

COPA BRASIL DE CICLISMO ESPORTS CBC

LOCAL: Plataforma Virtual MyWhoosh e Zwift

DATA: Abril a Dezembro de 2026

INSCRIÇÕES: A partir de 09/02

1 - DESCRIÇÃO:

A Confederação Brasileira de Ciclismo (CBC) tem a satisfação de anunciar a continuidade da parceria com a comunidade ZTBR eCycling, visando consolidar o Ciclismo eSports no País.

O ZTBR eCycling é a comunidade referência na América do Sul em gestão de eventos e apoio a usuários da modalidade, em sua maioria brasileiros.

Essa colaboração representa um passo significativo no reconhecimento e promoção do ciclismo eletrônico como modalidade esportiva, inclusiva e competitiva.

A Copa Brasil de eSports acontecerá de forma virtual, nos meses de abril a dezembro, dentro das plataformas MyWhoosh e Zwift, seguindo os regulamentos e normas da Confederação Brasileira de Ciclismo e União Ciclística Internacional.

As provas são abertas à participação de todos os ciclistas, incluindo:

- Brasileiros;
- Estrangeiros naturalizados;
- Atletas estrangeiros vinculados a outras Federações ou integrantes de equipes que tenham obtido aprovação conforme o procedimento descrito no item 9-E.

A participação está condicionada ao cumprimento integral dos requisitos pré-estabelecidos neste Guia Técnico.

Todos os atletas participantes terão a oportunidade de somar pontos válidos para a Copa Brasil de Ciclismo eSports.

No caso do Ranking Nacional, entretanto, somente serão considerados os resultados de atletas brasileiros ou estrangeiros naturalizados, devidamente validados pela CBC eSports 2026.

2 - CATEGORIAS:

A. Serão 04 categorias para o Feminino e Masculino conforme abaixo.

Categoria	FTP/20min (watts/kg)	FTP/20min (watts)
A	> 4.1 W/kg	≥250W
B	≥ 3.36 W/kg	≥200W
C	≥ 2.63 W/kg	≥150W
D	< 2.63 W/kg	N/A

- B. Caso o atleta tenha desempenho superior à sua categoria inicial/atual, deverá migrar para categoria acima e participar das próximas etapas nessa nova categoria.
- C. Para determinar que um atleta excedeu o desempenho esperado em sua categoria, utilizamos como referência as colunas 'Watts/kg' e 'Watts', conforme especificado na tabela 2A. A análise será baseada em 95% do melhor desempenho de 20 minutos do atleta em seu histórico geral de atividades. Se o resultado da análise ultrapassar os dois parâmetros, o atleta deve migrar de categoria.
- D. Fique atento se seus números estão muito próximos da categoria acima. Talvez seja mais adequado solicitar a adequação de categoria antecipadamente.
- E. Atletas que participaram da última edição desta competição e obtiveram desempenho acima da tabela de sua categoria, mas foram mantidos na categoria devido ao percentual de 95%, neste ano deverão subir para categoria acima.
- F. As categorizações estabelecidas pelas plataformas também poderão servir de base para mudança de categoria do atleta.
- G. Dependendo do volume de atletas inscritos, algumas categorias poderão ser unificadas.
- H. Todas categorias terão largada conjunta, podendo ocorrer em algumas etapas a largada com diferenciação de alguns segundos uma da outra.

3 - ETAPAS:

A. Serão nove etapas, conforme abaixo:

Etapa	Data	Horário	Plataforma	Formato
01	15 de abril	20h20	MyWhoosh	Virtual
02	12 de maio	20h20	MyWhoosh	Virtual
03	09 de junho	20h20	MyWhoosh	Virtual
04	14 de julho	20h20	Zwift	Virtual
05	11 de agosto	20h20	Zwift	Virtual
06	09 de setembro	20h20	Zwift	Virtual
07	07 de outubro	20h20	Zwift	Virtual
08	11 de novembro	20h20	MyWhoosh	Virtual
09	09 de dezembro	20h20	MyWhoosh	Virtual

A. **Observação:** Poderemos ter alterações de datas e horários das etapas, caso tenhamos conflito em agendas futuras ligadas a eventos nacionais ou internacionais da modalidade.

B. As rotas escolhidas tem em média de duração entre trinta (30) minutos e uma (01) hora para a categoria A. Caso queira saber mais pode acessar <https://www.ztbr.com.br/copabr2026>.

4 - FORMATO DAS ETAPAS

A. As corridas serão realizadas com largada conjunta das diferentes categorias, e os atletas acumularão pontos com base em suas posições finais (FIN) e nos segmentos (FAL/FTS).

B. Os pontos de segmentos serão atribuídos aos 10 primeiros colocados, considerando FAL (First Across the Line) e/ou FTS

(Fastest Through Segment). A distribuição será feita de forma geral, sem distinção entre categorias.

5 - REQUISITOS

- A. Para se inscrever e participar das etapas da Copa Brasil de Ciclismo eSports, os atletas deverão atender aos seguintes itens:
- a. Realizar inscrição para o evento;
 - b. Utilizar plataformas MyWhoosh e Zwift; **
 - c. Uso de rolo modelos Direct Drive, com simulação de terreno mínimo de 5%;
 - d. Uso de Cinta cardíaca durante as atividades da competição;
 - e. Para as etapas do Zwift, o atleta deve habilitar acesso ao ZwiftPower (ZP). Basta ir no seu perfil [Zwift.com](https://zwift.com) (em Conexões) e habilitar acesso.
 - f. No ZP ingressar no Team ZTBR (<https://zwiftpower.com/team.php?id=605>);
 - g. Verificações:
 - i. Realizar pesagem conforme protocolo divulgado no Guia Geral eSports CBC;
 - ii. Realizar vídeo de apresentação de equipamentos;
 - iii. Participar da transmissão do evento por vídeo (Apps Discord ou Zoom).
 - h. Atletas estrangeiros devem acionar suas respectivas Federações e/ou equipes locais para assegurar a realização do procedimento descrito no item **9-E**, condição necessária para que sua inscrição seja aprovada pela CBC eSports.

**Para o atleta ter chance de melhor pontuação no Ranking geral, sugerimos utilizar as duas plataformas virtuais. Caso prefira usar somente uma das plataformas virtuais, em caráter informativo, divulgaremos um Ranking também por plataforma utilizada ao final da competição.

6 - PONTUAÇÃO EXTRA

- A. O uso de dupla medição de potência é opcional, ou seja, não é requisito obrigatório.
- B. O atleta que optar por utilizar essa prática e comprovar até 3,0% de diferença entre o Power Meter (secundário) e a fonte principal de potência (Smart Trainer) terá direito a 5 pontos extras na etapa.
- C. Sempre que o Smart Trainer (fonte primária) estiver com percentual menor em comparação ao Power meter (fonte secundária), a pontuação também será concedida.
- D. Para validar o ganho de pontos adicionais, o atleta deverá:
 - a. Realizar o upload dos arquivos .fit no endereço <https://zwiftpower.com> > link Analysis.
 - i. Até a data limite o atleta deverá, salvar os arquivos .fit, acessar o Zwift Power (ZP) e publicar os arquivos no menu Analysis de seu perfil.
 - b. Notificar a CBC por e-mail até a sexta-feira seguinte ao dia do evento.
 - i. Deixar o resultado da dupla checagem de forma pública.
 - j. Nas etapas realizadas na plataforma MyWhoosh, o atleta não deve parear seu Power Meter diretamente no aplicativo. Em vez disso, deve seguir o mesmo procedimento utilizado no Zwift, registrando a potência secundária em um dispositivo ou aplicativo externo.
- E. Observações:
 - a. A qualquer momento poderá ser exigido comprovação de atualização e calibração dos equipamentos.
 - b. Leia o GUIA_GERAL_ESPORTS para ter mais detalhes da competição.
 - c. Dúvidas sobre os requisitos, entrar em contato pelo e-mail: esports@cbc.esp.br
 - d. Se o atleta não tiver histórico em provas virtuais, poderá ser estipulado Teste de Passport de Potência (PPT) ou

participação em evento específico do ZTBR eCycling para levantamento de informações de potência.

- e. A pesagem durante as etapas deve seguir as orientações divulgadas pela CBC eSports ao longo da competição. O atleta poderá a qualquer momento receber uma solicitação de comprovação de pesagem com novo vídeo.

7 - PLATAFORMA MYWHOOSH e ZWIFT, ONDE BAIXAR OS APLICATIVOS:

A. Você terá acesso aos arquivos de instalação através do link:

- MYWHOOSH
<https://www.mywhoosh.com/getting-started-mywhoosh-cycling-app/>
- ZWIFT
<https://www.zwift.com/download>

8 - NOSSA COMUNIDADE BRASILEIRA DE ESPORTS / ECYCLING:

A. Caso ainda não faça parte, convidamos você para se juntar a comunidade brasileira de ciclismo eSports, chamado ZTBR eCycling. Eles estão no Instagram “@ztbr_ecycling” e possuem Clubs dentro de cada plataforma.

B. Dúvidas sobre utilização dos Apps, poderão ser esclarecidas com apoio da comunidade.

9 - INSCRIÇÕES:

A. Todo e qualquer ciclista poderá participar desta competição, necessitando atender os requisitos do evento, bem como realizar inscrição on-line pelos caminhos abaixo:

- a. As inscrições iniciaram em 09 de fevereiro de 2026, através do link: <https://forms.gle/PPYKhxytKJvPyrbw6>
- i. **Até quando posso me inscrever?** Por ser um evento válido pelo ranking nacional, as inscrições estarão disponíveis até dezembro/25 para qualquer atleta que queira ingressar na competição e garantir pontuação no ranking nacional CBC.
- b. Toda inscrição passará por avaliação da CBC eSports e assim que analisada, o atleta receberá retorno com o resultado da análise, bem como demais informações pertinentes às etapas.
**Importante preencher todos os dados corretamente para não ter falha de comunicação.*
- B. No ato da inscrição, o atleta está concordando com as regras aqui descritas, todas as condições e termos deste **Guia Técnico da prova e Guia Geral eSports CBC**, bem como os regulamentos das Plataformas MyWhoosh e Zwift. Com isso assume total responsabilidade de sua participação na competição.
- C. Toda e qualquer inscrição para este evento é pessoal e intransferível sob hipótese alguma.
- D. Para a disputa deste evento não necessitará estar filiado no ano de 2026 na federação de seu estado.
- E. **Federações e/ou equipes estrangeiras interessadas** em participar do evento devem manifestar seu interesse pelo e-mail **esports@cbc.esp.br**, informando a intenção de inscrever seus atletas.
- F. Dúvidas no processo de inscrição entrar em contato pelo e-mail: **esports@cbc.esp.br**.

10 - PONTUAÇÃO:

- A. A colocação do competidor na corrida será convertida em pontos conforme a tabela abaixo:
- B. Em todas as etapas, a pontuação será composta por:
- Posição Final (FIN):** pontos atribuídos conforme a colocação do atleta no percurso.

Posição	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Pontos	100	90	80	78	76	74	72	70	68	66	64	62	60	58	56
Posição	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Pontos	54	52	50	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38
Posição	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
Pontos	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23
Posição	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Pontos	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Posição	61	62	63	64	65	66	67	67+							
Pontos	7	6	5	4	3	2	1	1							

- C. **Pontuação de Segmentos:** quando a etapa indicar este critério, serão somados os pontos obtidos nos segmentos específicos (sprints, KOMs, etc.).

Posição	1	2	3	4	5
Pontos	11	9	7	5	3

- D. As etapas 6 e 7 terão acréscimo de 20 pontos em cada colocação. E as etapas 8 e 9 acrescentarão 30 pontos em cada colocação (*acrécimo com base na tabela acima*).
- E. Atletas que optarem por realizar dupla medição de potência poderão ganhar 5 pontos na etapa, desde que atendam os requisitos descritos no procedimento mencionado no item (6), Pontuação extra.
- F. Ao final de todas as etapas os pontos serão acumulados para definir a classificação final dos competidores por cada categoria.

- G. Em caso de empate na pontuação final, o tempo no Contra relógio individual será usado como critério de desempate.
- H. Caso o atleta tenha desempenho superior à sua categoria atual, deverá migrar para categoria acima e participar das próximas etapas nessa nova categoria. O atleta levará consigo 50% da pontuação acumulada na categoria anterior (arredondamentos 0,5 para 1,0 serão aplicados).
- I. Atletas com pesagem desatualizada receberão penalidade de 3 pontos na etapa, lembrando que **a pesagem será obrigatória apenas nas etapas 1 e 5.**
- J. Todo atleta que iniciar a competição deverá ter o seu vídeo de pesagem e de equipamentos validado pela CBC eSports.
- K. O atleta pode enviar uma nova pesagem a qualquer momento. Após a validação pela CBC eSports, essa atualização passa a valer para a próxima etapa da competição.

11 - INFORMAÇÕES GERAIS:

- A. A comunicação principal com os atletas será realizada por meio do e-mail cadastrado no momento da inscrição. De forma complementar, poderão ser utilizados canais como WhatsApp e as mídias oficiais da CBC e ZTBR eCycling.