

15º CAMPEONATO EVR

Legacy Cup

by

Nuno Pinto Arquitetura





1. GENERALIDADE

O 15º campeonato EVR (Epic Virtual Racing) será composto por um conjunto de **SETE** corridas, usando o jogo GT7, da consola Playstation 4 e 5.

Ao se inscreverem 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: Telmo Augusto, Sandra Tavares, Ivan Zamorano, Pedro Pereira, Tiago Teixeira, Marco Oliveira, João Calheiros e Carla Oliveira.

3. INSCRIÇÃO NO CAMPEONATO

Só serão aceites inscrições dos pilotos que estejam no Grupo Epic Virtual Racing, na rede social do 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 comunicado o evento referente à corrida, no Grupo WhatsApp disponibilizado para o efeito, onde os pilotos deverão confirmar a sua participação. 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 15º campeonato, terá em consideração a classificação final das várias divisões do campeonato anterior (Temporada 14).
- Os pilotos serão distribuídos em grupos de 14 elementos, mediante a classificação obtida.
- As divisões e as séries **serão fixas** até ao final do campeonato, exceto Divisão 9
- **As trocas entre salas não são permitidas**

6. PONTUAÇÃO DO CAMPEONATO

PONTUAÇÕES (D1 a D5)		
	SR	MR
1º	14	25
2º	13	22
3º	12	20
4º	11	18
5º	10	16
6º	9	14
7º	8	12
8º	7	10
9º	6	8
10º	5	6
11º	4	4
12º	3	3
13º	2	2
14º	1	1

PONTUAÇÕES (D6 a D8)					
	SR	MR		SR	MR
1º	14	50	15º		18
2º	13	45	16º		16
3º	12	42	17º		14
4º	11	40	18º		12
5º	10	38	19º		10
6º	9	36	20º		9
7º	8	34	21º		8
8º	7	32	22º		7
9º	6	30	23º		6
10º	5	28	24º		5
11º	4	26	25º		4
12º	3	24	26º		3
13º	2	22	27º		2
14º	1	20	28º		1

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

- Sprint Event e Main Event- 1 Ponto

6.2 PROVAS MÍNIMAS

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

- 3ª Falta – Exclusão do Campeonato e na temporada seguinte terá de efetuar a Tomada de Tempos.

6.3 CONSTITUIÇÃO DO CAMPEONATO

O Campeonato é composto por 7 provas. Dessas 7 provas, são constituídas por 1 qualificação e duas corridas:

- Main Event – Qualificação – One Shot Lap e corrida de 30 min (convertido em voltas)
- Sprint Race – Corrida com grelha de partida baseada no resultado da Sprint Race, no entanto, há inversão dos 7 primeiros (corrida - 20 min (convertido em voltas) + 1 volta)
 - As 2 primeiras rondas serão realizadas com o Grupo N
 - As 2 rondas seguintes serão realizadas com o Grupo 4
 - Restantes 3 rondas serão realizadas com o GR3
 - **Obrigatório** usar o mesmo fabricante nas 7 Rondas
 - Grupo N as pontuações (todas) multiplicam por 1, Grupo 4 multiplicam por 1.1 e Grupo 3 multiplicam por 1.2
 - Os pilotos que terminem todas as corridas, terão um bónus de 5 pontos
- **Pistas**
 - Ronda 1
 - Blue Moon Bay Speedway– Inflied A



15º CAMPEONATO EVR Legacy Cup by Nuno Pinto Arquitetura

- Ronda 2
 - Brands Hatch GP
 - Ronda 3
 - Dragon Trail Seaside
 - Ronda 4
 - Gilles Villeneuve
 - Ronda 5
 - Deep Forest Raceway
 - Ronda 6
 - Yas Marina Circuit
 - Ronda 7
 - Mount Panorama
- **Entrevista Obrigatória** - 1º classificado e outros dois pilotos seleccionados pelos anfitriões.
 - Os pilotos devem aguardar na sala 5 minutos após o término da corrida, só depois podem abandonar a sala.
 - Os pilotos são “chamados” no chat da sala.
 - A não comparência na entrevista implica a soma de 30 segundos ao seu tempo final da Main.

6.4 Pontuação

Cada corrida terá um fator de multiplicação conforme a tabela abaixo:

	1ª Corrida	2ª Corrida	3ª Corrida	4ª Corrida	5ª Corrida	6ª Corrida	7ª Corrida
Pontos	1	1	1,1	1,1	1,2	1,2	1,2



7. CLASSIFICAÇÃO FINAL DO CAMPEONATO – ACESSO ÀS DIVISÕES

O Campeonato é composto por 7 provas. 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

DIV 1	DIV 2	DIV 3	DIV 4	DIV 5	DIV 6	DIV 7	DIV 8	DIV 9
14 PILOTOS					28 PILOTOS			14 PILOTOS

7.2 Subidas e descidas de divisão.

O Campeonato é composto por 7 provas.

- A pior pontuação é descartada
- No final do Campeonato haverá subidas e descidas, de acordo com a seguinte esquema abaixo. De referir que a divisão 6/ R037, 7 e 8 tem um máximo de 28 pilotos (cada).
- Divisão 9 – 14 pilotos (esta divisão será inteiramente da responsabilidade de uma equipa a



anunciar)

	DIV1	DIV2	DIV3	DIV4	DIV5
1º	CAMPEÃO	SOBE	SOBE	SOBE	SOBE
2º		SOBE	SOBE	SOBE	SOBE
3º		SOBE	SOBE	SOBE	SOBE
4º		SOBE	SOBE	SOBE	SOBE
5º					SOBE
6º					
7º					
8º					
9º					DESCE
10º				DESCE	DESCE
11º	DESCE	DESCE	DESCE	DESCE	DESCE
12º	DESCE	DESCE	DESCE	DESCE	DESCE
13º	DESCE	DESCE	DESCE	DESCE	DESCE
14º	DESCE	DESCE	DESCE	DESCE	DESCE

	DIV 6	DIV 7	DIV 8	DIV 9
1º	SOBE	SOBE	SOBE	SOBE
2º	SOBE	SOBE	SOBE	SOBE
3º	SOBE	SOBE	SOBE	SOBE
4º	SOBE	SOBE	SOBE	SOBE
5º	SOBE	SOBE	SOBE	SOBE
6º	SOBE	SOBE	SOBE	SOBE
7º		SOBE	SOBE	SOBE
8º				TT T16
9º				TT T16
10º				TT T16
11º				TT T16
12º				TT T16
13º				TT T16
14º				TT T16
15º				
16º				
17º				
18º				
19º				
20º				
21º				
22º	DESCE	DESCE	DESCE	
23º	DESCE	DESCE	DESCE	
24º	DESCE	DESCE	DESCE	
25º	DESCE	DESCE	DESCE	
26º	DESCE	DESCE	TT T16	
27º	DESCE	DESCE	TT T16	
28º	DESCE	DESCE	TT T16	

8. CLASSES E GRUPOS

- PRO –
Pilotos que usam volante
- AM – Pilotos que usam comando
- S – Senhoras
- MAS – Masters (pilotos com idade entre 40 anos e os 49 anos)
- GTD - Gentleman (pilotos com 50 anos ou mais)
- NAT – Pilotos que joguem fora de Portugal
- JR – Pilotos com menos de 18 anos

(Exceto na classe das senhoras, só há classe se houver o mínimo de 5 pilotos)

9. CLASSIFICAÇÃO GERAL, CLASSIFICAÇÃO EQUIPAS

9.1 Classificação Geral Individual

A classificação geral do piloto na corrida e o tempo para o Time Trial, é dado pelo tempo obtido na Main Race mais o atraso em relação ao vencedor da sua corrida Sprint.

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

As equipas terão de nomear 5 pilotos que irão ser os pilotos a pontuar sendo que em cada corrida, serão os 3 melhores da classificação geral, dessa seleção, a somar pontos para a respectiva equipa. Após o início do campeonato não há troca de equipas. Em caso de um piloto abandonar a equipa correrá o resto do campeonato como independente

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 – 7€

Troféus para :

- 3 primeiros da Divisão 1
- 3 Primeiros da Geral Individual
- 3 Primeiras Equipas

- Vencedor das Divisões 2,3,4,5,6,7,8 e 9
- Vencedor das Classes PRO,AM,MAS,GTD,S,NAT
- Vencedor do Time-Trial Individual e Equipas
- Prémios extra do Campeonato: a decisão relativa aos prémios será comunicada posteriormente.

11. CALENDÁRIO PROVAS

Em virtude de o jogo estar em constantes atualizações, a Administração reserva-se ao direito de alterar as definições das rondas no decorrer do campeonato.

RONDA 1	2ª Feira	05/out	DIVISÃO 2	BLUE MOON - INTERIOR A GRUPO N MAIN - S01 INICIO MANHA - 25V SPRINT - TARDE (Racio 2x) - 18V DESGASTE 3X/3X
	2ª Feira	05/out	DIVISÃO 3	
	2ª Feira	05/out	DIVISÃO 8A	
	3ª Feira	06/out	DIVISÃO 5	
	3ª Feira	07/out	DIVISÃO 7A	
	4ª Feira	07/out	DIVISÃO 6A	
	2ª Feira	12/out	DIVISÃO 1	
	2ª Feira	12/out	DIVISÃO 4	
	3ª Feira	13/out	DIVISÃO 6B	
	3ª Feira	13/out	DIVISÃO 8B	
RONDA 2	4ª Feira	14/out	DIVISÃO 7B	BRANDS HATCH GP GRUPO N MAIN - S03 FINAL MANHA - 20V SPRINT - TARDE (Racio 2x) - 13V DESGASTE 3X/3X
	4ª Feira	14/out	DIVISÃO 9	
	2ª Feira	19/out	DIVISÃO 2	
	2ª Feira	19/out	DIVISÃO 3	
	2ª Feira	19/out	DIVISÃO 8A	
	3ª Feira	20/out	DIVISÃO 5	
	3ª Feira	20/out	DIVISÃO 7A	
	4ª Feira	21/out	DIVISÃO 6A	
	2ª Feira	26/out	DIVISÃO 1	
	2ª Feira	26/out	DIVISÃO 4	
RONDA 3	3ª Feira	27/out	DIVISÃO 6B	DRAGON TRAIL - SEASIDE GRUPO 4 MAIN - C02 INICIO MANHA - 17V (2 COMPOSTOS OBRIGATÓRIOS) SPRINT - TARDE (Racio 2x) - 12V DESGASTE 3X/3X
	3ª Feira	27/out	DIVISÃO 8B	
	4ª Feira	28/out	DIVISÃO 7B	
	4ª Feira	28/out	DIVISÃO 9	
	2ª Feira	02/nov	DIVISÃO 2	
	2ª Feira	02/nov	DIVISÃO 3	
	2ª Feira	02/nov	DIVISÃO 8A	
	3ª Feira	03/nov	DIVISÃO 5	
	3ª Feira	03/nov	DIVISÃO 7A	
	4ª Feira	04/nov	DIVISÃO 6A	
RONDA 4	2ª Feira	09/nov	DIVISÃO 1	GILLES VILLENEUVE GRUPO 4 MAIN - S10 FINAL MANHA - 17V (2 COMPOSTOS OBRIGATÓRIOS) SPRINT - TARDE (Racio 2x) - 12V DESGASTE 3X/3X
	2ª Feira	09/nov	DIVISÃO 4	
	3ª Feira	10/nov	DIVISÃO 6B	
	3ª Feira	10/nov	DIVISÃO 8B	
	4ª Feira	11/nov	DIVISÃO 7B	
	4ª Feira	11/nov	DIVISÃO 9	
	2ª Feira	16/nov	DIVISÃO 2	
	2ª Feira	16/nov	DIVISÃO 3	
	2ª Feira	16/nov	DIVISÃO 8A	
	3ª Feira	17/nov	DIVISÃO 5	
RONDA 5	3ª Feira	17/nov	DIVISÃO 7A	DEEP FOREST RACEWAY GRUPO 3 MAIN - S17 NASCER SOL - 20V (2 COMPOSTOS OBRIGATÓRIOS) SPRINT - TARDE (Racio 2x) - 14V DESGASTE 3X/3X
	4ª Feira	18/nov	DIVISÃO 6A	
	2ª Feira	30/nov	DIVISÃO 2	
	2ª Feira	30/nov	DIVISÃO 3	
	2ª Feira	30/nov	DIVISÃO 8A	
	3ª Feira	01/dez	DIVISÃO 5	
	3ª Feira	01/dez	DIVISÃO 7A	
	4ª Feira	02/dez	DIVISÃO 6A	
	2ª Feira	07/dez	DIVISÃO 1	
	2ª Feira	07/dez	DIVISÃO 4	
RONDA 6	3ª Feira	08/dez	DIVISÃO 6B	YAS MARINA CIRCUIT GRUPO 3 MAIN - S01 INICIO MANHA - 15V (2 COMPOSTOS OBRIGATÓRIOS) SPRINT - TARDE (Racio 2x) - 11V DESGASTE 3X/3X
	3ª Feira	08/dez	DIVISÃO 8B	
	4ª Feira	09/dez	DIVISÃO 7B	
	4ª Feira	09/dez	DIVISÃO 9	
	2ª Feira	04/jan	DIVISÃO 2	
	2ª Feira	04/jan	DIVISÃO 3	
	2ª Feira	04/jan	DIVISÃO 8A	
	3ª Feira	05/jan	DIVISÃO 5	
	3ª Feira	05/jan	DIVISÃO 7A	
	4ª Feira	06/jan	DIVISÃO 6A	
RONDA 7	2ª Feira	11/jan	DIVISÃO 1	MOUNT PANORAMA GRUPO 3 MAIN - S03 NASCER SOL - 15V (2 COMPOSTOS OBRIGATÓRIOS) SPRINT - TARDE (Racio 2x) - 11V DESGASTE 3X/3X
	2ª Feira	11/jan	DIVISÃO 4	
	3ª Feira	12/jan	DIVISÃO 6B	
	3ª Feira	12/jan	DIVISÃO 8B	
	4ª Feira	13/jan	DIVISÃO 7B	
	4ª Feira	13/jan	DIVISÃO 9	
	2ª Feira	18/jan	DIVISÃO 2	
	2ª Feira	18/jan	DIVISÃO 3	
	2ª Feira	18/jan	DIVISÃO 8A	
	3ª Feira	19/jan	DIVISÃO 5	
CORRIDA DOS CAMPEÕES	3ª Feira	19/jan	DIVISÃO 7A	3 PRIMEIROS 2 PRIMEIROS 2 PRIMEIROS 2 PRIMEIROS PRIMEIRO PRIMEIRO PRIMEIRO PRIMEIRO PRIMEIRO
	4ª Feira	20/jan	DIVISÃO 6A	
	2ª Feira	25/jan	DIVISÃO 1	
	2ª Feira	25/jan	DIVISÃO 4	
	3ª Feira	26/jan	DIVISÃO 6B	
	3ª Feira	26/jan	DIVISÃO 8B	
	4ª Feira	27/jan	DIVISÃO 7B	
	4ª Feira	27/jan	DIVISÃO 9	

12. VIATURAS DO CAMPEONATO

Cada piloto irá disputar o campeonato com um carro GRN, GR4 e outro GR3, terá de fazer o campeonato todo com o mesmo fabricante.

Em caso de usar um fabricante diferente numa das rondas o piloto sera desclassificado do campeonato.

O piloto não tem de escolher previamente qual o fabricante que vai usar, será vinculado ao fabricante na 1ª corrida que comparecer.

Viaturas disponíveis para escolha

MARCA	GRUPO N (NACIONAL)	GRUPO 4 (GR.4)	GRUPO 3 (GR.3)
 ALFA ROMEO	<i>Alfa Romeo GTAm '20</i>	<i>4C Gr.4</i>	<i>4C Gr.3</i>
 ASTON MARTIN	<i>Vantage '18</i>	<i>V8 Vantage Gr.4</i>	<i>V12 Vantage GT3 '12</i>
 AUDI	<i>R8 V10 Plus '16</i>	<i>Audi TT Cup '16</i>	<i>R8 LMS Evo '19</i>
 BMW	<i>M4 '14</i>	<i>M4 Gr.4</i>	<i>M6 GTS '16</i>
 CHEVROLET	<i>Corvette C8 '20</i>	<i>Corvette C7 Gr.4</i>	<i>Corvette C7 Gr.3</i>
 DODGE	<i>Viper GTS '13</i>	<i>Viper Gr.4</i>	<i>Viper SRT GT3-R</i>
 FERRARI	<i>458 Italia '09</i>	<i>458 Italia Gr.4</i>	<i>296 GT3 '23</i>
 FORD	<i>Ford GT '17</i>	<i>Mustang Gr.4</i>	<i>Ford GT Race Car</i>
 HONDA	<i>NSX '17</i>	<i>NSX Gr.4</i>	<i>NSX Gr.3</i>
 JAGUAR	<i>F-Type R '14</i>	<i>F-Type Gr.4</i>	<i>F-Type Gr.3</i>
 McLAREN	<i>McLaren MP4-12C '10</i>	<i>650S Gr.4</i>	<i>650S GT3 '15</i>
 MERCEDES AMG	<i>Mercedes AMG GT R '17</i>	<i>SLS AMG</i>	<i>Mercedes AMG GT3 '20</i>
 NISSAN	<i>GT-R Nismo '17</i>	<i>GT-R Gr.4</i>	<i>GT-R Nismo GT3 '18</i>
 PORSCHE	<i>911 GT3 RS (991) '16</i>	<i>Cayman GT4 '16</i>	<i>911 GT3 992 '22</i>
 TOYOTA	<i>GR Supra RZ '20</i>	<i>GR Supra Gr.4</i>	<i>GR Supra GT3 '20</i>

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.

SALAS

- 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.
- À hora prevista, será iniciada a qualificação/corrída (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 tenham uma ligação por cabo e que 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

- **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– Main Event- Treino/Qualificação/Corrida
- Modo da Sala– Sprint Event- Treino/Corrida
- Privacidade da sala – Privada

- **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 -Main Event – Clima Pré-definido
- Método de seleção do Clima -Sprint Event– Clima Personalizado
- Clima Pré-definido – Main Event - A definir por Ronda
- Clima Pré-definido – Sprint Event - não aplicável
- Modo de condições iguais - Main Event – Sim
- Modo de condições iguais - Sprint Event – Não
- Hora do Dia - Main Event - a definir por ronda



- Hora do Dia - Sprint Event -a definir por ronda
- Rácio de velocidade do tempo variável – Main Event – Não aplicável
- Rácio de velocidade do tempo variável – Sprint Event – 2X
- Clima Personalizado (slots) – Main Event - Não aplicável
- Clima Personalizado (slots) – Sprint Event - aleatório
- **Definições da Corrida**
- Tipo de partida - Grelha com controlo de falsa partida
- Grelha de Partida - Main Event - O mais rápido primeiro
- Grelha de Partida – Sprint Event -Baseada na corrida anterior (definida pelo anfitrião), mas invertem os 7 primeiros.
- 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 – 3x
- Taxa de Consumo Combustível – 3x
- Velocidade de reabastecimento - 7 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 da Qualificação**

- Limite de Tempo – One Shot Lap
- Tempo de continuação da qualificação – 180 seg
- Taxa de desgaste de pneus (qualificação) – igual à corrida
- Taxa de consumo de combustível (qualificação) – igual à corrida
- Combustível Inicial – igual à corrida

- **Definições dos Regulamentos**

Grupo N

- Filtrar Por Categorias – Gr. N
- Limite de PP - Sem limitações
- Potência Máxima - Sem limitações
- Peso mínimo - Sem limitações
- Pneus permitidos – Desportivos
- Pneus permitidos e tipos
 - Sprint – Desportivos
 - Main – Desportivos
- Nitro – Não pode ser equipado
- Utilização Karts – Não
- Troca de motor - Proibido
- Peças de Afinação - Sem restrições

Grupo 4 e Grupo 3

- Filtrar Por Categorias – Gr. 4/Gr3
- Limite de PP - Sem limitações
- Potência Máxima - Sem limitações



- Peso mínimo - Sem limitações
- Pneus permitidos – Competição
- Pneus permitidos e tipos
 - Main – 2 compostos obrigatórios
 - Sprint – todos
- Nitro – Não pode ser equipado
- Paragens Obrigatórias

Main - 1

Sprint - 0

- 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

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 à EPIC e aos patrocinadores oficiais.

Os pilotos podem definir qual o esquema de decoração a utilizar, no entanto, devem ter em consideração a visibilidade do decalque da EPIC.

- 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.

Nota: Apenas os pilotos que concluírem a corrida têm a viabilidade de apresentar queixa.



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

