

# REGULAMENTO ESPECÍFICO SPORTSCAR CHAMPIONSHIP T1-2021



Atualizado em 09/01/2021



## Sumário

<b>1. Introdução</b> .....	<b>3</b>
1.1. O Campeonato .....	3
1.2. Inscrições.....	3
<b>2. Formato</b> .....	<b>4</b>
2.1. Estrutura.....	4
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 P1 Speed Sportscar Championship é um campeonato com carros das classes LMP2, GTE e GT3, disputado em circuitos mistos.
- 1.1.2. O campeonato é baseado na série oficial IMSA Sportscar Championship do simulador iRacing.
- 1.1.3. Os carros integrantes de cada classe serão os seguintes:
  - Classe LMP2: Dallara P217;
  - Classe GTE: BMW M8 GTE, Chevrolet Corvette C8.R GTE, Ferrari 488 GTE e Porsche 911 RSR;
  - Classe GT3: BMW M4 GT3 - Prototype e Lamborghini Huracán GT3 EVO.
- 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. O piloto que acessar o servidor de corrida com carro de classe diferente da qual se inscreveu será removido do servidor e impedido, pelo simulador, de acessar o servidor com o carro correto.
- 1.1.6. 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 e que atendam às seguintes restrições de iRating Road na data de estreia do campeonato:
  - Classe LMP2: iRating Road igual ou superior a 3500;
  - Classe GTE: iRating Road igual ou superior a 2000;
  - Classe GT3: iRating Road igual ou inferior a 2500.
- 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 será limitado por classe:
  - Classe LMP2: 12 pilotos;
  - Classes GTE e GT3: 25 pilotos cada.
- 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 semanais.
- 2.1.2. As etapas terão duração entre 60 e 80 minutos. A duração de cada etapa será divulgada antes do início do campeonato.
- 2.1.3. O grid de largada será definido por sessão classificatória, onde cada piloto terá direito a quatro voltas cronometradas. Os carros serão agrupados no grid de acordo com sua classe.
- 2.1.4. A largada será lançada em fila dupla, e as relargadas, se houver, em fila única. Durante o procedimento de largada, o primeiro colocado de cada classe deverá deixar uma distância de aproximadamente 10 segundos para o último colocado da classe à frente.

### 2.2. Dias e Horários

- 2.2.1. O campeonato é disputado semanalmente 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*;
  - 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 será limitado da seguinte forma:
  - Classe LMP2: 80% da capacidade do tanque;
  - Classes GTE e GT3: 50% da capacidade do tanque;
- 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 de forma que o horário de largada coincida com o da série oficial.
- 2.3.5. O uso inicial da pista será gerado automaticamente pelo simulador.
- 2.3.6. O piloto que atingir 25 incidentes contabilizados pelo simulador em qualquer uma das baterias será punido com *drive-through*. O piloto que atingir 40 incidentes contabilizados pelo simulador em qualquer uma das baterias será desqualificado da etapa.



### 3. Pontuação

#### 3.1. Princípios Gerais

- 3.1.1. A P1 Speed Sportscar Championship 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 5 etapas. Pilotos que participarem de todas as etapas descartarão seu pior resultado.
- 3.1.4. 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 para pilotos da classe LMP2 será a seguinte:

1º - 25 pts	6º - 8 pts
2º - 18 pts	7º - 6 pts
3º - 15 pts	8º - 4 pts
4º - 12 pts	9º - 2 pts
5º - 10 pts	10º - 1 pt

- 3.2.2. A pontuação de cada etapa para pilotos das classes GTE e GT3 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

- 3.2.3. 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 respectiva classe.
- 3.2.4. Serão dados os seguintes pontos bônus:
- 1 ponto para o pole-position da classe;
  - 1 ponto para o piloto que marcar a volta mais rápida da classe;
  - 2 pontos para o piloto que ganhar mais posições entre a posição de qualificação e a posição de chegada, dentro de sua classe;
  - 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 respectiva classe.
- 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. 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. O segundo e terceiro colocados no Campeonato de Pilotos em cada classe receberão, cada um, uma medalha personalizada 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 de todo o campeonato receberá uma medalha personalizada 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 5 etapas na competição e não receberem nenhuma suspensão durante o campeonato.