



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

Campeonato Brasileiro Dunlop GT SimRacing 2026

Sumário

1. Introdução	2
1.1 O Campeonato	2
1.2 Inscrições	2
2. Formato	2
2.1 Estrutura	2
2.2 Dias e Horários	3
2.3 Condições de Corrida e Pista	3
2.4 Procedimentos de Largada	3
2.5 Configurações do Servidor	4
2.6 Balanço de Performance	5
3. Pontuação	6
3.1 Princípios Gerais	6
3.2 Campeonato de Pilotos	6
3.3 Campeonato de Equipes	6
3.4 Sistemas de Pontuação	7
4. Premiações	8
4.1 Considerações Gerais	8
4.2 Premiações aos Pilotos	8
4.3 Premiações às Equipes	8
5. Personalização de carros	9
5.1 Regras Gerais	9



1. Introdução

1.1 O Campeonato

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

1.2 Inscrições

1.2.1 As inscrições são abertas a todos os pilotos com cédula desportiva da CNAV da CBA Esports e com o simulador Assetto Corsa Competizione para PC adquirido, e sem nenhuma sanção de afastamento ou banimento impostas pela CNAV.

1.2.2 Os pilotos inscritos disputarão uma Seletiva, por meio do simulador Assetto Corsa Competizione, entre os dias 23 e 27 de fevereiro de 2026, com os carros GT3, no circuito de Barcelona, podendo registrar tempos de volta nos servidores da CNAV. Ao final desta Seletiva, os 40 melhores (em critério de volta mais rápida) se classificarão para disputar o campeonato.

1.2.3 O piloto só terá sua vaga garantida na Seletiva após a confirmação de inscrição no site da CBA.

1.2.4 Novos pilotos poderão ser convidados, seguindo os resultados da Seletiva na sequência da fila de espera – 41º em diante, preenchendo vagas remanescentes.

1.2.5 A CNAV poderá aprovar a entrada de pilotos convidados em vagas adicionais no campeonato.

2. Formato

2.1 Estrutura

2.1.1 O campeonato será disputado em 5 etapas.

2.1.2 Cada corrida terá duração de 60 minutos.

2.1.3 O grid de largada será definido por sessão classificatória de 15 minutos.

2.1.4 Cada piloto poderá somente competir com um modelo de carro GT3, sendo a troca de carro proibida e passível de Desqualificação. Os carros disponíveis são:

AMR V8 Vantage GT3	Lamborghini Huracán GT3 Evo2
Audi R8 LMS GT3 Evo 2	McLaren 720S GT3 Evo
BMW M4 GT3	Mercedes A MG GT3 Evo
Ferrari 296 GT3	Nissan GT-R Nismo GT3
Ford Mustang GT3	Porsche 992 GT3 R

2.2 Dias e Horários

2.2.1 O campeonato é disputado nas terças-feiras, conforme calendário a seguir:



DATA	CIRCUITO	CONFIGURAÇÃO VIRTUAL
10/03/2026	Nurburgring	14:00 / Clouds 0,2 / Rain 0,0 / Random 0
24/03/2026	Monza	14:00 / Clouds 0,4 / Rain 0,3 / Random 5
07/04/2026	Spielberg	05:00 / Clouds 0,2 / Rain 0,0 / Random 0
21/04/2026	Imola	19:00 / Clouds 0,2 / Rain 0,0 / Random 0
05/05/2026	Suzuka	14:00 / Clouds 0,4 / Rain 0,3 / Random 0
19/05/2026	Watkins Glen	14:00 / Clouds 0,1 / Rain 0,0 / Random 0

2.2.2 As etapas terão a seguinte programação (horário de Brasília):

HORÁRIO	SESSÃO
20:30	Briefing
21:00	Classificação para o grid
21:15	Largada
22:15	Entrevistas

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

2.3 Condições de Corrida e Pista

2.3.1 O acerto do carro (setup) será livre.

2.3.2 Há um pit stop obrigatório com janela de 30 minutos, onde o reabastecimento é permitido, e a troca de pneus é obrigatória.

2.3.3 Não há limite de jogos de pneus a serem utilizados na etapa.

2.3.4 Os auxílios de pilotagem disponíveis e opcionais são: Auto Start Engine, e Auto Clutch.

2.3.6 O servidor de Treinos é configurado de forma idêntica ao servidor da Etapa, apenas com sessões de Practice, visando facilitar os treinos e acerto do carro.

2.4 Procedimento de Largada

2.4.1 A largada é lançada de fila dupla, e os dois primeiros deverão acelerar ao sinal de bandeira verde, sendo o sistema de largada do Assetto Corsa Competizione soberano para realizar este controle.



2.5 Configuração do Servidor

>> Settings

- TR Requirement: 0
- SA Requirement: -1
- RC Requirement: -1
- Formation Lap: 3
- Max Connections: 85
- Max Car Slots: 60
- Prep Phase Locked: No
- Race Locked: Yes
- Short Formation Lap: No
- Auto DQ: No
- Randomize Track: No
- Register to Lobby: Yes
- Lan Discovery: No
- No Premature Disconnects: Yes
- Dump Leaderboards: Yes
- Dump Entry List: Yes

>> Misc

- Pre Race Wait Time: 180
- Post Race Wait Time: 2
- Over Time: 120
- Post Quali Wait Time: 30

>> Session

- Practice: Sunday / Time Scale 1x / 90min
- Quali: Sunday / Time Scale 1x / 15min
- Race: Sunday / Time Scale 1x / 60min

>> Weather

- Avg. Ambient Temp: 20
- Weather Randomness: 0
- Sim Weather Conditions: Yes
- Fixed Qualification Weather: No

>> Driving Aids

- Ideal Line: No
- Auto Steering: No
- Auto Pit Limiter: No
- Auto Shifting: No

- Auto Start Engine: Yes
- Auto Wiper: No
- Auto Lights: No
- Auto Clutch: Yes
- Max Stability Control: 0

>> Pitstop

- Pit Window Length: 1800
- Driver Stint Time: -1
- Mandatory Pitstop Count: 1
- Max Total Driving Time: -1
- Max Drivers Count: 1
- Refuelling Allowed: Yes
- Refuelling Time Fixed: No
- Refuelling Required: No
- Tyre Changed Required: Yes
- Driver Swap Required: No



2.6 Balanço de Performance

2.6.1 Os carros ganharão o Balanço de Performance com diferentes pesos nos carros, acrescidos ou subtraídos, para criar uma situação de maior equilíbrio entre diferentes modelos disponíveis no simulador, de acordo com a tabela a seguir:

LASTRO (KG)						
CARRO	NURBURGRING	MONZA	SPIELBERG	IMOLA	SUZUKA	WATKINS GLEN
AMR V8 Vantage GT3	-	5	-20	-	-	15
Audi R8 LMS GT3 Evo 2	-15	-5	-	-10	-5	10
BMW M4 GT3	15	15	20	-	-5	-5
Ferrari 296 GT3	10	10	-20	5	15	5
Ford Mustang GT3	-15	-30	15	10	-10	-10
Lamborghini Huracán GT3 Evo2	10	-5	5	-5	-5	10
McLaren 720S GT3 Evo	-10	5	15	5	10	5
Mercedes A MG GT3 Evo	-15	-5	5	5	10	15
Nissan GT-R Nismo GT3	-5	20	10	-10	-	10
Porsche 992 GT3 R	-5	-10	-15	5	10	-5

2.6.2 Os carros ganharão o Balanço de Performance com diferentes porcentagens de restrição de potência nos carros, para criar uma situação de maior equilíbrio entre diferentes modelos disponíveis no simulador, de acordo com a tabela a seguir:

RESTRITOR (%)						
CARRO	NURBURGRING	MONZA	SPIELBERG	IMOLA	SUZUKA	WATKINS GLEN
AMR V8 Vantage GT3	-	-	-	-	-	-
Audi R8 LMS GT3 Evo 2	-	-	-	-	-	-
BMW M4 GT3	-	-	-	-	-	-
Ferrari 296 GT3	-	-	-	-	-	-
Ford Mustang GT3	20	20	20	20	20	20
Lamborghini Huracán GT3 Evo2	-	-	-	-	-	-
McLaren 720S GT3 Evo	-	-	-	-	-	-
Mercedes A MG GT3 Evo	-	-	-	-	-	-
Nissan GT-R Nismo GT3	-	-	-	-	-	-
Porsche 992 GT3 R	-	-	-	-	-	-



3. Pontuação

3.1 Princípios Gerais

3.1.1 O campeonato é composto por Campeonato de Pilotos e Campeonato de Equipes.

3.2 Campeonato de Pilotos

3.2.1 Para a pontuação do Campeonato de Pilotos, serão somadas todas as etapas, sem descartes.

3.2.1 O piloto desqualificado ou excluído de um resultado não marcará pontos.

3.2.3 O Campeonato de Pilotos pode ter a indicação de diferentes classes, sendo que a Overall inclui todos os pilotos pontuando sob ordem oficial, e as possíveis classes PROAM e AM terão pontuações próprias com base na ordem de chegada dos pilotos desta classe, reordenados como primeiro, segundo, terceiro e assim por diante.

3.2.4 Não será concedido nenhum tipo de ponto bônus.

3.2.5 Para receber a pontuação, o piloto deverá completar pelo menos 50% das voltas completadas pelo vencedor da corrida.

3.3 Campeonato de Equipes

3.3.1 O cadastro de equipes para o Campeonato de Equipes deve ser feito pelo representante da Equipe, informando os dados através do Discord CBA, no canal #Equipes.

3.3.2 No ato do cadastro, o Representante da Equipe deve informar: Nome da Equipe, e no máximo três pilotos.

3.3.4 Todos os três pilotos da equipe somarão pontos para a equipe. Não haverá descartes no Campeonato de Equipes.

3.3.5 Um piloto só tem sua definição de equipe, subequipe ou independente até antes de participar de sua primeira etapa no campeonato, a partir de então não sendo possível uma mudança até o final do campeonato.



3.4 Sistema de Pontuação

3.4.1 Fica à disposição do campeonato o seguinte sistema:

POSIÇÃO	PONTOS
1	60
2	52
3	48
4	44
5	42
6	40
7	38
8	36
9	34
10	32
11	30
12	28
13	26
14	24
15	22

POSIÇÃO	PONTOS
16	20
17	18
18	16
19	14
20	12
21	10
22	9
23	8
24	7
25	6
26	5
27	4
28	3
29	2
30	1



4. Premiações

4.1 Considerações Gerais

- 4.1.1** Como critério para estar elegível ao direito pelas premiações e sorteios, o piloto deverá ter participado de todas as etapas, pois as premiações são também um incentivo a presença contínua.
- 4.1.2** A existência das classes em cada campeonato é definida de acordo com o Regulamento Geral e amplamente divulgada, não sendo passível de alterações após o início do mesmo.
- 4.1.3** As premiações físicas, como troféus e outros produtos, são limitadas a envio apenas para território nacional (Brasil), e tem o primeiro envio livre de custos. Em caso de não recebimento ou qualquer outro problema com a encomenda, um novo envio poderá ser feito, sendo os custos subsequentes arcados pelo ganhador.

5. Personalização dos carros

5.1 Regras Gerais

- 5.1.1** A CNAV disponibiliza através de seu Discord, no canal #envio-de-caretagem, o arquivo que tratamos por "Template", que é o arquivo base editável para personalização da pintura do carro.
- 5.1.2** Para a personalização deste Template, a CNAV reserva alguns espaços fixos exclusivamente para os patrocinadores do evento, demarcados nos Grupos de Camadas correspondentes com um cadeado do lado direito, sendo que estes devem ser mantidos sem alterações.
- 5.1.3** O piloto classificado para as etapas da competição poderá desenvolver esta personalização, produzindo a montagem pelo simulador, gerando a pasta "Cars" (e o arquivo extensão .JSON dentro), e também a pasta "Liveries", contendo a pasta de seu carro, e dentro desta os arquivos extensão .JSON e .PNG. Ao compactar em formato .ZIP, este arquivo será tratado como "Livery".
- 5.1.4** A data limite para envio desta Livery estará descrita no Discord CNAV, no canal #envio-de-caretagem.
- 5.1.5** O local de envio da Livery é através do Discord CNAV, no canal #envio-de-caretagem.
- 5.1.6** Após o envio da Livery, a CNAV avaliará o mesmo para possível aprovação e inclusão final para efeitos de exibição para pilotos e transmissões dos eventos, comunicando o status desta avaliação através do próprio Discord no canal #alteração-de-caretagem.
- 5.1.7** Pilotos que não enviarem uma Livery aprovada pela CNAV receberão uma Livery desenvolvida pela própria CNAV para exibição.



5.1.8 Por fim, será disponibilizado um arquivo compactado contendo as Liveries de todos os pilotos participantes, tanto para download dos pilotos, quanto para exibição nas transmissões dos eventos, através do Discord no canal #envio-de-carenagem

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