

**REGULAMENTO ESPECÍFICO: PRO RACING SIMULADORES  
TCR+GT4 CHALLENGE – T3-2022**



Atualizado em 30/06/2022



## Sumário

<b>1. Introdução</b> .....	<b>3</b>
1.1. O Campeonato .....	3
1.2. Inscrições.....	3
<b>2. Formato</b> .....	<b>3</b>
2.1. Estrutura.....	3
2.2. Dias e Horários .....	4
2.3. Condições de Corrida e Pista.....	4
<b>3. Pontuação</b> .....	<b>5</b>
3.1. Princípios Gerais.....	5
3.2. Pontuação .....	5
<b>4. Premiação</b> .....	<b>6</b>
4.1. Campeonato de Pilotos .....	6
4.2. Campeonato de Equipes .....	6
4.3. Piloto Mais Seguro .....	6



## 1. Introdução

### 1.1. O Campeonato

- 1.1.1. A Pro Racing Simuladores TCR+GT4 Challenge é um campeonato com os carros da classe TCR, disputado em circuitos mistos.
- 1.1.2. O campeonato é baseado nas seguintes séries oficiais do simulador Iracing:
  - Touring Car Turn Challenge - Fixed
  - GT4 Falken Tyre Challenge - Fixed
- 1.1.3. Podem participar do campeonato os seguintes carros:
  - Classe TCR: Audi RS 3 LMS, Hyundai Elantra N TC, Hyundai Veloster N TC e Honda Civic Type R.
  - Classe GT4: Aston Martin Vantage GT4, BMW M4 GT4, Mercedes AMG GT4 e Porsche 718 Cayman GT4 Clubsport MR.
- 1.1.4. Os pilotos devem utilizar o mesmo modelo de carro durante todo o campeonato, sob pena do disposto no item 3.2.6.
- 1.1.5. As etapas deste campeonato que tiverem a presença de mais de 10 pilotos terão transmissão ao vivo nos canais oficiais do IRB e-Sports.

### 1.2. Inscrições

- 1.2.1. As inscrições são abertas a todos os pilotos com conta ativa no simulador iRacing que detenham carteira Road D 4.0 ou superior.
- 1.2.2. O piloto só terá sua vaga garantida após a confirmação do pagamento.
- 1.2.3. O número mínimo de pilotos inscritos é de 20, e o máximo é de 60.
- 1.2.4. O IRB e-Sports poderá, a seu critério, ampliar o número máximo de inscrições permitidas.

## 2. Formato

### 2.1. Estrutura

- 2.1.1. O campeonato será disputado em 6 etapas quinzenais, compostas por duas baterias cada, totalizando 12 baterias.
- 2.1.2. Cada bateria terá duração de 30 minutos.
- 2.1.3. O grid de largada da primeira bateria será definido por sessão classificatória, onde cada piloto terá direito a quatro voltas cronometradas.
- 2.1.4. O grid de largada da segunda bateria de cada etapa será determinado pela classificação final da primeira bateria, invertendo-se os 10 primeiros colocados.
- 2.1.5. Ao término da primeira bateria, os pilotos devem permanecer no servidor até o início da segunda bateria.
- 2.1.6. O piloto que não acessar o servidor de corrida antes da largada da primeira bateria, ou que for desqualificado durante a primeira bateria, será impedido de participar da segunda bateria da mesma etapa.
- 2.1.7. A largada será lançada e em fila dupla, e as relargadas, se houver, em fila única.



## 2.2. Dias e Horários

- 2.2.1. O campeonato é disputado quinzenalmente às quintas-feiras, conforme calendário disponibilizado nos canais oficiais de comunicação do IRB e-Sports.
- 2.2.2. As etapas terão a seguinte programação (horário de Brasília):
- 18h00 – Abertura do servidor e início dos treinos livres;
  - 20h00 – Início do *briefing*;
  - 20h45 – Início do treino classificatório;
  - 21h00 – Largada da primeira bateria;
  - 21h35 – Início dos treinos livres para a segunda bateria;
  - 21h40 – Largada da segunda bateria;
  - 22h15 – Entrevistas.
- 2.2.3. Em etapas específicas, a duração do treino classificatório poderá ser estendida, de acordo com as necessidades de cada pista. Neste caso, o início do treino classificatório será antecipado, de forma a manter o horário da largada às 21h00.
- 2.2.4. Os horários listados no item 2.2.2 estão sujeitos a pequenas variações.

## 2.3. Condições de Corrida e Pista

- 2.3.1. O acerto dos carros (*setup*) é fixo para ambas as categorias (TCR e GT4).
- 2.3.2. A Limitação do tanque de combustível será 20% (para a categoria TCR) e de 30% (para a categoria GT4) com Pit-Stop obrigatório nas duas as baterias para ambas as categorias (TCR e GT4).
- 2.3.3. O clima utilizado nas sessões será o clima dinâmico. Caso alguma etapa da série oficial descrita no item 1.1.2 utilizar clima constante, este será utilizado na etapa correspondente deste campeonato.
- 2.3.4. O horário do servidor (*time of day*) será configurado conforme a série oficial.
- 2.3.5. O uso inicial da pista será gerado automaticamente pelo simulador.
- 2.3.6. O piloto receberá a penalização de drive-through a cada 12 incidentes contabilizados pelo simulador durante a corrida.



### 3. Pontuação

#### 3.1. Princípios Gerais

- 3.1.1. A Pro Racing Simuladores TCR+GT4 Challenge é composta por um Campeonato de Pilotos e um Campeonato de Equipes.
- 3.1.2. A pontuação será independente para cada classe e determinada pela posição de chegada dos pilotos dentro da respectiva classe.
- 3.1.3. Para a pontuação do Campeonato de Pilotos, será contabilizado um máximo de 10 baterias. Pilotos que participarem de um número maior de baterias descartarão seus piores resultados.
- 3.1.4. O piloto desqualificado ou excluído pela direção de prova não marcará pontos, e não poderá descartar os resultados da etapa ou bateria em questão.

#### 3.2. Pontuação

- 3.2.1. A pontuação das baterias, caso o número de pilotos inscritos até a primeira etapa seja inferior a 30, será a seguinte:

Corrida Principal			Corrida Curta	
1º - 25 pts	6º - 10 pts	11º - 5 pts	1º - 15 pts	6º - 5 pts
2º - 20 pts	7º - 9 pts	12º - 4 pts	2º - 12 pts	7º - 4 pts
3º - 16 pts	8º - 8 pts	13º - 3 pts	3º - 10 pts	8º - 3 pts
4º - 14 pts	9º - 7 pts	14º - 2 pts	4º - 8 pts	9º - 2 pts
5º - 12 pts	10º - 6 pts	15º - 1 pt	5º - 6 pts	10º - 1 pt

- 3.2.2. A pontuação das baterias, caso o número de pilotos inscritos até a primeira etapa seja igual ou superior a 30, será a seguinte:

Corrida Principal			Corrida Curta	
1º - 50 pts	11º - 20 pts	21º - 10 pts	1º - 30 pts	11º - 10 pts
2º - 40 pts	12º - 19 pts	22º - 9 pts	2º - 25 pts	12º - 9 pts
3º - 35 pts	13º - 18 pts	23º - 8 pts	3º - 23 pts	13º - 8 pts
4º - 32 pts	14º - 17 pts	24º - 7 pts	4º - 21 pts	14º - 7 pts
5º - 30 pts	15º - 16 pts	25º - 6 pts	5º - 19 pts	15º - 6 pts
6º - 28 pts	16º - 15 pts	26º - 5 pts	6º - 17 pts	16º - 5 pts
7º - 26 pts	17º - 14 pts	27º - 4 pts	7º - 15 pts	17º - 4 pts
8º - 24 pts	18º - 13 pts	28º - 3 pts	8º - 13 pts	18º - 3 pts
9º - 22 pts	19º - 12 pts	29º - 2 pts	9º - 12 pts	19º - 2 pts
10º - 21 pts	20º - 11 pts	30º - 1 pt	10º - 11 pts	20º - 1 pt

- 3.2.3. Para receber a pontuação descrita nos itens 3.2.1 ou 3.2.2, o piloto deverá completar pelo menos 70% das voltas completadas pelo vencedor da bateria.

- 3.2.4. Serão dados os seguintes pontos bônus:

- 1 ponto para o pole-position da etapa (somente na Corrida Principal);
- 1 ponto para o piloto que marcar a volta mais rápida da bateria;

- 3.2.5. Para efeitos da pontuação bônus, considera-se que o piloto terminou a corrida se completou ao menos 70% das voltas completadas pelo vencedor da bateria.

- 3.2.6. O piloto que trocar de carro durante o campeonato pontuará apenas com o último modelo de carro utilizado na temporada e perderá os pontos obtidos com os carros anteriores.



## **4. Premiação**

### **4.1. Campeonato de Pilotos**

- 4.1.1. O primeiro colocado no Campeonato de Pilotos, em cada classe, receberá um troféu personalizado IRB e-Sports.
- 4.1.2. Os segundo e terceiro colocados no Campeonato de Pilotos, em cada classe, receberão um troféu personalizado IRB e-Sports.

### **4.2. Campeonato de Equipes**

- 4.2.1. A equipe ou subequipe primeira colocada no Campeonato de Equipes em cada classe receberá um troféu personalizado IRB e-Sports, que será enviado ao representante cadastrado.

### **4.3. Piloto Mais Seguro**

- 4.3.1. O piloto mais seguro, em cada classe, na competição receberá um troféu personalizado IRB e-Sports.
- 4.3.2. O piloto mais seguro será determinado pela menor razão de incidentes contabilizados pelo simulador por volta completada, desconsiderando as etapas descartadas pelo piloto conforme item 3.1.3.
- 4.3.3. Só estarão elegíveis a esta premiação os pilotos que participarem de pelo menos 10 baterias na competição.