

REGULAMENTO ESPECÍFICO COPA AMK TURISMO GT3 T2-2020



Atualizado em 10/03/2020



Sumário

1. Introdução.....	3
1.1. O Campeonato	3
1.2. Inscrições.....	3
2. Formato	4
2.1. Estrutura.....	4
2.2. Dias e Horários	4
2.3. Condições de Corrida e Pista.....	4
3. Pontuação	5
3.1. Princípios Gerais.....	5
3.2. Pontuação	5
4. Punições.....	6
5. Premiação	6
5.1. Campeonato de Pilotos	6
5.2. Campeonato de Equipes	6
5.3. Piloto Mais Seguro	6
5.4. Premiação em Dinheiro.....	6



1. Introdução

1.1. O Campeonato

- 1.1.1. A Copa AMK Turismo GT3 é um campeonato para carros da classe GT3, disputado em circuitos mistos.
- 1.1.2. O campeonato é baseado na série oficial VRS GT Sprint Series do simulador iRacing.
- 1.1.3. Podem participar do campeonato os seguintes carros: Audi R8 LMS, BMW Z4 GT3, Ferrari 488 GT3, Ford GT GT3, McLaren MP4-12C GT3 e Mercedes AMG GT3.
- 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 40.
- 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.
- 2.1.2. A duração programada das corridas será o número de voltas correspondente à distância de 240 quilômetros (150 milhas).
- 2.1.3. A duração das corridas é limitada a 90 minutos.
- 2.1.4. O grid de largada será definido por sessão classificatória, onde cada piloto terá direito a quatro voltas cronometradas.
- 2.1.5. A largada será lançada 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 segundas-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):
 - 18h30 – Abertura do servidor e início dos treinos livres;
 - 20h00 – Início do *briefing*;
 - 20h50 – Início do treino classificatório;
 - 21h00 – Largada da corrida;
 - Após o término da corrida – 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 aberto.
- 2.3.2. O tanque de combustível de cada carro é limitado a 75% da respectiva capacidade.
- 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.



3. Pontuação

3.1. Princípios Gerais

- 3.1.1. A Copa AMK Turismo GT3 é composta por um Campeonato de Pilotos e um Campeonato de Equipes.
- 3.1.2. Para a pontuação do Campeonato de Pilotos, será contabilizado um máximo de 5 etapas. Pilotos que participarem de um número maior de etapas descartarão seus piores resultados.
- 3.1.3. O piloto desqualificado ou excluído pela direção de prova não marcará pontos, e não poderá descartar os resultados da etapa em questão.

3.2. Pontuação

- 3.2.1. A pontuação de cada etapa, caso o número de pilotos inscritos até a primeira etapa seja inferior a 35, será a seguinte:

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

- 3.2.2. A pontuação de cada etapa, caso o número de pilotos inscritos até a primeira etapa seja igual ou superior a 35, será a seguinte:

1º - 50 pts	11º - 20 pts	21º - 10 pts
2º - 40 pts	12º - 19 pts	22º - 9 pts
3º - 35 pts	13º - 18 pts	23º - 8 pts
4º - 32 pts	14º - 17 pts	24º - 7 pts
5º - 30 pts	15º - 16 pts	25º - 6 pts
6º - 28 pts	16º - 15 pts	26º - 5 pts
7º - 26 pts	17º - 14 pts	27º - 4 pts
8º - 24 pts	18º - 13 pts	28º - 3 pts
9º - 22 pts	19º - 12 pts	29º - 2 pts
10º - 21 pts	20º - 11 pts	30º - 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 50% das voltas completadas pelo vencedor da prova.
- 3.2.4. Serão dados os seguintes pontos bônus:
- 1 ponto para o pole-position da etapa;
 - 1 ponto para o piloto que marcar a volta mais rápida da corrida;
 - 2 pontos para o piloto que ganhar mais posições entre a posição de qualificação e a posição de chegada;
 - 2 pontos para cada piloto que terminar a corrida sem nenhum incidente contabilizado pelo simulador.
- 3.2.5. Para efeitos da pontuação bônus, considera-se que o piloto terminou a corrida se completou ao menos 85% das voltas completadas pelo vencedor da prova.
- 3.2.6. O piloto que utilizar mais de um modelo de carro durante o campeonato marcará pontos somente com o carro utilizado mais recentemente.



4. Punições

- 4.1.1. O piloto que acumular 6 ou mais pontos de punição (PP) durante o campeonato, conforme Regulamento Geral do IRB e-Sports, estará automaticamente suspenso da próxima etapa. O piloto que acumular 12 ou mais pontos de punição (PP) estará suspenso de todas as etapas até o término do campeonato. O piloto que atingir 12 PP na última etapa do campeonato será desqualificado da etapa.
- 4.1.2. O piloto que receber repetidas advertências, conforme Regulamento Geral do IRB e-Sports, será punido da seguinte forma:
- 3 advertências: proibição de participar da sessão classificatória na próxima etapa;
 - 6 advertências: largada do box na próxima etapa;
 - 9 advertências: acréscimo de 1 ponto de punição (PP) no histórico do piloto;
 - 12 advertências: acréscimo de 2 pontos de punição (PP) no histórico do piloto.

5. Premiação

5.1. Campeonato de Pilotos

- 5.1.1. O primeiro colocado no Campeonato de Pilotos receberá um troféu personalizado IRB e-Sports.
- 5.1.2. O segundo e terceiro colocados no Campeonato de Pilotos receberão, cada um, uma medalha personalizada IRB e-Sports.

5.2. Campeonato de Equipes

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

5.3. Piloto Mais Seguro

- 5.3.1. O piloto mais seguro na competição receberá uma medalha personalizada IRB e-Sports.
- 5.3.2. 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 3.1.2.
- 5.3.3. Só estarão elegíveis a esta premiação os pilotos que participarem de pelo menos 5 etapas na competição e não receberem nenhuma suspensão durante o campeonato.

5.4. Premiação em Dinheiro

- 5.4.1. Os cinco pilotos que somarem o maior número de pontos em cada etapa e não receberem nenhuma punição com pontos de punição (PP) associados, receberão premiação em dinheiro conforme item 6.2 do Regulamento Geral do IRB e-Sports.