

10 ª TAÇA

ELIMINATION CUP

By ASF





10ª Taça EVR – Elimination CUP by ASF

1. GENERALIDADE

A 10ª taça EVR (Epic Virtual Racing) será composto por um conjunto de Cinco corridas, 3 corridas por eliminatórias, 1 semifinal e 1 final, usando o jogo GT 7, da consola Playstation 4 e 5.

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.

- **A organização não se responsabiliza por bugs ou outros entraves do GT7.**
- **Nos casos omissos, a Organização reserva-se ao direito de decidir da forma que considerar melhor para o bom funcionamento, quer da Taça quer da Comunidade.**

2. ORGANIZADORES

A Taça estará a cargo dos seguintes elementos: Telmo Augusto, Ivan Zamorano, Pedro Pereira, Marco Oliveira, Tiago Teixeira, Sandra Tavares, Carla Oliveira e João Calheiros.

3. INSCRIÇÃO NA COMPETIÇÃO

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 a Taça.

4. INSCRIÇÃO NAS PROVAS

Será comunicado o evento referente à corrida seguinte no Grupo WhatsApp disponibilizado para o efeito e os pilotos deverão confirmar a sua participação no mesmo. 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.

Não são autorizadas alterações de nomes das equipas durante o decorrer da Taça.

5. ELABORAÇÃO DAS SALAS

O Limite de inscritos será de 84 pilotos.

A elaboração da 1ª corrida, será efetuada por sorteio através de uma aplicação online para o efeito. A seguinte será elaborada conforme tabela abaixo:

Sala A	Sala B	Sala C	Sala D	Sala E	Sala F
1º	2º	3º	4º	5º	6º
7º	8º	9º	10º	11º	12º
13º	14º	15º	16º	17º	18º
19º	20º	21º	22º	23º	24º

6. PONTUAÇÃO DA TAÇA

	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º	14º
Primeira Manga	25 Pts	20 Pts	16 Pts	14 Pts	12 Pts	10 Pts	9 Pts	8 Pts	7 Pts	6 Pts	5 Pts	4 Pts	3 Pts	2 Pts
Segunda Manga	14 Pts	13 Pts	12 Pts	11 Pts	10 Pts	9 Pts	8 Pts	7 Pts	6 Pts	5 Pts	4 Pts	3 Pts	2 Pts	1 Pts

Em cada manga, será atribuído um ponto para a volta mais rápida (VMR) e 1 ponto para a pole position.

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.

7. CLASSES E GRUPOS

Não se aplicam classes na taça.

8. VALOR INSCRIÇÃO E PRÉMIOS

Inscrição – 3€ (Apenas para quem não fizer campeonato)

Inscrição – 0€ (Para quem fizer campeonato)

Prémios:

- Troféus para os 3 primeiros classificados individuais

9. CALENDÁRIO PROVAS

1ª PROVA	16/09/2024	Porsche 911 GT3 (996) '01 Nurburgring Sprint Qualify = 2 minutos Manga 1 = 15 Voltas Clima aleatório X4 / Tarde / Pneus X8 / Combustível X5 Manga 2 (Grelha Invertida) = 6 Voltas Clima aleatório X4 / Tarde / Pneus X8 / Combustível X5	84 Pilotos
	17/09/2024		
	18/09/2024		
2ª PROVA	07/10/2024	Porsche 911 GT3 (996) '01 BlueMoon Interior A Qualify = 2 minutos Manga 1 = 19 Voltas Clima aleatório X4 / Tarde / Pneus X5 / Combustível X4 Manga 2 (Grelha Invertida) = 8 Voltas Clima aleatório X4 / Tarde / Pneus X5 / Combustível X4	70 Pilotos
	08/10/2024		
	09/10/2024		
3ª PROVA	28/10/2024	Porsche 911 GT3 (996) '01 Goodwood Qualify = 2 minutos Manga 1 = 18 Voltas Clima aleatório X4 / Tarde / Pneus X5 / Combustível X4 Manga 2 (Grelha Invertida) = 8 Voltas Clima aleatório X4 / Tarde / Pneus X5 / Combustível X4	56 Pilotos
	29/10/2024		
	30/10/2024		

- Cada corrida tem 2 mangas
 - Manga 1
 - paragem obrigatória
 - Manga 2
 - Grelha invertida baseada no resultado da Manga 1

No caso de um piloto cair da sala na 1ª manga, independentemente da volta, na 2ª manga (corrida invertida) arranca de último.

Semifinal e Final

Em virtude de o jogo estar em constantes atualizações, todas as informações relativas à semifinal e final serão comunicadas no decorrer do campeonato.

A Administração tomou esta decisão para que nenhum piloto seja prejudicado.

10. VIATURAS E PISTAS DO EVENTO

▪ Corrida 1

- Carro – Porsche 911 GT3 (996) '01
- Pista – Nurburgring Sprint

▪ Corrida 2

- Carro – Porsche 911 GT3 (996) '01
- Pista – BlueMoon

▪ Corrida 3

- Carro – Porsche 911 GT3 (996) '01
- Pista – Goodwood

▪ Corrida Semi-final

- Carro – Porsche 911 GT3 RS (992) '22
- Pista - Red Bull

▪ Corrida Final

- Carro – Porsche 911 GT3 RS (992) '22
- Pista – Nordschleife (com danos leves)

Notas importantes

- O piloto é livre de equipar o carro com os acessórios estéticos disponíveis pelo jogo, com exceção do alargamento da carroçaria.
- 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.

11. 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



10ª Taça EVR – Elimination CUP by ASF

se pelo menos 50% dos pilotos tiverem quebra de ligação ou se existirem 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, a mesma é dada como concluída, tendo-se em conta a volta anterior à interrupção.

12. ABERTURA DE SALAS

As salas das provas serão abertas 30 minutos antes da prova.

Quando a sala é aberta, é comunicado aos pilotos, via WhatsApp, que esta se encontra aberta.

É recomendado que todos os pilotos, antes das corridas, reiniciem as consolas e limpem os dados temporários do jogo, de modo a tentar evitar problemas.

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

Às 21:55 será feita a alteração das definições da sala para Treino/Qualificação/Corrida

Às 22:00 início da qualificação.

13. CONFIGURAÇÃO SALA

● 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 a 3ª Ronda e Final) - Treino/Qualificação/Corrida
- Modo da Sala Semifinal - 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 Personalizado
 - Hora do Dia - A definir por Ronda
 - Rácio de velocidade do tempo variável – 4x
 - Clima Personalizado (slots) - aleatório

- **Definições da Corrida**
 - Grelha de Partida (1ª a 3ª ronda e final) - O mais rápido primeiro
 - Grelha Partida (2ª manga) – invertida baseada na corrida anterior
 - Grelha Partida (Semifinal) – definida pelo anfitrião
 - EdD/Afinação interditos - Sim
 - Opções das definições - Nenhumas
 - Impulso - Não
 - Força do Cone de Ar - Real
 - Dano Visível - Sim
 - Danos Mecânicos - Graves - **Excepto na Final que será leves**
 - Rácio de Desgaste Dos Pneus – A definir por Ronda
 - Taxa de Consumo Combustível – A definir por Ronda
 - Velocidade de reabastecimento - 6 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 – Mediante A Ronda
 - Limite de PP - Sem limitações
 - Potência Máxima - Sem limitações
 - Peso mínimo - Sem limitações
 - Pneus permitidos (1ª a 3ª Ronda) – Desportivos
 - Pneus permitidos (Semifinal e final) – Desportivos
 - Pneus permitidos e tipos - Tudo



10ª Taça EVR – Elimination CUP by ASF

- Mudança obrigatório do tipo de pneus (1ª a 3ª Ronda) - Nenhum
- Mudança obrigatório do tipo de pneus – Semifinal e Final - Por definir

- 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 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

14. PUBLICIDADE

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

Os pilotos, ao inscreverem-se nas competições da EPIC, estão também 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 ainda obrigatório a utilização de todo e qualquer material de marketing da EPIC e/ou dos patrocinadores nas liveries dos carros de corrida, sob pena de penalizações nas competições. A EPIC VR não se responsabiliza pela utilização de nenhum logotipo/imagem/dístico/frase/slogan utilizado pelos pilotos em qualquer elemento da

decoreação 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.

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

15. COLÉGIO COMISSÁRIOS

a. 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.

b. 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.)

c. Constituição do Colégio

Presidente – Carlos Alonso

16. 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