

# Regras do Campeonato

## Touring Car Series 2021

rFactor 2

24/03 a 19/05



Versão 1.0 (14/02/2021)

© 2021 PTSims.net - Simulações em Portugal

## A. Disposições Gerais

---

1. Todos os pilotos que participam no campeonato **Touring Car Series 2021**, organizado pela **PTSims - 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](#).
2. A participação no **Touring Car Series 2021** implica uma doação única no valor mínimo de **5€** (cinco euros). Se o piloto estiver inscrito no *Campeonato Português Virtual de Velocidade* ou no *Super Trofeo Internazionale*, a doação continua a ser única no valor de 5€ (cinco euros). As doações servem única e exclusivamente para suportar os custos anuais do servidor dedicado e do fórum, sendo vital a contribuição de todos para a PTSims continuar ativa de forma regular.
3. As doações devem ser realizadas via PayPal para [ptsims@ptsims.net](mailto:ptsims@ptsims.net) ou via transferência bancária para o IBAN **PT50 0010 0000 3306 4600 0012 1**.
4. Após efetuar a doação, cada piloto tem de enviar o comprovativo PayPal ou o comprovativo da transferência bancária para [tesouraria@ptsims.net](mailto:tesouraria@ptsims.net). Caso não seja enviado o comprovativo, não será possível identificar a doação e respetiva inscrição no campeonato.
5. O simulador a utilizar no campeonato é o **rFactor 2**. 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.
6. Não é necessário possuir qualquer *Downloadable Content* (DLC) para participar no campeonato.
7. Aplicam-se no campeonato todas as regras estipuladas em Pontuações e Classificações das Regras Gerais, com a seguinte alteração:
  - Os pontos de assiduidade são atribuídos desde que o piloto participe em sessões oficiais em 7 das 8 provas.
  - A pior das 7 primeiras provas 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. Provas em que o piloto tenha sido desclassificado (DQ) ou provas de suspensão não serão retiradas.
8. O Diretor de Prova neste campeonato é o **Carlos Santos**. Se houver qualquer impossibilidade de o Diretor de Prova definido estar presente numa dada prova, a organização nomeará outro elemento para essa função.
9. Para efeitos do *Ranking Anual*, conta totalidade dos pontos obtidos no campeonato.
10. Qualquer situação não contemplada nestas regras que surja no decorrer do campeonato será analisada e decidida pela Organização.

## B. Inscrições e Carros

---

1. As inscrições estão limitadas a um máximo de trinta (30) pilotos.
2. 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 obter estatuto de “piloto inscrito” se houver alguma desistência, antes do campeonato se iniciar, por parte de um piloto já inscrito.
3. Podem participar equipas de dois pilotos (duplas) e pilotos a nível individual ou independente.
4. Os pilotos em dupla são obrigados a utilizar o mesmo carro. 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:
  - Ford Focus RS
  - Mercedes-Benz A45
  - MG6 GT
  - Subaru Levorg GT
  - Vauxhall Astra
6. Cada carro tem dois (2) tipos de pneus diferentes, sendo um para piso seco (*medium*) e um para piso molhado (*wet*). Todos estes pneus estão disponíveis em todas as provas em números ilimitados. É estritamente proibido utilizar qualquer um dos outros tipos de pneus disponíveis no setup do carro. A sua utilização em qualquer sessão oficial resultará na desclassificação da prova.
7. O uso de pinturas personalizadas é **obrigatório**. Todos os ficheiros necessários para a pintura podem ser transferidos a partir do fórum da PTSims.
8. 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 do piloto.
9. Todas as pinturas terão de conter, para além do número do piloto, dois (2) logótipos PTSims e dois (2) textos [www.ptsims.net](http://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.
10. 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.
11. O número #1 e o número #2 estão reservados para os pilotos Silvino Rodrigues e José Almeida, respetivamente, o Campeão e o Vice-Campeão do Touring Car Series 2020. 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.

12. 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.
13. Nenhuma pintura pode exceder 2K de resolução (2048 x 2048 pixéis). O mesmo é válido para quaisquer ficheiros extra da pintura, como por exemplo, os vidros.
14. No caso de a pintura não ser aprovada, por qualquer motivo, o piloto em questão será informado por e-mail e deve retificar a mesma.
15. 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.
16. As pinturas são enviadas unicamente via e-mail para [skins@ptsims.net](mailto:skins@ptsims.net) até às 23:59 horas do dia **17 de março** (quarta-feira).

## C. Calendário e Horários

1. O campeonato é constituído por oito (8) provas, a realizar semanalmente às quartas-feiras. Há também uma prova de teste antes do campeonato se iniciar, contudo, esta prova não conta para efeitos de classificação.
2. Cada prova é constituída por uma (1) sessão de Treinos Livres, duas (2) sessões de Qualificação, uma (1) sessão de *Warmup* e duas (2) sessões de Corrida.
3. O calendário do campeonato é o seguinte:

#	PROVA	PISTA	DURAÇÃO		DATA
			CORRIDA 1	CORRIDA 2	
T	TCS Test Race	Portland International Raceway [Full]	19 voltas	16 voltas	24 março
1	TCS Race of Brazil	Autódromo Internacional de Curitiba	17 voltas	14 voltas	31 março
2	TCS Race of Germany	Hockenheimring [GP]	14 voltas	11 voltas	7 abril
3	TCS Race of Czechia	Masaryk Circuit	12 voltas	10 voltas	14 abril
4	TCS Race of Portugal	Circuito Internacional de Vila Real	13 voltas	11 voltas	21 abril
5	TCS Race of Italy	Adria International Raceway [Full]	23 voltas	19 voltas	28 abril
6	TCS Race of Great Britain	Donington Park [National]	20 voltas	16 voltas	5 maio
7	TCS Race of Australia	Wanneroo Raceway [Long]	25 voltas	21 voltas	12 maio
8	TCS Race of Macau	Circuito da Guia	10 voltas	9 voltas	19 maio

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

- |               |                |                |
|---------------|----------------|----------------|
| • 21:00 horas | Treinos Livres | 60 minutos     |
| • 22:00 horas | Qualificação 1 | 15 minutos     |
| • 22:15 horas | Qualificação 2 | 5 minutos      |
| • 22:20 horas | <i>Warmup</i>  | 5 minutos      |
| • 22:30 horas | Corrida 1      | cerca de 60 km |
| • 23:00 horas | Corrida 2      | cerca de 50 km |

## D. Definições de Prova e Lastros de Sucesso

---

1. As corridas terão uma duração variada em voltas, sendo que a duração de todas as corridas em voltas é o número inteiro arredondando por excesso quando se divide 60 e 50 quilómetros pelo perímetro da pista, respetivamente, na corrida 1 e na corrida 2.
2. Haverá duas sessões de qualificação. A qualificação 1 (Q1) irá ordenar a grelha em todas as posições acima do 13º lugar, inclusive, onde todos os pilotos podem participar. A qualificação 2 (Q2) irá ordenar a grelha para os 12 primeiros lugares, sendo que apenas os pilotos que ficaram nos 12 primeiros na Q1 podem participar. Os restantes pilotos têm de ficar nas suas garagens. Esta sessão será em formato *super pole* com sessão privada onde os pilotos apenas terão uma volta lançada para realizar o seu tempo.
3. A grelha da corrida 2 é igual ao resultado final da corrida 1, com os 10 primeiros invertidos.
4. Após a primeira prova será aplicado lastro de sucesso aos pilotos, em quilogramas (kg), consoante a posição em que terminarem a prova anterior, sem que exista acumulação (todos os pilotos que terminarem em 6º lugar ou em posições seguintes terão todo o seu lastro removido). A classificação de cada prova é dada pela soma dos pontos do piloto em todas as sessões pontuáveis, sendo que os critérios de desempate aplicam-se normalmente. Os lastros são aplicados da seguinte maneira:
  - 1º Lugar: +75 kg
  - 2º Lugar: +60 kg
  - 3º Lugar: +45 kg
  - 4º Lugar: +30 kg
  - 5º Lugar: +15 kg
5. A ordem das boxes (do mais perto da saída para o mais longe) será organizada consoante a classificação da 1ª dupla da equipa na edição anterior do campeonato. As restantes equipas serão colocadas consoante a ordem de inscrição. A ordem será a seguinte:
  - 1) PM4 Racing
  - 2) Playteam
  - 3) Codoil Motorsport
  - 4) Moonlight Racers Motorsport
  - 5) ORM

- 6) Carbor8 Racing
  - 7) KFC Racing Team
  - 8) TMM
  - 9) JHL Motorsport
6. Esta regra é válida apenas para os pilotos em dupla. Quaisquer pilotos individuais / independentes irão para o fim das boxes e poderão ter de partilhar a boxe com outros pilotos individuais / independentes, dependendo da configuração das boxes da pista em questão.
7. A ordem das boxes (*pit groups*) será colocada no tópico da prova em questão.
8. É estritamente proibido que pilotos parem no mesmo *pit group* ao mesmo tempo. Os pilotos que o fizerem, independente da ordem com que chegarem ao lugar de paragem, serão desclassificados da corrida 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 são as seguintes:
  - **Ajudas permitidas:** reais + *auto-clutch*
  - **Arranque:** parado com volta de formação
  - **Bandeiras:** ligadas (Black Only)
  - **Consumo de combustível:** x1
  - **Danos:** 80%
  - **Desgaste dos pneus:** x1
  - **Grip:** dinâmico *(ver alínea E3)*
  - **Horário virtual de início das corridas:** fixo *(ver alínea E4)*
  - **Meteorologia:** variável (baseada na real) *(ver alínea E6)*
  - **Multiplicador de hora virtual:** x1
  - **Paragem nas boxes:** facultativa
  - **Penalizações de corte:** ligadas *(ver alínea E7)*
3. O *grip* irá acumular ao longo da semana no servidor de treinos oficial.
4. O horário virtual das sessões oficiais será o seguinte:
  - Treinos Livres 10h00
  - Qualificação 1 12h00
  - Qualificação 2 12h30
  - Corrida 1 15h00
  - Corrida 2 16h00

5. 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.
6. Ao 3º abuso dos limites da pista (o simulador dá aviso sempre que os limites são infringidos) é dada uma penalização *drive-through*. A penalização de *drive-through* também é dada a cada abuso múltiplo de 3 (3º, 6º, 9º, etc). Para além disto que serve para os abusos dos limites da pista regulares, há certas situações que dão penalização de *drive-through* direta, como por exemplo, cortar uma chicane a fundo.