

8ª TAÇA EVR



Renault Clio V6 / Subaru WRX Gr. B Rally Car

1. GENERALIDADE

A 8ª Taça EVR (Epic Virtual Racing) será composta por um conjunto de três corridas de apuramento e uma semi-final para os 28 mais pontuados.

Os 14 melhores da semifinal irão disputar a **FINAL** usando o jogo GT Sport, da consola Playstation 4 e 5, contando para a classificação final todas as pontuações de cada piloto.

Ao inscreverem-se nos eventos 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.

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

2. ORGANIZADORES

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

3. INSCRIÇÃO NA COMPETIÇÃO

Só serão aceites inscrições dos pilotos que estejam no Grupo Epic Virtual Racing, na rede social Facebook, ou devidamente autorizados pelos organizadores a não pertencerem a este grupo. A Administração reserva-se ao direito de vetar inscrições para o campeonato.

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. 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. LIMITE DE INSCRIÇÕES E ELABORAÇÃO DAS SALA

O Limite de inscritos será de 84 pilotos.

Os pilotos pontuados na taça anterior serão prioritários. Seguindo-se os pilotos já pontuados no ranking.

As salas da taça não são fixas e serão elaboradas conforme tabela abaixo*:

1º	2º	3º	4º	5º	6º
7º	8º	9º	10º	11º	12º
13º	14º	15º	16º	17º	18º
19º	20º	21º	22º	23º	24º

.....

*Para a 1ª prova ter-se-á em conta a classificação da última taça, sendo as novas as novas entradas colocadas por ordem de inscrição.

Caso o número de participantes seja inferior a 84, passaremos para 6 Salas, mantendo o formato de distribuição dos pilotos.

6. COMPOSIÇÃO DAS PROVAS DE APURAMENTO

As provas de apuramento da taça serão constituídas por 2 mangas.

6.1 Manga 1 / Race 1 (Main Race)

A “main race” terá a duração de 25 minutos, com **uma paragem obrigatória** nas boxes.

A pontuação desta manga será atribuída da seguinte forma:

1º - 25 PTS

2º - 20 PTS

3º - 16 PTS

4º - 14 PTS

5º - 12 PTS

6º - 10 PTS

7º - 9 PTS

8º - 8 PTS

9º - 7 PTS

10º - 6 PTS

11º - 5 PTS

12º - 4 PTS

13º - 3 PTS

14º - 2 PTS

6.2 Manga 2 / Race 2 (Sprint Race)

A “sprint race” terá a duração de 10 minutos, **sem paragem obrigatória** nas boxes. A ordem de partida será pela ordem inversa da classificação da Main Race.

A pontuação desta manga será atribuída da seguinte forma:

1º - 14 PTS

2º - 13 PTS

3º - 12 PTS

4º - 11 PTS

5º - 10 PTS

6º - 9 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

Em ambas as mangas será atribuído 1 ponto para a volta mais rápida. Será atribuído 1 ponto ao piloto que conquistar a pole position para a Main Race.

Será ainda atribuído 1 ponto ao melhor tempo geral do qualify e melhor volta de cada manga (Comparando os tempos de todas as salas).

O desempate pontual na corrida é feito pelo tempo do qualify.

Caso a volta mais rápida seja feita em volta com penalização, não será contabilizada.

7. SEMIFINAL

Para a semifinal serão apurados os 28 melhores da fase de apuramento, sendo distribuídos por 2 salas, sendo os classificados ímpar colocados na sala A e os pares na Sala B,

Todos os pontos conquistados na fase de apuramento serão eliminados.

As semifinais não terão qualificação, sendo os pilotos alinhados na grelha de partida pela ordem que ocupam na geral da fase de apuramento.

A corrida será única, com a duração de 35 minutos, sendo obrigatória uma paragem nas boxes.

8. FINAL

Para a final serão apurados os 7 melhores de cada semifinal. A final será disputada numa manga única de 35 minutos, com uma sessão de qualificação de 10 minutos que ditará a grelha de partida. Também será obrigatório realizar uma paragem no evento final.

9. CLASSIFICAÇÃO FINAL DA TAÇA

A Classificação final da taça, para os 14 primeiros será pela ordem da classificação da final. Para os pilotos classificados entre 15 e 28 serão classificados pelos tempos finais da semifinal. Para atribuir a classificação final de 29º para baixo, ter-se-á em conta os pontos obtidos na fase de apuramento.

10. CLASSES

Não se aplicam Classes na Taça EVR.

11. VALOR INSCRIÇÃO E PRÉMIOS

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

(1€ reverte para uma causa/associação/organismo) Troféus para os 5 primeiros

12. CALENDÁRIO PROVAS

1ª PROVA	20-fev.	Brands Hatch Indy	Sala 1, 2, 3
	21-fev.		Sala 4, 5, 6
2ª PROVA	20-mar.	Goodwood	Sala 1, 2, 3
	21-mar.		Sala 4, 5, 6
3ª PROVA	10-abr.	Blue Moon Int. A	Sala 1, 2, 3
	11-abr.		Sala 4, 5, 6
SEMI-FINAL	8-mai. 9-mai.	Autopolis curta	Sala A (pares) Sala B (ímpares)
FINAL	22-mai.	Redbull	Sala única

13. REPETIÇÃO, ADIAMENTO OU ANULAÇÃO 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 tiverem quebra de ligação ou se se aperceberem de problemas comuns.

Se um piloto cair durante o qualify (Manga 1):

- Se conseguir voltar a entrar na sala antes do término do qualify, será feita grelha manual e o piloto arranca de último;
- Caso não volte a entrar até ao final do qualify a corrida não será reiniciada e o piloto poderá participar na 2ª manga, partindo de último (grelha manual)

Se um piloto cair durante a Manga 1, poderá participar na 2ª manga partindo de último (grelha manual).

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

Caso se tenha realizado mais de 50% da prova, esta começa 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.

14. TESTE DE LARGADA

- 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.
- Antes de cada corrida será realizado 1 teste de largada, idealmente com todos os pilotos que vão participar na corrida presentes. Assim, o procedimento será:
 - **Teste de Largada:** Será realizado o primeiro teste de largada 10 minutos antes do início da qualificação. Se não houver problemas, os pilotos terão treinos livres até ao início da qualificação. Se houver mais que um piloto com problemas, o mesmo Host abre nova sala, avisando os pilotos do motivo e que deverão abandonar a sala, reiniciar a consola e o router, e só depois entrar na nova sala.

Caso um piloto não consiga arrancar no último teste de largada, o(s) piloto(s) em questão deverão abandonar a sala, reiniciar a consola e o router, e só depois voltar à nova sala. **O Host não abrirá uma nova sala.** À hora prevista, será iniciada a qualificação do jogo, e se algum piloto tiver problemas deverá abandonar o lobby e não realizará a corrida.

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

NOME SALA NOME SALA - *Variável com o formato TAÇA EPIC VR – RONDA X – SALA Y

TIPO DE CORRIDA – Competitiva

Nº MÁXIMO PARTICIPANTES – 16;

ANFITRIÃO FIXO – Não

TIPO PARTIDA – Partida parada com falsa partida

GRELHA PARTIDA – O mais rápido primeiro (Manga 1)

GRELHA PARTIDA – Grelha invertida com base na corrida anterior (Manga 2)

IMPULSO – Não

FORÇA DE CONE DE AR – Real

DANOS VISÍVEIS – Sim

DANOS MECÂNICOS – Graves

DESGASTE DOS PNEUS – 3X (Renault Clio V6 24v)

DESGASTE DOS PNEUS – 3X (Subaru WRX Gr.B Rally Car)

CONSUMO COMBUSTÍVEL – 3X (Renault Clio V6 24v)

CONSUMO COMBUSTÍVEL – 2X (Subaru WRX Gr.B Rally Car)

FILTRAR POR CATEGORIAS – N300 (Renault Clio V6 24v)

FILTRAR POR CATEGORIAS – GR.B (Subaru WRX Gr.B Rally Car)

EQUILÍBRIO DE DESEMPENHO – Não (Renault Clio V6 24v)

EQUILÍBRIO DE DESEMPENHO – Sim (Subaru WRX Gr.B Rally Car)

LIMITE DE POTÊNCIA MÁXIMA – 303CV PESO MÍNIMO – 1268kg (Renault Clio V6 24v)

CLASSIFICAÇÃO MÁXIMA PNEUS – Desportivos – Suaves (Renault Clio V6 24v)

CLASSIFICAÇÃO MÁXIMA PNEUS – Competição – Duros (Subaru WRX Gr.B Rally Car)

CLASSIFICAÇÃO MÍNIMA PNEUS – Desportivos – Duro (Renault Clio V6 24v)

CLASSIFICAÇÃO MÍNIMA PNEUS – Competição – Duros (Subaru WRX Gr.B Rally Car)

RESTRIÇÕES DESIGN – Sem limitações

TIPO NÚMERO CARRO – Sem limitações

AFINAÇÃO – PROIBIDO

UTILIZAÇÃO KARTS – Não

TRANSPARÊNCIA DURANTE CORRIDAS – Nenhuma

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 SAÍREM DE PISTA – Não

REGRA DAS BANDEIRAS – Sim

CARROS FANTASMA EM VOLTAS DE DESVANTAGEM – Sim

ASSISTÊNCIA EM CONTRA BRECAGEM -Indisponível

CONTROLO ATIVO DE ESTABILIDADE (ASM) – Indisponível

ASSISTÊNCIA DA LINHA DE CONDUÇÃO – Indisponível

CONTROLO DE TRAÇÃO – Sem limitações

ABS – Sem limitações

CONDUÇÃO AUTOMÁTICA – Indisponível

16. VIATURAS OBRIGATÓRIAS

Renault Clio V6 24v (eliminatórias)

Subaru WRX Gr. B Rally Car (Semifinal e Final)

17. 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.



18. COLÉGIO DE COMISSÁRIOS

18.1. 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.

18.2. 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.)

18.3. Constituição do Colégio

Presidente – Carlos Alonso

19. 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