



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE AUTOMOBILISMO
CONSELHO TÉCNICO DESPORTIVO NACIONAL
COMISSÃO NACIONAL DE AUTOMOBILISMO VIRTUAL

Evento Endurance SimRace 2026
6h de Spa-Francorchamps

Sumário

1. Introdução	2
1.1 O Evento	2
1.2 Inscrições	3
2. Formato	4
2.1 Estrutura	4
2.2 Dias e Horários	5
2.3 Condições de Corrida e Pista	5
2.4 Procedimentos de Largada	5
2.5 Configurações do Servidor	6
3. Pontuação	7
3.1 Princípios Gerais	7
3.2 Sistema de Pontuação.	7
4. Premiações	8
4.1 Considerações Gerais	8
5. Direção de Prova	8
5.1 Princípios Gerais	8
5.2 Punições por Gravidade	8
5.3 Pontos de Punição	8
6. Personalização de carros	9
6.1 Regras Gerais	9



1. Introdução

1.1 O Evento

1.1.1 Este é um evento oficial da CNAV – Comissão Nacional de Automobilismo Virtual -, órgão oficial da CBA – Confederação Brasileira de Automobilismo, sendo regida pela mesma.

1.1.2 Os carros da classe GTP utilizados são:

- BMW M Hybrid V8
- Cadillac VSeries.R GTP
- Acura ARX-06 GTP
- Porsche 963 GTP
- Ferrari 499P

1.1.3 Os carros da classe LMP2 utilizados são:

- Dallara P217

1.1.4 Os carros da classe GT3 utilizados são:

- BMW M4 EVO GT3
- Lamborghini Huracán GT3 EVO
- Mercedes-AMG GT3 2020
- Porsche 911 GT3 R (992)
- Ferrari 296 GT3
- Audi R8 LMS EVO II GT3
- Chevrolet Corvette Z06 GT3.R
- Ford Mustang GT3
- McLaren 720S GT3 EVO
- Acura NSX GT3 EVO 22
- Aston Martin Vantage EVO GT3



1.2 Inscrições

- 1.2.1** As inscrições são abertas a todos os pilotos com cédula desportiva da CNAV da CBA Esports com conta ativa no simulador iRacing, e sem nenhuma sanção de afastamento ou banimento impostas pela CNAV.
- 1.2.2** O time é composto por dois pilotos, e só terá sua vaga garantida na Seletiva após a confirmação de inscrição no site da CBA, declarando quais são os dois pilotos que compõe o time.
- 1.2.3** Não há possibilidade de troca de pilotos após a inscrição feita oficialmente no site da CBA, antes de iniciar a participação na Seletiva.
- 1.2.4** Os times inscritos disputarão uma Seletiva, por meio do simulador iRacing, entre os dias 9 e 13 de março de 2026, no circuito de Spa-Francorchamps, podendo registrar tempos de volta nos servidores da CNAV.
- 1.2.5** Ao final desta Seletiva, se classificarão para disputar o evento os times mais rápidos, por critério de média entre a melhor volta de cada piloto do time, na seguinte ordem:
- 15 pilotos mais rápidos classe GTP
 - 15 pilotos mais rápidos classe LMP2
 - 20 pilotos mais rápidos classe GT3
- 1.2.6** Novos times poderão ser convidados, de acordo com os resultados da Seletiva na sequência da fila de espera, preenchendo vagas remanescentes.
- 1.2.7** A CNAV poderá aprovar a entrada de times convidados em vagas adicionais no evento.
- 1.2.8** O time classificado deverá informar através do Discord CBA Virtual, no canal #dados-dos-pilotos, as seguintes informações:
- Nome do Time
 - Número do carro
 - Piloto 1 / iRacing ID
 - Piloto 2 / iRacing ID



2. Formato

2.1 Estrutura

- 2.1.1** O grid de largada será definido por sessão classificatória de 30 minutos, onde cada carro terá direito a quatro voltas cronometradas.
- 2.1.2** Não há obrigatoriedade do piloto que realizou a Classificação ser o mesmo que executará a largada do carro, sendo possível realizar esta troca.
- 2.1.3** A corrida terá 6 horas de duração, onde cada piloto deverá ter realizado uma duração mínima de participação, de acordo com a configuração e contagem automática do iRacing, como descrito pelo próprio iRacing.com:

A regra "Drive Fair Share" opera da seguinte forma: Todos os pilotos declarados devem dirigir o carro por uma "participação justa" das voltas da equipe. Caso contrário, a equipe receberá uma Desclassificação pós-corrida. Atualmente, uma participação justa é definida como pelo menos 25% de uma "parte igual" das voltas.

*Exemplo: Em uma corrida de 100 voltas com um mínimo de 4 pilotos por equipe, uma parte igual para cada piloto seria de 25 voltas. Assim, a participação justa de cada piloto seria 25% de 25 voltas, ou seja, 7 voltas ($0,25 * 25 = 6,25$ voltas, mas qualquer fração de volta sempre arredonda a exigência para a próxima volta completa).*

- 2.1.3** É de responsabilidade de cada time realizar a configuração do iRacing Teams, e de seus pilotos aderirem corretamente ao Team, além do correto registro no servidor Hosted para o evento.
- 2.1.4** O iRacing.com disponibiliza o seguinte tutorial para configuração do Teams:
<https://support.iracing.com/support/solutions/articles/31000133594-team-driving>
- 2.1.5** O Time que não acessar o servidor de corrida antes do início do treino classificatório será impedido de participar da corrida de forma automática pelo iRacing.



2.2 Dias e Horários

2.2.1 O evento terá a seguinte programação (horário de Brasília):

DIA 11 DE ABRIL DE 2026	
HORÁRIO	SESSÃO
08:00	Abertura do servidor / Practice
09:00	Briefing
09:30	Classificação
10:00	Largada
16:00	Chegada e Entrevistas

2.2.2 Os horários listados no item 2.2.1 estão sujeitos a pequenas variações.

2.3 Condições de Corrida e Pista

2.3.1 **Acerto:** O acerto do carro (setup) será aberto.

2.3.2 **Horário:** O horário de pista (Time of Day) será configurado de forma que o horário de largada seja às 13:00, no formato iRacing ano-mês-dia (2026-04-11 @ 10:00).

2.3.3 **Clima:** A configuração climática será o Forecast Weather, onde as condições climáticas são definidas de acordo com o local real do circuito em sua data, mais os fatores de imprevisibilidade gerados pelo iRacing e que são conhecidos apenas durante o evento.

2.3.4 **Limites de Incidentes:** São utilizados os seguintes sistemas de controle sobre reincidência em incidentes (contagem automática de 'racing incidents' do iRacing), descritos seus conceitos a seguir, e suas quantidades no item 2.5 deste Regulamento:

- Incident Penalties: Quando o carro acumula X incidentes, recebe um Drive Through automático do simulador, e depois a cada Y incidentes recebe novamente um Drive Through,
- Car Incident Limit: É o limite máximo que um carro pode acumular de incidents antes de ser Desqualificado automaticamente pelo iRacing.

2.4 Procedimento de Largada

2.4.1 A largada é lançada. O pole position GTP determinará o momento da largada ao acelerar acima da velocidade empregada pelo Pace Car, entre o momento de saída do Pace Car da fila até o sinal de bandeira verde do simulador.

2.4.2 Os pilotos da primeira fila do pelotão LMP2 devem controlar a velocidade média da volta (ou trecho) de formação de modo a manter uma distância de 10 segundos em relação ao último colocado do pelotão GTP. Assim que a bandeira verde for agitada, o líder do pelotão LMP2 conduzirá o ritmo de arrancada de largada, desde que esteja em uma reta, ou em local estipulado no Briefing. O mesmo se aplica para o pelotão GT3 em relação ao pelotão LMP2.

2.4.3 Todos os demais procedimentos de largada estão dispostos no Regulamento Geral, no item 3.8.



2.5 Configuração do Servidor

>> Server Details

- Server: BR-Sao
- Launch Race: Dia do evento, 08:00 am

>> Time Limit

- Max entrants: máximo
- Event Type: Practice + Lone Qualifier + Race
- Event Duration: 8 Hours
- Practice: 90min
- Quali: 30min (4 laps)
- Race: 6 horas

>> Cars

- Cars Selected: Item 1.1.1
- Max Fuel: 100% / LB: 0 / Engine Power: 100%
- Maximum Tire Changes: No Limit
- Fixed Setup: OFF

>> Track Options

- Max Drivers: Limite da pista
- Start: Standing Starts
- Consecutive Cautions Restart Single File: OFF
- Enable Start Zone: OFF
- Pace Car: Sedan
- Fast Repairs: 0
- Green/White/Chequered: 0
- Joker Laps: 0
- Short Parade Lap: ON
- Automatic Full Course Yellows: OFF
- Enable Lucky Dog: OFF
- Wave Arounds: OFF
- Do Not Count Caution Laps: OFF

>> Time Of Day

- Specific Time ON (item 2.3.2)
- Sun Acceleration Multiplier: 1x

>> Weather

- Weather Mode: Forecasted Weather*
- Cloud Cover: Auto*
- Chance of Rain: Auto*
- Allow Rain: At any time*
- Temperature: Auto*
- Wind Speed: Auto
- Wind Direction: Auto
- Allow Heavy Fog: OFF

>> Race Options

- Drive Change Rule: Drive Fair Share - Declare
- Qualifier Must Grid: OFF (NO)
- Team Drivers: 2
- License Range: Rookie 1.0 -> Pro/WC 4.0
- iRating Range: No Limit
- Car Incident Limit: 60x (DQ)
- Incident Warnings: Every 30x (Drive Through)
- Qualify Conduct Scrutiny: Severe
- Enforce Tire Change Rule: OFF
- Start race with qualifying tire choice: OFF
- Disable Car Damage: OFF
- Disable Car Decals and Numbers: OFF
- Disallow Virtual Mirror: OFF
- Series Branding: IMSA
- Level: Disallow all aids (but clutch assist OK)
- Restrict Results to Event Participants: OFF
- Restrict Spectators to Clubs/Leagues: OFF

>> Track Condition

- Leave Marbles on the Track: OFF
- Practice Start Track State: Generate
- Qualify Starting Track State: Carry Over ON
- Race Starting Track State: Carry Over ON



3. Pontuação

3.1 Princípios Gerais

- 3.1.1** O evento é composto por uma disputa de Times, sendo um Time considerado para cada Carro.
- 3.1.2** O Time desqualificado ou excluído, seja pela Direção de Provas, Comissários Desportivos, ou pelos sistemas do iRacing, não marcará pontos.
- 3.1.4** As pontuações serão separadas entre as diferentes Classes.
- 3.1.5** Não será concedido nenhum tipo de ponto bônus.
- 3.1.6** Para receber a pontuação, o Time deverá completar pelo menos 50% das voltas completadas pelo vencedor da corrida em sua Classe.

3.2 Sistema de Pontuação

3.2.1 Fica disposto um formato único de pontuação:

POSIÇÃO	PONTOS	POSIÇÃO	PONTOS
1º	50	26º	24
2º	49	27º	23
3º	48	28º	22
4º	47	29º	21
5º	46	30º	20
6º	45	31º	19
7º	44	32º	18
8º	43	33º	17
9º	42	34º	16
10º	41	35º	15
11º	40	36º	14
12º	39	37º	13
13º	38	38º	12
14º	37	39º	11
15º	36	40º	10
16º	35	41º	9
17º	34	42º	8
18º	33	43º	7
19º	32	44º	6
20º	31	45º	5
21º	30	46º	4
22º	29	47º	3
23º	28	48º	2
24º	27	49º	1
25º	26	50º	0



4. Premiações

4.1 Considerações Gerais

- 4.1.1** Como critério para estar elegível ao direito pelas premiações e sorteios, o Time deverá ter participado do evento e tendo completado a corrida.

5. Direção de Prova

5.1 Princípios Gerais

- 5.1.1** Corridas de longa duração exigem punições específicas e ajustadas para o contexto destes eventos e competições, e este Regulamento Específico traz um peso diferente sobre cada gravidade.
- 5.1.2** Responsabilidade do Time/Carro: As punições são referentes aos Carros, sendo que a troca entre pilotos no mesmo Carro não exime o Carro de pagar a punição.

5.2 Punições Por Gravidade

- 5.2.1** Gravidade Nível 1 – Advertência (+1 PP)
- 5.2.2** Gravidade Nível 2 – +5 segundos (+2 PP) / Reincidência 2x = conversão para Drive Through
- 5.2.3** Gravidade Nível 3 – Drive Through (+3 PP)
- 5.2.4** Gravidade Nível 4 – Drive Through (+4 PP)
- 5.2.5** Gravidade Nível 5 – Stop And Go de 30s a 300s (+5 PP)
- 5.2.6** Gravidade Nível 6 – Desqualificação (+6 PP)

5.3 Pontos de Punição

- 5.3.1** O Carro que atingir 10 PP no decorrer do evento será impedido de participar do restante do evento (Desqualificação).



6. Personalização dos carros

6.1 Regras Gerais

- 6.1.1 A CNAV disponibiliza através de seu Discord, no canal #download, o arquivo que tratamos por "Template", que é o arquivo base editável para personalização da pintura do carro.
- 6.1.2 Uso do Trading Paints: Os Times têm a responsabilidade de configurar e enviar suas skins através do sistema Trading Paints (tradingpaints.com). A transmissão ao vivo utilizará este sistema para carregamento das pinturas.

Rio de Janeiro, 23 de fevereiro de 2026

Comissão Nacional de Automobilismo Virtual
Vinicius Prado de Oliveira e Corrêa
Presidente

Conselho Técnico Desportivo Nacional
Fabio Borges Greco
Presidente

Confederação Brasileira de Automobilismo
Giovanni Ramos Guerra
Presidente

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE AUTOMOBILISMO

Rua da Glória, 290 - 8º andar – Rio de Janeiro – RJ – Brasil – CEP 20241-180
Tel: (55-21) 2221-4895
Site: www.cba.org.br - E-mail: cba@cba.org.br