

# Regras do Campeonato PTSims GT3 Challenge

Asetto Corsa Competizione

30/03 a 11/05



PTSIMS GT3  
CHALLENGE

ASSETTO CORSA  
COMPETIZIONE  
THE OFFICIAL BLANCPAIN GT SERIES GAME

6 PROVAS  
6 Abr. - 11 Mai.

WWW.PTSIMS.NET

*Versão 1.0 (12/02/2020)*

*© 2020 PTSims.net – Simulações em Portugal*

## A. Disposições Gerais

---

1. Todos os pilotos que participam no campeonato **PTSims GT3 Challenge**, 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 neste campeonato não implica qualquer doação.
3. O simulador a utilizar no campeonato é o Assetto Corsa Competizione. Uma vez que este é um simulador em desenvolvimento, podem surgir atualizações ao mesmo no decorrer do campeonato, atualizações essas que estão fora do controlo da PTSims. Pede-se, portanto, a compreensão de todos os pilotos para eventuais problemas ou bugs que possam surgir após alguma atualização e que impeçam o normal desenrolar do campeonato.
4. É necessário possuir o Downloadable Content (DLC) listado de seguida para participar no campeonato:
  - Intercontinental GT Pack
5. Aplicam-se no campeonato todas as regras estipuladas em Pontuações e Classificações das Regras Gerais: Campeonatos de Sim-Racing, com as seguintes alterações:
  - Os pontos de assiduidade (50) são atribuídos desde que o carro do piloto participe numa sessão oficial em todas as provas.
6. O Diretor de Prova neste campeonato é o David Santos. 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 e cinco (35) 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 da primeira prova do campeonato.
2. Podem participar equipas de dois pilotos (duplas) e pilotos a nível individual ou independente.
3. Os pilotos em dupla são obrigados a utilizar o mesmo carro.
4. Apenas as duas primeiras duplas ou os primeiros quatro pilotos de uma dada equipa podem utilizar o mesmo carro. As equipas que inscrevam uma terceira dupla ou um quinto piloto terão obrigatoriamente de escolher um carro diferente, aplicando-se a mesma regra caso a equipa inscreva uma quinta dupla ou um nono piloto, e assim sucessivamente.
5. Os carros permitidos neste campeonato são os seguintes:
  - Aston Martin Vantage AMR GT3
  - Audi R8 LMS Evo
  - Bentley Continental GT3 (2018)
  - BMW M6 GT3
  - Ferrari 488 GT3
  - Honda NSX GT3 Evo
  - Lamborghini Huracán GT3 Evo
  - Lexus RC F GT3
  - McLaren 720S GT3
  - Mercedes-AMG GT3
  - Nissan GT-R Nismo GT3 (2018)
  - Porsche 911 II GT3 R (2019)
6. Cada carro tem dois (2) tipos de pneus diferentes, sendo um deles para piso seco (*Dry*) e um para piso molhado (*Wet*). Todos estes pneus estão disponíveis em todas as provas.
7. O uso de pinturas personalizadas é **opcional** para todos os pilotos. Os pilotos que decidirem utilizar pinturas opcionais, usarão com essa pintura, enquanto os outros pilotos usarão uma pintura oficial do simulador.
8. As pinturas personalizadas são feitas através do criador de pinturas do simulador.
9. O servidor reconhece as pinturas personalizadas não sendo assim preciso o envio de qualquer ficheiro.
10. Os números #0, #1 e #2 não estão disponíveis. 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. O número será o definido no tópico da alínea anterior e será colocado na *entry list* do servidor, ficando esse definido como o número do piloto.

## C. Calendário e Horários

1. O campeonato é constituído por seis (6) 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. As corridas terão a duração de 60 minutos.
4. O calendário do campeonato é o seguinte:

#	Pista	Data
T	Circuit de Barcelona-Catalunya	30/03/2020
1	Brands Hatch	06/04/2020
2	Mount Panorama Circuit	13/04/2020
3	Kyalami Grand Prix Circuit	20/04/2020
4	Circuit de Spa-Francorchamps	27/04/2020
5	Hungaroring	04/05/2020
6	Circuit Paul Ricard	11/05/2020

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

- 21:00 horas Treinos Livres 60 minutos
- 22:00 horas Qualificação 20 minutos
- 22:30 horas (aprox.) Corrida 60 minutos

## D. Definições do servidor

---

1. É permitido reentrar no servidor durante qualquer sessão, exceto durante a sessão de corrida.
2. As definições do servidor a utilizar em cada prova do campeonato são as seguintes:
  - **Ajudas permitidas:** reais + *auto-clutch*
  - **Arranque:** lançado com volta de formação (ver alínea E3)
  - **Bandeiras:** ligadas (*Black Only*)
  - **Consumo de combustível:** 100%
  - **Danos:** 100%
  - **Desgaste dos pneus:** 100%
  - **Falsa partida:** ligada (ver alínea E4)
  - **Grip:** dinâmico (ver alínea E5)
  - **Hora de início virtual das sessões:** variável (ver alínea E6,E7,E8)
  - **Multiplicador da hora virtual:** variável (ver alínea E9)
  - **Meteorologia:** variável (ver alínea E10)
  - **Paragem nas boxes:** obrigatória (ver alínea E11)
  - **Penalizações de corte:** ligadas (ver alínea E12)
3. O arranque será lançado com volta de formação utilizando o sistema de arranque do simulador.
4. Caso o piloto faça uma falsa partida, o simulador irá penalizar com um *stop n go* de 30 segundos. Caso o piloto não esteja na posição correta ao arranque, o simulador irá penalizar com um *drive-through*.
5. O *grip* depende do dia virtual escolhido e vai aumentando ao longo das sessões oficiais, sendo que na sessão de treinos livres a pista se encontra *green*, na sessão de qualificação *fast* e na sessão de corrida *optimum*.
6. O horário virtual e o dia virtual das sessões será o seguinte:
  - **Treinos Livres:** sexta-feira às 9h00
  - **Qualificação:** sábado às 11h00
  - **Corrida:** domingo às 14h00
7. O horário virtual e o dia virtual das sessões da prova 3 (Bathurst) será o seguinte:
  - **Treinos Livres:** sexta-feira às 9h00
  - **Qualificação:** sábado às 11h00
  - **Corrida:** domingo às 6h00
8. O horário virtual e o dia virtual das sessões da prova 6 (Paul Ricard) será o seguinte:
  - **Treinos Livres:** sexta-feira às 9h00
  - **Qualificação:** sábado às 11h00
  - **Corrida:** domingo às 18h00
9. O multiplicador de hora virtual é **x1** em todas as provas, com exceção das provas 3 e 6 onde é **x4**.

10. As condições meteorológicas serão colocadas no tópico da prova em questão 48 horas antes, usando uma previsão real das condições meteorológicas do local da prova.
11. É obrigatório parar para mudança de pneus entre os 25 e os 35 minutos de corrida decorridas.
12. O simulador penaliza consoante o tempo que o piloto ganhou ao exceder os limites da pista.