

# REGULAMENTO ESPECÍFICO AMK TURISMO GT3 T1-2020



Atualizado em 10/01/2020



## 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. Punições.....</b>	<b>6</b>
<b>5. Premiação .....</b>	<b>6</b>
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 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 4 etapas quinzenais, compostas por duas baterias cada, totalizando 8 baterias.
- 2.1.2. A primeira bateria de cada etapa terá duração de 40 minutos (Corrida Principal), e a segunda bateria terá duração de 25 minutos (Corrida Curta).
- 2.1.3. O grid de largada da Corrida Principal será definido por sessão classificatória, onde cada piloto terá direito a quatro voltas cronometradas.
- 2.1.4. O grid de largada da Corrida Curta será determinado pela classificação final da Corrida Principal, invertendo-se os 10 primeiros colocados.
- 2.1.5. Ao término da Corrida Principal, os pilotos devem permanecer no servidor até o início da Corrida Curta.
- 2.1.6. O piloto que não acessar o servidor de corrida antes da largada da Corrida Principal será impedido de participar da Corrida Curta da mesma etapa.
- 2.1.7. Na Corrida Principal, é obrigatório para todos os pilotos realizar ao menos uma parada em box.
- 2.1.8. 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 Principal;
- 21h45 – Início dos treinos livres para a Corrida Curta;
- 21h55 – Largada da Corrida Curta;
- 22h25 – 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 50% 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 para a Corrida Principal, e no horário subsequente disponível, para a Corrida Curta.



### 3. Pontuação

#### 3.1. Princípios Gerais

- 3.1.1. A 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 7 baterias. Pilotos que participarem de um número maior de baterias 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 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 35, 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 35, 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 50% 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;
- 2 pontos para o piloto que ganhar mais posições entre a posição de qualificação e a posição de chegada (somente na Corrida Principal);
- 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 bateria.

- 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.
- 5.3.3. Só estarão elegíveis a esta premiação os pilotos que participarem de pelo menos 7 baterias 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 (na soma das duas baterias) 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.