Data: 15/1/2026

Horários reais:

Treino Livre: 21h (10 minutos)

Classificação: 21h10 (32 minutos)

Corrida: 21h42 (80 minutos)

Horários virtuais:

Treino Livre: Dia 1 – 9h (multiplicador 1X)

Classificação: Dia 2 - 9h (multiplicador 1x)

Corrida: Dia 3 – 9h (multiplicador 1x)

2ª Etapa: Hungaroring

Data: 22/1/2026

Horários reais:

Treino Livre: 21h (10 minutos)

Classificação: 21h10 (32 minutos)

Corrida: 21h42 (80 minutos)

Horários virtuais:

Treino Livre: Dia 1 – 15h (multiplicador 1X)

Classificação: Dia 2 - 15h (multiplicador 1x)

Corrida: Dia 3 – 15h (multiplicador 1x)

3ª Etapa: Indianapolis

Data: 29/1/2026

Horários reais:

Treino Livre: 21h (10 minutos)

Classificação: 21h10 (32 minutos)

Corrida: 21h42 (80 minutos)

Horários virtuais:

Treino Livre: Dia 1 – 11h (multiplicador 1X)

Classificação: Dia 2 - 11h (multiplicador 1x)

Corrida: Dia 3 – 11h (multiplicador 1x)

4ª Etapa: Kyalami

Data: 5/2/2026

Horários reais:

Treino Livre: 21h (10 minutos)

Classificação: 21h10 (32 minutos)

Corrida: 21h42 (80 minutos)

Horários virtuais:

Treino Livre: Dia 1 – 17h (multiplicador 1X)

Classificação: Dia 2 - 17h (multiplicador 1x)

Corrida: Dia 3 – 17h (multiplicador 1x)

5ª Etapa: Zandvoort

Data: 12/2/2026

Horários reais:

Treino Livre: 21h (10 minutos)

Classificação: 21h10 (32 minutos)

Corrida: 21h42 (80 minutos)

Horários virtuais:

Treino Livre: Dia 1 – 8h (multiplicador 1X)

Classificação: Dia 2 - 8h (multiplicador 1x)

Corrida: Dia 3 – 8h (multiplicador 1x)

6ª Etapa: Nurburgring

Data: 26/2/2026

Horários reais:

Treino Livre: 21h (10 minutos)

Classificação: 21h10 (32 minutos)

Corrida: 21h42 (80 minutos)

Horários virtuais:

Treino Livre: Dia 1 – 16h (multiplicador 1X)

Classificação: Dia 2 - 16h (multiplicador 1x)

Corrida: Dia 3 – 16h (multiplicador 1x)

7ª Etapa: Watkins Glen

Data: 5/3/2026

Horários reais:

Treino Livre: 21h (10 minutos)

Classificação: 21h10 (32 minutos)

Corrida: 21h42 (80 minutos)

Horários virtuais:

Treino Livre: Dia 1 – 10h (multiplicador 1X)

Classificação: Dia 2 - 10h (multiplicador 1x)

Corrida: Dia 3 – 10h (multiplicador 1x)

8ª Etapa: Misano

Data: 12/3/2026

Horários reais:

Treino Livre: 21h (10 minutos)

Classificação: 21h10 (32 minutos)

Corrida: 21h42 (80 minutos)

Horários virtuais:

Treino Livre: Dia 1 – 14h (multiplicador 1X)

Classificação: Dia 2 - 14h (multiplicador 1x)

Corrida: Dia 3 – 14h (multiplicador 1x)

ANEXO I

LIVRO DE PENALIDADES MULTITAP RACING

1. SEM PENALIDADE (incidente de corrida)

1.1 Qualquer tipo de contato que não resulte em perda de controle, posição e/ou ultrapassagem indevida (forçando o rival para fora da pista, por exemplo) e/ou que exista fair play imediato por parte do piloto causador, desde que sem grandes danos ou perda de posições por parte do piloto prejudicado.

2. PENALIDADE LEVE

2.1 Incidente ou reentrada em pista em que o contato provoque perda de controle e/ou perda de nenhuma ou até uma (1) posição para um dos envolvidos (no caso do piloto prejudicado se teleportar para os boxes após o incidente, serão consideradas as posições perdidas até o momento do teleporte);

2.2 Desobediência a sinalizações em sessão de classificação (bandeira azul, bandeiras amarelas etc);

2.3 Ultrapassagem indevida, sem a devolução da posição (ultrapassagens utilizando limites de pista etc);

2.4 Manobras imprudentes de defesa de posição (break tests, mudança de linha durante a frenagem, mudar de linha mais de uma vez etc);

2.5 Causar incidente por não cumprimento de orientações de entrada e saída dos boxes (cruzar linha branca etc);

2.6 Não obedecer sinalização de bandeira azul durante a corrida por uma (1) Zona de Bandeira Azul;

2.7 Causar incidente por não obedecer sinalização de bandeira amarela durante a corrida.

3. PENALIDADE MÉDIA

2.1 Incidente ou reentrada em pista em que o contato provoque perda de controle e/ou perda de duas (2) a quatro (4) posições para um dos envolvidos (no caso do piloto prejudicado se teleportar para os boxes após o incidente, serão consideradas as posições perdidas até o momento do teleporte);

3.2 Não obedecer sinalização de bandeira azul durante a corrida por duas (2) Zonas de Bandeira Azul.

4. PENALIDADE PESADA

4.1 Incidente ou reentrada em pista causado na primeira e última volta da corrida, independente da quantidade de carros envolvidos e perda de posições resultantes do incidente;

4.2 Incidente ou reentrada em pista em que o contato provoque perda de controle e/ou perda de cinco (5) ou mais posições de um dos envolvidos (no caso do piloto prejudicado se teleportar para os boxes após o incidente, serão consideradas as posições perdidas até o momento do teleporte);

4.3 Não obedecer sinalização de bandeira azul durante a corrida por três (3) Zonas de Bandeira Azul.

4.4 Colisão intencional e/ou ações antidesportivas (retirada de placas de sinalização da pista e dos boxes de forma intencional etc).

ANEXO II

SOBRE O MULTITAP RATING SYSTEM

1. Introdução

A comunidade do AV nos consoles cresce exponencialmente, dia após dia. Com base nesse crescimento e visando o futuro proporcionado pelos servidores, que agora aceitam muito mais carros em um grid do que antigamente, o objetivo da criação do Multitap Rating System é proporcionar corridas para que todos os seus pilotos possam participar, sem deixar ninguém de fora. E o Multitap Rating System (MRS) chega para ajudar nesse sentido.

2. Objetivo e aplicação

O MRS é um sistema de cálculo de desempenho de pilotos que foi criado para uso nas corridas e campeonatos organizados pelas comunidades de AV nos consoles e tem como objetivo classificar os pilotos com base no histórico de desempenho nas provas em que participam, a fim de criar um balanceamento dos diferentes níveis de habilidades existentes, proporcionando uma distribuição mais equilibrada dos grids para os eventos futuros.

Assim, poderemos organizar etapas com grids separados por níveis de habilidades baseados no rating. Exemplo: corrida de Rookies/AMs, PRO-AMs e PROs ou um campeonato à parte para cada categoria.

3. Como funciona

O MRS é inspirado no sistema ELO de rating, bastante utilizado em rankings de esportes reais como Xadrez, Tênis, entre outros. Esse sistema funciona com base na expectativa de resultado de um determinado piloto e leva em conta alguns fatores para determinar o quanto um piloto perde ou ganha de MRS a cada prova. São eles:

- Multiplicador espelhado por posição final na prova conforme exemplo abaixo:

P1: 1,0

P2: 0,9

.

.

P15: 0,10

P16: -0,10

.

.

P29: -0,9

P30: -1,0

DNF: último lugar + 0,5

DSQ: último lugar + 0,5

- Multiplicador por tipo de prova:

Corrida de 1 a 30 minutos (0,5)

Corrida de 31 minutos a 60 minutos (1,0)

Corrida de 61 minutos ou mais (1,5)

- MRS do piloto

- MRS médio dos pilotos que participam da mesma prova

Para um esporte de confronto direto como o futebol, tênis, xadrez, o cálculo é feito mais diretamente: se perdeu, perde rating, se ganhou, ganha rating.

Porém, para o automobilismo, com dezenas de competidores em uma única corrida, o sistema classifica como “vencedores” aqueles pilotos que terminaram a corrida na metade de cima do grid e como “perdedores” aqueles que terminaram na metade de baixo do grid.

Isso explicado, segue abaixo um exemplo simplificado de como o cálculo é feito:

Piloto X tem 1000 de MRS e vai participar de uma **corrida de 1 hora** de duração **cuja média de MRS dos pilotos é de 1060**.

Como o MRS deste piloto é menor que a média dos pilotos participantes da corrida, a expectativa de resultado deste piloto para o algoritmo é que ele termine na metade de baixo do grid (P16 a P30 em um grid de 30 pilotos, por exemplo). Mas podemos ter dois cenários finais:

Cenário 1

Se a expectativa se confirmar, o piloto em questão perderá pontos de MRS, mas perderá uma pontuação mínima baseada no multiplicador por posição final, sem o acréscimo do multiplicador por prova.

Exemplo: piloto termina em P16 e recebe um multiplicador de apenas -0,10 em seu MRS final.

Cenário 2

Se o piloto exceder a expectativa do algoritmo e terminar a prova na metade de cima do grid, ele ganhará pontos de MRS relativos à sua posição final mais o multiplicador por prova.

Exemplo: piloto termina em P2 e recebe um multiplicador de 0,9 (multiplicador da posição) + 1 (multiplicador do tipo de prova), totalizando um multiplicador de 1,9.

O inverso acontece para casos de pilotos que possuem MRS maior que a média do grid. Neste caso, se ele termina a corrida na metade de cima do grid, é aplicado o

multiplicador apenas da posição. Se termina a corrida na metade de baixo do grid, é aplicado o multiplicador da posição menos o multiplicador do tipo de corrida.