



REGULAMENTO  
SEASON 4 1000KM SERIES

Version 1.0



# Table des matières

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| 1- Apresentação .....              | 3  |
| 2- Inscrição.....                  | 4  |
| 3- Carros .....                    | 6  |
| 4 – Pré Corrida .....              | 7  |
| 5- Servidor TeamSpeak .....        | 8  |
| 6 – Distribuição de pontos .....   | 9  |
| 7- Skin do carro .....             | 11 |
| 8 – Parâmetros Servidor .....      | 13 |
| 9 – Horários de corrida .....      | 14 |
| 10- Meteorologia .....             | 15 |
| 11- Qualificação .....             | 16 |
| 12- Corrida .....                  | 17 |
| 13- Chat do jogo.....              | 18 |
| 14- Code 80.....                   | 19 |
| 15- Incidentes e reclamações ..... | 20 |
| 16- Repartição por servidor .....  | 21 |
| 17 – Promoção – Despromoção.....   | 22 |
| 18- Transmissão .....              | 23 |



# 1- Apresentação

O campeonato é organizado pela liga Racingfr.net (RFRO). Este é um campeonato aberto e não é necessário ser membro da liga.

A 4ª temporada da série 1000km oferece 7 rondas distribuídas entre setembro de 2023 e junho de 2024.

As categorias HyperCar, LMP2 e GT3 foram seleccionadas para esta época.

Encontra todas as informações no DISCORD do campeonato e no site dedicado.

RFRO-1000KM-SERIES

DISCORD-1000KM-SERIES



## 2- Inscrição

- 2.1 Pode registar a sua equipa no canal discord [entry-list-season-4](#).
- 2.1.1 Cada piloto deve estar presente no discord do campeonato. Ser-lhe-á atribuído um papel específico.
- 2.2 É proibida a utilização de pseudónimos e TAGs de equipas no servidor de qualificação e de corrida, sendo obrigatório o nome próprio.  
~~{RFR}~~ ~~Jacquette Damien~~  
~~Jack\_7~~  
Jacquette Damien
- 2.3 Para se registar, siga o seguinte formato:
- Nome da equipa :
- País da equipa :
- Numéro :
- Catégoria :
- Carro :
- Team Manager : Apelido/nome / @ID discord
- Piloto 1 : Apelido/nome / @ID discord
- Piloto 2 : Apelido/nome @ID discord
- Piloto 3 : Apelido/nome @ID discord
- Logo da equipa : (Obrigatório)
- 2.4 O Team Manager é livre de formar a sua equipa como entender ao longo da época. Ele pode adicionar vários pilotos à sua equipa.
- 2.5 A escolha do carro é definitiva para toda a época.
- 2.5.1 Qualquer mudança de viatura implica a perda de todos os pontos anteriormente acumulados no campeonato..



2.5.2 A mudança de carro só será autorizada se um carro novo substituir um antigo. Por exemplo, se a S397 lançar o Mercedes AMG GT3 EVO, as equipas inscritas no Mercedes AMG GT3 poderão levar o Mercedes AMG GT3 EVO sem perder pontos..

2.6 A troca de pilotos entre equipas não será autorizada, exceto numa base permanente..

Por exemplo, um Team Manager com 3 equipas- RFRO HyperCar / RFRO LMP2 / RFRO GT- é livre de seleccionar as suas equipas de entre todos os pilotos registados na estrutura RFRO..

Se um dos pilotos inscritos for trabalhar para outra equipa do campeonato, não poderá regressar posteriormente à estrutura do RFRO..

2.7 O número mínimo de pilotos inscritos por carro para uma corrida é 2, o máximo 3.

2.8 Um piloto não pode participar na corrida em duas equipas ao mesmo tempo, mesmo que pertençam à mesma estrutura..

2.9 Como o campeonato é aberto, pode participar em qualquer altura.

No entanto, para participar na corrida, deve inscrever-se pelo menos 15 dias antes da corrida. Qualquer inscrição efectuada após este prazo implicará a inscrição na corrida seguinte..

## 3- Carros

3.1 Os carros seleccionados para a Temporada 4 são os seguintes:

- Hypercar = Vanwall Vandervell 680
- LMP2 = Oreca 07
- GT3 = Aston Martin Vantage GT3 2019 / Audi R8LMS GT3 2019 Bentley Continental GT3 2020 / BMW M4 GT3 2020 / Callaway Corvertte GT3 2017 / Ferrari 488 GT3 2020 / McLaren 720S GT3 2018 / Mercedes AMG GT3 2017 / Porsche 911 GT3R 2018

3.2 Os carros terão configurações definidas:

Vanwall Vandervell 680 : BOP Power = 520 KW

BOP Weight = 1030 KG

Oreca 07 : pack aerodinámico = Le Mans

GT3 : N/A

3.3 É muito provável que haja uma atualização do desempenho da categoria Hiper carros antes da abertura do servidor de qualificação..



## 4 – Pré Corrida

- 4.1 Antes de cada corrida, será elaborada uma lista de inscritos para que possa gerir a sua participação na corrida (entry-list-rd1-portimao, por exemplo)..

Desta forma, pode declarar se vai ou não participar e indicar a composição da sua equipa..

Se participar :



Se não participar :



A inscrição deve ser efectuada 7 dias antes da corrida. Se não gerir a sua participação, o seu lugar na corrida não será garantido.

## 5- Servidor TeamSpeak

- 5-1 No dia da corrida, utilizaremos os nossos servidores Teamspeak para as comunicações áudio das equipas. Cada equipa tem a sua própria sala.
- 5-2 O piloto deve estar na sala de TeamSpeak da sua equipa durante todo o seu stint.
- 5-3 As equipas que não estiverem presentes no Teamspeak no momento da qualificação serão desclassificadas. Será efectuado um controlo durante a sessão.
- 5-4 Os detalhes de ligação dos nossos servidores Teamspeak estão disponíveis na sala de DISCOR #race-info-Portimão (por exemplo).





# 6 – Distribuição de pontos

## 6.1 Divisão 1

HYPERCAR / LMP2 / GT3

| POSIÇÃO | PONTOS |
|---------|--------|
| 1       | 100    |
| 2       | 90     |
| 3       | 82     |
| 4       | 75     |
| 5       | 70     |
| 6       | 65     |
| 7       | 60     |
| 8       | 55     |
| 9       | 50     |
| 10      | 45     |
| 11      | 40     |
| 12      | 35     |
| 13      | 30     |
| 14      | 26     |
| 15      | 22     |
| 16      | 19     |
| 17      | 16     |
| 18      | 14     |
| 19      | 12     |
| 20      | 10     |



## 6.2 Divisão 2

### LMP2 / GT3

| POSIÇÃO      | PONTOS |
|--------------|--------|
| 1            | 70     |
| 2            | 65     |
| 3            | 60     |
| 4            | 55     |
| 5            | 50     |
| 6            | 45     |
| 7            | 40     |
| 8            | 36     |
| 9            | 32     |
| 10           | 28     |
| 11           | 24     |
| 12           | 20     |
| 13           | 16     |
| 14           | 14     |
| 15           | 12     |
| 16           | 10     |
| 17           | 9      |
| 18           | 8      |
| 19           | 7      |
| 20           | 6      |
| 21           | 5      |
| 22           | 4      |
| 23           | 3      |
| 24           | 2      |
| 25 EM DIANTE | 1      |

6.3 A participação na corrida dá direito a 10 pontos de bónus.



## 7- Skin do carro

- 7.1 A decoração do carro é obrigatória.
- 7.2 O modelo correspondente ao teu carro está disponível para transferência no canal "skins-season-4" no nosso Discord..
- 7.3 A placa do número já está presente e não são autorizadas quaisquer alterações à mesma. (Posição / tamanho / tipo de letra / cores). Qualquer alteração terá como consequência a rejeição da skin..
- Só pode alterar o número do seu carro.
- 7.4 A « Region Verde » está reservada aos organizadores e não pode ser alterado ou deslocado pelas equipas.
- 7.5 Não são permitidos cromados (Chrome) na frente ou na traseira do carro.
- 7.7 A faixa no para-brisas é reservada à organização, mas a escolha das cores do fundo e do texto continua a ser livre..
- 7.8 Os ficheiros a fornecer para o seu skin são os seguintes:
- psd
  - .mas compostos por (.json / .dds)
- 7.8.1 Os ficheiros devem ser designados da seguinte forma:
- 1000KM\_
  - categoria do carro : HY / P2 / GT
  - 3 primeirasletras da marca do carro
  - Vanwall = VAN
  - Oreca = ORE
  - Ferrari = FER
  - Número do carro
  - Exempl para un GT : 1000KM\_GT\_FER\_50.dds



- 7.9 As skins serão depositadas no canal: skin\_depot\_season\_4 no nosso servidor Discord. Podes carregá-las através de um disco, uma ligação de transferência...
- 7.10 As skins devem ser entregues aos organizadores 15 dias antes da data da prova (exceto para a primeira prova em que a data limite é 31/08/2023). As skins entregues após esta data não serão conservados para a prova e colocá-lo-ão automaticamente na divisão 2..
- 7.11 Todos as Skins serão agrupados num pacote de Skins que pode ser descarregado através do workshop na Steam..



## 8 – Parâmetros Servidor

8.1 Os servidores de treino (seco e chuva/noite) estarão disponíveis no dia seguinte à corrida para a próxima..

8.2 Configuração do servidor de treino:

Consumo combustível = x1

Desgaste de pneus = x1

Danos = 80%

Borracha na pista = estática / « heavy »

8.3 Configuração do servidor de qualificação

Consumo combustível = x1

Desgaste de pneus = x1

Danos = 80%

Borracha na pista = estática / saturada

8.4 Configuração do servidor de corrida :

Consumo combustível = x1

Desgaste de pneus = x1

Danos = 80%

Borracha na pista (Treino) = estática / heavy

Borracha na pista (Qualificação) = estática / saturada

Borracha na pista (Corrida) = Progressiva natural



# 9 – Horários de corrida

9.1 As informações podem ser encontradas no canal race-info no nosso servidor discord



# 10- Meteorologia

10.1 A meteorologia é definida manualmente pelos organizadores em 5 fases distintas.

Cada fase representa 20% da corrida.

10.2 A definição das fases meteorológicas será estabelecida em H-4 a partir da partida no dia da corrida, utilizando as informações disponíveis no site Internet [accuweather.com](http://accuweather.com).

10.3 As 5 fases representam os tempos de corrida.

Fase 1 = hora da partida

Fase 2 = hora da partida +1h

Fase 3 = hora da partida +2h

Fase 4 = hora da partida +3h

Fase 5 = hora da partida +4h

10.4 Os parâmetros utilizados para estabelecer o clima são os seguintes:

- A previsão do tempo (sol, chuva fraca...)

- Níveis de humidade

- Possibilidade de precipitação

10.5 O tempo para a qualificação será H-1 da hora de partida..



# 11- Qualificação

- 11.1 A sessão de qualificação realiza-se em modo público.
- 11.2 Uma sessão de qualificação para os HyperCars/LMP2 e uma sessão de qualificação para os GT3.
- 11.3 Cada carro deve estar presente no início da qualificação e permanecer no servidor até ao final da sessão de qualificação..
- 11.4 A sessão de qualificação para cada categoria terá uma duração de 20 minutos..
- 11.5 Apenas um piloto participa na ronda de qualificação, sendo proibido o Swap.
- 11.6 Curso da sessão:
  - 13:00 = abertura do servidor de qualificação (atraso de 5 minutos para todos os carros entrarem no servidor)
  - 13h05 = bandeira verde para os GT3
  - 13h25 = fim da sessão para os GT3
  - O fim do tempo de qualificação dos GT3 será indicado por uma mensagem de texto no CHAT do jogo. A volta em curso pode ser completada.
  - 13h30 = bandeira verde para os Hypercar / LMP2
  - 13h50 = fim da sessão para os Hypercar / LMP2
- 11.6.1 La course sur le circuit de Le Mans aura un ajustement des horaires
- 11.7 Qualquer desrespeito do horário implica uma penalização na corrida..
- 11.8 A utilização da tecla de **ESC** é autorizada.





# 12- Corrida

- 12.1 O início da corrida será adiado para as categorias HyperCar/LMP2 e GT3.
- 12.2 A volta de formação será ditada pelo piloto na pole position da sua categoria.

A velocidade da volta será de 160km/h para os protótipos e de 120km/h para os GT3. A volta será efectuada numa única linha. As travagens em linha reta são proibidas.

O pole position dos GT3 deve certificar-se de que deixa uma distância de cerca de 10 segundos entre ele e o último carro da categoria anterior.

Ao aproximar-se da zona de partida, os carros passarão em colunas duplas. O pole position de cada categoria é livre de escolher o momento da partida da corrida, mas deve estar dentro da zona de partida, que estará disponível no canal #race-info.

Qualquer partida antes desta zona será penalizada.

É proibido ultrapassar os carros da mesma coluna antes da linha de partida.

- 12.3 Durante as fases de reabastecimento, é estritamente proibido empurrar os outros carros para arranjar espaço para si nas boxes..
- 12.4 No final da corrida, tens de fazer uma volta de desaceleração para regressares às boxes..

Por conseguinte, é proibido conduzir o seu automóvel contra um concorrente ou um muro..

O objetivo de tudo isto é oferecer um final de corrida que possa ser transmitido pelos organismos de radiodifusão da corrida..

- 12.5 É permitido um máximo de um observador (SPOTTER) por equipa.



## 13- Chat do jogo

- 13.1 É proibida qualquer utilização de conversação de texto do jogo (CHAT) durante a corrida e a sessão de qualificação..
- 13.2 A utilização do chat é estritamente reservada à organização.
- 13.3 A inobservância das regras da utilização do CHAT na corrida será penalizada segundo o critério da direção de prova..



# 14- Code 80

- 14.1 O Code 80 é um procedimento que permite aos organizadores exigir que todos os carros em pista circulem à velocidade "Pit Limiter", ou seja, 80km/h. É acionado em caso de acidente grave, a fim de evitar um acidente excessivo, permitindo que os veículos danificados regressem às boxes com toda a segurança para serem reparados..
- 14.2 O desencadeamento de um Code 80 e o seu fim são efectuados no TeamSpeak por iniciativa dos comissários de pista através de uma mensagem de voz. (Extrato disponível no canal #race-info)
- 14.3 Quando o Code 80 é introduzido, há uma contagem decrescente de 10 segundos antes de o limite de velocidade entrar em vigor. Durante este período, cabe a cada concorrente abrandar de forma segura para não causar um acidente com os outros carros à sua volta. As ultrapassagens durante a contagem decrescente de 10 segundos são estritamente proibidas, independentemente da categoria.
- 14.4 No final da contagem decrescente, o Code 80 entra em vigor. É proibido desengatar o Pit Limiter e é proibido ultrapassar outro concorrente, com exceção do(s) carro(s) envolvido(s) no acidente..
- 14.5 A inobservância deste procedimento será objeto de uma sanção.
- 14.6 Se o carro da sua equipa estiver envolvido num acidente suficientemente grave para que o regresso às boxes não possa ser feito sem risco para o seu próprio carro ou para os outros carros, está autorizado a dirigir-se à sala dos Comissários Desportivos para pedir a emissão imediata de um Code 80. Após uma análise rápida, o code 80 será emitido. Normalmente, o tipo de acidente abrangido por este procedimento envolve qualquer impacto que resulte na perda da maior parte do controlo do veículo, como a perda de uma roda ou da asa traseira.
- 14.7 As boxes permanecem abertas durante todo o período do Code 80. Salvo indicação em contrário da Direção de Prova.



# 15- Incidentes e reclamações

- 15.1 Qualquer piloto que se sinta prejudicado por outro piloto é encorajado a apresentar um protesto à Direção de Prova..
- 15.2 Qualquer piloto que deseje apresentar um protesto deve informar a Direção de Prova do seguinte:
- Número do carro.
  - O número da volta em que o incidente ocorreu.
  - O número do carro oponente contra o qual pretende apresentar uma queixa.
- 15.3 Para cada protesto, os organizadores tomarão uma decisão definitiva e não suscetível de recurso.
- 15.4 Dispõe de 48 horas após o final da corrida para apresentar um protesto à direção da corrida através do canal de Tickets no Discord. Ser-lhe-á pedido que forneça as mesmas informações. O protesto será processado e serás informado da decisão dos Comissários Desportivos..
- 15.5 As queixas devem ser apresentadas por voz na sala dos comissários de bordo no Teamspeak da tua divisão ou através da ferramenta de Tickets no servidor discord.
- 15.6 Todas as reclamações enviadas por mensagem privada a um comissário de pista não serão examinadas pela direção de prova..



# 16- Repartição por servidor

16.1 As equipas serão atribuídas a cada servidor através de um hotlap de qualificação.

De 18/09/23 a 23/09/23 (23:59) estará aberto um servidor de qualificação. O melhor tempo dos 2 pilotos mais rápidos por carro será registado e a média destes 2 tempos dará o tempo de qualificação..

Exemplo:

Carro #01 :

Piloto 1 = 1.40.00

Piloto 2 = 1.41.00

O tempo usado para qualificar o carro #01 sera de 1.40.50.

16.2 O carro escolhido e o alinhamento da equipa devem ser anunciados antes da abertura do servidor de qualificação. (Mínimo 2 pilotos, máximo 3)

16.3 O carro utilizado no servidor de qualificação será utilizado durante o resto da época..

16.4 Se um dos 2 pilotos não conseguir marcar um tempo, a equipa será enviada diretamente para a Divisão 2..



# 17 – Promoção – Despromoção

- 17.1 As promoções e despromoções serão efectuadas durante a época para equilibrar as divisões..
- 17.2 As promoções e despromoções terão lugar após as corridas 2, 4 e 6..
- 17.3 As promoções e despromoções serão efectuadas com base nos resultados das corridas anteriores..
- 17.4 Os carros líderes das 2 classes (LMP2 / GT) da Divisão 2 são promovidos à Divisão 1. Os últimos carros das classes LMP2 e GT são despromovidos para a Divisão 2..  
  
A categoria LMH não está em causa porque só está presente na Divisão 1.
- 17.5 As despromoções por comportamento em pista podem ser efectuadas em qualquer altura da época, à discrição dos organizadores.



## 18- Transmissão

- 18.1 A sessão de qualificação e a corrida serão transmitidas em direto pelos nossos parceiros.
- 18.2 No final da corrida, realizar-se-á uma sessão de entrevista.
- 18.3 Serão realizadas entrevistas com os vencedores das classes e com a equipa de destaque da Corrida.
- 18.4 Esta entrevista terá lugar no salão Teamspeak do streamer.
- 18.5 Durante a corrida, podem ser realizadas entrevistas com os SPOTTERS para informar os espectadores..





**LEAGUE - TEAMS - RACERS**  
**RACINGFR.NET**

