

Reglamento Deportivo FIAB 2027

1. Formato de la Competición

La GT Brothers 2027 dispondrá de 3 categorías:

1.1. Elite: formada por los 14 mejores pilotos de la temporada anterior. El campeonato estará formado por 12 carreras.

1.2. Challenger: formada por los pilotos 15 a 28 de la temporada anterior. El campeonato estará formado por 2 temporadas de 6 carreras

1.3. Prodigy: formada por el resto de pilotos. El campeonato estará formado por 2 temporadas de 6 carreras.

1.4. La categoría Elite correrá en semanas alternas a Challenger y Prodigy. Las fechas de cada carrera serán publicadas en la web gtbrothers.es. Las categorías Challenger y Prodigy podrán participar en la misma sala si no superan el límite de sala.

1.5. A mitad de campeonato, el peor clasificado de las categorías Elite y Challenger descenderán de categoría.

1.6. A mitad de campeonato, los mejores clasificados de las categorías Challenger y Prodigy ascenderán de categoría.

1.7. A mitad de campeonato, los clasificados 11 - 13 de Elite y los clasificados 2 - 4 de Challenger participarán en The Duel para ascender o mantenerse en Elite en la segunda mitad del campeonato. En caso de empate, se desempata por mejor posición. Si el empate persiste, se desempata por vuelta rápida y tiempo de qualy.

1.8. A mitad de campeonato, los clasificados 11 - 13 de Challenger y los clasificados 2 - 4 de Prodigy participarán en The Duel para ascender o mantenerse en Challenger en la segunda mitad del campeonato.

1.9. Los pilotos que asciendan o se mantengan en Elite recibirán una equivalencia de puntos igual al 90% del décimo clasificado.

1.10. El campeonato dispondrá de 3 tipos de eventos: Standard, Resistencia y The Duel.

1.10.1. Eventos Standard

Los eventos standard están formados por 2 sesiones:

1.10.1.a. Clasificación: 10 minutos.

1.10.1.b. Carrera Principal: Carrera con salida en parrilla. Se establecerá un número de vueltas equivalente a una duración aproximada de 45 minutos.

1.10.2 Eventos de Resistencia

Los eventos de Resistencia están formados por 2 sesiones:

1.10.2.a. Clasificación: 20 minutos.

1.10.2.b. Carrera de Resistencia: Carrera con salida lanzada. Se establecerá una duración de carrera de 90 minutos.

1.10.3. The Duel

Este evento está formado por 4 sesiones:

1.10.3.a. Clasificación 1: 5 minutos.

1.10.3.b Carrera 1: Carrera con salida en parrilla. Se establecerá una duración de 25 minutos.

1.10.3.c. Clasificación 2: 5 minutos.

1.10.3.d. Carrera 2: Carrera con salida en parrilla. Se establecerá una duración de 25 minutos.

1.10. Uso de neumáticos

1.10.1 Es obligatorio realizar al menos una parada en boxes durante la carrera en los eventos Standard y de Resistencia.

1.10.2. Es obligatorio usar al menos dos compuestos de neumáticos diferentes durante la carrera en los eventos Standard y de Resistencia.

1.10.3. Si la carrera se declara en lluvia, la obligación de utilizar diferentes compuestos quedará anulada si solo se usan neumáticos intermedios o lluvia extrema. (Ejemplo 1: Inters > Inters) (Ejemplo 2: Medio > Duro)

1.10.4. No se permite el uso de dos compuestos diferentes en cada eje.

1.11. Cambios en el formato

La GT Brothers Championship Management se reserva el derecho de modificar el formato de cada evento. En caso de efectuar cualquier cambio, este deberá ser comunicado a todos los pilotos inscritos mediante un comunicado oficial en el grupo de Avisos de la comunidad de WhatsApp.

2. Puntuación

Se repartirán puntos a los pilotos que hayan disputado la carrera siguiendo la siguiente distribución:

2.1. Evento Standard

- 1° - 40 puntos
- 2° - 35 puntos
- 3° - 30 puntos
- 4° - 26 puntos
- 5° - 22 puntos
- 6° - 18 puntos
- 7° - 15 puntos
- 8° - 12 puntos
- 9° - 10 puntos
- 10° - 8 puntos
- 11° - 6 puntos
- 12° - 4 puntos
- 13° - 2 puntos
- 14° - 1 punto

2.2. Evento de Resistencia

- 1° - 60 puntos
- 2° - 52 puntos
- 3° - 45 puntos
- 4° - 39 puntos
- 5° - 33 puntos
- 6° - 27 puntos
- 7° - 22 puntos
- 8° - 18 puntos
- 9° - 15 puntos
- 10° - 12 puntos
- 11° - 9 puntos
- 12° - 6 puntos

13° - 3 puntos

14° - 2 puntos

2.3. The Duel

1° - 8 puntos

2° - 6 puntos

3° - 4 puntos

4° - 3 puntos

5° - 2 puntos

6° - 1 punto

3. Configuración de la sala

Las salas oficiales serán creadas por un miembro de la GT Brothers Management o por un delegado. Dicha sala debe tener la siguiente especificación:

3.1. Ajustes de tiempo/clima

3.1.1. Método de selección de clima: 3.1.1.a. Circuitos sin clima dinámico disponible: <i>Tiempo predeterminado</i> 3.1.1.b. Circuitos con clima dinámico disponible: <i>Clima personalizado</i>	3.1.2. Tiempo predeterminado: 3.1.2.a. Circuitos sin clima dinámico disponible: <i>S01 Seco, despejado y agradable</i> 3.1.2.b. Circuitos con clima dinámico disponible: Según el sistema de predicción meteorológica (Ver el artículo 4 del reglamento)
3.1.3. Modo Mismas condiciones: No	3.1.4. Hora del día: Según circuito.
3.1.5. Índice de velocidad de tiempo variable: 3.1.5.a. Eventos Standard: <i>x4</i> 3.1.5.b. Eventos de Resistencia: <i>x16</i> 3.1.5.c The Duel: No	

3.2. Ajustes de Carrera

3.2.1. Tipo de salida: 3.2.1.a. Evento standard y The Duel: Salida en parrilla con salida nula 3.2.1.b. Evento de Resistencia: Salida lanzada	3.2.2. Parrilla de salida: Primero los más rápidos
3.2.3. B.o.P./Modificaciones prohibidas: Sí	3.2.4. Opciones de los ajustes: Todas
3.2.5. Impulso: Desactivar	3.2.6. Fuerza del rebufo: Débil
3.2.7. Daños visibles: Sí	3.2.8. Daños mecánicos: 3.2.8.a. Evento Standard y Resistencia: Graves 3.2.8.b. The Duel: No

3.2.9. Índice de desgaste de los neumáticos: 3.2.9.a. Eventos Standard y de Resistencia: x4 3.2.9.b The Duel: No	3.2.10. Índice de consumo de combustible: 3.2.10.a. Eventos Standard y de Resistencia: x4 3.2.10.b. The Duel: No
3.2.11. Velocidad de repostaje: 5 Litro(s)/segundo	3.2.12. Combustible inicial: 100 Litros
3.2.13. Agarre reducido fuera de pista: Real	3.2.14. Tiempo de fin de carrera: 180 segundo(s)
3.2.15. N.º mínimo de paradas en boxes: 3.2.15.a. Eventos Standard y de Resistencia: 1 3.2.15.b. The Duel: 0	3.2.16. Cambio obligatorio del tipo de neumáticos: 3.2.16.a. Sí (Ver punto 1.10.3.)

3.2.17. Nitro/Multiplicador del tiempo de uso del sistema de adelantamiento: Por defecto	
--	--

3.3. Ajustes de clasificación

3.3.1. Limite de tiempo: 3.3.1.a. Eventos Standard: <i>10 min</i> 3.3.1.b. Eventos de Resistencia: <i>20 min</i> 3.3.1.c. The Duel: <i>5 min</i>	3.3.2. Tiempo de clasificación para continuar: 180 segundo(s)
3.3.3. Desgaste de los neumáticos (clasificación): x1	3.3.4. Consumo de combustible (clasificación): x1
3.3.5. Combustible inicial: 50	

3.4. Configuración de normativas

3.4.1. Filtrar por categoría: Gr.3	3.4.2. Límite de PR: Sin límite
3.4.3. Potencia máxima: Sin límite	3.4.4. Peso mínimo: Sin límite
3.4.5. Neumáticos disponibles: De competición	3.4.6. Tipos de neumáticos disponibles: Todos
3.4.7. Tipo de neumáticos necesarios: Ninguno	3.4.8. Nitro: No se puede instalar
3.4.9. Kart: No	3.4.10. Cambio de motor: Prohibido
3.4.11. Piezas de tuning: Sin restricción*	

*La aplicación del B.o.P. impide que se puedan instalar piezas de tuning adicionales en los coches de la categoría Gr.3, por lo que esta configuración es irrelevante.

3.5. Ajustes de penalizaciones

3.5.1. Penalización por atajo: Débil	3.5.2. Penalización por choque contra el muro: Desactivada
---	---

3.5.3. Corregir la trayectoria tras chocar contra el muro: Desactivado	3.5.4. Penalización por choque contra otro coche: Desactivado
3.5.5. Penalización por cruzar la línea al entrar y salir de boxes: Sí	3.5.6. Fantasmas durante la carrera: Desactivada
3.5.7. Reglas de las banderas: Sí	

3.6. Limitaciones de las opciones de conducción

3.6.1. Ayuda al contravolante: Sin límite	3.6.2. Gestión de estabilidad (ASM): Sin límite
3.6.3. Asistencia para ajuste de trazada: Sin límite	3.6.4. Control de tracción (TCS): Sin límite
3.6.5. Sistema antibloqueo de frenos (ABS): Sin límite	3.6.6. Piloto automático: Prohibido

4. Sistema de Predicción Meteorológica

Con el fin de aportar un elemento de imprevisibilidad en los circuitos que cuentan con clima dinámico, se ha implementado un sistema de sorteos para determinar las condiciones meteorológicas tanto al inicio como durante las distintas fases de cada carrera.

4.1 Clima al Inicio de la Carrera

El lunes previo al evento, si el circuito dispone de clima dinámico, se realizará un sorteo para determinar el clima inicial de cada carrera programada en dicho evento y la evolución más inmediata del clima para establecer la probabilidad de lluvia.

4.2 Evolución del Clima Durante la Carrera

Justo antes de comenzar cada sesión, se llevará a cabo un sorteo adicional para definir cómo evolucionará el clima durante el resto de la sesión. El resultado del sorteo será un valor que representa una tendencia meteorológica, con la siguiente distribución de probabilidades:

- 3: 1 vez
- 2: 2 veces
- 1: 3 veces
- 0: 1 vez

+1: 3 veces

+2: 2 veces

+3: 1 vez

4.2.1. Interpretación de los resultados

4.2.1.a. Los valores negativos (-1, -2, -3) indican un empeoramiento del clima.

4.2.1.b. Los valores positivos (+1, +2, +3) indican una mejora del clima.

4.2.1.c. El valor 0 implica que las condiciones no cambian.

5. Procedimiento de Ingreso

El horario de ingreso a la sala oficial será a las 20:45 (CEST)

5.1 Horario de inicio de sesión.

Clasificación: 20:50 (CEST)

5.2. Ingreso posterior al inicio de una sesión

Si un piloto ingresa después de que la sesión de clasificación haya comenzado, podrá participar en la carrera, pero deberá salir desde el fondo de la parrilla.

5.3 Formación de Parrilla

Si la suma de participantes de Challenger y Prodigy en un evento no supera los 15 participantes, se formará una sola sala con ambas categorías en la misma carrera. No obstante, las clasificaciones y la asignación de puntos serán independientes para cada categoría, computando la posición final de cada piloto únicamente en relación a los rivales de su misma clase.

6. Desconexiones

6.1. Si un piloto sufre una desconexión durante la sesión de clasificación, pero ha registrado al menos una vuelta válida, podrá participar en carrera desde su posición oficial.

6.2. Si un piloto no ha registrado ninguna vuelta válida, podrá participar en carrera pero deberá salir desde el fondo de la parrilla.

6.3. Si un piloto sufre una desconexión en carrera antes de que el líder registre un tiempo en el primer sector de la primera vuelta, se dará una salida nula y se reiniciará la carrera. Se puede realizar un máximo de dos reinicios de la carrera.

7. Etiqueta de pilotaje

Con el fin de tener una competición deportiva, los pilotos deberán tener una conducta respetuosa con los rivales y seguir unos criterios esenciales a la hora de adelantar y defenderse.

7.1. Adelantamiento

7.1.1. No están permitidas las maniobras imposibles, tratando de frenar demasiado tarde, lanzándose desde muy atrás o pasando por un hueco que no existe.

7.1.1. Si un piloto tiene el interior al llegar a la curva y está en paralelo o en posición de ventaja, debe dejar espacio suficiente al coche rival en el exterior durante toda la curva, especialmente a la salida. Del mismo modo, el piloto que está en el exterior debe permitir espacio suficiente en el interior siempre que parte del coche rival esté en paralelo.

7.2. Defensa

7.2.1. El piloto puede defender su posición realizando un único cambio de dirección antes de la frenada. Cualquier cambio adicional debe ser claramente anterior a un intento de adelantamiento. Esto incluye regresar al exterior antes de entrar a la curva si hay suficiente espacio con el otro coche. En frenada, no se permite cambiar la trayectoria.

7.2.2. El piloto puede tratar de evitar dar rebufo al rival en las rectas largas moviéndose en repetidas ocasiones y cuando haya una distancia que no implique un bloqueo.

7.2.3. Están prohibidos los bloqueos que obliguen frenar al rival y frenar delante de un rival en lugares indebidos como en rectas o excesivamente pronto en las curvas.

8. Incidente y Sanciones

Todos los pilotos iniciarán la temporada con 10 puntos en su licencia. El incumplimiento de las normas de etiqueta pueden acarrear en la pérdida de puntos.

8.1. Reclamar un incidente

8.1.1. Los pilotos pueden reclamar sanciones por un incidente hasta el miércoles posterior a una carrera dirigiéndose al director de carrera aportando pruebas mediante clips de vídeo. Los clips de vídeo deben mostrar la información del coche

y de la carrera. Será obligatorio aportar el punto de vista de ambos coches implicados desde la cámara exterior y de techo/capó.

8.1.2. Cada incidente será revisado por un grupo permanente formado por el director de carrera, el presidente de la FIAB, 3 comisarios para Elite y 3 comisarios para Challenger y Prodigy. El director de carrera dará su opinión sobre el incidente. Los 3 comisarios determinarán si la acción merece ser sancionada y cómo.

8.2. Penalizaciones

8.2.1. Cada incidente puede ser penalizado con la pérdida de hasta 5 puntos de licencia.

8.2.2. Cuando un piloto pierda todos los puntos de su licencia, recibirá 20 segundos de penalización al final de la siguiente carrera. Después recuperará 6 puntos en su licencia.

8.2.3. Si un piloto pierde todos los puntos de su licencia, por segunda vez, no podrá participar en la siguiente carrera.

8.2.3. Los comisarios pueden determinar que un incidente debe ser penalizado con un baneo directo de una carrera en casos de gravedad.

8.2.4. El incumplimiento de otros procedimientos no relacionados con la acción en pista, como no confirmar asistencia, no asistir a una carrera confirmada o participar en una carrera sin inscripción puede acarrear sanciones deportivas.

8.3. Apelaciones

La decisión de los comisarios podrá ser apelada siempre y cuando se proporcionen nuevos datos y será revisada por el director de carrera, el presidente de la FIAB y los 6 comisarios. En este caso los 8 determinarán la resolución final.

9. Draft

Los equipos se formarán mediante un sistema de Draft dividido en dos partes. En la primera parte se seleccionará el compañero de equipo (y el piloto reserva en la categoría Elite). En la segunda parte se seleccionará el coche. Los resultados de la temporada anterior se tomarán en cuenta para establecer la categoría, los puntos y el orden de los pilotos en el Draft.

9.1. Puntos y orden del Draft.

Cada piloto recibirá la cantidad de puntos y orden en el draft igual a su posición en el campeonato en la temporada anterior.

9.2. Selección de compañero (y reserva).

9.2.1. Por orden del Draft, los pilotos seleccionarán a su compañero de equipo. El piloto seleccionado puede declinar la oferta, pero perderá un punto. Si esto ocurre la selección de pilotos pasará al siguiente en la lista y después regresará al piloto rechazado.

9.2.2. Los tres mejores pilotos de Elite no pueden elegir entre sí como compañeros de equipo.

9.2.3. En la categoría Elite, cuando se haya formado equipo, juntos elegirán a un piloto Challenger como piloto reserva.

9.5. Selección de coche

Cuando los equipos estén formados, se realizará la selección de coche para la temporada. Solo se podrá utilizar un modelo de coche por equipo. El orden de selección se establecerá a través de la suma de puntos de ambos pilotos. Eligiendo primero los que tengan una suma mayor.

9.6. Listado de coches

9.6.1. Alfa Romeo 4C Gr.3

9.6.2. Mercedes-AMG GT3 '20

9.6.3. Aston Martin V12 Vantage GT3 '12

9.6.4. Audi R8 LMS Evo '19

9.6.5. BMW M6 GT3 Endurance/Sprint Model '16

9.6.6. Chevrolet Corvette C7 Gr.3

9.6.7. Dodge Viper SRT GT3-R '15

9.6.8. Ferrari 296 GT3 '23

9.6.9. Ford GT Race Car '18

- 9.6.10.** Genesis X GR3
- 9.6.11.** Honda NSX Gr.3
- 9.6.12.** Hyundai Genesis Gr.3
- 9.6.13.** Jaguar F-type Gr.3
- 9.6.14.** Lamborghini Huracán GT3 '15
- 9.6.15.** Lexus RC F GT3 '17
- 9.6.16.** Mazda Atenza Gr.3
- 9.6.17.** McLaren 650S GT3 '15
- 9.6.18.** Mitsubishi Lancer Evolution Final Gr.3
- 9.6.19.** Nissan GT-R NISMO GT3 '18
- 9.6.20.** Peugeot RCZ Gr.3
- 9.6.21.** Porsche 911 GT3 R (992) '22
- 9.6.22.** Renault R.S.01 GT3 '16
- 9.6.23.** Subaru BRZ GT300 '21
- 9.6.24.** Toyota GR Supra Racing Concept '18
- 9.6.25.** Volkswagen Beetle Gr.3

10. Equipos

Una vez formadas las duplas de pilotos, se deberá inscribir bajo un nombre en el campeonato. Los nombres deben mantener una concordancia con el mundo del deporte motor. Los nombres seleccionados serán revisados por el GT Brothers Management y podrán ser desestimados.

10.1. Los equipos fundadores de la Gran Turismo Brothers deben permanecer dentro del campeonato. (Black Horse Syndicate, SIU Racing, Lost Screws, NulSpeed, Overhauled, Weeetos)

11. Liveries

Para mantener la continuidad en la imagen del campeonato y de los equipos, así como para facilitar el seguimiento de los casters y los espectadores, el uso de distintos liveries será limitado.

11.1. Se podrán presentar un diseño oficial para las carreras standard y otro para las carreras de Resistencia.

11.2. Se podrán presentar un máximo de dos diseños especiales en toda la temporada.

11.3. Los diseños oficiales deberán compartirse en la exhibición de GT7 antes de la jornada de presentaciones.