

10º CAMPEONATO EVR AUDI TOURENWAGEN BY BIGTECH



B BIGTECH



1. GENERALIDADE

O 10º campeonato EVR (Epic Virtual Racing) será composto por um conjunto de SETE corridas, usando o jogo GT7, da consola Playstation 4 e 5.

Ao inscreverem-se no campeonato 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, Tiago Teixeira, Carla Mateus, Hélder Machado e Marco Oliveira.

3. INSCRIÇÃO NO CAMPEONATO

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 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 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 CAMPEONATO

- A distribuição dos pilotos para o 10º campeonato, terá em consideração a classificação final das várias divisões do campeonato anterior (Temporada 9).
- Os pilotos serão distribuídos em grupos de 14, mediante a classificação obtida.
- As divisões e séries serão fixas até ao final do campeonato.
- As trocas entre salas nas **divisões 6 e 7** terão de ser bem fundamentadas e sujeitas a disponibilidade.
- Os pilotos devem tratar entre si a troca de salas e reportar à administração. **Não compete à administração mediar trocas, todas as mensagens privadas enviadas sobre esse temas serão ignoradas**
- No caso dos pilotos que façam troca de sala:
 - Se for na 1ª ronda, o piloto que pede a troca **não pode** sair das boxes durante a qualificação e arranca de último na corrida.
 - Nas restantes rondas, o piloto que pede a troca arranca de último.
 - 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.
- Apenas haverá qualificação na 1ª Corrida do campeonato, no modo “One Shot”.
- A partir da 2ª ronda, a grelha será feita pelas VMR da ronda anterior. Nos eventos com corrida dupla, ter-se-á em conta a corrida 1 para a atribuição da grelha de partida do evento seguinte.

6. PONTUAÇÃO DO CAMPEONATO

PONTUAÇÕES (D1 a D5)			PONTUAÇÕES D6					
	GR4 /CADA	GR 2		GR4 /CADA	GR 2		GR4 /CADA	GR 2
1º	25	50	1º	50	100	15º	18	36
2º	20	40	2º	45	90	16º	16	32
3º	16	32	3º	42	84	17º	14	28
4º	14	28	4º	40	80	18º	12	24
5º	12	24	5º	38	76	19º	11	22
6º	10	20	6º	36	72	20º	10	20
7º	9	18	7º	34	68	21º	9	18
8º	8	16	8º	32	64	22º	8	16
9º	7	14	9º	30	60	23º	7	14
10º	6	12	10º	28	56	24º	6	12
11º	5	10	11º	26	52	25º	5	10
12º	4	8	12º	24	48	26º	4	8
13º	3	6	13º	22	44	27º	3	6
14º	2	4	14º	20	40	28º	2	4

PONTUAÇÕES D7											
	GR4/CADA	GR2		GR4/CADA	GR2		GR4/CADA	GR2		GR4/CADA	GR2
1º	70	140	15º	43	86	29º	29	58	43º	15	30
2º	65	130	16º	42	84	30º	28	56	44º	14	28
3º	62	124	17º	41	82	31º	27	54	45º	13	26
4º	60	120	18º	40	80	32º	26	52	46º	12	24
5º	58	116	19º	39	78	33º	25	50	47º	11	22
6º	56	112	20º	38	76	34º	24	48	48º	10	20
7º	54	108	21º	37	74	35º	23	46	49º	9	18
8º	52	104	22º	36	72	36º	22	44	50º	8	16
9º	50	100	23º	35	70	37º	21	42	51º	7	14
10º	48	96	24º	34	68	38º	20	40	52º	6	12
11º	47	94	25º	33	66	39º	19	38	53º	5	10
12º	46	92	26º	32	64	40º	18	36	54º	4	8
13º	45	90	27º	31	62	41º	17	34	55º	3	6
14º	44	88	28º	30	60	42º	16	32	56º	2	4

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

6.1 VOLTA MAIS RÁPIDA POR DIVISÃO

- 1 Ponto

6.2 PROVAS MÍNIMAS

Em caso de falta à corrida, será aplicado o seguinte critério

- 3ª Falta – Serão retirados metade dos pontos conquistados até ao momento
- 4ª Falta - Exclusão do Campeonato

6.3 CONSTITUIÇÃO DO CAMPEONATO

- 3 Corridas - Audi RS 5 Turbo DTM '19 - GR2 , constituídas por uma prova única com 1H de duração (sendo o tempo convertido em voltas).
- 4 Corridas - Audi TT Cup '16 - GR4, constituídas por 2 mangas de 30 min cada, com grelha invertida na 2ª corrida (sendo o tempo convertido em voltas).

7. CLASSIFICAÇÃO FINAL DO CAMPEONATO – ACESSO ÀS DIVISÕES

O Campeonato é composto por 7 provas (eventos). Em caso de igualdade pontual final, ter-se-á em conta a classificação geral da prova anterior. O pior resultado será excluído.

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 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 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 últimos da divisão 3 e os 4 primeiros da divisão 5 do campeonato anterior.
- 5ª Divisão – do 5º ao 9º da divisão 5, os 4 últimos da divisão 4 e os 5 primeiros da divisão 6/RO37.
- 6/ RO37 – do 6º ao 18º da divisão 6/ RO37, os 5 últimos da divisão 5 e os 10 primeiros da divisão 7.
- 7ª Divisão – do 11º ao 42º da Divisão 7, os pilotos da 8 e entradas através da Tomada de tempos (TT).

Para Acesso à TT

- Pilotos inscritos e pontuados nas temporadas anteriores
- Ordem de inscrição no novo campeonato.

Os pilotos novos terão de fazer uma Tomada de Tempos para definir quem fica com as vagas restantes. Todos os outros são anexados à lista de espera, assumindo vagas que abram no decorrer da temporada.

7.2 Subidas e descidas de divisão.

As subidas e descidas de divisão seguem o esquema abaixo. De referir que a divisão 6/ RO37 tem um máximo de 28 pilotos, a divisão 7 com 56 pilotos, num total de 154 pilotos.

	Divisão 1	Divisão 2	Divisão 3	Divisão 4	Divisão 5
P1		SOBE	SOBE	SOBE	SOBE
P2		SOBE	SOBE	SOBE	SOBE
P3		SOBE	SOBE	SOBE	SOBE
P4					SOBE
P5					
P6					
P7					
P8					
P9					
P10					DESCE
P11				DESCE	DESCE
P12	DESCE	DESCE	DESCE	DESCE	DESCE
P13	DESCE	DESCE	DESCE	DESCE	DESCE
P14	DESCE	DESCE	DESCE	DESCE	DESCE

Tendo em conta a necessidade de redução do número de salas, as subidas e descidas serão feitas da seguinte forma para as divisões 6 e 7:

- Os primeiros 5 da Divisão 6 sobem para a divisão 5
- Os últimos 10 da divisão 6, descem para a Divisão 7
- Os primeiros 10 da Divisão 7 sobem para a divisão 6.

Os últimos 28 da Divisão 7 passarão para pilotos prioritários para a TT da Temporada 11.

8. CLASSES E GRUPOS

- PRO – Pilotos que usam volante
- AM – Pilotos que usam comando
- S – Senhoras
- FR – Federados (Pilotos com licença desportiva, se houver pelo menos 5 pilotos)
- JR - Júnior (Menos de 18 anos, se houver pelo menos 5 pilotos)
- MAS – Masters (pilotos com 45 anos ou mais)

9. CLASSIFICAÇÃO GERAL, CLASSIFICAÇÃO EQUIPAS, LICENÇA DESPORTIVA VIRTUAL

9.1 Classificação Geral Individual

A Classificação Geral Individual é uma das classificações secundárias do campeonato, atribui prémios aos 3 pilotos mais pontuados.

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

Pontuação

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

- 5º - 180 PTS
- ...
- 100º - 1 PT

Todos os pilotos que terminarem a prova recebem 1 ponto.

9.2 Classificação Geral Equipas

A Classificação por equipas será feita, tendo em conta a classificação geral da corrida, somando os pontos dos 3 melhores pilotos de cada equipa.

9.3 Advertências ou Penalizações previstas

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

10. VALOR INSCRIÇÃO E PRÉMIOS

Inscrição – 6 €

Inclui a inscrição para o campeonato e 1 € reverte a favor de uma causa/associação/organismo.

Prémios:

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

11. CALENDÁRIO PROVAS

1ª PROVA	2/Out	Div1, Div3, Div7D	GR.4 – Audi TT Cup '16 Autódromo Lago Maggiore - Oeste Nº de Voltas - 20 Clima predefinido - S03 Seco, com nuvens e agradável Hora do dia - Tarde Pneus - X2 Combustível - X3
	3/Out	Div2, Div4	
	4/Out	Div7A	
	9/ Out	Div5, Div6A	
	10/Out	Div6B, Div7B	
	11/ Out	Div7C	
2ª PROVA	16/Out	Div1, Div3, Div7D	GR.2 – Audi RS 5 Turbo DTM '19 Watkins Glen International - Percurso longo Nº de Voltas - 36 Clima predefinido - S18 Enevoado, nublado e soalheiro Hora do dia - Fim da tarde Pneus - X5 Combustível - X3
	17/Out	Div2, Div4	
	18/Out	Div7A	
	23/Out	Div5, Div6A	
	24/Out	Div6B, Div7B	
	25/Out	Div7C	
3ª PROVA	30/Out	Div1, Div3, , Div7D	GR.4 – Audi TT Cup '16 Brands Hatch - Circuito Grand Prix Nº de Voltas - 20 Clima predefinido - S11 Soalheiro com nevoeiro Alpino Hora do dia - Início da Manhã Pneus - X4 Combustível - X4
	31/Out	Div2, Div4	
	1/Nov	Div7A	
	6/ Nov	Div5, Div6A	
	7/Nov	Div6B, Div7B	
	8/ Nov	Div7C	
4ª PROVA	13/Nov	Div1, Div3, Div7D	GR.2 – Audi RS 5 Turbo DTM '19 Nürburgring - Grand Prix Nº de Voltas - 32 Clima predefinido - C06 Nuvens espessas Hora do dia - Fim da tarde Pneus - X8 Combustível - X2
	14/Nov	Div2, Div4	
	15/Nov	Div7A	
	20/Nov	Div5, Div6A	
	21/Nov	Div6B, Div7B	
	22/Nov	Div7C	
5ª PROVA	27/Nov	Div1, Div3, , Div7D	GR.4 – Audi TT Cup '16 Tokyo Expressway - Sul em Sentido Horário Nº de Voltas - 18 Clima predefinido - S14 Soalheiro com muitas móveis de monção Hora do dia - Noite Pneus - X4 Combustível - X4
	28/Nov	Div2, Div4	
	29/Nov	Div7A	
	4/ Dez	Div5, Div6A	
	5/Dez	Div6B, Div7B	
	6/ Dez	Div7C	
6ª PROVA	11/Dez	Div1, Div3, Div7D	GR.2 – Audi RS 5 Turbo DTM '19 Circuit Barcelona-Catalunya - Sem chicanas Nº de Voltas - 37 Clima predefinido - S16 Enevoado e soalheiro com algumas nuvens Hora do dia - Final da manhã Pneus - X7 Combustível - X2
	12/Dez	Div2, Div4	
	13/Dez	Div7A	
	18/Dez	Div5, Div6A	
	19/Dez	Div6B, Div7B	
	20/Dez	Div7C	
7ª PROVA	8/Jan	Div1, Div3, Div7D	GR.4 – Audi TT Cup '16 Red Bull Ring - Circuito Completo Nº de Voltas - 19 Clima predefinido - S09 Húmido e soalheiro com muitas nuvens Hora do dia - Nascer do sol Pneus - X3 Combustível - X3
	9/Jan	Div2, Div4	
	10/Jan	Div7A	
	15/ Jan	Div5, Div6A	
	16/Jan	Div6B, Div7B	
	17/ Jan	Div7C	

12. VIATURAS DO CAMPEONATO

Cada piloto irá disputar todo o campeonato com :

- Audi RS 5 Turbo DTM '19 GR2
 - Pneus permitidos - Competição
 - Todos os compostos
 - Sem obrigatoriedade de troca de compostos

- Audi TT Cup '16 GR4
 - Pneus permitidos - Competição
 - Todos os compostos
 - Com obrigatoriedade de troca - **Duros**

NOTA: Não é permitida a utilização de compostos diferentes em cada eixo, ou seja, se no eixo da frente está composto duro, no eixo traseiro também tem de estar composto duro.

13. REPETIÇÃO, ADIAMENTO OU ANULAÇÃO DE CORRIDAS

O anfitrião apenas procede à paragem da prova em casos extremos. Sempre que se detetar 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 seja a 1ª corrida). Nas restantes corridas é feita a grelha manual pela ordem da VMR da 1ª corrida.

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, a mesma é dada como concluída, tendo-se em conta a volta anterior à interrupção.

TESTE DE LARGADA

- As salas das provas serão abertas 30 minutos antes da prova. (As salas abrem às 21:30h).
- Os pilotos devem-se encontrar na sala, no máximo até às 21h45 sob pena de exclusão (tolerância caso apresente uma justificação plausível).
- Quando a sala é aberta, é comunicado aos pilotos, via WhatsApp, 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 um teste de largada 10 minutos antes do início da qualificação (caso seja a Ronda 1), as restantes serão antes do início da prova. Se não houver problemas, os pilotos terão treinos livres. 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 teste de largada, o(s) piloto(s) em questão deverão abandonar a sala, reiniciar a consola e o router, e só depois voltar à sala. **O Host não abrirá uma nova sala.** À hora prevista, será iniciada a qualificação/corrida (na Ronda 1) 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.

14. CONFIGURAÇÃO SALA - GERAL

• Definições Sala

- Nome Sala - Variável, Com O Formato Corrida Epic Vr – Ronda X – Divisão/Série Y
- Tipo De Corrida – Competitiva
- Nº Máximo Participantes – 16
- Início Automático - Não

- Modo da Sala (1ª Ronda) - Treino/Qualificação/Corrida
- Modo da Sala - Treino/Corrida

● Definições do Circuito

- Circuito - A definir por ronda
- Nº de Voltas - A definir por ronda
- Limite de Tempo - Não aplicável

● Definições de Hora/Clima

- Método de seleção do Clima - Clima pré definido
- Clima Predefinido - A definir por Ronda
- Modo Condições Iguais - Sim
- Hora do Dia - A definir por Ronda
- Rácio de velocidade do tempo variável - Não Aplicável
- Clima Personalizado (slots) - Não Aplicável

● Definições da Corrida

- Tipo Partida - Grelha com controlo de falsa partida
- Grelha de Partida (1ª Ronda) - O mais rápido primeiro
- Grelha Partida – A definir pelo anfitrião
- EdD/Afinação interditos - Sim
- Opções das definições - Algumas (Distribuição dos Travões)
- Impulso - Não
- Força do Cone de Ar - Real
- Dano Visível - Sim
- Danos Mecânicos - Graves
- Rácio de Desgaste Dos Pneus – A definir por Ronda
- Taxa de Consumo Combustível – A definir por Ronda

- Velocidade de reabastecimento - 4 litros/segundo
- Combustível Inicial - Padrão
- Redução de aderência Fora de pista - Real
- Atraso no final da Corrida - 180 segundos
- Nitro/Multiplicador de tempo de uso do sistema de ultrapassagem - Padrão

● **Definições dos Regulamentos**

- Filtrar Por Categorias – Gr.2 ou Gr.4 (Mediante A Ronda)
- Limite de PP - Sem limitações
- Potência Máxima - Sem limitações
- Peso mínimo - Sem limitações
- Pneus permitidos – Competição
- Pneus permitidos e tipos - Tudo
- Mudança obrigatório do tipo de pneus - Gr2 - Nenhum
- Mudança obrigatório do tipo de pneus - Gr4 - Duros
- Nitro - Sem restrições
- Utilização Karts – Não
- Troca de motor - Proibido
- Peças de Afinação - Sem restrições

● **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 de faixa das boxes – Sim
- Transparência durante as corridas - Não
- Regra das bandeiras – Sim

• **Limitações das opções de condução**

- Assistência de contra brecaagem -Indisponível
- Controlo ativo de estabilidade (ASM) – Indisponível
- Assistência da linha de condução – Indisponível
- Controlo de tração – Sem Limitações
- ABS – Sem Limitações
- Condução Automática – Indisponível

15. PUBLICIDADE

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

É **obrigatório** colocar a publicidade referente ao patrocinador e à EPIC.

Os pilotos são obrigados a utilizar o esquema de decoração, conforme a Figura 1.

A não utilização deste esquema implica penalizações e retirada de pontos na classificação:

- Advertência – 1 ponto
- Reincidência – 3 pontos

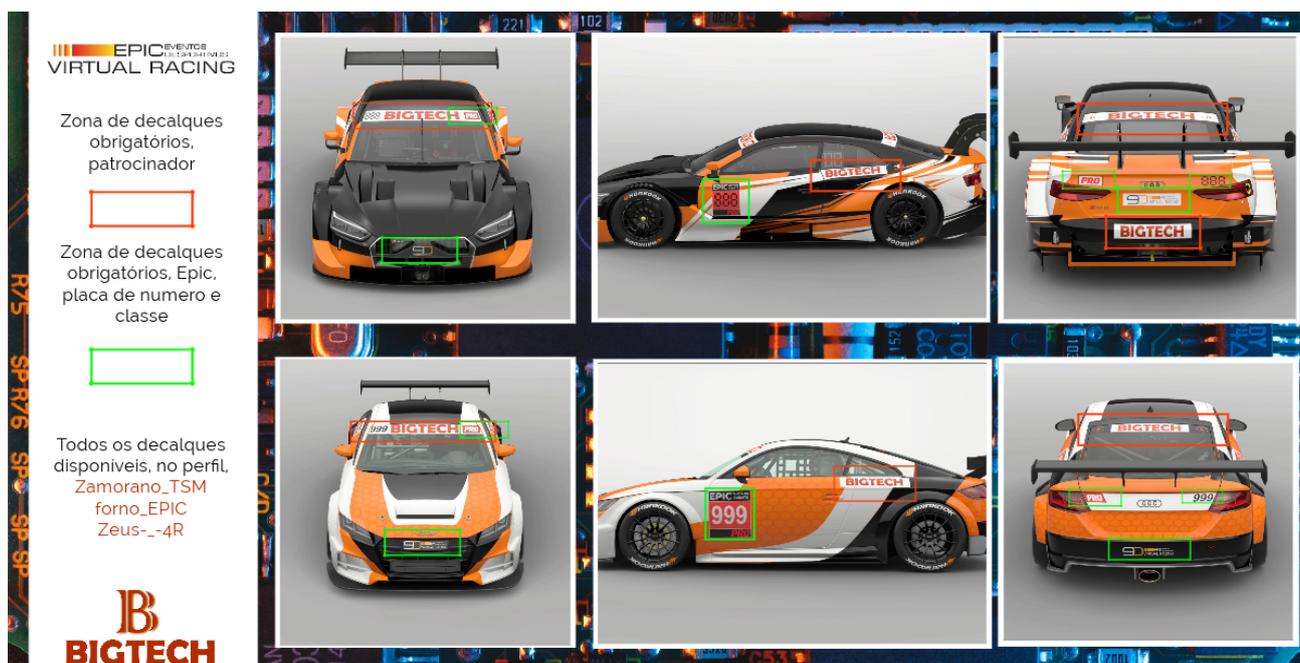


Figura 1 - Decalques Obrigatórias

É expressamente proibido alterar o esquema de cores dos logótipos dos patrocinadores.

Todas as variações permitidas estão partilhadas nos perfis:

- Zamorano_TSM
- forno_EPIC
- ZeusPT-_-4R
- 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.
- 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.

16. COLÉGIO DE 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 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.

16.2 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.)

16.3 Constituição do Colégio

Presidente – Carlos Alonso

17. 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