

1º TROFÉU EVR



1. GENERALIDADE

O 1º TROFÉU EVR (Epic Virtual Racing) by Arthobbies RC e Inovauto será composto por um conjunto de quatro corridas, usando o jogo GT 7, da consola Playstation 4 e 5.

Ao inscreverem-se nos campeonatos/taças/troféus EPIC, os pilotos estão automaticamente a aceitar todas as regras e pontos do presente regulamento, bem como a sua aplicabilidade. Caso seja necessário, o Regulamento poderá ser alvo de alterações, que serão devidamente anunciadas em fórum próprio.

Como é do conhecimento da comunidade, o GT7 ainda não é um jogo estável, portanto, a Organização não se responsabiliza por qualquer tipo de bugs ocorridos durante as corridas, não havendo repetição das mesmas pelo supra descrito.

Nos casos omissos, a Organização reserva-se ao direito de decidir da forma que considerar melhor para o bom funcionamento, quer do Troféu quer da Comunidade.

2. ORGANIZADORES

O Troféu estará a cargo dos seguintes elementos: Sandra Tavares, Telmo Augusto, Ivan Zamorano, Pedro Pereira, Carlos Forno, Nuno Jorge e Marco Oliveira.

3. INSCRIÇÃO NO TROFÉU

Só serão aceites inscrições dos pilotos que estejam no Grupo Epic Virtual Racing, na rede social Facebook, no WhatsApp da Epic Virtual Racing ou devidamente autorizados pelos organizadores a não pertencerem a estes grupos.

A Administração reserva-se ao direito de vetar inscrições para o Troféu.

4. INSCRIÇÃO NAS PROVAS

Será enviado um convite de evento, no Facebook, referente à corrida seguinte e apenas os pilotos que tenham respondido “VOU” serão contabilizados e colocados na lista de inscritos da corrida e na

sala correspondente. Caso não haja validação e os pilotos apareçam na sala, não lhes será autorizada a participação na corrida.

A validação da presença pode ser feita pelo chefe de equipa, caso o piloto não esteja em nenhuma das redes sociais da Epic.

5. ELABORAÇÃO DAS SALAS

PROVAS DO TROFÉU

- A distribuição dos pilotos para o 1º TROFÉU será feito da seguinte forma:
 - 1ª Corrida – Pela ordem de classificação do HOF, da seguinte fórmula:
 - SALA 1 – 1º , 7º , 13º....
 - SALA 2 – 2º , 8º , 14º
 - SALA 3 – 3º , 9º , 15º....
 - SALA 4 – 4º , 10º , 16º,
 - SALA 5 – 5º ,11º , 17º,
 - SALA 6 – 6º , 12º , 18º
 - 2ª Corrida e restantes, serão distribuídos pela ordem da classificação, sendo só 14 primeiros colocados na Divisão 1, do 15º ao 28º na divisão 2 e assim sucessivamente.
- As divisões não serão fixas até ao final do Troféu.
- A troca entre salas é permitida
- Os pilotos devem tratar entre si a troca de salas e reportar à administração. Não compete à administração mediar trocas. Apenas salvaguardando que só o podem fazer com a divisão imediatamente acima ou abaixo da sua. (Exemplo, um piloto da sala 2, apenas poderá trocar para a Sala 1 ou 3).
- No caso dos pilotos que façam troca de sala, o piloto que pede a troca **não pode** sair das boxes durante a qualificação e arranca de último para a corrida. Após o início da corrida, caso ocorra um bug de qualificação, como por exemplo, ser colocado numa posição incorreta, o anfitrião procede à grelha manual.

- Todas as mensagens privadas enviadas sobre esse tema serão ignoradas.
- A qualificação terá a duração de 15 minutos.
- A corrida a duração de 35 minutos

6. PONTUAÇÃO DO TROFÉU

A pontuação por prova será por comparação de tempo entre todas as salas.

Os três primeiros pilotos de cada sala, terão obrigatoriamente de tirar foto aos resultados finais de cada corrida.

Os pilotos que sejam dobrados, têm de informar a organização do tempo total efectuado.

Pilotos que não prestem esta informação à organização, serão classificados atrás dos que forneceram a informação.

Para um piloto ser pontuado com a classificação correspondente, terá de ter cumprido no **mínimo** 80% da prova. Caso esteja classificado, mas com 80% ou menos da corrida cumprida, ser-lhe-á atribuído apenas 1 ponto.

6.1 VOLTA MAIS RÁPIDA POR DIVISÃO

- 1 Ponto

6.2 PROVAS MÍNIMAS – Não se aplica

7. CLASSIFICAÇÃO FINAL DO CAMPEONATO

O Campeonato é composto por 4 provas (eventos). 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.

8. CLASSES E GRUPOS – Não se Aplica

9. CLASSIFICAÇÃO GERAL

9.1 Classificação Geral Individual, será pela soma dos pontos obtidos nas 4 corridas, não havendo prova de descarte

Pontuação da Qualificação por Sala

- 1º - 25 PTS
- 2º - 20 PTS
- 3º - 16 PTS
- 4º - 14 PTS
- 5º - 12 PTS
- 6º - 10 PTS
- 7º - 8 PTS
- 8º - 7 PTS
- 9º - 6 PTS
- 10º - 5 PTS
- 11º - 4 PTS
- 12º - 3 PTS
- 13º - 2 PTS
- 14º - 1 PT

Pontuação por corrida (Comparação das Salas)

- 1º - 200 PTS
- 2º - 190 PTS
- 3º - 185 PTS
- 4º - 182 PTS
- 5º - 180 PTS

....

- 100º e Seguintes - 1 PT

9.2 A partir da 2ª corrida os pontos obtidos serão multiplicados pelo seguinte factor:

Sala 1 – Multiplica por 1.4

Sala 2 – Multiplica por 1.3

Sala 3 – Multiplica por 1.2

Sala 4 – Multiplica por 1.1

Restantes não têm fator de multiplicação.

Exemplo um piloto da Sala 1, que terminou em 3º da geral, multiplica os 185 pontos por 1,4 , totalizando 259. Um piloto da Sala 2, se ganhar a corrida, multiplica os 200 por 1,3 totalizando 260 pontos.

- **Na qualificação não haverá fator de multiplicação**

9.3 Classificação Geral Equipas – Não se aplica

9.4 Licença Desportiva Virtual (LDV)

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

Serão retirados pontos sempre que verifiquem advertências ou penalizações ao longo do campeonato, essas advertências **devem ser consultadas** no Regulamento Desportivo, disponível no Facebook e no WhatsApp.

- Advertência – 1 ponto;
- Penalização Leve – 2 pontos;
- Penalização Grave – 3 pontos;
- Penalização Muito Grave – 5 Pontos.

10. VALOR INSCRIÇÃO E PRÉMIOS

Inscrição – 6€ (Inclui a inscrição para todas as competições)

(1€ reverte para uma causa/associação/organismo)

Prémios:

- Troféus para os 5 primeiros classificados individuais

11. CALENDÁRIO PROVAS

1ª PROVA	13/02	Deep Forest Race Way	Salas a definir
	15/02		
2ª PROVA	6/03	Watkins Glen Curta	Salas a definir
	7/03		
3ª PROVA	3/04	Trial Mountain	Salas a definir
	4/04		
4ª PROVA FINAL	24/04	Road Atlanta	Salas a definir
	25/04		

12. VIATURA DO TROFÉU

- Nissan Silvia S15 Touring Car - GR4

BOP ligado (equilíbrio de desempenho)

Pneus obrigatórios em corrida - Suaves e Duros

13. REPETIÇÃO, ADIAMENTO OU ANULAÇÃO DE CORRIDAS

O anfitrião apenas procede à paragem da prova em casos extremos. Sempre que se detectar algum problema após a corrida ter iniciado, esta só poderá ser parada se pelo menos 50% dos pilotos tiverem quebra de ligação ou se forem detetados problemas comuns.

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

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

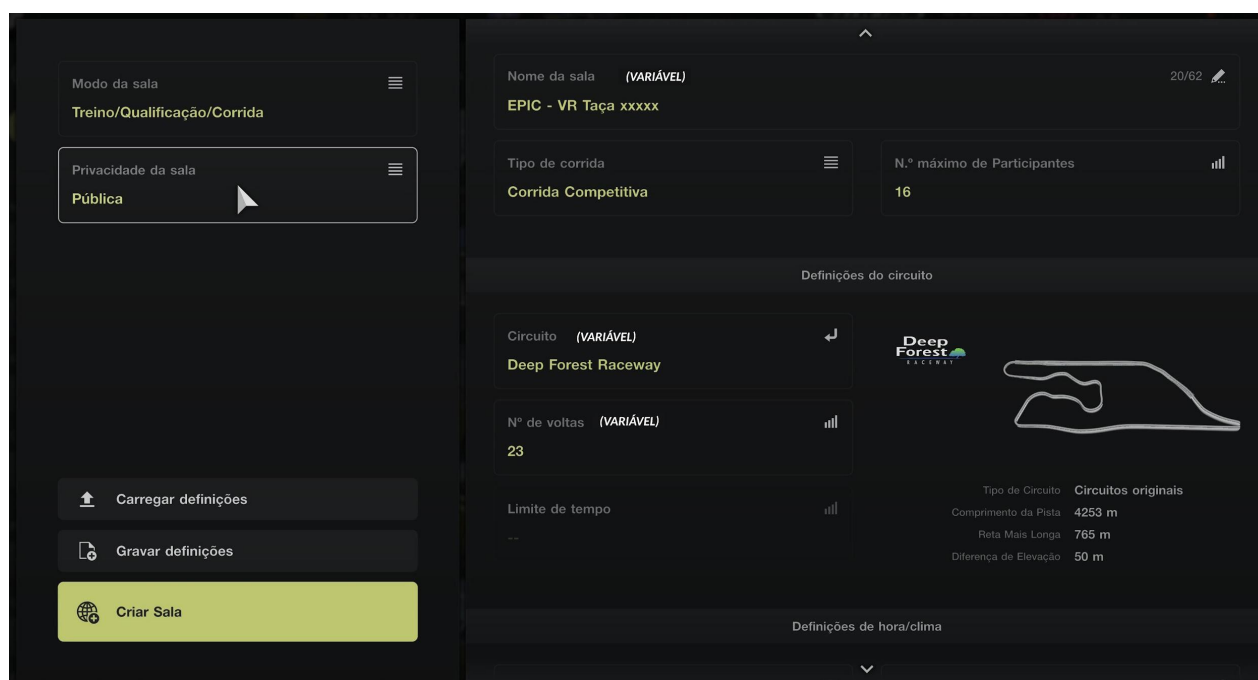
Caso se tenha realizado mais de 75% da prova + 1 volta, esta é dada como concluída, tendo-se em conta a volta anterior à interrupção.

14. ABERTURA DE SALA

- As salas das provas serão abertas 30 minutos antes da prova.
- Quando a sala é aberta, é comunicado aos pilotos, via Facebook, que esta se encontra aberta. Só depois de ter sido comunicado aos pilotos de cada divisão, é que poderão entrar na sala. Para que consigam encontrar a sala, é pedido aos pilotos que adicionem os host's com antecedência. É recomendado que todos os pilotos, antes das corridas, reiniciem as consolas e limpem os dados temporários do jogo, de modo a tentar evitar todos estes problemas.

No caso de problemas com um piloto, a corrida não é reiniciada nem adiada.

15. CONFIGURAÇÃO SALA



Definições de hora/clima

Método de selecção do clima Clima predefinido	Clima predefinido (VARIÁVEL) S10 Enevoado e soalheiro com muitas nuvens
Modo de Condições Iguais Sim	Hora do dia (VARIÁVEL) Tarde
Rácio de velocidade do tempo variável --	
Clima no arranque ► Clima personalizado ► Clima no final	
Aleatório	Aleatório
Aleatório	Aleatório
Aleatório	Aleatório
Aleatório	Aleatório
Aleatório	Aleatório
Aleatório	Aleatório

Definições da corrida

Tipo de partida Arranque na Grelha com Falsa Partida	Grelha de partida O mais rápido primeiro
EdD/Afinação interditos Sim	Definições do carro Proibido
Impulso Não	Força do cone de ar Real
Dano visível Sim	Danos mecânicos Graves
Rácio de desgaste dos pneus 3x	Taxa de consumo de combustível 3x
Velocidade de reabastecimento 10 Litros/seg.	Combustível inicial Padrão
Redução de aderência fora de pista Real	Atraso no final da corrida 180 segundo(s)
Nitro/Multiplicador de tempo de uso do sistema de ultrapassagem Padrão	

Definições da Qualificação

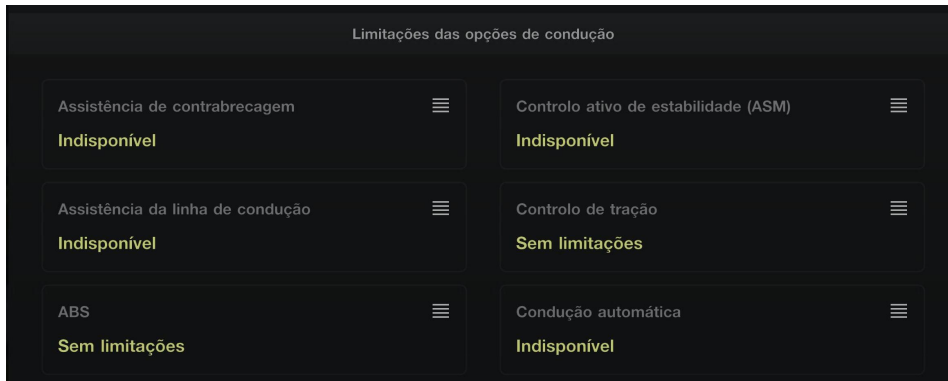
Limite de tempo 15 Minuto(s)	Tempo de continuação da qualificação 180 segundo(s)
Desgaste dos pneus (Qualificação) Igual à corrida	Consumo de combustível (Qualificação) Igual à corrida
Combustível inicial Igual à corrida	

Definições dos regulamentos

Filtrar por categoria Gr.4	Limite de PP Sem limitações
Potência máxima Sem limitações	Peso Mínimo Sem limitações
Pneus permitidos Competição	Tipos de pneus permitidos Duros, Suaves
Mudança obrigatória do tipo de pneus Duros, Suaves	Nitro Não pode ser equipado
Utilização de karts Não	

Definições das penalizações

Penalização por atalho Forte	Penalização por colisão com barreiras Não
Corrigir percurso após colisão com barreiras Não	Penalização por colisão com carros Não
Penalização por corte da faixa das boxes Sim	Transparência durante as corridas Não
Regras das bandeiras Sim	



16. PUBLICIDADE

A decoração dos carros é livre, respeitando o número que o piloto escolheu e informou a organização.

É obrigatório colocar publicidade aos patrocinadores das provas, como referido no grupo.

Os pilotos são obrigados a utilizar o esquema de decoração abaixo, sendo que a falha na colocação da publicidade obrigatória/placa de número pode levar à desqualificação da corrida. **É expressamente proibido** alterar o esquema de cores dos logotipos dos patrocinadores.

Todas as variações permitidas serão partilhadas no perfil do Zamorano_TSM.

- Os pilotos, ao inscreverem-se nas competições da EPIC, estão a autorizar o uso dos seus nomes, PSN ID, fotos e dados estatísticos nas transmissões, site e redes sociais da EPIC, bem como, o uso das suas imagens e dos seus carros nas corridas.
- É obrigatório a utilização do marketing da EPIC e/ou Patrocinadores nas liveries dos carros de corrida, sob pena de penalizações nas competições.
- A EPIC VR não se responsabiliza pela utilização de qualquer logótipo/imagem/dístico/frase/slogan utilizado pelos pilotos em algum elemento da decoração dos carros, capacetes e fatos, além dos conteúdos de marketing por nós partilhados e anunciados oficialmente.
- Os pilotos comprometem-se a aceitar todas as regras do grupo Epic Virtual Racing e seguir a

conduta do grupo.

Qualquer falha no cumprimento das regras pode levar à desqualificação do piloto.



17. COLÉGIO DE COMISSÁRIOS

17.1 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 Colégio de Comissários tem um regulamento próprio, sempre atualizado, disponível para consulta no Facebook e no WhatsApp, no separador Ficheiros, com o nome **Regulamento Desportivo**. Este deve ser consultado, de modo a serem conhecidas as diretrizes e, sobretudo as regras para a reclamação de incidentes.

17.2 Situações Excepcionais

Estas situações podem ser alvo de sanção direta por parte da administração, sem passar pelo Colégio de Comissários (defesa de honra, insultos, conduta antidesportiva, etc.)

17.3 Constituição do Colégio

Presidente – Carlos Alonso

18. DIREITOS DE IMAGEM, NOME E NICK DOS PILOTOS

Todos os pilotos ao aceitarem participar neste ou outro evento da Epic Virtual Racing, estão a autorizar a organização a usar Nome, Nick e imagem para transmissões, publicações e tratamento estatístico sem limitações temporais.

A Direção