



PLAYNESTI

REGULAMENTO Dirt Rally 2.0

Requisitos

- Modo de Jogo: Individual

Tipo

- Classificação do tipo WRC 2001.

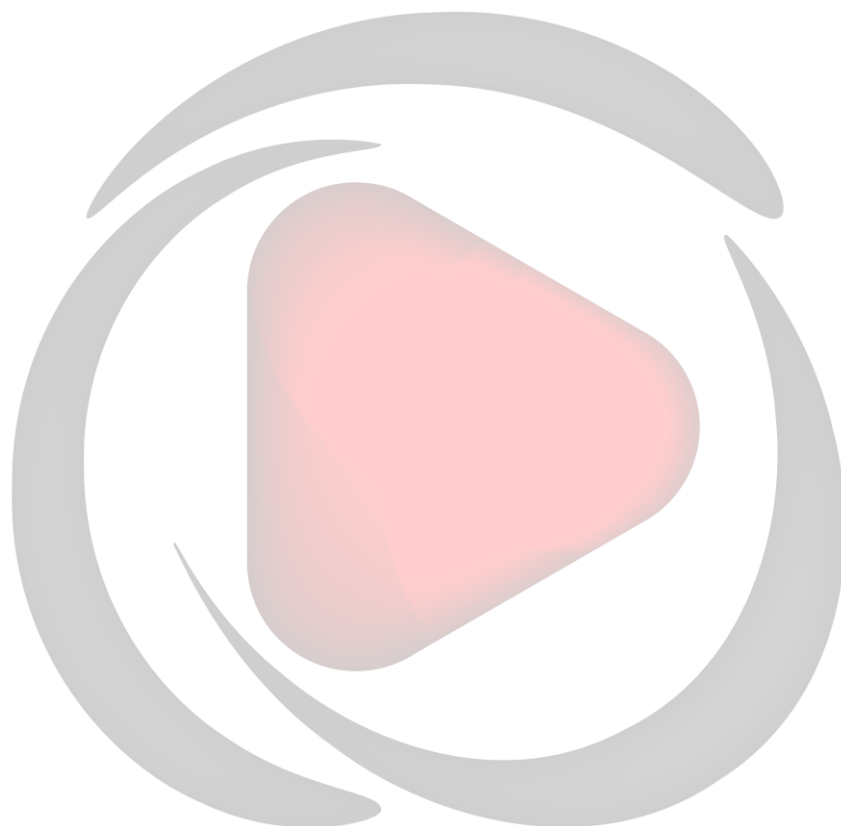
Posições	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
Pontos	10	6	4	3	2	1



Prémios

- **1º** - 100 euros (Voucher) + Carta de condução (à escolha) na Escola de Condução Campos
- **2º** - 60 euros (Voucher)
- **3º** - 30 euros (Voucher)

Nota: Prémios por jogador.



NESTI - Núcleo de Estudantes de Informática
E-mail: nesti@uac.pt
www.nesti.uac.pt
facebook.com/NESTIUAC



PLAYNESTI
www.playnesti.uac.pt
facebook.com/PLAYNESTI

Regulamento de atribuição da carta de condução

- Para usufruir da carta de condução terá de apresentar a **credencial do evento** juntamente com o seu **documento de identificação (BI ou CC)** na Escola de Condução Campos no ato de inscrição.
- Esta carta de condução é **transmissível**, ou seja, o titular do prémio poderá inscrever outro indivíduo nestas condições apresentando os **documentos assinalados na alínea anterior**.

Regras gerais

- Apenas jogadores inscritos podem participar no torneio.
- A organização do torneio reserva o direito de alterar/remover regras, se assim for necessário, tal como de julgar em casos extremos, mesmo sem estarem notificados nas regras.
- A administração está aberta a novas sugestões por parte de qualquer um dos participantes, desde que não afete a estrutura principal do torneio.
- É **obrigatória** a entrega do Termo de Responsabilidade no ato de check-in. Caso o jogador seja menor, o documento deverá ser assinado pelo encarregado de educação e fazer-se acompanhar de uma fotocópia do Cartão de Cidadão (ou BI) do encarregado.



- Protesto – Todos os protestos/discussões são estritamente confidenciais no que toca aos administradores e o protestante. Os protestos devem ser feitos de modo a não atrasar o progresso do torneio. A direção aconselha à organização de respetivas provas ou ao contacto imediato com um membro da direção, caso haja algum problema que queiram notificar. NOTA: Um protesto deve ser apresentado entre um espaço de 10 a 15 minutos após o suposto sucedido, de modo a não causar atraso nos jogos seguintes.
- Transmissão dos jogos – A transmissão dos jogos poderá acontecer, se a organização assim o decidir. Um jogador não pode recusar a transmissão do jogo. Só a organização tem poder para tal.
- O torneio irá usar a plataforma **Clubs** da Codemasters, para o registo de tempos, pelo que **todos os participantes terão de ter uma conta Racenet/Steam/PS4/XBOX ativa e registarem-se no Club indicado** pelo PLAYNESTI. Participantes que não sejam titulares de uma cópia do jogo, terão como alternativa jogar na conta de outro participante, num Club à parte criado para o efeito, caso haja essa possibilidade. Não havendo essa possibilidade, o jogador corre o risco de não poder realizar o torneio.



- Existem vários rallies do calendário (ver ponto 1 das Regras do Rally) que não estão incluídos no jogo base, sendo, portanto, DLC. Caso o jogador não possua estes rallies, será desclassificado, obtendo zero pontos nesses mesmos rallies, podendo continuar no próximo disponível.
- Nicknames/in-game alias – Os nomes utilizados no ranking serão os da folha de inscrição, pelo que cada jogador terá de mudar o seu nickname (na steam ou nas consolas) para o nome que utilizou na inscrição. Em caso de impossibilidade de mudar o nome na plataforma, informar a organização previamente.
- Se um jogador for desclassificado do torneio, deixará de ter direito a qualquer respetivo prémio que possa ganhar.
- Pontualidade – Cada participante deverá começar o rally às horas previstas. Se um jogador se atrasar por um número indefinido de tempo, a administração encontra-se no direito de recolocar ou desclassificar o jogador no rally em questão.
- Nenhum rally é considerado completo se a administração não tiver conhecimento do seu começo/conclusão.
- Resultados dos rallies – No fim de cada rally, o jogador deverá notificar a administração. Em caso de **Terminal Damage/RETIRE**, o jogador deverá notificar a organização.



- Problemas técnicos – Se um jogador encontrar um problema técnico durante o jogo, deverá comunicar ao STAFF imediatamente para se proceder à sua resolução e posterior reinício da prova do jogador afetado (caso de aplique).
- **NOTA:** Apenas a organização tem poder para decidir se podem ou não recomeçar o jogo.
- Comportamento durante o jogo – Conduta imprópria resultará na exclusão do jogador em quaisquer torneios.

Equipamento – Incentiva-se a que cada jogador leve o seu próprio material (Desktop/portátil/consola, Monitor, Volante e Pedais). Todo o material que for disponibilizado ao jogador é de inteira responsabilidade do mesmo. Em caso de furto, danos causados ou outra situação, o participante será responsabilizado.

- Utilização do equipamento – Aconselha-se a todos os participantes a não comer perto do equipamento e a manter as mãos limpas, de modo a maximizar a higiene na utilização do equipamento, de modo a não danificar o mesmo.
- Equipamento próprio – Caso o participante opte por levar o seu próprio material, acima descrito, e autorize a partilha do mesmo com os restantes jogadores, ser-lhe-á disponibilizada uma sala fechada para que possa deixar o seu material durante a sua ausência.
- Saída do jogo antes de acabar o rally é considerado desistência, sendo o jogador desclassificado do rally em questão.
- Uso de *bugs/exploits* – O uso intencional de *bugs/exploits* por parte dos jogadores resultará na sua desclassificação imediata.
- Cada jogador poderá configurar o equipamento do modo que desejar, sejam eles volantes, pedais, teclados ou joypads. No caso de o equipamento ser emprestado, carece de autorização do responsável.
- Não será permitido o uso de mods, à exceção liveries/skins.
- A administração poderá requisitar a gravação do jogo no decorrer de uma etapa e/ou o seu *replay*.



Regras do Rally

- O campeonato será composto por 9 rallies, na seguinte ordem: Monte Carlo, Suécia, Espanha, Argentina, Grécia, Finlândia, Nova Zelândia, Austrália e País de Gales.
- Cada rally terá 8 etapas (número de etapas passivo de modificação consoante o número de inscritos para ajustar ao horário da LAN Party).
- As condições de cada etapa serão iguais para todos os participantes.
- Os carros elegíveis para participação são:
 - Mitsubishi Lancer Evo VI (Group A)
 - Subaru Impreza 1998 (2000cc)
 - Subaru Impreza 2001 (2000cc)
 - Ford Focus 2001 (2000cc)
 - Peugeot 206 (2000cc)
- Ao escolher um carro, o jogador terá de fazer todo o torneio utilizando o mesmo carro. Apenas o Mitsubishi Lancer Evo VI vem no jogo base, possibilitando a participação a quem não possui os outros carros sob formato DLC. Os jogadores que escolherem participar com o Mitsubishi, irão correr num Club idêntico à parte, com as mesmas condições dos 2000cc, devido a restrições da plataforma Clubs.
- O tempo limite de cada etapa é estabelecido pelo jogo (15 minutos para os troços pequenos e 30 minutos para os troços grandes).
- A ordem de partida será a ordem de classificação do campeonato anterior, no primeiro rally. Após os participantes do torneio anterior terem sido esgotados, proceder-se-á à ordem de inscrição. Exemplo: Caso o campeão do torneio anterior participe, será o primeiro a correr, de seguida o segundo classificado, etc. Uma vez esgotados os participantes da edição anterior, a ordem de colocação será consoante a ordem de inscrição.



- Nos rallies seguintes a ordem de partida será estabelecida consoante a classificação do rally anterior. O primeiro classificado é o primeiro a correr, seguindo a ordem da classificação.
- Haverá área de serviço no início do rally, na etapa 3 e na etapa 8, para que os jogadores possam fazer reparações (limitadas pelo jogo) e/ou ajustamentos no carro.
- Haverá Shakedown em cada rally, sendo realizado no **Club**. Este será o tempo dado a cada jogador para se habituar ao equipamento e ao rally. Não é possível reiniciar.
- Ao transitar de um rally para o outro, o carro é reparado na sua totalidade.
- Para a classificação, será utilizado o sistema de pontuação do WRC 2001 (ver na capa).
- **Não** haverá power stage.
- **Não** haverá Super Rally.
- Empate: Em caso de empate, prevalece quem obtiver o maior número de vitórias em rallies no campeonato.
- **Não** são permitidos Restarts.
- **Não** existe 'Rewind'.
- Hardcore Damage ligado e configurado no **Club**.
- Track Degradation ligado e configurado no **Club**.
- O jogador poderá usar a função de retomar o carro à pista quantas vezes quiser. O jogo tem o seu próprio sistema de penalização de tempo ao efetuar esta ação.
- O torneio será jogado sem quaisquer assistências mecânicas, limitado à visão do cockpit ou dashboard.



- As mudanças serão manuais em modo sequencial. Existe livre arbítrio para o uso de Clutch Override.
- Apenas os seguintes componentes do HUD deverão estar ligados: velocímetro e notas do co-piloto. Se o jogador preferir desligar o HUD por completo, poderá fazê-lo, mas deverá notificar a organização primeiro.
- É permitido o uso de shifter e/ou outro qualquer equipamento adicional (travão de mão, etc.).
- A violação das regras será punida com a desclassificação do jogador.
- Em caso de partilha de equipamento, deverá ser comunicado à organização quais os jogadores que irão jogar no dito equipamento no início do torneio. Os jogadores em questão deverão comunicar à organização cada vez que iniciarem um novo rally no equipamento emprestado, para efeitos de coerência de tempos e resultado.

