

Regras do Campeonato Formula Series 2020

Assetto Corsa

06/01 a 02/03



Versão 1.1 (06/12/2020)

© 2020 PTSims.net – Simulações em Portugal

A. Disposições Gerais

1. Todos os pilotos que participam no campeonato **Formula Series 2020**, organizado pela **PTsims.net - Simulações em Portugal**, assumem conhecer, aceitar e respeitar as presentes regras, bem como assumem conhecer, aceitar e respeitar as [Regras Gerais dos Campeonatos de Sim-Racing da PTsims](#), disponíveis [aqui](#).
2. A participação no campeonato não implica qualquer doação.
3. O simulador a utilizar no campeonato é o Assetto Corsa.
4. É necessário possuir o Downloadable Content (DLC) listado de seguida para participar no campeonato:
 - [Red Pack](#)
5. Aplicam-se no campeonato todas as regras estipuladas em Pontuações e Classificações das Regras Gerais: Campeonatos de Sim-Racing, com a seguinte alteração:
 - Os pontos de assiduidade (50) são atribuídos desde que o carro do piloto participe numa sessão oficial em sete (7) das oito (8) provas.
 - A pior prova à geral é retirada da classificação final. Considera-se como pior prova, por esta ordem: DNS, DNF, 0 pontos. Caso o piloto pontue sempre, não será contabilizada a prova em que tenha sido obtida a pontuação mais baixa.
6. O Diretor de Prova neste campeonato é o Francisco Reis. Se houver qualquer impossibilidade do Diretor de Prova definido estar presente numa dada prova, a organização nomeará outro elemento para essa função.
7. Qualquer situação não contemplada nestas regras que surja no decorrer do campeonato será analisada e decidida pela Organização.

B. Inscrições, Carros, Pinturas Personalizadas e Ordem das Boxes

1. As inscrições estão limitadas a um máximo de trinta (30) pilotos. Qualquer piloto que se inscreva após já não haver vagas irá automaticamente para a lista de reserva. Os pilotos na lista de reserva só poderão entrar em prova se houver alguma desistência por parte de um piloto, isto antes do campeonato se iniciar.
2. Podem participar equipas de dois pilotos (duplas) e pilotos a nível individual ou independente.
3. O carro permitido neste campeonato é o seguinte:
 - Dallara F3 2019-Mecachrome
4. O carro tem três (3) tipos de pneus diferentes: *Soft (S)*; *Medium (M)*; *Hard (H)*. Todos estes pneus estão disponíveis em todas as provas.
5. O carro tem o sistema DRS (*Drag Reduction System*). O sistema é manual e tem restrições no seu uso (explicado nas alíneas da secção D – Definições de Prova). Para os pilotos usarem o sistema têm de ter uma tecla configurada nos controlos do simulador. O DRS fecha automaticamente ao pressionar o pedal do travão, quando se clica novamente no botão ou quando a zona em que o sistema pode ser usado acaba.
6. O uso de pinturas personalizadas é **obrigatório** para todos os pilotos. Todos os ficheiros necessários para a pintura podem ser transferidos a partir do fórum da PTSims.
7. Já consta na *template* do carro o local do número do piloto, não sendo permitido alterar de qualquer forma a posição, o tamanho e a fonte do número. Basta substituir o número “00” pelo número escolhido.
8. Todas as pinturas terão de conter, para além do número do piloto, dois (2) logotipos PTSims e dois (2) textos *www.ptsims.net*. Estes elementos têm de estar em locais bem visíveis do carro e com um tamanho igualmente visível. Estes elementos estão disponíveis para *download* no tópico “Pinturas Personalizadas” do campeonato.
9. O uso de outra publicidade fica à responsabilidade dos pilotos e equipas, não se responsabilizando a PTSims pelo uso indevido de imagens, marcas e afins. Do mesmo modo, nenhuma pintura pode exibir publicidade a produtos proibidos pela legislação portuguesa e/ou mensagens de carácter racial, sexual, xenófobo, discriminatório ou ofensivo.
10. O número #0 não está disponível. O número #1 e o número #2 estão reservados para os pilotos *Rui Santos* e *José Almeida*, respetivamente, o Campeão e o Vice-Campeão do Formula Series 2019. Os restantes números encontram-se [neste tópico](#). Os pilotos que não tiverem número associado terão de o fazer e os pilotos que já têm número fixo associado terão de utilizar esse número obrigatoriamente.
11. Cada piloto é responsável por enviar a pintura personalizada com todos os ficheiros necessários e garantir que a mesma funciona sem problemas e está conforme os requisitos acima indicados.
12. Nenhuma pintura pode exceder 2K de resolução (2048 x 1080 pixéis).
13. No caso de a pintura não ser aprovada, por qualquer motivo, o piloto em questão será informado via Mensagem Privada no fórum e deve retificar a mesma.

14. As pinturas que cumpram os requisitos acima indicados serão aprovadas pela Organização e colocadas no *skinpack* do campeonato, que será disponibilizado no fórum (tópico “Pinturas Personalizadas”) antes da prova de teste. O *skinpack* é de instalação obrigatória para todos os pilotos inscritos.
15. As pinturas são enviadas unicamente **via e-mail** para skins@ptsims.net até às 23:59 horas do dia **30 de dezembro de 2019** (segunda-feira).
16. A ordem das boxes (do mais perto da saída para o mais longe) será organizada consoante a classificação de equipas no Formula Series 2019, contando-se apenas a melhor dupla da equipa. As equipas que não participaram em 2019 serão organizadas pela ordem de inscrição. A ordem é a seguinte:
 - 1) PM4 Racing
 - 2) Gaming Events
 - 3) Codoil Motorsport
 - 4) Carbor8 Racing
 - 5) SRTeam
 - 6) Playteam
 - 7) Chain Motorsport
17. Esta regra é válida para todos os pilotos da equipa, não sendo necessário que os pilotos da mesma dupla partilhem o lugar de boxe.
18. A ordem das boxes pode variar ligeiramente, uma vez que há pistas que tiveram de ser modificadas para terem capacidade para o número de pilotos do campeonato.

C. Calendário e Horários

1. O campeonato é constituído por oito (8) provas, a realizar semanalmente às segundas-feiras. Há também uma prova de teste antes do campeonato se iniciar, contudo, esta não conta para efeitos de classificação.
2. Cada prova é constituída por uma (1) sessão de treinos livres, uma (1) sessão de qualificação, uma (1) sessão de *warmup* e uma (1) sessão de corrida.
3. O calendário do campeonato é o seguinte:

#	Prova	Pista	Duração	Data
T	FS Test Race	Nürburgring [GP Formula]	39 Voltas	06/01/2020
1	FS Australian Grand Prix	Melbourne Grand Prix Circuit	38 Voltas	13/01/2020
2	FS Grand Prix de Monaco	Circuit de Monaco	51 Voltas	20/01/2020
3	FS Großer Preis von Österreich	Red Bull Ring [GP]	47 Voltas	27/01/2020
4	FS British Grand Prix	Silverstone Circuit [GP]	34 Voltas	03/02/2020
5	FS Belgian Grand Prix	Circuit de Spa-Francorchamps	29 Voltas	10/02/2020
6	FS Gran Premio d'Italia	Autodromo Nazionale di Monza	35 Voltas	17/02/2020
7	FS Indian Grand Prix	Buddh International Circuit	40 Voltas	24/02/2020
8	FS Japanese Grand Prix	Suzuka International Racing Course	35 Voltas	02/03/2020

4. O horário e a duração das sessões oficiais são os seguintes:

- 21:00 horas Treinos livres 60 minutos
- 22:00 horas Qualificação 20 minutos
- 22:20 horas *Warmup* 5 minutos
- 22:30 horas Corrida 200 km

D. Definições de Prova

1. As corridas terão uma duração variada de voltas, sendo que a duração da corrida é, no mínimo, de 200 km. Na prova 2 - *FS Grand Prix de Monaco* - a duração da corrida é de 170 km.
2. Os pilotos que se qualificarem nos 10 primeiros são obrigados a utilizar pneus do tipo que fizeram a sua melhor volta na qualificação no arranque da corrida.
3. É obrigatório usar 2 tipos de pneus **diferentes** em todas as corridas.
4. Os pilotos que não respeitarem as regras específicas dos pneus (alíneas D2 e D3) serão desclassificados.
5. É proibido reabastecer o carro durante a sessão de corrida. Os pilotos que o façam serão desclassificados.
6. Todas as pistas têm zonas de DRS onde o sistema pode ser usado. As zonas podem ser visíveis através de uma linha no chão ou placas ao lado da pista. Adicionalmente, estará também no mapa da pista disponível no tópico da prova em questão.
7. Nas sessões de treinos livres e qualificação, o DRS pode ser usado nestas zonas sem qualquer restrição. Em corrida, só pode ser usado se o preenchimento do retângulo do DRS na aplicação estiver verde e depois de o piloto ouvir um *beep* emitido pela aplicação.
8. Na sessão de corrida, o DRS só pode ser usado se o piloto circular a menos de 1 segundo de distância do carro da frente (quer seja por posição ou não) no ponto de deteção do DRS. Quando se passa no ponto de deteção em condições de utilizar o DRS, a aplicação irá preencher o retângulo do DRS a verde. Adicionalmente, o ponto de deteção estará também no mapa da pista no tópico da prova em questão.
9. A utilização do DRS só é permitida a partir da 3ª volta da corrida. NOTA: Se se estiver a iniciar a 3ª volta e se o ponto de deteção estiver antes da linha de meta e a zona de DRS estiver depois da linha de meta a utilização não é permitida, pois a deteção é feita antes da linha de meta.
10. Os pilotos que usarem o DRS de forma irregular serão penalizados com um *drive-through* automaticamente pela aplicação. Esta penalização tem de ser cumprida nas três (3) voltas seguintes. Os pilotos que não cumpram as penalizações serão desclassificados.
11. Caso a penalização ocorra na última volta, serão adicionados 30 (trinta) segundos ao tempo total do piloto.
12. A aplicação, que está disponível no tópico “Apresentação & Regras / Calendário & Downloads” do campeonato, controla tudo o que foi descrito da alínea D2 à alínea D10.
13. A aplicação é de instalação **obrigatória** e tem de estar a funcionar corretamente em todas as sessões oficiais das provas do campeonato. Os pilotos que não tiverem a aplicação a funcionar serão desclassificados da prova em questão.

E. Definições do servidor

1. É permitido reentrar no servidor durante qualquer sessão.
2. As definições do servidor a utilizar em cada prova do campeonato são as seguintes:
 - **Ajudas permitidas:** reais + *auto-clutch*
 - **Aquecedores de pneus:** ligados
 - **Arranque:** parado sem volta de formação
 - **Bandeiras:** ligadas
 - **Consumo de combustível:** 100%
 - **Danos:** 80%
 - **Desgaste dos pneus:** 100%
 - **Falsa partida:** ligada (ver alínea E3)
 - **Grip:** dinâmico (ver alínea E4)
 - **Hora de início virtual das sessões oficiais:** 14:00 horas
 - **Meteorologia:** variável (ver alínea E5)
 - **Paragem nas boxes:** obrigatória (ver alínea D3)
 - **Penalizações de corte:** ligadas [2 rodas no asfalto]
 - **Penalizações de excesso de velocidade das boxes:** ligadas (ver alínea E6)
3. Caso o piloto faça uma falsa partida, o simulador irá penalizar com um *drive-through*.
4. Para todas as provas, o *grip* inicia a 98% na sessão de treinos livres e o seu incremento é gradual ao longo das sessões, atingindo 100% na sessão de corrida.
5. As condições meteorológicas serão colocadas no tópico da prova em questão 48 horas antes.
6. É estritamente obrigatório que todos os pilotos passem na linha de entrada das boxes (ou semáforos de entrada das boxes para as pistas que não tiverem linha) a um máximo de **80 km/h**. Quem desrespeitar esta regra irá ser posteriormente penalizado pelo CAI, uma vez que o simulador não penaliza automaticamente esta situação.