

3º CAMPEONATO EVE



IMPORBILA



1. GENERALIDADE

O 3º Campeonato EVE (Epic Virtual Events) será composto por um conjunto de oito corridas, usando o jogo GT Sport, da consola Playstation 4, contando para a classificação final apenas as 7 melhores pontuações de cada piloto.

2. ORGANIZADORES

O Campeonato estará a cargo dos seguintes elementos: Telmo Augusto, Ivan Zamorano, Pedro Pereira, Carlos Forno e Nuno Catarino.

3. INSCRIÇÃO NO CAMPEONATO

Só serão aceites inscrições dos pilotos que estejam no Grupo Epic Virtual Events, na rede social Facebook, ou devidamente autorizados pelos organizadores a não pertencerem a este grupo.

4. INSCRIÇÃO NAS PROVAS

Será enviado um convite de evento, referente à corrida seguinte e apenas os pilotos que tenham respondido “VOU” serão contabilizados e colocados na lista de inscritos da corrida e sala correspondente.

5. ELABORAÇÃO DAS SALA

PROVAS DO CAMPEONATO

A distribuição dos pilotos para o 3ª campeonato, terá em consideração a classificação final das várias divisões do campeonato anterior.

Os pilotos serão distribuídos em grupos de 14, mediante a classificação obtida

As divisões serão fixas até ao final do campeonato, exceto a 7ª divisão que poderá ter mais que uma sala.

6. PONTUAÇÃO DO CAMPEONATO

6.1 PONTUAÇÃO PROVA POR DIVISÃO

1º 25 PONTOS, 2º 20 PTS, 3º 16 PTS, 4º 14 PTS, 5º 12 PTS, 6º 10 PTS, 7º 9PTS
8º 8 ; 9º 7 ; 10º 6; 11º 5; 12º 4; 13º 3; 14º 2

6.2 PONTUAÇÃO QUALIFY POR DIVISÃO

1º 1 PTS

6.3 VOLTA MAIS RÁPIDA POR DIVISÃO

1 PT

6.4 POWERRACE

A ultima corrida da temporada (Bathurst) é considerada uma PowerRace, sendo a sua duração de 1H30M e a pontuação da mesma a ter um coeficiente de 1.5x (apenas a prova, exclui qualify e volta mais rápida)

7. CLASSIFICAÇÃO FINAL DO CAMPEONATO – ACESSO DIVISÕES

O Campeonato é composto por 8 provas, contando apenas as 7 melhores para a classificação final. Em caso de igualdade pontual final, ter-se-á em conta a classificação geral da prova anterior.

Exemplo: Se o piloto A e o piloto B terminarem o campeonato com os mesmos pontos e se o piloto A estivesse em 1º na geral da prova anterior e o B em 2º, o vencedor final seria o Piloto A. A mesma regra será aplicada para todas as restantes posições do campeonato.

7.1 Distribuição por divisões

A distribuição pelas divisões será feita da seguinte forma:

1ª Divisão – do 1º ao 11º da divisão 1 e os 3 primeiros da divisão 2, do campeonato anterior

2ª Divisão – do 4º ao 11º da divisão 2, os 3 primeiros últimos da divisão 1 e os 3 primeiros da divisão 3 do campeonato anterior.

3ª Divisão – do 4º ao 11º da divisão 3, os 3 primeiros últimos da divisão 2 e os 3 primeiros da divisão 4 do campeonato anterior.

4ª Divisão – do 4º ao 11º da divisão 4, os 3 primeiros últimos da divisão 3 e os 3 primeiros da divisão 5 do campeonato anterior.

5ª Divisão – do 4º ao 14º da divisão 5 e os 3 primeiros últimos da divisão 4 do campeonato anterior

6ª Divisão – do 15º ao 28º da divisão 5 do campeonato anterior

7ª Divisão – Novas entradas

7.2 Subidas e descidas de divisão.

Os 3 primeiros de cada divisão terão acesso à divisão acima, exceção feita, obviamente à 1ª Divisão. Os 3 últimos de cada divisão serão despromovidos à divisão imediatamente inferior.

8. CLASSES

SR – Pilotos que usam Volante

CM – Pilotos que usam comando

FD – Pilotos federados

9. CLASSIFICAÇÃO GERAL, CLASSIFICAÇÃO EQUIPAS, TIME TRIAL , LICENÇA DESPORTIVA VIRTUAL

9.1 Classificação Geral Individual

A Classificação geral individual é uma das classificações secundárias do campeonato, atribui prémio aos 3 pilotos mais pontuados. Contam para esta classificação os 7 melhores resultados de cada piloto.

NOTA: Não é atribuído nenhum título com esta classificação. O Vencedor do campeonato será o Vencedor da Divisão 1

9.1.1 Pontuação

1º 100; 2º 90; 3º 85, 4º 82, 5º 80.....42, 40 , 39 , 38 1

Todos os pilotos que terminem a prova recebem 1 ponto

9.2 Classificação Geral Equipas

Ao contrário da classificação Geral individual, esta classificação atribui o título da equipa campeã. As equipas serão constituídas por 3 pilotos, podendo estes estar em divisões diferentes. A pontuação será a soma dos pontos obtidos por esses pilotos, contando os 7 melhores resultados dessas somas.

9.3 Time Trial

O Time trial é a soma de todos os tempos obtidos nas provas do campeonato. Só serão contabilizados os pilotos que terminem as 8 provas do campeonato.

9.4 Licença Desportiva Virtual (LDV)

Todos os pilotos recebem 12 pontos na LDV, no início do campeonato.

Serão retirados pontos sempre que verifiquem advertências ou penalizações ao longo do campeonato: Advertência – 1 ponto; Penalização Leve – 2 pontos, Penalização Grave – 3 pontos ; Penalização Muito Grave – 5 Pontos.

10. VALOR INSCRIÇÃO E PRÉMIOS

Inscrição – 5€

Prémios:

- Troféus para os 3 primeiros classificados individuais da 1ª Divisão e 1º classificado de cada divisão secundária
- Trofeus para as 3 primeiras equipas
- Trofeus para os 3 primeiros da Classificação Geral
- Trofeu para os vencedores das classes

11. CALENDÁRIO PROVAS

| DESIGNAÇÃO | DATA | LOCAL | DIVISÕES |
|------------|--------|--------------|----------------|
| 1ª PROVA | 8 FEV | Nurb GP | 1ª, 3ª, 5ª, 7ª |
| | 9 FEV | | 2ª, 4ª, 6ª |
| 2ª PROVA | 22 FEV | RedBull | 1ª, 3ª, 5ª, 7ª |
| | 23 FEV | | 2ª, 4ª, 6ª |
| 3ª PROVA | 8 MAR | Suzuka | 1ª, 3ª, 5ª, 7ª |
| | 9 MAR | | 2ª, 4ª, 6ª |
| 4ª PROVA | 22 MAR | Brands Hatch | 1ª, 3ª, 5ª, 7ª |
| | 23 MAR | | 2ª, 4ª, 6ª |
| 5ª PROVA | 5 ABR | Autopolis | 1ª, 3ª, 5ª, 7ª |
| | 6 ABR | | 2ª, 4ª, 6ª |
| 6ª PROVA | 19 ABR | Sardenha B | 1ª, 3ª, 5ª, 7ª |
| | 20 ABR | | 2ª, 4ª, 6ª |
| 7ª PROVA | 3 MAI | Laguna Seca | 1ª, 3ª, 5ª, 7ª |
| | 4 MAI | | 2ª, 4ª, 6ª |
| 8ª PROVA | 17 MAI | Bathurst | 1ª, 3ª, 5ª, 7ª |
| | 18 MAI | | 2ª, 4ª, 6ª |

12. REPETIÇÃO , ADIAMENTO OU ANULÇÃO DE CORRIDAS

Apenas em casos extremos o anfitrião procede à paragem da prova. Sempre que se detetar algum problema após a corrida se ter iniciado, a mesma só poderá ser parada se pelo menos 50% dos pilotos terem quebra de ligação ou se se aperceberem de problemas comuns.

Caso não se tenha realizado 25% da prova, esta recomeçara no mesmo dia, sendo a grelha feita manualmente pela mesma ordem da qualificação.

Caso se tenha realizado mais de 50% da prova, esta recomeçara no dia seguinte com início à mesma hora.

Caso se tenha realizado mais de 75% da prova + 1 volta, a mesma é dada como concluída, tendo-se em conta a volta anterior à interrupção.

13. CONFIGURAÇÃO SALA

NOME SALA - *Variavel TIPO DE CORRIDA – Competitiva
 Nº MÁXIMO PARTICIPANTES – 16 ; ANFITRIÃO FIXO – Não
 TIPO PARTIDA – Partida parada com falsa partida
 GRELHA PARTIDA – O mais rápido primeiro ; IMPULSO – Não
 FORÇA DE CONE DE AR – Real
 DANOS VISIVEIS – Sim
 DANOS MECÂNICOS – Graves
 DESGASTE DOS PNEUS – 3X
 CONSUMO COMBUSTIVEL – 3X
 FILTRAR POR CATEGORIAS – GR3
 EQUILIBRIO DE DESEMPENHO – Sim
 LIMITE DE POTÊNCIA MÁXIMA – Sem limitações
 PESO MÍNIMO – Sem limitações
 CLASSIFICAÇÃO MÁXIMA PNEUS – Competição – Super Suaves
 CLASSIFICAÇÃO MÍNIMA PNEUS – Competição – Duro
 RESTRIÇÕES DESIGN – Sem limitações
 TIPO NÚMERO CARRO – Sem limitações
 AFINAÇÃO – PROIBIDO
 UTILIZAÇÃO KARTS – Não
 TRANSPARÊNCIA DURANTE CORRIDAS – Fraca
 PENALIZAÇÃO POR ATALHO – Forte
 PENALIZAÇÃO POR COLISÃO COM BARREIRAS – Nenhuma
 PENALIZAÇÃO POR CONTACTO LATERAL – Não
 CORRIGIR PERCURSO APÓS COLISÃO COM BARREIRAS – Não
 RECOLOCAR OS CARROS QUANDO SAIREM DE PISTA – Não
 REGRA DAS BANDEIRAS – Sim
 CARROS FANTASMA EM VOLTAS DE DESVANTAGEM – Sim
 ASSISTÊNCIA EM CONTRABRECAGEM -Indisponível
 CONTROLO ATIVO DE ESTABILIDADE (ASM) – Indisponível
 ASSISTÊNCIA DA LINHA DE CONDUÇÃO – Indisponível
 CONTROLO DE TRAÇÃO – Sem limitações
 ABS – Sem limitações
 CONDUÇÃO AUTOMÁTICA – Indisponível

14. VIATURA CAMPEONATO

Carro obrigatório – Porsche RSR Gr3

15. PUBLICIDADE

A decoração dos carros é livre, respeitando o número que o piloto escolheu e informou a organização. É obrigatório colocar a publicidade obrigatória como referido no grupo, bem com a designação da classe

16. COLÉGIO COMISSÁRIOS

16.1 Objetivo

Este colégio tem como objetivo aproximar, ainda mais, as corridas do nosso grupo à realidade, penalizando quem prejudica claramente a corrida a outros pilotos. O bom funcionamento do Colégio irá determinar a continuação do mesmo ao longo das temporadas seguintes.

16.2 Estrutura e funcionamento do colégio de comissários

Este colégio será constituído por 5 comissários, sendo o presidente do Colégio e 4 elementos escolhidos pelo mesmo.

Apenas 3 comissários irão decidir sobre cada reclamação de modo a ser possível obter uma decisão por maioria, assim como excluir da decisão os comissários que eles próprios estejam envolvidos nos incidentes, ou que venham a beneficiar claramente com alguma decisão em causa (ex.: pontuação nos campeonatos). Será o presidente a decidir uma ordem ou escolher os comissários, caso a caso. O grupo escolhido será denominado “**Grupo de decisão**”.

De modo a haver transparência nas decisões, assim como adaptação de alguns membros mais recentes do grupo a este colégio, a cada temporada, haverá um 6º comissário, denominado de “**comissário convidado**”. No caso do comissário convidado fazer parte do “Grupo de decisão”, este não poderá desempatar uma votação, sendo substituído por outro comissário.

Uma vez que os comissários fazem este trabalho de boa vontade e sem contrapartidas, de modo a não sobrecarregar o sistema, antes de reclamar, os pilotos devem tentar avaliar com bom senso se foram claramente prejudicados ou apenas vítimas de uma situação normal de corrida. Os pilotos não devem ser piegas.

As decisões tomadas por este colégio são consideradas soberanas e finais, não podendo o piloto penalizado recorrer de alguma forma para não sobrecarregar o funcionamento do colégio.

16.3 Reclamações

No jogo, o colégio não tem capacidade de controlar toda a corrida em tempo real, portanto todas as decisões serão tomadas após as corridas e apenas baseadas nas reclamações e provas apresentadas pelos pilotos que tenham sido prejudicados e submetam a reclamação.

Para que as reclamações e defesas possam ser feitas, os pilotos devem gravar sempre todas as corridas oficiais.

A reclamação terá de ser acompanhada de um vídeo a comprovar a situação em pista alvo da reclamação. Caso a ligação à internet do piloto prejudicado caia entretanto, deverá pedir o vídeo a outro piloto para proceder à reclamação. O piloto acusado, tem direito e deve apresentar um vídeo de defesa da mesma situação em pista, para se poder apurar se foi um problema de “lag” nas ligações de internet. Caso não haja possibilidade de apresentar o vídeo de defesa, o colégio irá decidir apenas com base nos elementos apresentados, de modo a não abrir precedentes a futuras situações duvidosas.

Durante as corridas ou qualificação, os pilotos não poderão escrever no chat da PS4 a não ser que seja solicitado pelo anfitrião da sala, de modo a não distraírem o sócio que está

concentradíssimo. Se esta situação for reportada, mesmo sem vídeo, será sujeita a penalização.

16.4 Decisões finais previstas

Estão previstas as seguintes decisões finais, sendo acrescentadas justificações quando assim se achar conveniente:

1 – Reclamação sem fundamento;

Será tomada em casos de óbvio exagero pela parte de quem reclama. Sempre que possível será justificada para que não se repitam estas reclamações;

2 – Situação normal de corrida;

Será tomada em casos extremamente duvidosos ou fruto de normal disputa de posições.

3 – Advertência;

Serão advertidos os pilotos que prejudiquem outros pela 1ª vez, exceto em situações de consequências de maior.

4 – Penalização;

Serão aplicadas após advertência ou diretamente em casos de consequência maior.

16.5 Penalizações previstas:

1 -5 segundos penalização

2 – 15 segundos de penalização no final da corrida;

3 – 15 segundos de penalização e arranque da última posição na corrida do evento seguinte;

4 - 30 segundos de penalização

5 – 30 segundos de penalização e arranque da última posição na corrida do evento seguinte;

6 – Desqualificação da corrida (0 pontos e não se pode excluir esta pontuação);

6 – Desqualificação da corrida e suspensão da corrida seguinte;

7 – Suspensão do campeonato;

8 – Exclusão do grupo;

16.6 Situações admissíveis a reclamação:

1 – Conversa não solicitada no chat durante a qualificação ou corrida; (Admite-se a possibilidade de advertência em casos não recorrentes)

2 – Toque que provoque ligeira saída de pista sem consequências de maior e danos em não mais que uma roda ou peça de carroçaria; (Admite-se a possibilidade de advertência em casos não recorrentes)

3 – Toque que provoque ganho de posição ou danos em mais que uma roda ou peça da carroçaria;

- Com cedência de posição nas 3 curvas seguintes; (Admite-se a possibilidade de advertência em casos não recorrentes)

- Sem cedência de posição;

4 – Toque que provoque despiste e grande perda de tempo e/ou posições e/ou danos no motor;

5 – Não limpar a penalização sofrida numa determinada volta até ao final da mesma.

Excepto se essa penalização for atribuída no último sector, nesse caso poderá “limpar” a mesma até ao final da volta seguinte. Neste caso será aplicada uma penalização de 5 segundos por volta “não-limpa”

6 – Pisar a linha de saída de BOX

Reclamações sem fundamento recorrentes, poderão também vir a ser alvo de penalizações!



16.7 Constituição do Colégio

Presidente – Carlos Alonso

17.ALLSTAR RACE

No final do campeonato disputar-se-á a ALLSTAR RACE. Serão apurados para esta prova apenas os 3 primeiros da Div 1, div2, div 3, div 4. O 1º da div 5 e o 1º da div 6

Prova disputada em 4 mangas de 15 minutos cada, com inversão total da grelha na 2ª, 3ª e 4ª manga.

Pista – SPA

Viaturas – PORSCHE RSR Gr3 , BMW Z4 Gr3

Pontuação das mangas – Igual à do campeonato

Qualify – 1 PT

VMR – 1 PT (em cada manga)