



❏ Regulamento Oficial – Campeonato Super GT

**KPS Racing Team / KPS Gameplay**

---

## 📖 Apresentação

O **Super GT** é o principal campeonato de carros esportivos (Grand Touring) do Japão, surgido em 1993 (antigo JGTC) e renomeado em 2005. Destaca-se por corridas de longa duração e alta competitividade, dividindo-se em duas categorias técnicas, GT500 e GT300, competindo simultaneamente em pistas como Suzuka e Fuji, geralmente com carros baseados em modelos de produção modificados, neste campeonato utilizaremos os GT500.

---

## 🎯 Propósito do Campeonato

O campeonato tem como objetivo oferecer aos seguidores do canal **KPS Gameplay**, no YouTube, uma experiência de interação, descontração e competitividade saudável.

Mais do que vencer, o foco está em **união, colaboração e diversão** entre todos os participantes.

Ao realizar sua inscrição, o piloto **declara estar ciente e de acordo com todos os termos deste regulamento**, comprometendo-se a cumprir integralmente suas regras, direitos, deveres e penalidades. Para garantir essa competitividade saudável, este regulamento traz um sistema de penalidades e análise de incidentes que será aplicado de forma imparcial pela organização.

---

## 📏 Formato e Estrutura

**Setup:** Fechado.

**Limite técnico:** Não haverá

**Etapas:** 7 etapas oficiais sendo realizadas na semana segundas e quartas.

**Qualificação:** Haverá desgaste igual à corrida.

**Piloto Reserva:** Não haverá piloto reserva neste campeonato, o não comparecimento do mesmo resultará em perda da corrida. Serão 14 pilotos no grid ultrapassando a quantidade será aberto outro grid assim sucessivamente.

## Grids:

- **Segunda-feira:** Elite (Grid 2) – Segundas-feiras.
- **Quarta-feira:** Senior (Grid 1) – Quartas-feiras.

## Horário das provas:

- Início:
  - **Segundas 20:00 (horário de Brasília).**
  - **Quartas 20:00 (horário de Brasília).**
- Entrada na sala:
  - **19:45, Segundas (para ajuste de grid, com início às 20:00 com máximo de 5 minutos de espera, ou seja, no máximo às 20:05, chegando após qualificação, você largará da última colocação e o não comparecimento até este horário resultará em perda da etapa).**
  - **19:45, Quartas (para ajuste de grid, com início às 20:00 com máximo de 5 minutos de espera, ou seja, no máximo às 20:05, chegando após qualificação, você largará da última colocação e o não comparecimento até este horário resultará em perda da etapa).**
- **Duração:** 30 minutos de corrida + 10 minutos de qualificação
- **Vagas:** 14 pilotos por grid

Inscrição obrigatória no site [www.kpsgameplay.com.br/inscricao](http://www.kpsgameplay.com.br/inscricao)

Formulário contendo nome, PSN ID, nome de piloto, carro e telefone.  
Super GT se trata de um campeonato gratuito.

Divisão de grid: Será feita pelo histórico já da KPS, assim separando mais lentos para Sênior, os na média para Elite e os mais rápidos para o grid Prime.

---

### ⚠ Condições de Conexão e Procedimentos

- Em caso de queda de conexão do **organizador antes de 50% + 1 volta**, haverá relargada conforme o grid classificatório.
- Caso o problema persista até 20h30, a etapa será cancelada e **50% dos pontos** serão atribuídos conforme classificação da volta de qualificação.
- Se a queda ocorrer **após 50% + 1 volta**, a prova será **encerrada** e validados **100% dos pontos**.
- Caso piloto caia na qualificação e retornando antes de iniciar a corrida largará da última colocação.
- Caso um piloto perca a conexão antes da largada, **não haverá espera após 20h10**.
- Caso piloto perca conexão após largada será considerado como abandono da corrida e não pontuará na etapa.

### Recomendações de estabilidade:

1. Sempre que possível, use **conexão via cabo** (evite Wi-Fi).
2. Reinicie o modem ao menos **1 hora antes** da prova.
3. **Limpe o cache do GT7** antes da corrida:

Menu GT → Opções → Rede → Limpar cache.

---

### 🏆 Pontuação e Desempate

Posição	Pontos	Posição	Pontos
1°	25	9°	8
2°	22	10°	6
3°	20	11°	4
4°	18	12°	3
5°	16	13°	2
6°	14	14°	1
7°	12	15°	Comentarista
8°	10	16°	Narrador
Desclassificado	0		
NT	0		

### Pontuações Extras:

- **Pole Position: NÃO SERÁ PONTUADA!**
- **Volta Mais Rápida: +1 ponto**

### **Critérios de desempate:**

1. Maior número de vitórias.
2. Caso empate, maior número de segundos lugares.
3. Persistindo o empate, número de terceiros lugares, e assim sucessivamente.

Apenas pilotos que **cruzarem a linha de chegada** pontuarão.

Pilotos que pararem nos boxes com intuito de abandonar a corrida, e na(s) última(s) volta(s) sair do box com a intenção de cruzar a linha de chega e receber pontuação, **não** será válida e será classificada como abandono podendo incidir nas penalidades no quesito “Esportividade”.

Pilotos desconectados ou que abandonarem a prova antes da bandeirada **não** pontuarão na etapa, ainda que apareçam no resultado final do jogo (NT).

---

### Briefing e Entrevistas

- **Briefing:** A participação é **obrigatória** antes de cada etapa em “Party” 10 minutos antes do evento. O não comparecimento, sem justificativa prévia a qualquer membro ADM, resultará em advertência e, em caso de reincidência, **penalidade – 2 pontos para cada reincidência**.
  - **Perfil Online:** Todos os pilotos devem manter o **perfil visível (online)** para facilitar a organização.
  - **Entrevistas:** Ao final de cada corrida haverá entrevista com os três primeiros colocados. É obrigatório **permitir saída de áudio na live** para não atrasar a transmissão caso esteja sem fone/microfones avisar a ADM antecipadamente.
- 

### Conduta e Penalidades

#### **Etiqueta de corrida:**

- Pilotos iniciantes... mantenham a calma! A corrida não será decidida na primeira volta!
- Pilotos experientes... calma com os iniciantes! Vocês sabem que a corrida não se decide na primeira volta!
- Reações agressivas ou retaliações não serão toleradas!
- Durante as etapas está proibido dar cavalos de pau, passar a linha de chegada em marcha ré e realizar qualquer outra atitude considerada antiesportiva no evento, ficando assim sujeita as regras de penalidade no quesito “Esportividade”.
- Reclamações devem ser enviadas à **Comissão de Análise de Incidentes** até o final do dia subsequente à etapa.

#### **Pinturas (Livery):**

- É **proibido** qualquer conteúdo político, ofensivo, sexual, discriminatório ou alusivo às drogas. Violações acarretam **desclassificação imediata** e, em reincidência, **banimento** do campeonato.

#### **Comissários:**

- O campeonato contará com pelo menos **4 comissários oficiais** da KPS Gameplay, responsáveis por análises e decisões em casos de incidentes.

## Largadas:

Todas as largadas serão em movimento (“rolling start”).

## Na qualificação:

- Durante **TODO** o período de qualificação é terminantemente **PROIBIDO** voltar aos boxes apertando “Start”, portanto caso o piloto deseje terminar ou interromper sua qualificação é obrigatório fazer o percurso até os boxes! E se deseja terminara sua qualificação, basta apenas não trocar os pneus quando o jogo oferecer, podendo incidir nas penalidades no quesito “Esportividade”.

---

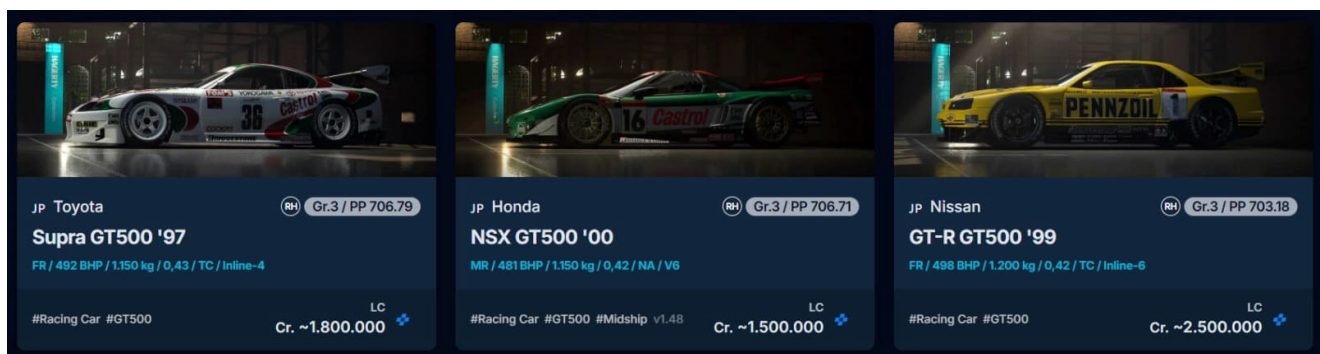
## Carros e Regras Técnicas

- Setup **FECHADO**.
- Campeonato com BOP ligado.
- Cada piloto deverá escolher seu carro até **17/05/2026**.
- Será **PROIBIDO** a utilização de compostos macios!
- Será obrigatório fazer uma parada para troca de composto, EX: (Médio <-> Duro), ou seja, é **obrigatório** o uso do composto **médio e duro!**

Em caso de abandono, o piloto deve **retirar-se e permanecer seu veículo nos boxes até o final da prova**, sem gerar bandeira amarela. Se atente no quesito “Esportividade”, há penalidade para isto!

O piloto deverá disputar todas as etapas com o mesmo veículo escolhido no ato da inscrição, dentre os modelos abaixo especificados

## CARROS:



---

## ⊘ Proibições Técnicas

Os seguintes itens estão **estritamente proibidos** neste campeonato:

- ✗ Uso de **carroceria larga (wide body)**

⚠ **O não cumprimento dessas normas resultará em desclassificação imediata da etapa.** O piloto desclassificado poderá retornar normalmente **na próxima etapa**, desde que o veículo esteja **totalmente dentro do regulamento técnico.**

---

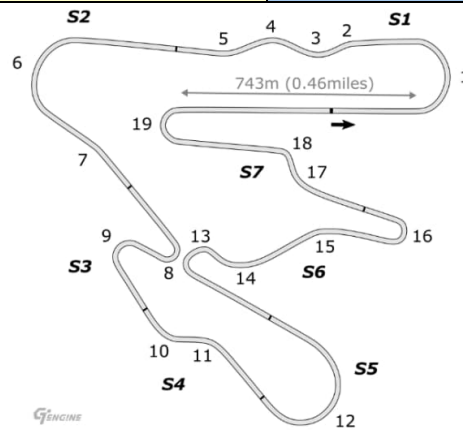
## 🏠 Etapas

Estão previstas 7 etapas para o campeonato com diferentes pistas e diferentes configurações sendo descritas a seguir:

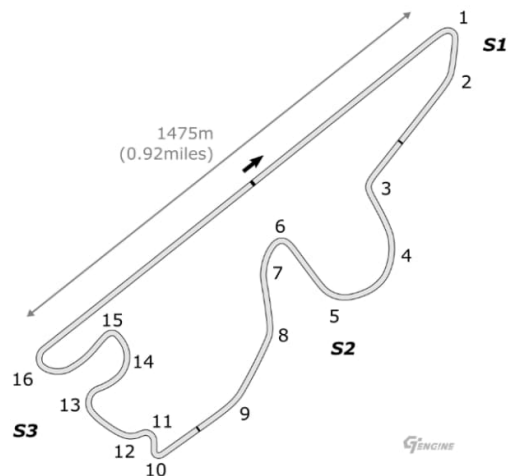
ETAPAS	DATAS	CIRCUITO
ETAPA 1	01/06 e 03/06/26	Kyoto Yamagiwa + Miyabi
ETAPA 2	08/06 e 10/06/26	Fuji
ETAPA 3	15/06 e 17/06/26	Deep Forest
ETAPA 4	22/06 e 24/06/26	Tokyo Exp South Anti-horário
ETAPA 5	29/06 e 01/07/26	Autopolis
ETAPA 6	06/07 e 08/07/26	Road Atlanta
ETAPA 7	13/07 e 15/07/26	Suzuka

## Descrições

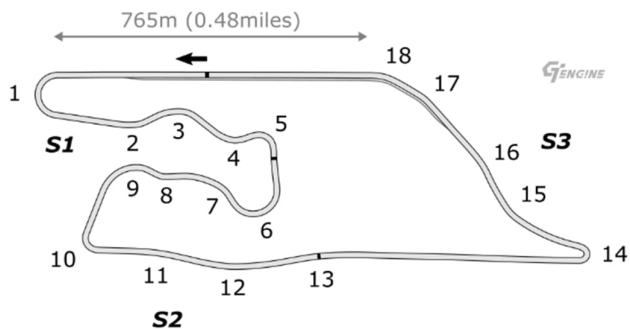
ETAPA 1 - 01/06 e 03/06/26			
Pista	Kyoto Yamagiwa + Miyabi	Degaste de Pneu	4x
Qualificação	10 Minutos	Consumo de combustível	5x
Tempo de Corrida	30 Minutos	Combustível inicial	100 l
Tipo de Largada	Em Movimento	Veloc. Abastecimento	3 l/s
Clima	Aleatório, Tarde	Pneus Obrigatórios	Médio e Duro
Veloc. Clima	3x	Pneus Utilizáveis	Corrida



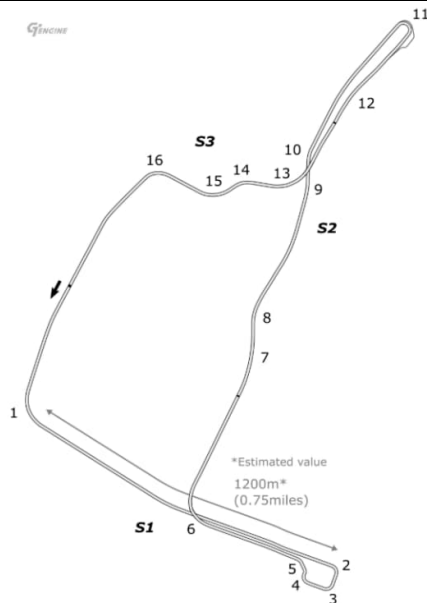
ETAPA 2 - 08/06 e 10/06/26			
Pista	Fuji	Degaste de Pneu	4x
Qualificação	10 Minutos	Consumo de combustível	5x
Tempo de Corrida	30 Minutos	Combustível inicial	100 l
Tipo de Largada	Em Movimento	Veloc. Abastecimento	3 l/s
Clima	Aleatório, Final Manhã	Pneus Obrigatórios	Médio e Duro
Veloc. Clima	3x	Pneus Utilizáveis	Corrida



ETAPA 3 - 15/06 e 17/06/26			
Pista	Deep Forest	Degaste de Pneu	4x
Qualificação	10 Minutos	Consumo de combustível	5x
Tempo de Corrida	30 Minutos	Combustível inicial	100 l
Tipo de Largada	Em Movimento	Veloc. Abastecimento	3 l/s
Clima	Aleatório, Início Manhã	Pneus Obrigatórios	Médio e Duro
Veloc. Clima	3x	Pneus Utilizáveis	Corrida

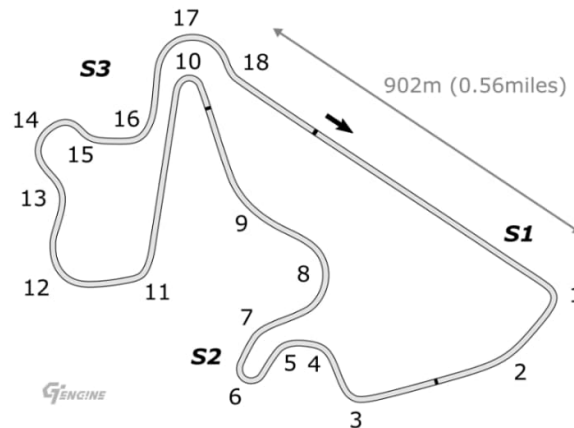


ETAPA 4 - 22/06 e 24/06/26			
Pista	Tokyo Exp South Anti-H	Degaste de Pneu	4x
Qualificação	10 Minutos	Consumo de combustível	5x
Tempo de Corrida	30 Minutos	Combustível inicial	100 l
Tipo de Largada	Em Movimento	Veloc. Abastecimento	3 l/s
Clima	Aleatório, Por Sol	Pneus Obrigatórios	Médio e Duro
Veloc. Clima	3x	Pneus Utilizáveis	Corrida



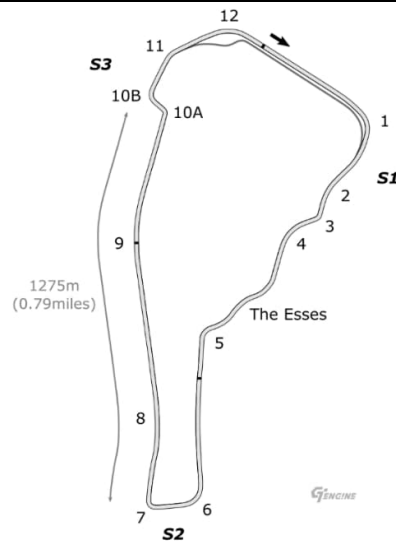
### ETAPA 5 – 29/06 e 01/07/26

Pista	Autopolis	Degaste de Pneu	4x
Qualificação	10 Minutos	Consumo de combustível	5x
Tempo de Corrida	30 Minutos	Combustível inicial	100 l
Tipo de Largada	Em Movimento	Veloc. Abastecimento	3 l/s
Clima	Aleatório, Tarde	Pneus Obrigatórios	Médio e Duro
Veloc. Clima	3x	Pneus Utilizáveis	Corrida



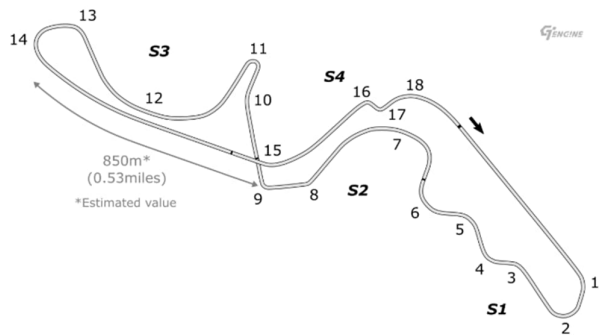
### ETAPA 6 – 06/07 e 08/07/26

Pista	Road Atlanta	Degaste de Pneu	4x
Qualificação	10 Minutos	Consumo de combustível	5x
Tempo de Corrida	30 Minutos	Combustível inicial	100 l
Tipo de Largada	Em Movimento	Veloc. Abastecimento	3 l/s
Clima	Aleatório, Fim Tarde	Pneus Obrigatórios	Médio e Duro
Veloc. Clima	3x	Pneus Utilizáveis	Corrida



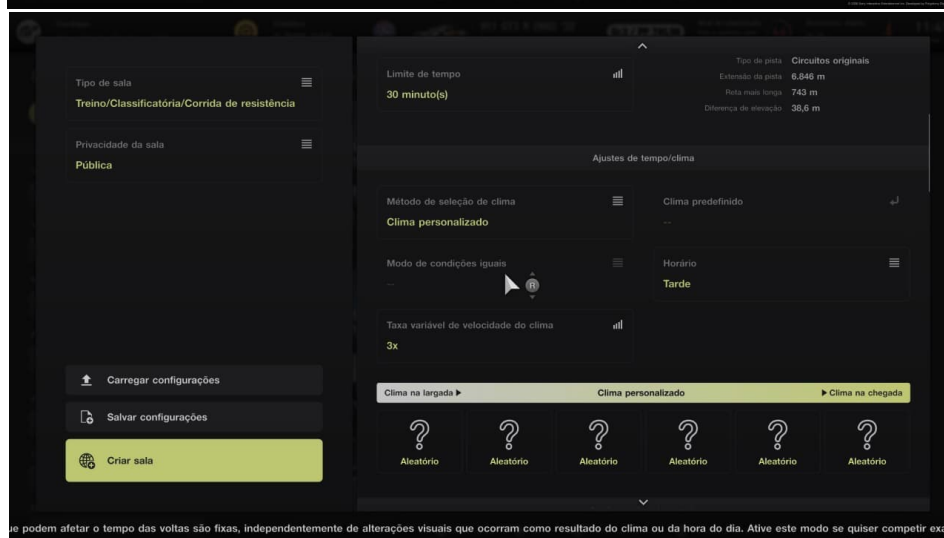
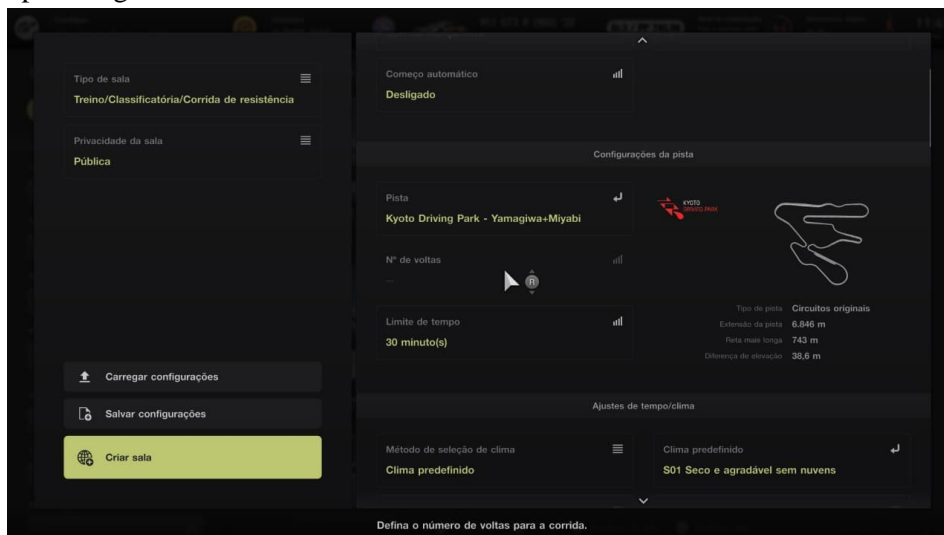
**ETAPA 7 – 13/07 e 15/07/26**

Pista	Suzuka	Degaste de Pneu	4x
Qualificação	10 Minutos	Consumo de combustível	5x
Tempo de Corrida	30 Minutos	Combustível inicial	100 l
Tipo de Largada	Em Movimento	Veloc. Abastecimento	3 l/s
Clima	Aleatório, Tarde	Pneus Obrigatórios	Médio e Duro
Veloc. Clima	3x	Pneus Utilizáveis	Corrida

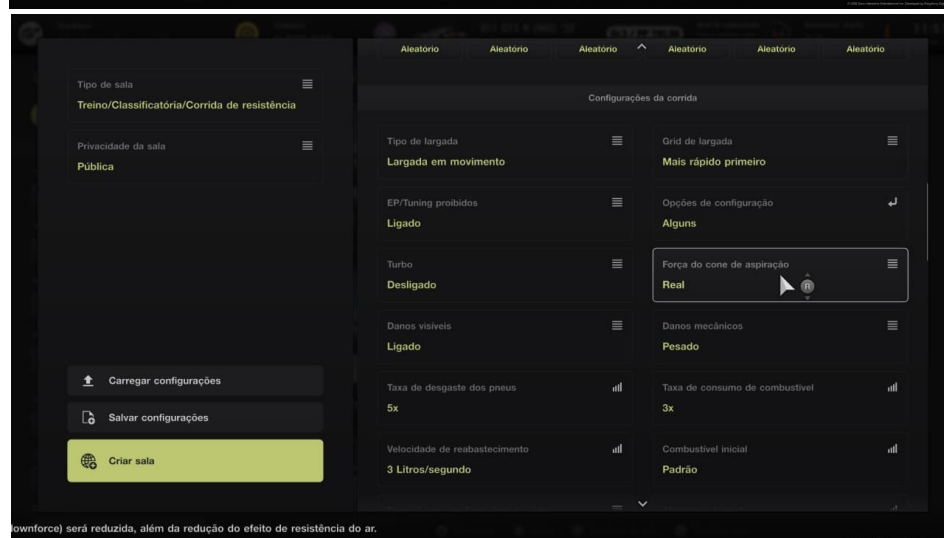


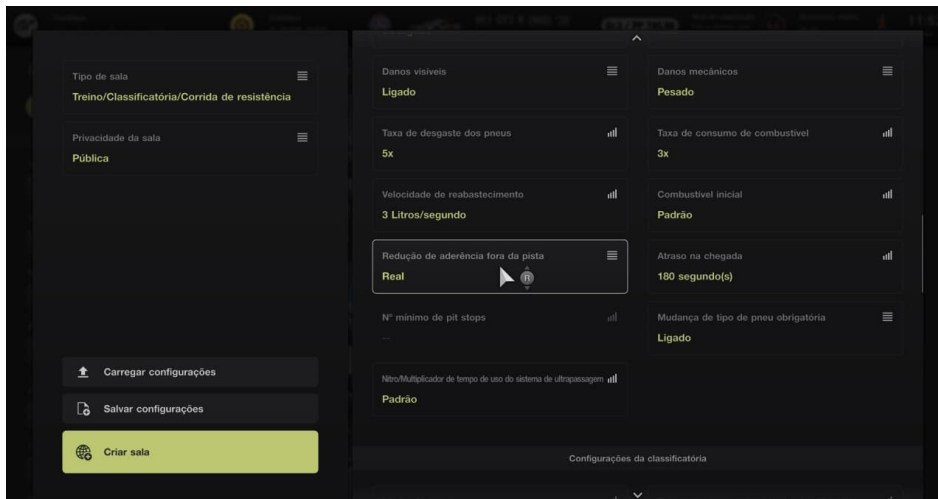
## Configurações das Salas

As salas seguirão o padrão oficial **KPS Gameplay** obedecendo as regras deste regulamento. Conforme exemplo a seguir:

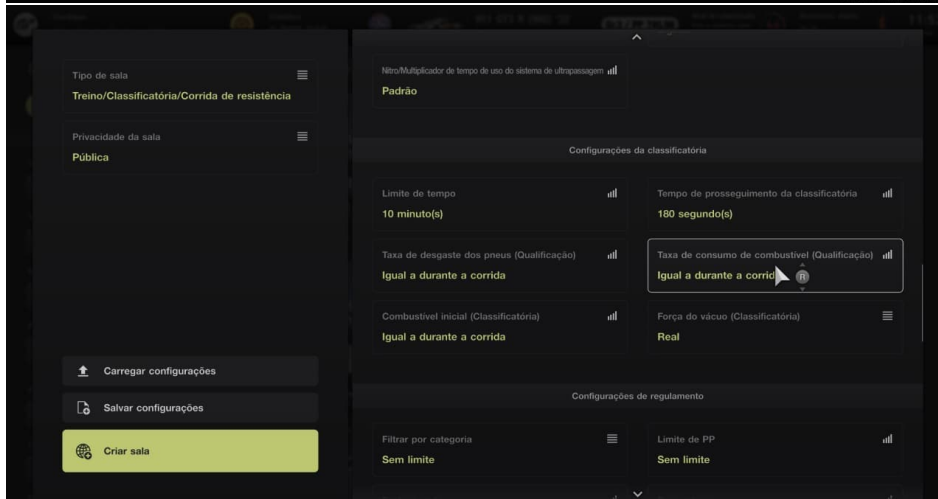


que podem afetar o tempo das voltas são fixas, independentemente de alterações visuais que ocorram como resultado do clima ou da hora do dia. Ative este modo se quiser competir exata

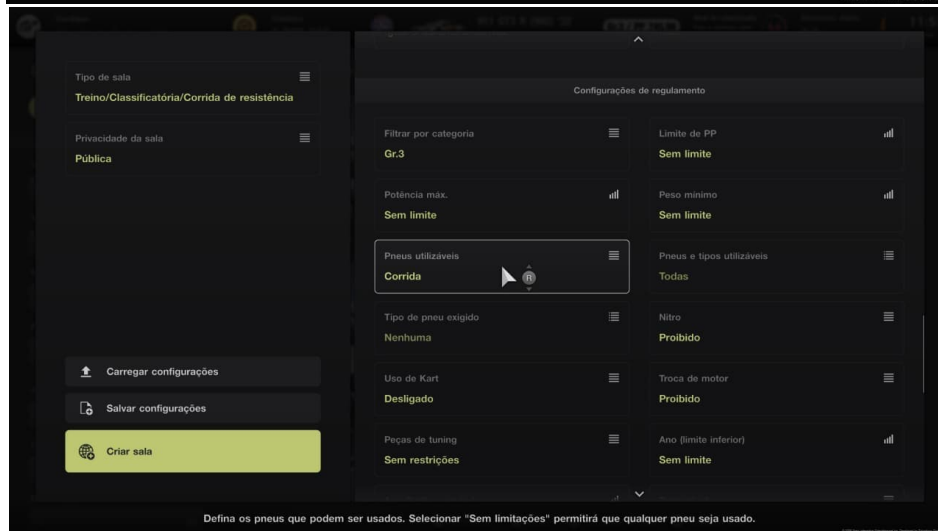




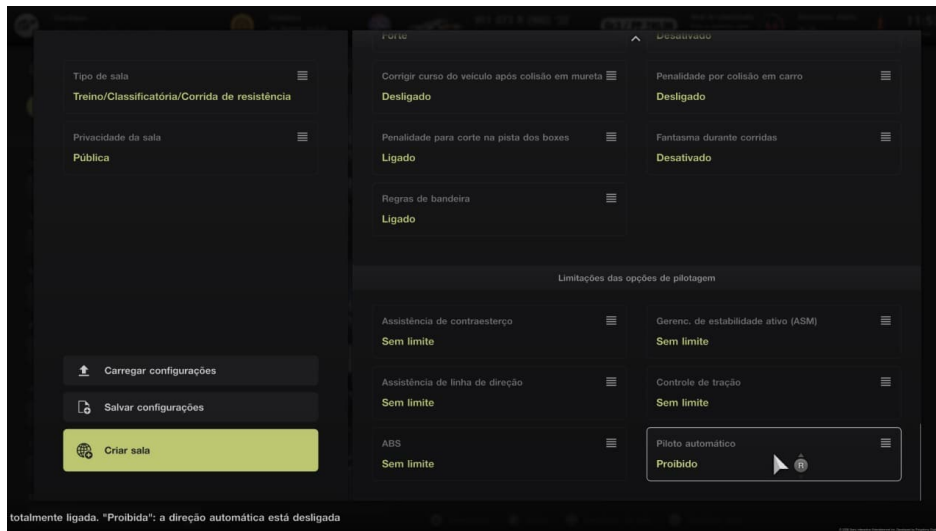
ponto dirigir fora da pista, por exemplo, em áreas de escoamento, afeta a aderência dos pneus. Se definido como "Baixo", a redução de aderência será pouca. Se definido como "Real", a



fine a velocidade na qual o combustível é consumido. Mova o controle deslizante para a direita para aumentar a taxa de consumo de combustível. Selecione "Igual a durante a corrida" pa



Defina os pneus que podem ser usados. Selecionar "Sem limitações" permitirá que qualquer pneu seja usado.





## Penalidades e Procedimentos de Análise de Incidentes


Em caso de **incidentes** que causem **danos, discussões ou prejuízos** a competidores durante o evento, será avaliada a necessidade de aplicação de **penalidades** pelos **Comissários da KPS Gameplay** ou pelo **Organizador da sala**.

Todo piloto tem o **direito de solicitar a revisão** de um incidente em até **24 horas após o término da corrida**. A solicitação deverá ser feita **diretamente ao organizador** do evento ou a **um membro da administração**.

## Procedimento para Solicitação de Revisão de Incidente



O piloto que deseja abrir um processo de análise deverá, **dentro de 24 horas após o fim do evento**, enviar:

1.  **Relato escrito** explicando claramente o incidente, o motivo da solicitação e a **penalidade** que acredita ser aplicável (conforme tabela de penalidades abaixo).
2.  **Vídeo do momento ocorrido**, contendo:
  - o Informações completas de corrida (posição, tempo, pilotos próximos, etc.);
  - o Classificação no momento do incidente;
  - o Telemetria visível.

 **Importante:** Envie apenas o trecho necessário — alguns segundos antes e depois do incidente — para facilitar a análise dos comissários.

## Direito de Defesa do Acusado

O piloto acusado será **notificado** sobre a denúncia e terá **24 horas após o prazo do solicitante** para enviar sua defesa, composta por:

1.  **Relato escrito** apresentando sua versão dos fatos.
2.  **Vídeo do momento do incidente**, com as mesmas informações exigidas do solicitante (corrida, classificação e telemetria).

 **Atenção:**

1. Caso o **solicitante** não envie **ambos os itens (texto e vídeo)** dentro do prazo, o incidente **não será analisado**.
2. Caso o **acusado** não envie **ambos os itens** no prazo, a análise será feita **sem sua perspectiva**.

 **Prazo de Análise**

Após o recebimento de todas as informações, os **Comissários da KPS Gameplay** terão até **48 horas** para concluir a análise, determinar possíveis penalidades e comunicar a decisão às partes envolvidas.

 **Tabela de Penalidades**

A seguir serão listados os **tipos de incidentes** previamente definidos pela organização do campeonato e seus **respectivos pontos e penalidades** (a serem aplicados conforme a gravidade do caso e avaliação dos comissários).

"Freadas"		"Mergulhos"	
Piloto de trás acerto o piloto da frente na zona de frenagem. Não há danos. Não há ganho de posição.	- 1 ponto	Piloto de trás realiza um mergulho e bate na entrada da curva tirando o adversário do traçado.	- 2 pontos
Piloto de trás acerto o piloto da frente na zona de frenagem. Não há danos. Há ganho de posição.	- 2 pontos	Piloto de trás realiza um mergulho e bate na entrada da curva jogando o adversário fora da pista.	- 4 pontos
Piloto de trás acerto o piloto da frente na zona de frenagem. Há danos.	- 3 pontos	Piloto de trás realiza um mergulho e bate na entrada da curva jogando o adversário e outro piloto fora da pista.	- 6 pontos
Piloto de trás acerto o piloto da frente que acerta outro piloto. Não há danos. Não há ganho de posição.	- 2 pontos	Piloto de trás realiza um mergulho e bate no meio da curva tirando o adversário do traçado ideal. Toque mínimo, será considerado lance de corrida.	- 4 pontos
Piloto de trás acerto o piloto da frente que acerta outro piloto. Não há danos. Há ganho de posição.	- 4 pontos	Piloto de trás realiza um mergulho e bate no meio da curva tirando o adversário do traçado ideal. Usou de freio o carro do adversário.	- 5 pontos
Piloto de trás acerto o piloto da frente que acerta outro piloto. Há danos.	- 6 pontos	Piloto de trás realiza um mergulho e bate no meio da curva jogando o adversário fora da pista.	- 6 pontos
		Piloto de trás realiza um mergulho e bate no meio da curva jogando o adversário e outro piloto fora da pista.	- 8 pontos

"Ataques"	
Piloto de trás empurra o piloto da frente, no meio ou no final da curva. Não há danos. Há ganho de posição.	- 3 pontos
Piloto de trás empurra o piloto da frente, no meio ou no final da curva. Há danos.	- 6 pontos
Piloto de trás empurra o piloto da frente, no meio ou no final da curva e acerta outro piloto. Não há danos. Há ganho de posição.	- 4 pontos
Piloto de trás empurra o piloto da frente, no meio ou no final da curva e acerta outro piloto. Há danos.	- 8 pontos

"Defesas"	
Mudança brusca do piloto da frente na zona de frenagem na tentativa de defesa de posição.	- 2 pontos
Mudança brusca do piloto da frente na zona de frenagem na tentativa de defesa de posição. Há danos.	- 4 pontos
Mudança brusca do piloto da frente na zona de frenagem na tentativa de defesa de posição. Há danos a outro piloto.	- 6 pontos
Mais de um movimento de defesa em reta a fim de tirar o vácuo de piloto de trás (zig-zag)	- 1 ponto
Defesa tardia em reta fazendo o piloto de trás tirar o pé do acelerador.	- 2 pontos
Defesa tardia em reta causando um incidente ao piloto de trás.	- 4 pontos

"Disputas em Curvas"	
Piloto de dentro da curva força a tomada aberta, não deixando espaço para o oponente.	- 2 pontos
Piloto de dentro da curva força a tomada aberta, tirando o oponente para fora da pista.	- 4 pontos
Em curvas consecutivas, o piloto que iniciou por fora, fica por dentro da próxima curva mas não deixa espaço para o oponente.	- 3 pontos
Em curvas consecutivas, o piloto que iniciou por fora, fica por dentro da próxima curva mas não deixa espaço para o oponente forçando-o a sair da pista.	- 5 pontos
Em curvas consecutivas, o piloto que iniciou por fora, perdeu o espaço e forçou para recuperar na curva seguinte, tirando o oponente do traçado ideal.	- 3 pontos
Em curvas consecutivas, o piloto que iniciou por fora, perdeu o espaço e forçou para recuperar na curva seguinte, tirando o oponente para fora da pista.	- 6 pontos

"Esportividade"	
Ignorar bandeira azul em dois setores seguidos atrapalhando a ultrapassagem.	- 2 pontos
Ocasionar um incidente em bandeiras azuis, seja para o piloto que irá ultrapassar ou o piloto ultrapassado. Não há danos.	- 4 pontos
Ocasionar um incidente em bandeiras azuis, seja para o piloto que irá ultrapassar ou o piloto ultrapassado. Há danos.	- 8 pontos
Usar palavras de baixo calão durante a corrida prejudicando a imagem de outros pilotos ou do grupo.	- 10 pontos
Fazer freada em falso para prejudicar ou revidar algo ocorrido.	Desclassificação da etapa.
Bater propositalmente para prejudicar ou revidar algo ocorrido.	Desclassificação da etapa.
Conduzir o carro no piloto automático apertando "start"	- 8 pontos
Abandonar o carro no meio da pista, sem estacioná-lo nos boxes	- 10 pontos
Abandonar o carro no meio da pista, sem estacioná-lo nos boxes. Havendo reincidência	- 10 pontos e desclassificação da próxima etapa.
Pagar penalidade por fora da zona para ganhar tempo.	-10 pontos
Realizar qualquer atitude como conduzir o carro de marcha ré ao passar pela linha de chegada dar cavalos de pau e qualquer outra atitude considerada antiesportiva	1ª vez Advertência 2ª reincidência -2 pontos 3ª vez -3 pontos 4ª vez desclassificação da etapa 5ª vez desclassificação do campeonato
Em caso de uso de Nitro é terminantemente proibido parar nos boxes e não realizar a troca de pneu.	- 8 pontos
Apertar o botão de "start" durante o período de qualificação para voltar aos boxes	- 2 pontos
Utilizar carro não determinado pelo regulamento e/ou diferente do escolhido na inscrição do campeonato	Desclassificação da etapa

---

## ⊘ Conduta e Sanções no Grupo

### **Nota Importante!**

Salientamos que havendo qualquer tipo de desrespeito por parte dos competidores ou participantes do grupo de Whatsapp com algum membro, participante, administrador ou organizador, será avaliado o ocorrido, podendo gerar desclassificação, expulsão e bloqueio da pessoa em questão, sem quaisquer reembolsos de valores pagos pela inscrição.

Salientamos também que qualquer desistência ou desclassificação por qualquer motivo do campeonato, também não haverá quaisquer reembolsos de valores pagos pela inscrição.

---

## 📌 Considerações Finais

A **KPS Gameplay** reserva-se o direito de ajustar este regulamento sempre que necessário, com o objetivo de **manter o equilíbrio, a competitividade e a harmonia** entre os participantes, as alterações serão avisadas no grupo do WhatsApp com 24 horas de antecedência da próxima etapa.

---

## 🙏 Agradecimentos

Agradecemos a todos que nos apoiaram para que esta competição fosse realizada, todo o tempo investido de todos os administradores na organização e principalmente ao Marcio que sempre nos apoiou e sempre nos encorajou e nos proveu toda a infraestrutura de seu canal para que este evento ocorresse.

Solicitamos o apoio de todos ao canal no Youtube KPS GamePlay assim como nos canais abaixo.

### **Links:**

[www.kpsgameplay.com.br](http://www.kpsgameplay.com.br)

<https://youtube.com/@kpsgameplay?si=9II9PpUuPIBgxJyn>

<https://m.twitch.tv/kpsgameplay?desktop-redirect=true>

<https://www.instagram.com/kpsgameplay?igsh=MTU5M25oaWE2dGI5cA==>