

# **A Comunidade TGC (Top Gear Championships) Apresenta:**

## **3º Campeonato Mestres do Top Gear 2 - 2023**

### **Itens Obrigatórios:**

**Emulador Null DC 1.96c** = Link para download aqui

**Emulador Retroarch** = Link para download aqui

ROM: Top Gear 2 (Americana) = Link para download aqui

Radmin para conexão entre os jogadores = Link para download aqui

### **Inscrições:**

Lista dos participantes com os respectivos Nicks e/ou nomes do Facebook.

Mínimo de 8 Participantes - Máximo a ser definido pela comissão.

Obs.: O Torneio pode ser iniciado antecipadamente caso seja atingido o número par de participantes para que o chaveamento seja feito de forma correta "número par de jogadores 8/10/12/14...16". Poderá ser feito cadastro reserva de jogadores a fim de preencher possíveis desistência de jogadores.

CONFIRME SUA INSCRIÇÃO UTILIZANDO O MODELO ABAIXO:

Apelido/Nickname: LeomarkGames Número de telefone com WhatsApp: +55-11-9-9349-9981

Declaração: Declaro que estou ciente das regras e dos itens obrigatórios aqui estabelecidos e serei automaticamente desclassificado em caso de descumprimento: ( X ) SIM ( ) NÃO. (a inscrição só será efetivada caso o participante marque a opção SIM)

### **Cronograma (Previsão):**

Prazo para confirmações e novas inscrições: 04/03/2023 às 11h59

Após revisão das inscrições será feito o sorteio das pistas/países e inicia a Fase de Grupos

Fase de grupos terá prazo de 14 dias. Previsão de término – 18/03/2023 23h59

Oitavas de final: 19 a 22/03/2023 23h59

Quartas de final: 23 a 26/03 23h59

Semifinal, Final e terceiro: 27 a 02/04/2023 23h59

**Observação:** As rodadas podem ter um prazo estendido caso a administração julgue necessário.

Durante a fase de grupos, na primeira metade do prazo (até dia 12/03/2023 23h59), cada piloto deverá ter realizado ao menos metade das partidas (arredondando para baixo) ou comprovar agendamento destas partidas com o DE **ACORDO** do adversário, com dia e hora marcados.

O competidor que não cumprir o item anterior, será desclassificado e receberá W.O de todas as partidas

## **Organização e Chaveamento:**

Será utilizado o CHALLENGE para chaveamento das partidas do campeonato.

O nível do jogo será o CHAMPIONSHIP.

Fase de grupos: 2 países em cada rodada.

Oitavas e Quartas de Final: 3 países em cada rodada.

Semifinal, Final e terceiro: 4 países

## **Classificação e Desempate:**

Na fase de grupo(s), a classificação será definida pela pontuação geral. As pontuações serão definidas da seguinte forma: Vitória = 3 pontos, Empate = 1 ponto, Derrota = 0 ponto.

Depois a depender da quantidade de inscritos poderão passar 4, 6 ou 8 mais bem colocados e poderão ser aplicados modos diferentes de rodadas e fases finais devido a quantidade de participantes.

Os critérios de desempate na fase de grupo serão na seguinte ordem: Confronto Direto. Jogos Vencidos. Pontos Conquistados.

Em caso de empate nas fases finais, os pilotos devem reiniciar a ROM e jogar o próximo país subsequente ao último sorteado. No desempate os pilotos devem utilizar normalmente a regra de dinheiro e upgrades. Vence o jogador que ao final do **país subsequente tiver mais pontos**, caso o empate se mantenha, deve-se continuar jogando e vencerá o piloto que **terminar na frente a primeira pista do país seguinte em qualquer posição, mesmo com Race Over** (ver mais detalhes nesta seção).

Obs: Em comum acordo, os jogadores podem trocar de controle quanto forem iniciar o desempate para corrigir o grid de largada corretamente.

## **Comunicação:**

Serão criados grupos no WhatsApp para cada um dos grupos (se houver), sendo este o canal oficial para as marcações das partidas e divulgação de resultados.

A permanência no grupo é obrigatória e o jogador que não participar estará eliminado do campeonato. O grupo deve ser usado para os anúncios da administração, agendamento de partidas e assuntos relevantes ao campeonato, tais como informações de problemas com conexão, remarcação de partidas, encaminhamentos de links das lives e postagem de resultados.

Os jogadores podem mencionar seu oponente, marcando com @, para agendamento de sua partida. Essa menção deverá acontecer no máximo a cada 24 horas. Após a terceira menção do oponente (72h), sem a devida resposta, o jogador poderá reivindicar o W.O à administração.

Os participantes que não realizarem suas partidas ou agendamento delas nos prazos aqui estabelecidos, através do grupo oficial do campeonato, receberão W.O.:

O envio de mensagens no chat do emulador estará proibido caso um dos participantes solicite no início da partida. A gravação da partida é opcional, porém caso haja discordância do resultado postado sem uma gravação o resultado postado de comum acordo entre os pilotos será o válido.

Exemplo de postagem:

Grupo A - Rodada 4

@Player1 36 x 28 @Player2

**Mensagens sem Relevância:** O jogador que enviar mensagens no grupo, sem relevância para o campeonato, serão advertidos pela administração. Em caso de reincidência, o jogador será REMOVIDO do grupo. Mesmo com a punição o jogador tem o dever de cumprir os seus jogos previamente agendados. Após 4h, o jogador removido poderá solicitar aos administradores entrar novamente ao grupo. O jogador readmitido no grupo que após a segunda advertência, tiver que receber a segunda punição, estará eliminado do campeonato.

## Regras de Conduta

Sobre o teor das mensagens trocadas entre os participantes: Mensagens de zoeira e gozação são permitidas, desde que não sejam ofensivas segundo as regras. É passível de desclassificação do campeonato mensagens ofensivas que se enquadrem em pelo menos um dos tipos de discriminação abaixo, dirigidos ao jogador ou à sua família:

Racial ou étnica;

Gênero ou Religião;

Status social;

De idade;

Deficiência;

Difamação ou calúnia;

Nacionalidade, Naturalidade ou Lugar onde mora ou nasceu.

**OBSERVAÇÕES:** Mensagens trocadas em redes sociais particulares não serão consideradas. Denúncias e reclamações por ofensas somente serão consideradas e julgadas pela administração, se ocorrerem nos CANAIS OFICIAIS DA TGC (Facebook, WhatsApp, Discord, Youtube, Twitch, Instagram e outros) ou chat da transmissão oficial de uma partida válida do campeonato. Chats privados (PV) e quaisquer outros meios não serão considerados. Caracterizada a ofensa desrespeitosa com a dignidade da pessoa, a administração se reserva à punição única de exclusão do campeonato e proibição de inscrição no campeonato seguinte.

Outras medidas referentes a processos legais, deverão ser adotadas pelo próprio requerente. Os print's das mensagens ou áudios (enviados no período de realização do campeonato, nas redes oficiais da TGC), devem ser encaminhados através de protocolo conforme modelo no item a seguir, pelo Facebook, no post de inscrição do campeonato e deverá ser respondido pela administração em um prazo máximo de 48h.

**Modelo de protocolo:** PROTOCOLO DE JULGAMENTO DE CONDUTA NOME DO CAMPEONATO:

NOME DO SOLICITANTE:

NOME DO Oponente:

**SOLICITAÇÃO:** Solicito que os administradores da TGC julguem se a conduta a seguir é caracterizada como discriminação conforme previsto no item de REGRAS DE CONDUTA e seus subitens. **ACUSAÇÃO:** <Descrever a alegação de forma sucinta> **ANEXOS:** <Encaminhar as imagens, vídeos e áudios que julgar relevante>

## **Organização e Patrocínio dos Troféus do Campeonato**

Leomarx Games (Leonardo Marques de Andrade)

Premiação = 1º, 2º e 3º lugar receberão troféus de acrílico com o reconhecimento. (modelo em elaboração). Como uma contrapartida aos custos de preparação do troféu e ser elegível ao recebimento do troféu o participante deve:

A - Seguir/curtir/inscrever-se em todas as redes sociais da Leomarx Games e mencionar a página nas postagem de lives das partidas:

Link das Redes:

<https://youtube.com/channel/UC0Bf2Sfe52cNzhkN05REKxw>

<https://www.facebook.com/LeomarxGames>

<https://www.instagram.com/leomarxgames>

<https://twitter.com/LeomarxGames>

<https://www.twitch.tv/leomarxgames>

<https://www.tiktok.com/@leomarxgames>

**Entrega da Premiação:** Após o campeonato, os vencedores devem indicar um nome/nick com até 15 caracteres para a confecção do troféu, e quando estiver pronto o participante ganhador **deve arcar com os custos de frete do troféu** saindo de São Paulo, Brasil para o seu endereço. (Simular frete saindo do CEP 03510-000). Dúvidas entre em contato pelo WhatsApp +55-11-9-9349-9981

## **Regras das Corridas: \***IMPORTANTE**\* Leia com bastante atenção**

\*As regras a seguir servirão como base, mas caso de divergência caberá ao ADM a decisão final:

### **Fechadas:**

Proibido aos pilotos ficarem mudando o trajeto propositalmente para fechar, caso perceba que será ultrapassado. Não é permitido mudar de faixa sem motivo aparente de curva iminente ou desvio de bot. A preferência da curva é do carro que está na frente e recomenda-se ultrapassar “por fora”. É necessário facilitar a ultrapassagem. Tal regra é necessária para evitar o bug de danificar o carro do oponente.

Se perceber que o outro carro atrás estiver vindo mais rápido (com nitro ou não) é necessário facilitar a ultrapassagem e não ficando “zanzando” para que o bug seja evitado. A maior parte das ocorrências do bug ocorrem na largada.

Se assim ocorrer o bug e danificar o carro do oponente, seja por imperícia ou acidentalmente, a pista deve ser jogada novamente fazendo o carregamento com o load state.

**Exceção A:** Se o acidente ocorrer na última volta e ambos perceberem que é possível terminar a pista com o carro quebrado e sem perder posições já conquistadas, o jogo segue normalmente.



**Exceção B:** Se o bug acontecer contra um outro carro da CPU, infelizmente não há o que fazer. Apenas por opção do seu oponente (“Fair Play”) é que se ser feito o “load state” e jogada a pista novamente.




**Punição:** Se o bug ocorrer com muita frequência em um mesmo jogo por intenção de um jogador e o jogador oponente que se sentir prejudicado pelas fechadas e excesso de “load state”, ele pode posteriormente a partida solicitar ao ADM a análise por vídeo (VAR). Importante que para que essa solicitação seja atendida, recomenda-se que as partidas sejam transmitidas ao vivo ou gravadas por aplicativo (Ex.: BANDICAM) e seja enviado o link do vídeo para o ADM. E se for verificada irregularidades com mais de 3 fechadas intencionais para que o jogo fosse reiniciado, o ADM poderá aplicar a uma contramedida para remover os pontos do piloto ofensor na pista analisada.



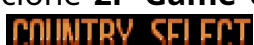
## Desbloqueio de todos os países, seleção de país sorteado:

Para selecionar o país, com quantidade de dinheiro correta e na dificuldade correta, o jogador que estiver como P1 deve seguir os passos:

No Menu Principal, selecione a **"OPTIONS"**  e escolha dificuldade **"Championship"**, volte ao menu inicial e selecione **"Continue"**  e depois **"Country Select"**  e escolha **"Estados Unidos"**  (vai estar cinza). Coloque

qualquer password  e confirme com **"END"** para receber uma mensagem de **"Senha Inválida"** . Pressione Start para voltar ao menu principal, selecione

**"Continue"**  outra vez e depois **"Password"**  vai aparecer um já preenchido , basta confirmar ele com **"END"**. Então chegará ao **"Race Menu"**. Apenas confirme tudo com opção padrão e comece uma corrida. Comece a corrida e

pressione **"Start"** + **"L+R"** para dar quit  e voltar ao **menu principal**. Faça o **SAVE STATE** com o botão F2 ou F5 em um slot do emulador que possa **recuperar depois**. Para mudar o slot do Save utilizar os botões de **"+"** ou **"-"**. Selecione **2P Game** e mais uma vez selecione **"Continue"**  e depois **"Country Select"**  e você notará que todos os países agora estão desbloqueados. Selecione o **país sorteado** a jogar, configure seu nick, a velocidade em KPH, e a sua opção de marcha manual ou automática e bom jogo.

## Dinheiro e Equipamentos:

Usando o desbloqueio acima, cada país virá com uma quantidade de dinheiro inicial e segue abaixo uma tabela com quantidade de dinheiro e a sugestão de compra de equipamentos, conforme print e a tabela a seguir:



A numeração de 0 a 3 que está na tabela indica qual o equipamento é sugerido comprar, pois conforme a dificuldade do jogo aumenta, maior fica a dificuldade, onde:

0 representa o equipamento "padrão" equipamento que já vem no carro,

- 1 o equipamento de nível 1,
- 2 o equipamento de nível 2 e
- 3 o equipamento de nível 3.

Países e Upgrades - Top Gear 2 - USA									
País	Eng	Wet	Dry	Gear	Nitro	Side Armor	Rear Armor	Front Armor	Dinheiro Inicial
Australasia	0	0	0	0	0	0	0	0	\$0,00
Britain	0	0	0	1	0	0	0	0	\$10.000,00
Canada	0	3	2	1	1	0	0	0	\$20.000,00
Egypt	0	1	3	1	2	0	0	0	\$30.000,00
France	1	1	3	0	1	0	0	0	\$40.000,00
Germany	1	3	2	1	1	0	0	0	\$50.000,00
Greece	2	0	0	1	0	0	0	0	\$60.000,00
India	2	0	3	1	1	0	0	0	\$70.000,00
Ireland	2	1	3	1	2	0	0	0	\$80.000,00
Italy	2	0	3	2	1	0	0	0	\$90.000,00
Japan	2	1	3	2	2	0	0	0	\$100.000,00
Scandinavia	2	1	3	3	1	0	0	0	\$110.000,00
South America	3	1	3	2	1	0	0	0	\$120.000,00
Spain	3	1	3	2	2	0	0	0	\$130.000,00
Switzerland	3	1	3	3	1	0	0	0	\$140.000,00
United States	3	1	3	3	2	0	0	0	\$150.000,00

## Upgrades:

De início ambos os carros sairão iguais, porém no conjunto das quatro pistas que formam o país o upgrade é livre (meritocracia), então o player que juntar um bom dinheiro com as vitórias poderá fazer outros upgrades livres. Importante **salvar o STATE antes de fazer o upgrade**.

**Exceção A:** Itens de dinheiro no chão das pistas poderão/serão coletados normalmente, **mas em nenhuma hipótese poderão ser usados para compra de upgrade**. Caso a infração seja percebida por um dos jogadores, o mesmo deve pausar a emulação entrar em contato com o oponente via chat do emulador ou WhatsApp e comunicar a infração solicitando que seja feito o "load state" informando o uso indevido do dinheiro.

**Exceção B:** A regra acima de impedir o uso do dinheiro coletado no chão, tem como objetivo diminuir erros de "bug de fechada", pois um pode argumentar que para pegar o dinheiro da pista mudou de faixa e fechou sem querer o carro mais rápido. Então, ambos competindo pelo dinheiro podem acabar cometendo uma fechada acidentalmente e nessa disputa ambos podem sair prejudicados pelo bug.

## Nitro N<sup>2</sup>O:

**Itens de Nitro (N)** nas pistas poderão/serão coletados normalmente, **mas não podem em nenhuma hipótese serem usados**. São 6 nitros iniciais em todas as pistas, tenha ATENÇÃO

para usar somente os 6! Se houver o uso indevido o jogador será penalizado com o rebaixamento de duas posições abaixo da posição em que chegar no final da corrida e o oponente receberá uma posição acima.

**Exceção A:** Caso seja uma pista como a França/Mônaco onde existem dois nitros e se ambos os pilotos concordarem **antes da partida** de cada um pegar um e usarem fica liberado o uso.

**Exemplo Punição de Nitro A:** P1 chegou em 1st e usou o um nitro a mais coletado na rua, então sua colocação considerada será 3rd e se o oponente chegar em 2nd, neste no caso ele ganhará uma posição acima e sua posição no final da pista será 1st.

**Exemplo Punição de Nitro B:** P1 chegou em 2nd e usou o nitro a mais, então sua colocação final será 4th e se o oponente chegar em 5th, neste no caso ele ganhará uma posição acima e sua posição no final da pista também será 4th.

A punição de nitro também se estende com relação ao dinheiro... Se a infração for percebida ainda durante a partida o oponente deve notificar para o outro piloto que não faça uso do dinheiro.

Se a análise for percebida após a partida (VAR) e somente os pontos serão descontados após revisão, pois não há o que se fazer com relação ao dinheiro, que no caso já foi gasto:

Pontuações de referência para aplicação da regra acima:

- 1st = 10pts, 10mil
- 2nd = 6pts, 6mil
- 3rd = 4pts, 4mil
- 4th = 3pts, 3mil
- 5th = 2pts, 2mil
- 6th = 1pts, 1mil
- 7th = 0pts
- 8th = 0pts
- 9th = 0pts
- 10th = 0pts

## Itens de Super:

os "Super" (S) poderão/serão coletados normalmente uma vez que ambos os jogadores terão a mesma oportunidade de obter ele.



## **Race Over/Game Over:**

Devido ao nível do jogo Championship ser elevado e os equipamentos “base” da tabela às vezes serem inferiores ao necessário para aquele país, poderá ocorrer fim jogo de forma inesperada durante uma das 4 pistas. Para contornar esse problema segue as observações:

**Observação A:** Se apenas um jogador não concluir a pista >10th, e o outro finalizar abaixo ou igual a 10th, o jogo segue normalmente.

**Observação B:** Se ambos não concluírem a pista e der Race Over/Game Over, pode ser feito o load state por mais 2x para novas tentativas de finalizar a corrida. Se ainda assim não for possível finalizar a corrida. Deve-se considerar a pontuação de ambos obtidos antes da pista atual e segue-se para o país seguinte.

## **Regras de W.O. e desistência:**

A vitória por W.O. dará ao vitorioso a pontuação média por partida. (5 pontos por pista) e a derrota por W.O. dará ao derrotado, receberá zero na pontuação da partida.

**Observação A:** Se um dos jogadores desistir em meio a disputa, será atribuído a ele zero na pontuação das pistas restantes. E ao vitorioso será atribuído a somatória da pontuação máxima das pistas restantes (10 pontos por pista)

Toda e qualquer decisão da administração quanto à aplicação de W.O. será baseada exclusivamente pelas comunicações feitas pelo meio comunicação oficial do campeonato (WhatsApp).

**Observação B:** Havendo necessidade a administração poderá intervir no sistema de saldo/pontos para que os o W.O.'s não prejudique o torneio.

## **Disposições Finais**

Situações inéditas podem ocorrer e as regras podem ser modificadas durante o campeonato caso a administração julgue necessário para cobrir casos que não eram cobertos por essas regras buscando não prejudicar os participantes

A Administração da TGC deseja a todos os participantes um excelente campeonato!!!