



PLAYNESTI

REGULAMENTO DIRT RALLY 2.0

Requisitos

- **Modo de Jogo:** Individual

Tipo

- Classificação do tipo WRC.

Prémios

- 1º - 100 euros (Voucher)
- 2º - 60 euros (Voucher)
- 3º - 30 euros (Voucher)

Nota: Prémios por jogador

Regras gerais

- Apenas jogadores inscritos podem participar no torneio.
- A administração 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 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 administração assim o decidir. Um jogador não pode recusar a transmissão do jogo. Só a administração tem poder para tal.
- Nicknames/in-game alias – Os nomes utilizados no ranking serão os da folha de inscrição.
- Se um jogador for desclassificado do torneio, deixará de ter direito a qualquer respetivo prémio que possam 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 re-colocar 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 jogos – No fim de cada rally, o jogador deve notificar a administração do tempo obtido antes de o próximo participante começar o seu rally. Os tempos que não forem devidamente notificados, e posteriormente não registados pela administração, não terão efeito no torneio e não será permitida uma nova corrida.
- Problemas técnicos – Se um jogador encontrar um problema técnico durante o jogo, deverá comunicar à administração imediatamente para se proceder à sua resolução e posterior reinício da prova do jogador afetado. **NOTA:** Apenas a administração 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, 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 aqui não citada, 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 no 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. No entanto, o equipamento utilizado terá de ser sempre o mesmo para todos os participantes. Neste caso, é apenas permitido o uso do conjunto de volante e pedais. Teclados, joypads ou outro tipo de equipamentos não são permitidos.
- Não será permitido o uso de mods para além dos instalados no computador, skins inclusive.
- A administração poderá requisitar a gravação do jogo no decorrer de uma etapa e/ou o seu replay.



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

Regras do Rally

- O campeonato será composto por 7 rallies, na seguinte ordem: Monte Carlo, Argentina, Poland, Spain, New Zealand, Australia, USA.
- Cada rally terá as 6 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 disponíveis são apenas os da classe R5.
- Ao escolher um carro, o jogador terá de fazer todo o torneio utilizando o mesmo carro.
- O tempo limite de cada etapa é estabelecido pelo jogo (15 minutos para os troços pequenos e 30 minutos para os troços grandes).
- Cada jogador irá fazer um rally inteiro antes de dar lugar ao próximo jogador. Exemplo: O jogador 1 faz as 6 pistas do Rally de Monte Carlo, não inicia o Rally da Suécia. É a vez do jogador 2 fazer a sua prova do Rally de Monte Carlo e assim sucessivamente até que todos os participantes tenham completado o rally corrente.
- 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 último classificado é o primeiro a correr, e o primeiro classificado é o último a correr, estabelecendo assim uma ordem inversa à classificação entre todos os jogadores.



- Haverá área de serviço no início do rally e a cada 2 etapas, para que os jogadores possam fazer reparações (limitadas pelo jogo) e/ou ajustamentos no carro.
- Haverá 5 minutos de Shakedown em cada rally.
- 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 2018.
- Não haverá Power Stage.
- Empate: O jogo tem os seus próprios mecanismos de desempate.
- Não são permitidos Restarts.
- Não existe Re-wind.
- Hardcore damage ligado.
- Track degradation desligado.
- 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.
- Só existirá Super Rally caso o número de participantes seja superior a 10. Ver a secção “Regras Super Rally” na página 7.
- O torneio será jogado sem quaisquer assistências mecânicas, limitado à visão do cockpit ou dashboard, e apenas com os seguintes componentes do HUD ligados: velocímetro e notas do co-piloto. Se o jogador preferir desligar o HUD por completo, poderá fazê-lo, mas deverá notificar a administração primeiro.
- Relativamente à caixa de velocidades, todos os jogadores são obrigados a jogar no modo manual. As mudanças são sequenciais. Existe livre arbítrio para o uso de Clutch Override.
- É permitido o uso de shifter.
- A violação das regras será punida com a desclassificação do jogador.
- No fim de cada rally, a organização deverá ser notificada antes do próximo rally ser iniciado. Da mesma forma que ao haver a troca de jogadores, o jogador que



acabou o rally deverá notificar a organização antes do próximo participante iniciar o seu rally. Aconselha-se ao jogador que mantenha a tabela de resultados do rally aberta com o seu tempo para que a administração possa registar com facilidade. Uma vez que a tabela tenha sido fechada sem que o tempo do jogador em questão tenha sido registado, o tempo não será tido em conta e não será atribuído qualquer ponto ao jogador nesse rally, contando como um Retire.

Regras Super Rally

- Ao SuperRally aplicam-se **todas** as regras mencionadas na secção **Regras do Rally**.
- O Super Rally só poderá ser usufruído **uma única vez** por participante, por rally.
- Um jogador que não inicie o rally **não** poderá entrar em Super Rally.
- O Super Rally pode ser atribuído em caso de DNF ou desistência voluntária, apenas se o(s) mesmo(s) acontecerem antes do último serviço do rally.
- O participante não é elegível a Super Rally, caso se verifique um DNF ou desistência nas etapas após o último serviço do rally.
- Após atribuído o Super Rally, o participante só recomeça o rally no próximo serviço.
- Após atribuído o Super Rally, o participante será penalizado com 7 minutos por etapa falhada até ao serviço em que irá recomeçar a prova. Esta penalização é adicionada ao total de tempos realizados (caso se aplique) pelo participante até então. Relativamente aos tempos da etapa em que deu DNF, será atribuído ao participante o melhor tempo da etapa, juntamente com a penalização de 7 minutos correspondente à(s) etapa(s) que não acabou.



Exemplo de cálculo de uma situação de Super Rally

Vamos equacionar o seguinte cenário:

Admitindo um rally composto por 6 etapas, entre as quais existe área de serviço para reparação e afinação dos veículos a cada duas etapas, temos deste modo a seguinte estrutura:

Serviço | Etapa 1 | Etapa 2 | **Serviço** | Etapa 3 | Etapa 4 | **Serviço** | Etapa 5 | Etapa 6

Piloto A realiza um tempo de 05:00:00 na etapa 1 e um tempo de 04:00:00 na etapa 2

Piloto B realiza um tempo de **04:50:00** na etapa 1 (melhor tempo) e dá **DNF** na etapa 2.

Piloto C realiza um tempo de 06:00:00 na etapa 1 e um tempo de **03:50:00** na etapa 2, sendo este o melhor tempo da etapa 2.

Piloto D dá **DNF na etapa 1**.

Piloto E dá **DNF** após o **3º Serviço**.

O que acontece neste cenário?

O piloto A, ao chegar ao segundo **serviço**, tem um tempo total de 09:00:00 minutos sem penalizações, não tendo usufruído do Super Rally.

O piloto B, ao chegar ao segundo **serviço**, tem um tempo total de **15:40:00** (04:50:00(+0) + 03:50:00(+07:00:00)) e recomeça a prova na etapa 3.

O piloto C, ao chegar ao segundo **serviço**, tem um tempo total de 09:50:00 minutos, sem penalizações, não tendo usufruído do Super Rally.

O piloto D, ao chegar ao segundo **serviço**, tem um tempo total de **22:40:00** (04:50:00(+07:00:00) + 03:50:00(+07:00:00)) e recomeça a prova na etapa 3.

O piloto E não é elegível a Super Rally, uma vez que deu DNF já depois do último **serviço** do rally, não sendo deste modo elegível a atribuição de pontos.

