

## Informações Gerais

- Modalidade: Pré-classificatória até o top 16. Depois serão feitas três (3) corridas regionais por pontos (on-line) e a Grande final (on-line).
- Plataforma: XBOX ONE / XBOX ONE S / Windows 10.
- Vagas: Pré-classificação ilimitada, dezesseis (16) jogadores para a etapa classificatória e dois (2) finalistas por região para a grande final.
- Formato:
  1. Etapa Classificatória: Corrida contrarrelógio (on-line – Xbox One - Windows 10) na pista Silverstone International.  
Etapa Classificatória: Corrida contrarrelógio (on-line – Windows 10) Forza Motorsport 6: APEX na pista Brands Hatch: Grand Prix Circuit (Day)
  2. Finais Regionais (on-line – XBOX ONE/S) com os dezesseis (16) jogadores mais rápidos da etapa classificatória (12 XBOX, 4 Windows 10 PC) em uma série de três (3) corridas de dez (10) voltas cada uma. Se escolherão os 12 melhores tempos do XBOX ONE e 4 do WINDOWS 10.  
Os jogadores deverão informar o XBOX GAMERTAG com o qual participarão nas finais 48hs antes de a competência.
  3. Grande Final (on-line – Xbox One) com os quatro (4) vencedores regionais e os quatro (4) segundos colocados, em uma série de três (3) corridas de doze (12) voltas cada uma, com oito (8) participantes.
    - Distribuição de pontos: Nas Finais Regionais e na Grande Final será vencedor aquele jogador que tenha a maior quantidade de pontos ao finalizar a série de corridas. Tal distribuição de pontos será feita da seguinte forma: Serão outorgados 25 pontos ao primeiro colocado, 18 pontos ao segundo, 15 ao terceiro, 12 ao quarto, 10 ao quinto, 8 ao sexto, 6 ao sétimo, 4 ao oitavo, 2 ao nono e 1 ao décimo colocado. Os restantes não somarão pontos. Em caso de empate se decidirá pelas melhores colocações durante a corrida.
- Datas:
  - Etapa Pré-classificatória: de 06 de setembro a 06 de outubro.
  - Etapa Classificatória:
    - Dia 9 de outubro: Corrida dos dezesseis (16) finalistas do México.
    - Dia 10 de outubro: Corrida dos dezesseis (16) finalistas da Colômbia.
    - Dia 11 de outubro: Corrida dos dezesseis (16) finalistas do Brasil
    - Dia 12 de outubro: Corrida dos dezesseis (16) finalistas da Argentina, Uruguai, Paraguai, Chile, Bolívia e Peru.
  - Grande final: 14 de outubro (online).
- Coordenação geral: [info@wfglatam.com](mailto:info@wfglatam.com)
- Horários: Serão publicados dentro de dois (2) dias após a finalização da etapa de pré-classificação.
- Para completar a planilha de inscrição: [Clique aqui](#)
- Bases e condições de participação: [Clique aqui](#)

## Prêmios

### 1) VENCEDOR WFG REGIONAL

Terá o orgulho de representar a sua região na grande final WFG LATAM no dia 14 de outubro. Nessa corrida estarão os melhores pilotos da América Latina. O jogo será on-line.

#### 1º PRÊMIO

U\$S 1000

Kit WFG: Volante Logitech G 29 e uniforme oficial da McLaren.

#### 2º PRÊMIO

U\$S 500

Kit WFG: Volante Logitech G 29 e uniforme oficial da McLaren.

## 2) VENCEDOR WFG LATAM

Terá o orgulho de representar a América Latina de 13 a 17 de novembro de 2017, na WFG Final que acontecerá no McLaren Technology Center, em Londres.

O grande vencedor será avaliado exaustivamente pela McLaren tendo em conta vários critérios: estado físico, habilidade para dirigir, treinamento, disponibilidade para viajar entre outros pontos.

## PRÊMIO

U\$S 1500

Viagem a Londres com todos os gastos pagos

Kit.

## 3) GRANDE VENCEDOR WFG MUNDIAL

Terá a possibilidade de ser contratado pela McLaren como piloto de simuladores para testes, morando por um ano na Inglaterra.

Termos e condições sobre a obtenção e recebimento de prêmios, por favor, leia as bases e condições.

## Check-in

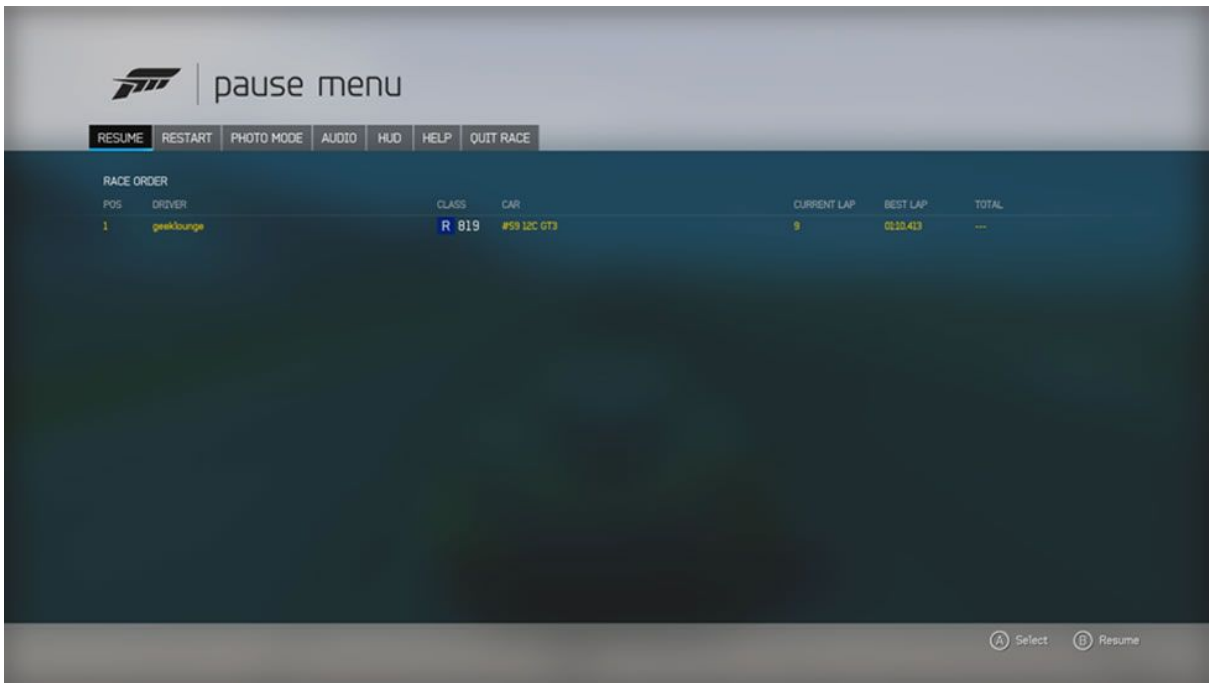
Os participantes deverão estar presentes em todos os momentos enquanto o torneio aconteça e quando seja indicado pelos organizadores. Haverá um tempo prudencial de demora até a seguinte corrida que será determinado pelos organizadores. Os participantes deverão estar on-line em um chat (que será indicado aos classificados de forma privada) pelo qual a organização se comunicará para coordenar as corridas. A tolerância máxima para comparecer ao início das corridas será de 10 minutos, SEM EXCEÇÃO.

## Formato do Torneio (XBOX)

## Jogo: Forza Motorsport 6

Etapa Classificatória:

Os participantes deverão cadastrar-se neste [LINK](#), fazer uma corrida contrarrelógio e fazer o upload do seu tempo. Deverão também fazer o upload da captura de tela como no seguinte exemplo:



Os dezesseis (16) melhores tempos de cada região (12 XBOX, 4PC) serão classificados para as finais regionais.

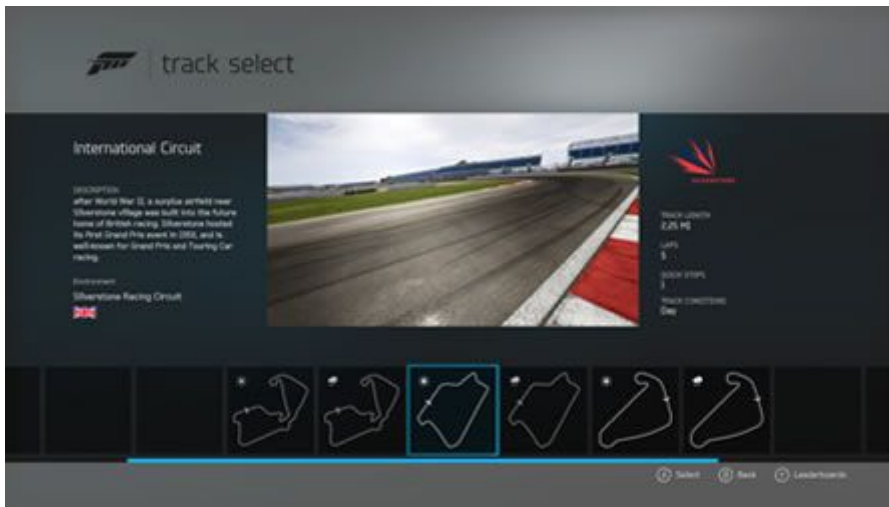
Modo do Jogo

Free Play



Pista da corrida

Silverstone International



---

Veículo a selecionar

McLaren 12C GT3

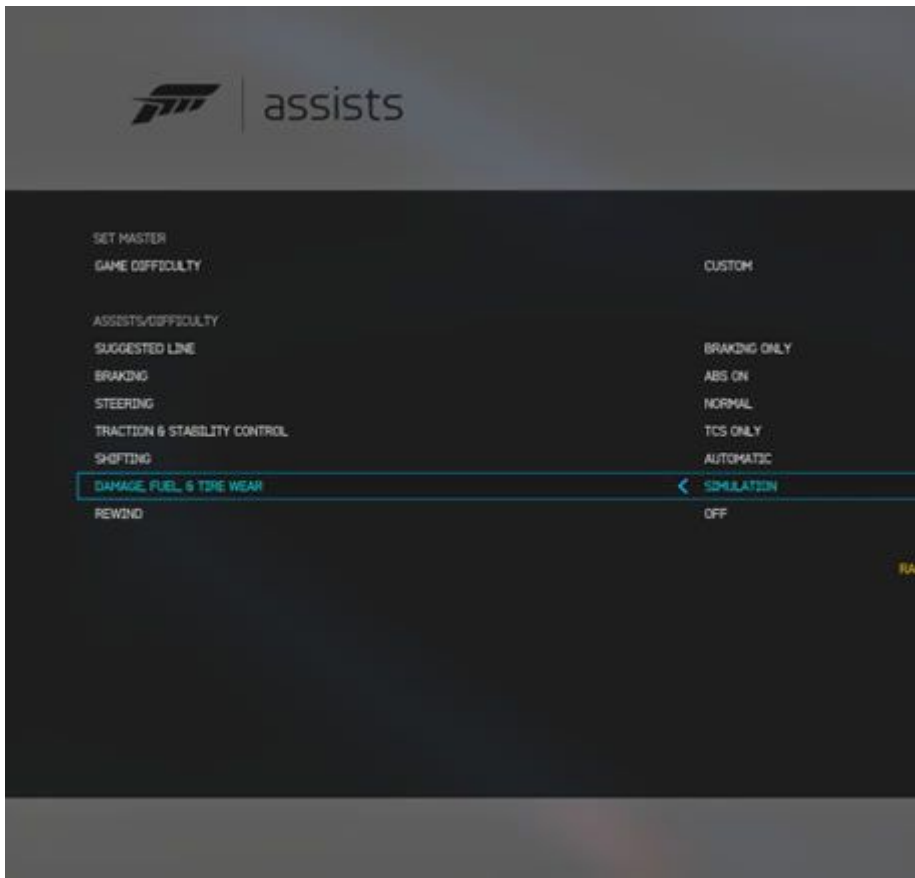


---

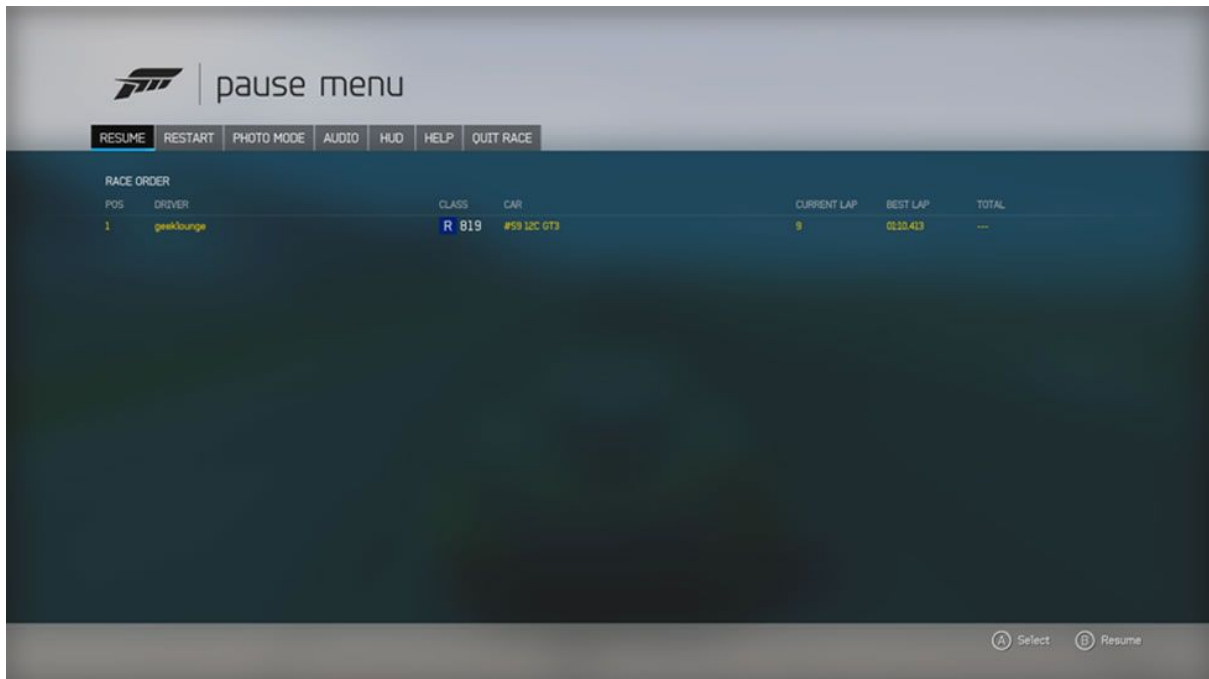
Configuração de Ajudas Permitidas:

Profissional (Ou superior):

- Freio: Somente ABS
- Traçado de Pista: BrakingOnly
- Volante: Normal
- Controle de Tração e Estabilidade: Somente controle de Tração.
- Danos, Combustível e Desgaste de pneus: Simulação
- Shifting: Automático.
- Rewind: Off

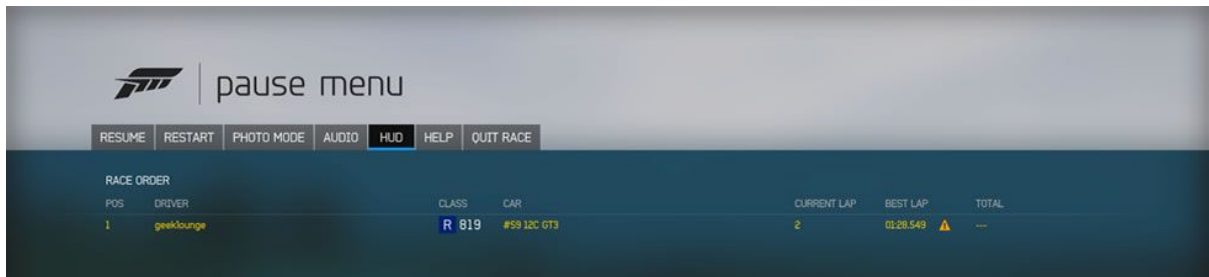


A captura de tela que valida o tempo é a seguinte:  
O tempo tomado como válido é o que está debaixo de "BEST LAP"



Não deverá ter nenhum signo de advertência ao lado esquerdo do tempo, pois isso indicaria que a pista foi interrompida ou que foi realizada uma manobra ilegal. Esse tempo não será aceito.  
Ex. de Tempo NÃO válido:

O tempo considerado como válido é o que está debaixo de "BEST LAP"



Não será permitido o uso de Rewind, nem modificações do carro ou ajustes mecânicos.

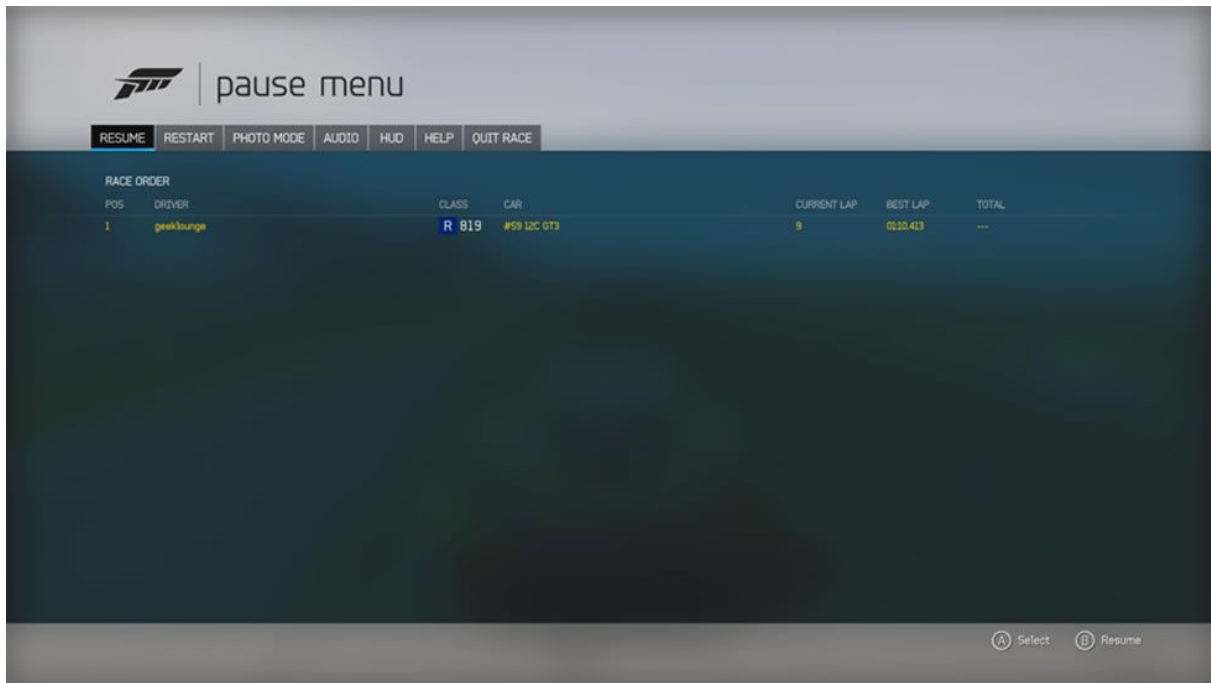
Será verificado a través do leaderboard do circuito edo gamertag de cada usuário, se foram respeitadas as restrições descritas neste regulamento.

## Formato do Torneio (PC WINDOWS 10)

### Jogo: Forza Motorsport 6: Apex

Etapa Classificatória:

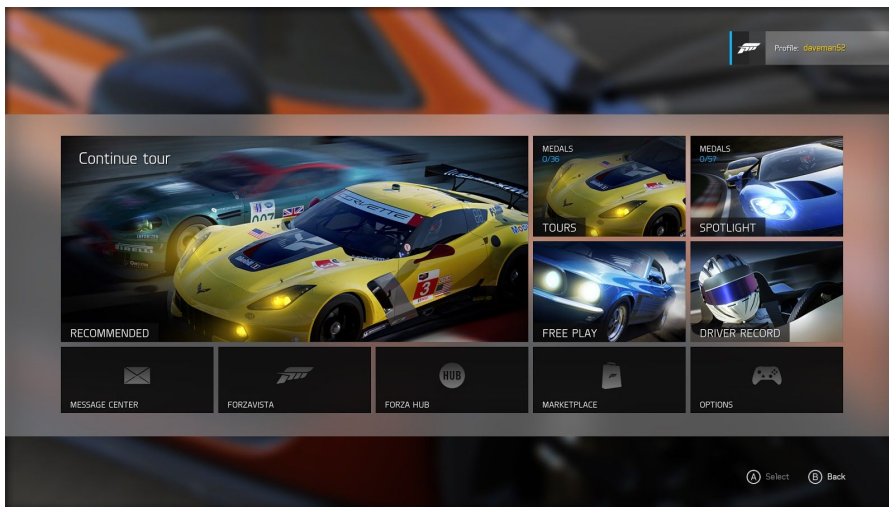
Os participantes deverão cadastrar-se neste [LINK](#), fazer uma corrida contra relógio e fazer o upload do seu tempo. Deverão também fazer o upload da captura de tela como no seguinte exemplo:



Os dezesseis (16) melhores tempos de cada região (12 XBOX, 4PC) serão classificados para as finais regionais.

Modo do Jogo

Free Play



Pista da corrida

Brands Hatch: Grand Prix Circuit (Day)



## environment select

### Brands Hatch

#### DESCRIPTION

Originally a dirt track in 1926, the historic Brands Hatch is one of the few circuits to stage Grand Prix, IndyCar, and NASCAR races. Nearly every famous race driver from the last 50 years has raced the unique combination of dips, cambers, fearsome corners, and hills.



#### TRACKS

2

#### LOCATION

Brands Hatch, UK



DLG



Enter Select Esc Back



## track select

### Grand Prix Circuit

#### DESCRIPTION

Originally a dirt track in 1926, the historic Brands Hatch is one of the few circuits to stage Grand Prix, IndyCar, and NASCAR races. Nearly every famous race driver from the last 50 years has raced the unique combination of dips, cambers, fearsome corners, and hills.

#### Environment

Brands Hatch



#### TRACK LENGTH

2.43 MI

#### LAPS

4

#### TRACK CONDITIONS

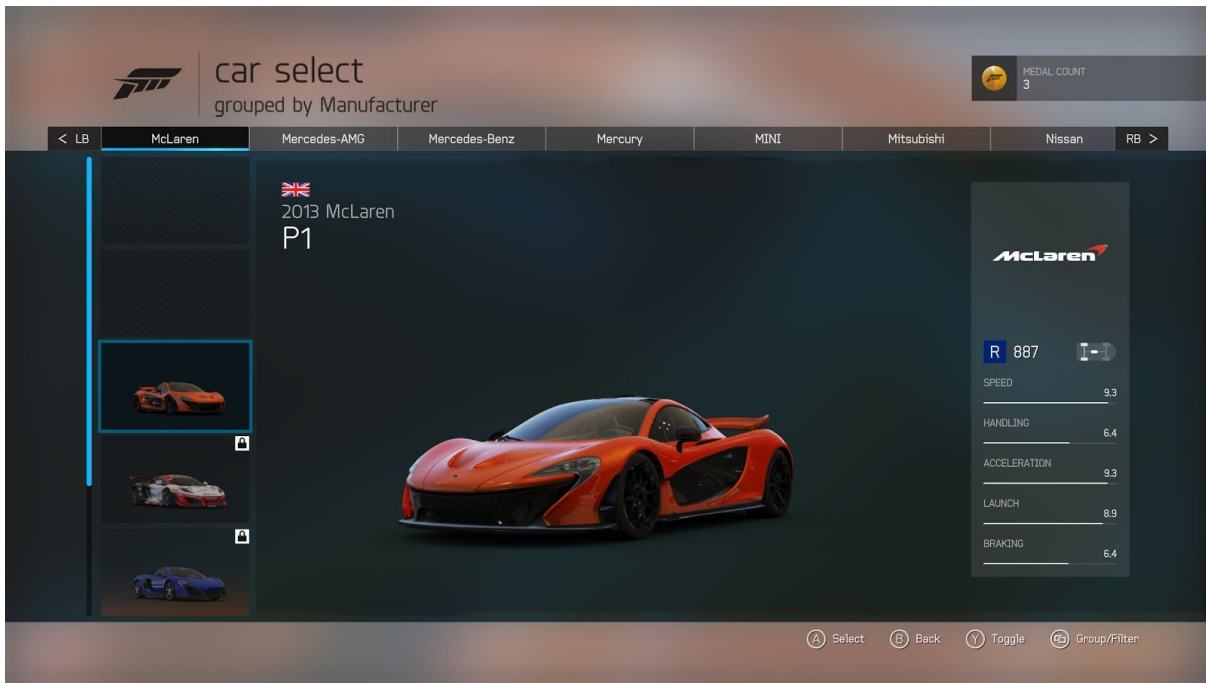
Day



Enter Select Esc Back

Veículo a seleccionar  
2013 McLaren P1

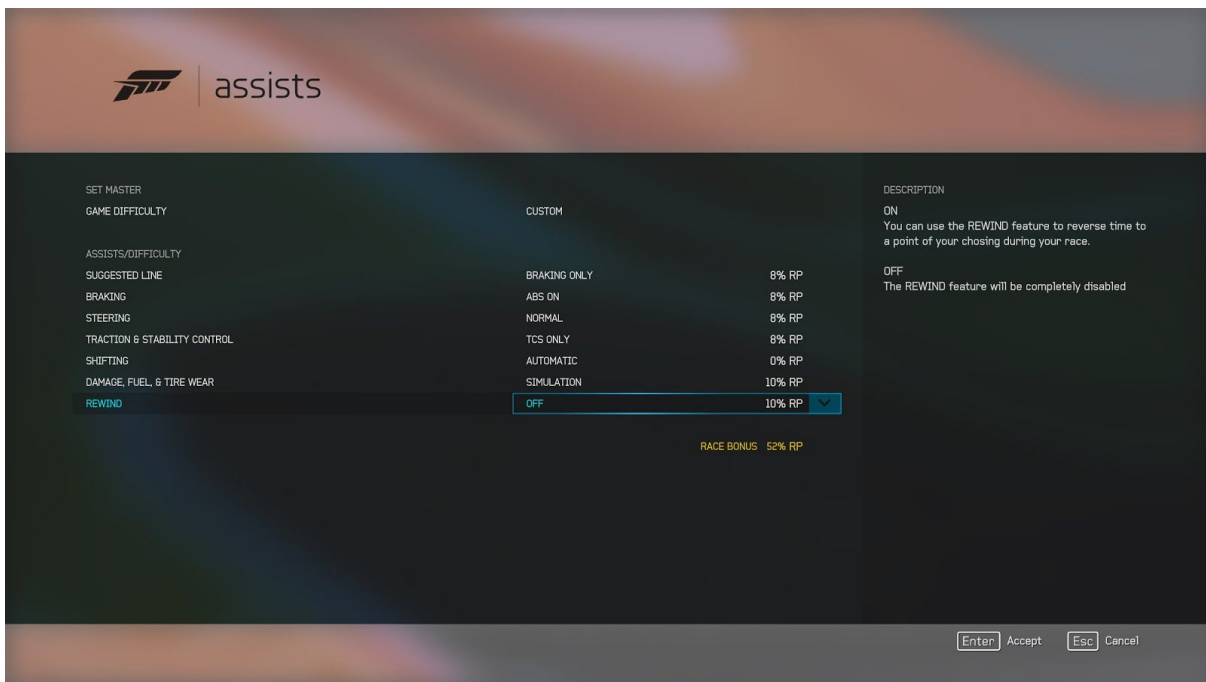


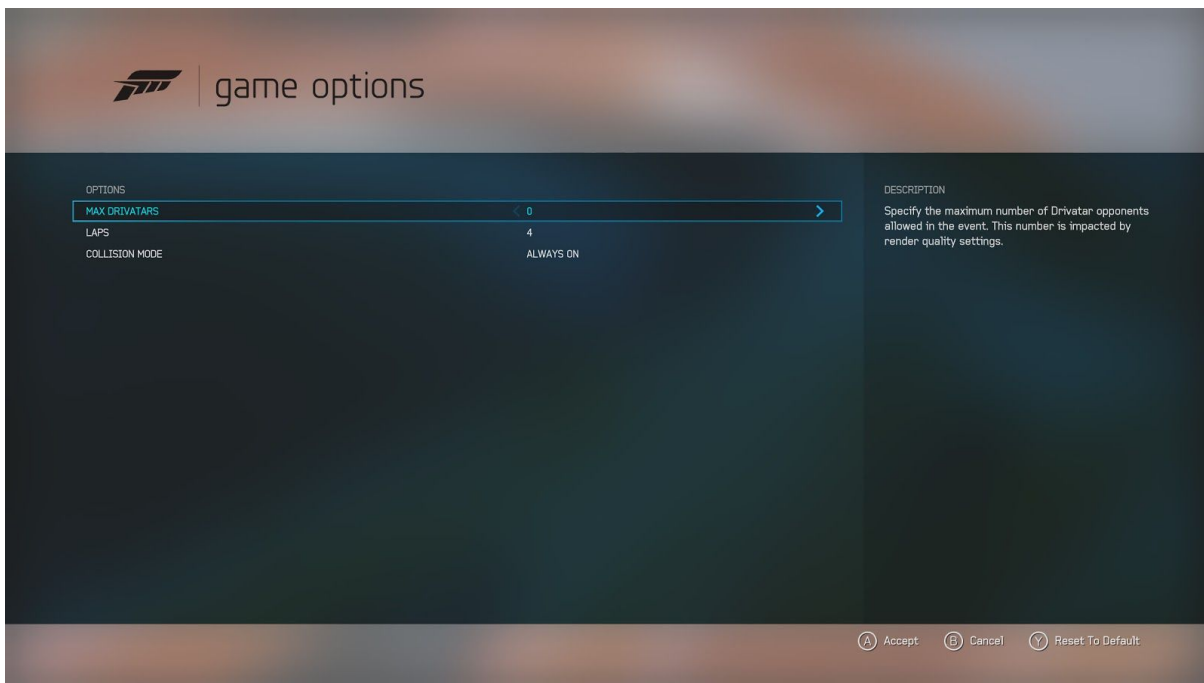


Configuração de Ajudas Permitidas:

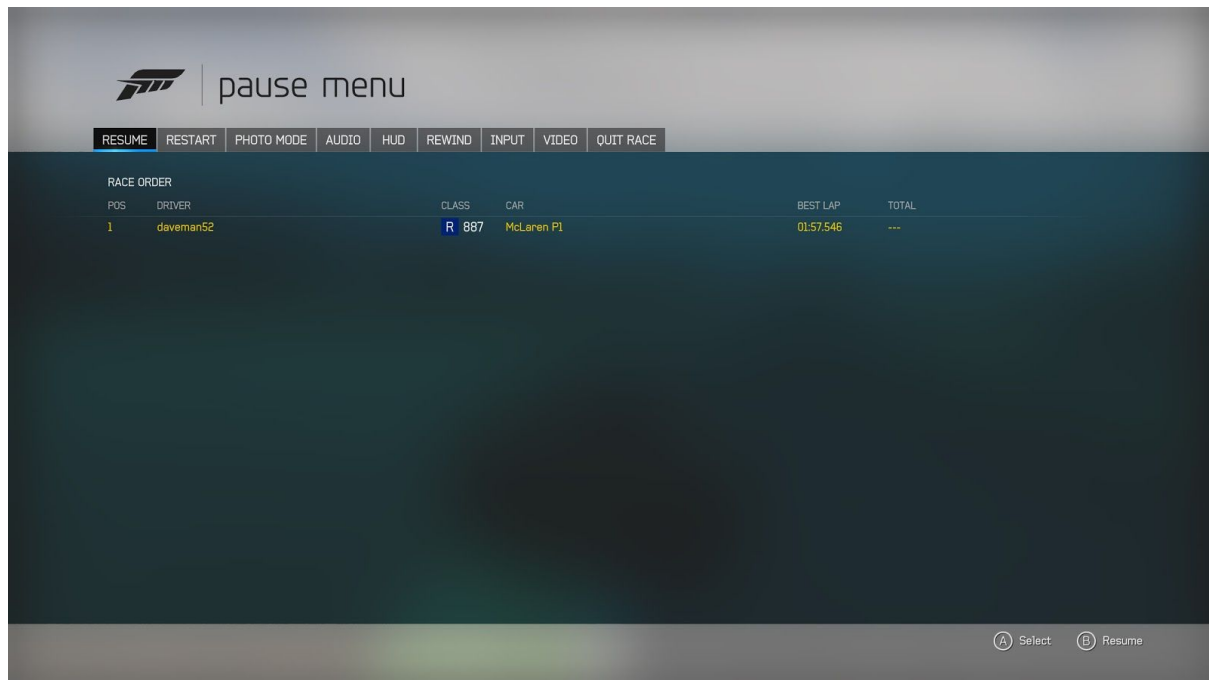
Professional (Ou superior):

- Freio: Somente ABS
- Traçado de Pista: BrakingOnly
- Volante: Normal
- Controle de Tração e Estabilidade: Somente controle de Tração.
- Danos, Combustível e Desgaste de pneus: Simulação
- Shifting: Automático.
- Rewind: Off





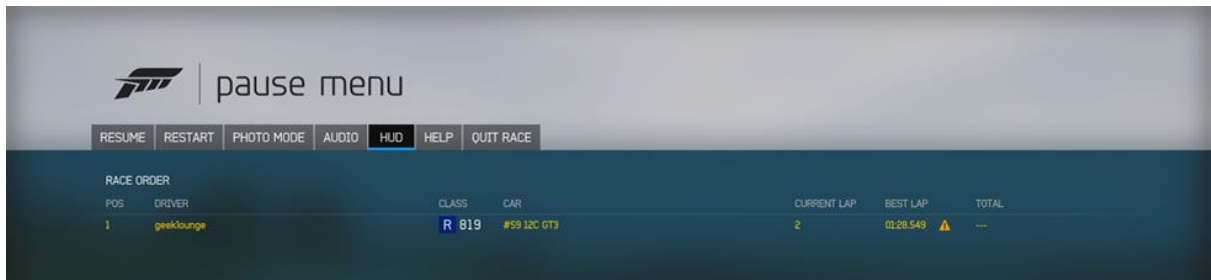
A captura de tela que valida o tempo é a seguinte:  
 O tempo tomado como válido é o que está debaixo de "BEST LAP"



Não deverá ter nenhum signo de advertência ao lado esquerdo do tempo, pois isso indicaria que a pista foi interrompida ou que foi realizada uma manobra ilegal. Esse tempo não será aceito.

Ex. de Tempo NÃO válido:

O tempo considerado como válido é o que está debaixo de "BEST LAP"



Não será permitido o uso de Rewind, nem modificações do carro ou ajustes mecânicos.

Será verificado a través do leaderboard do circuito edo gamertag de cada usuário, se foram respeitadas as restrições descritas neste regulamento.

---

Etapa Classificatória (on-line):

XBOX: Os jogadores competirão através de uma corrida contrarrelógio na pista Silverstone International.

O veículo a ser utilizado é o McLaren 12C GT3.

WINDOWS 10 PC: Os jogadores competirão através de uma corrida contrarrelógio na pista Brands Hatch:

Grand Prix Circuit (Day)

O veículo a ser utilizado é o 2013 McLaren P1.

Será permitido ingressar vários tempos até que seja finalizada a etapa.

Configuração:

- Clima ensolarado.

Configuração de Ajudas Permitidas:

Professional (Ou superior):

- Freio: Somente ABS
- Traçado de Pista: Braking Only
- Volante: Normal
- Controle de Tração e Estabilidade: Somente controle de Tração.
- Danos, Combustível e Desgaste de pneus: Simulação
- Shifting: Automático
- Rewind: Off

---

Finais Regionais (on-line):

Os dezesseis (16) jogadores mais rápidos de cada região jogarão três (3) corridas, de dez (10) voltas cada uma, por pontos nas seguintes pistas: Silverstone International, Silverstone Grand Prix Brands Hatch GP.

Configuração:

- Clima ensolarado.

Configuração de Ajudas Permitidas:

Professional (Ou superior):

- Freio: Somente ABS
  - Traçado de Pista: Off
  - Volante: Normal
  - Controle de Tração e Estabilidade: Somente controle de Tração.
  - Danos, Combustível e Desgaste de pneus: Simulação
  - Shifting: Automático.
  - Rewind: Off
-

Grande Final (online):

Os oito (8) jogadores mais rápidos das finais regionais (1º e 2º colocado de cada região) jogarão três (3) corridas, de doze (12) voltas cada uma, por pontos nas seguintes pistas: Silverstone International, Silverstone Grand Prix e Brands Hatch GP.

Configuração:

- Clima: a ser definido pela organização.

Configuração de Ajudas Permitidas:

Profissional (Ou superior):

- Freio: Somente ABS
  - Traçado de Pista: Off
  - Volante: Normal
  - Controle de Tração e Estabilidade: Somente controle de Tração.
  - Danos, Combustível e Desgaste de pneus: Simulação
  - Shifting: Automático.
  - Rewind: Off
- 

## Distribuição de pontos:

Posição: 1er Lugar / Pontos: 25

Posição: 2do Lugar / Pontos: 18

Posição: 3er Lugar / Pontos: 15

Posição: 4to Lugar / Pontos: 12

Posição: 5to Lugar / Pontos: 10

Posição: 6to Lugar / Pontos: 8

Posição: 7mo Lugar / Pontos: 6

Posição: 8vo Lugar / Pontos: 4

Posição: 9no Lugar / Pontos: 2

Posição: 10mo Lugar / Pontos: 1

Posição: Não Soma Pontos / Pontos: 0

Posição: Não Soma Pontos / Pontos: 0

Posição: Não Soma Pontos / Pontos: 0

Posição: Não Soma Pontos / Pontos: 0

Posição: Não Soma Pontos / Pontos: 0

## Perda de Pontos:

Evento: Raspar / Pontos: -5

Evento: Choque / Pontos: -10

Evento: Choque violento / Pontos: -25

Evento: Ocasionar choque múltiplo / Pontos: Desclassificação e reinício da corrida

Evento: Girar no sentido contrário / Pontos: Desclassificação

No caso de choque múltiplo se reiniciará a corrida

Todos os protestos devem ser comprovados pela gravação do incidente. Toda gravação de corridas deverá ser salva por 30 dias. A gravação deverá ter o nome do jogador na interface do jogo.

Para gravar aperte duas vezes o botão Xbox e depois aperte o botão X .

Como fazer um clipe com uma duração concreta

Você poderá iniciar o aplicativo GameDVR em Jogos e aplicativos para realizar gravações de uma duração concreta. O procedimento completo seria:

1. Inicie o jogo no qual você queira realizar uma gravação.
2. Aperte o botão de comando Xbox, depois aperte o botão X para gravar automaticamente o clipe ou aperte o botão Vista e selecione uma das seguintes opções:

1. Para criar um vídeo do que foi reproduzido escolha:

- Gravar os últimos 15 segundos
- Gravar os últimos 30 segundos
- Gravar o último minuto
- Gravar os últimos 3 minutos
- Gravar os últimos 5 minutos

2. Começar a gravação: gravar até 5 minutos seguintes a partir do ponto do jogo no qual você está.

Selecione Começar gravação. Para finalizar a gravação aperte o botão Xbox e o botão Vista, depois selecione Parar a gravação quando termine.

Para administrar as suas capturas, selecione Administrar capturas, selecione o clipe e depois selecione uma das opções da tela. Você deverá fazer o upload de suas capturas na sua conta de One Drive para poder compartilhá-las com a organização do torneio.

Por favor, verifique essas configurações antes de iniciar as corridas.

## Desconexão

Caso algum jogador se desconecte da corrida em andamento a mesma continuará sem esse jogador. Caso se desconecte por um problema produzido no host, a corrida será reiniciada. A organização se reserva ao direito de decidir o reinício da corrida ou se a dará por concluída, caso considere que não estejam dadas as condições para continuar a competição.

---

## Perguntas frequentes:

- Em qual console se joga?  
– Xbox One e Windows 10 na etapa classificatória. Nas demais etapas se jogará com Xbox One, tanto classificatórios como na Grande Final.
- Tenho o jogo para PC, posso fazer o upload de um tempo e depois correr on-line no Xbox One?  
– Sim, você deverá informar o seu GamerTag com o qual irá correr pelo menos 48hs antes do início da corrida.
- Posso jogar com joystick ou com volante?  
– Com ambos.

## Condutas antiesportivas

Abaixo está uma lista de regras e práticas injustas que podem vir a suceder durante o jogo. Qualquer jogador ou equipe que cometa uma infração será advertido, suspenso ou mesmo penalizado com uma derrota para a sua equipe, isso ficará sob a discricção do árbitro.

- Quem intencionalmente permitir a vitória da equipe inimiga será penalizado severamente.
- Atitudes antiesportivas ou desrespeitosas dirigidas a outro jogador ou ao árbitro do torneio (inclusive excessos verbais) serão penalizadas severamente.

- Durante o torneio, tanto os árbitros quanto o diretor do torneio poderão determinar qualquer outra ação que resulte antiesportiva.
- Qualquer provocação, seja gestual ou durante a corrida, poderá ser penalizada com advertências pelo árbitro, caso esse considere necessário.
- As penalizações ficam sob a discricão do árbitro.
- Para comunicar situações antiesportivas será solicitada a gravação do gameplay em questão para que possa ser avaliada a reclamação.

## Outras Observações

- Este regulamento poderá ser modificado caso as circunstâncias assim requeira. Nesse momento os participantes receberão uma notificação com a última versão do regulamento.
- Todos os organizadores e árbitros terão disponível uma identificação visível que poderá ser verificada por qualquer participante; eles terão a autoridade final para resolver qualquer inconveniente.
- Os árbitros possuem o poder de ajustar as regras de acordo com o que acreditem ser conveniente.