

Mega Copa 2024

A **Mega Copa** é um torneio realizado durante o evento **Mega Quinta**.

Este prestigiado torneio é reconhecido e apoiado pelas principais empresas do setor automobilístico.

Na grandiosa final, o competidor que deter o cinturão por mais etapas ou a soma de pontos, será consagrado como o grande campeão do ano, recebendo o título oficial de detentor do cinturão e sendo reconhecido como o melhor competidor do ano em sua categoria. A determinação do campeão baseia-se nas pontuações por vitórias.

Ao longo das etapas da Mega Copa, os cinturões de todas as categorias serão disputados.

OBS; Se o detentor do cinturão não for ao evento ele perderá o cinturão para o desafiante. Se o desafiante do cinturão não for ao evento, receberá punição de uma etapa sem competir.

CATEGORIA 2 X 4 MÁXIMO 8 COMPETIDORES POR ETAPA

- **Distância mínima:** 3 metros entre cada veículo.
- **Máximo de equipamentos permitidos:** 2 falantes de 15", 2 médios de até 10 polegadas, 4 cornetas de 2 polegadas, 2 super tweeters ou 2 drivers de 1 polegada.

CATEGORIA 4 X 4 MÁXIMO 4 COMPETIDORES POR ETAPA

- **Distância mínima:** 5 metros entre cada veículo.
- **Máximo de equipamentos permitidos:** 4 falantes de 15", 4 médios

de até 10 polegadas, 6 cornetas de 2 polegadas, 4 super tweeters ou 4 drivers de 1 polegada com titânio.

CATEGORIA 6 X 8
MÁXIMO 4 COMPETIDORES POR ETAPA

- **Distância mínima:** 6 metros entre cada veículo.
- **Máximo de equipamentos permitidos:** 6 falantes de 15", 6 médios de até 10 polegadas, 8 cornetas de 2 polegadas, 4 super tweeters ou 4 drivers de 1 polegada.

CATEGORIA 9 x 12
MÁXIMO 4 COMPETIDORES POR ETAPA

- **Distância mínima:** 10 metros entre cada veículo.
- **Máximo de equipamentos permitidos:** 9 falantes de 15" ou 9 falantes de 12", 8 médios de até 10 polegadas, 12 cornetas de 2 polegadas, 8 super tweeters ou 8 drivers de 1 polegada com titânio.
- **É permitido som com menor quantidade de equipamentos participar dessa categoria (mínimo de 8 falantes).**

COPA 2x4 RAIZ

- **Distância mínima:** 3 metros entre cada veículo.
- **Máximo de equipamentos permitidos:** 2 falantes de 15", 4 cornetas de 2 polegadas, 2 super tweeters.
- **Amplificador com potência máxima:** de 5 kW, original de fábrica, funcionando a 12V.
- **Uso de gerador de energia:** Permitido.

Não é permitido nessa categoria:

- **Proibido qualquer tipo** de túnel ou posicionamento de caixas que simule um túnel, como caixa recuada, que leve a um acabamento lateral simulando um túnel, mesmo que pequeno. A caixa deve ter um formato tradicional com os alto-falantes alinhados e o mais à frente possível. O recuo máximo da caixa de grave é de 25 cm da tranca do porta-malas, e o acabamento não pode ser totalmente reto (deve haver distanciamento entre a caixa de grave e de corneta).
- A tampa do porta-malas deve fechar completamente na posição de disputa. Não é permitido remover o assento do banco do veículo nem colocar equipamentos sobre o banco.
- O encosto do banco pode ser removido em veículos hatch, desde que a caixa ou painel não sobreponha o assento.
- Em veículos modelo weekend, o encosto do banco deve ser travado na trava original do veículo, e não é permitido colocar a bateria no chão (atrás dos bancos dianteiros).

Atenção:

Competidores flagrados, comprovadamente, utilizando módulos acima do permitido na categoria serão banidos da competição até o final da temporada de 2024, perdendo todos os pontos já conquistados no ano.

A Organização reserva-se o direito de fiscalizar qualquer competidor a qualquer momento durante a Copa.

CATEGORIAS E DISTANCIAMENTO

A configuração dos sistemas de som deve ser específica para cada categoria, sendo estritamente proibido remover os alto-falantes de 15" das caixas, tampá-los com madeira ou caixas de cornetas, e deixar bocas vazias de drivers.

Atenção:

- Cornetas, médios e tweeters podem ser tampados com madeira caso ultrapassem o limite de equipamentos permitidos. Túneis e horns não têm limites de tamanho, e a distância do juiz será medida a partir do último obstáculo do som, seja na parte superior ou inferior.
- **Sistemas de som com equipamentos adicionais visíveis, mesmo em bocas de corneta, ou que tenham outras cornetas no lugar das TI 1", serão desclassificados assim que entrarem na arena com o sistema fora do padrão. Além disso, podem ser punidos com cartão amarelo por desrespeitar as regras.**
- Não é permitido que pessoas fiquem em cima do som durante as disputas.

HORARIOS DAS COMPETICOES

- Caso o competidor não esteja presente na Arena no horário marcado para inicio da Competição será imediatamente eliminado e o seu adversário será vencedor por W.O.

Inscricoes:

As inscrições serão através do site

Sympia.com.br e não terá nenhum custo.

Obs: O competidor terá que pagar a entrada e o estacionamento do evento.

A inscrição é individual e intransferível. O competidor deverá enviar uma foto do sistema de som para o número de WhatsApp (31) 988418027 ao se inscrever, ou **será desclassificado da etapa.**

- O sistema de som do veículo deve estar de acordo com a foto enviada durante a inscrição. **Caso haja alguma modificação**, o

competidor terá **até segunda feira (na semana do evento), até as 19:00**, para atualizar a foto do som. A organização não tem a obrigação de cobrar o competidor que envie a foto do equipamento. Se o competidor não enviar a foto do som até o prazo máximo, **a inscrição será automaticamente cancelada.**

- **Todos os participantes devem passar pela revista na entrada, mesmo em caso de atraso.**
- **Fica estabelecido que o competidor que desrespeitar qualquer funcionário do evento na portaria será desclassificado da etapa, ficando impedido de participar nas duas etapas subsequentes.**

3.1 - Após a entrada, o competidor deverá dirigir-se ao ponto indicado no grupo. Ao chegar nesse local, haverá um responsável para orientar exatamente onde estacionar o veículo e aguardar o início da competição.

4 - REGULAMENTO DA ARENA DE COMPETIÇÃO

4.1 - O juiz é a autoridade absoluta na arena e possui o poder de aplicar penalidades a qualquer equipe ou competidor, tanto dentro quanto fora da arena.

4.2 - Todos os juízes passarão por um treinamento para padronizar a avaliação dos rachas, visando não prejudicar os competidores por critérios subjetivos. Essa abordagem busca garantir a máxima imparcialidade nos critérios de julgamento.

4.3 - **PUNIÇÕES -**

O juiz utilizará **dois cartões**: um **AMARELO** e um **VERMELHO**.

- ◆ A primeira advertência grave resulta no **cartão vermelho**, que implica na desclassificação imediata da competição e na

suspensão do competidor em um evento subsequente da Mega Copa, **com impedimento de inscrição em todas as categorias.**

- ◆ O **cartão amarelo** indica uma advertência leve. Na segunda advertência leve, o juiz emitirá o **cartão vermelho**, levando à **desclassificação da competição e à suspensão de uma etapa oficial subsequente da Mega Copa com a proibição de inscrição na Mega Copa (todas categorias).**

4.4 - Será permitida a presença de apenas duas pessoas de cada loja dentro da arena da Mega Copa. Em nenhuma circunstância serão aceitas mais pessoas, independentemente de serem da loja ou não. Cada juiz aguardará 1 minuto, e caso houver mais de duas pessoas da mesma loja dentro da arena, a equipe será penalizada. **Observação:** **será permitida a presença de apenas um representante da fábrica, desde que ele não interfira nos equipamentos de som. Caso isso ocorra, será considerado membro da equipe, e a equipe perderá pontos se já tiver duas pessoas na arena.**

4.5 - Se algum membro de outra equipe entrar na arena durante o racha de outras pessoas, o invasor receberá um **cartão vermelho**, resultando na desclassificação do competidor da etapa. Se estiver inscrito em outra categoria, o invasor perderá os pontos conquistados no dia, não terá o valor da inscrição reembolsado e será punido na próxima etapa.

5 - INFRAÇÕES LEVES

5.1 - Invadir a área demarcada do juiz (identificada no chão com um tapete).

5.2 - Exceder o tempo permitido para sair da arena após o racha, exceto na final, onde é liberado para comemoração.
(Tempo:

categorias 6 e 9 falantes - 5 minutos; restante das categorias - 3 minutos.)

5.3 - Invasão de qualquer membro da equipe dentro da arena durante o racha.

5.4 - Faltar a um evento para o qual se inscreveu (categoria e desafio) sem justificativa.

6 - INFRAÇÕES GRAVES

6.1 - Envolver-se em brigas dentro da arena durante o momento do racha.

6.2 - Brigar dentro do evento, fora da arena.

6.3 - Xingar ou desrespeitar qualquer pessoa dentro da arena.

6.4 - Praticar qualquer ato de vandalismo envolvendo o cinturão ou troféu.

6.5 - Faltar com respeito à Organização ou a qualquer funcionário da organização do evento.

6.6 - Retirar o carro da arena durante o racha.

6.7 - Promover motim em grupos de WhatsApp/Instagram, difamar, desrespeitar ou proferir palavras ofensivas e de baixo calão contra a organização do evento/entidade.

6.8 - Retirar o carro da arena sem autorização do juiz.

6.9 - Impedir a continuidade da competição, como travar o carro dentro da arena ou obstruir o acesso dos competidores na entrada.

Competidores que cometerem infrações graves perderão todos os pontos conquistados na etapa da infração. serão punidos e estarão sujeitos a multa em dinheiro.)

7 - INFRAÇÃO GRAVISSIMA

7.1 - Qualquer competidor flagrado, comprovadamente,

utilizando um módulo acima do permitido em sua categoria por má fé será banido da competição até o final da temporada de 2024. Além disso, perderá todos os pontos já conquistados no ano.

7.2 - Agredir o juiz ou algum membro da organização do evento.

7.3 - Ameaçar ou utilizar-se de armas brancas ou de fogo contra algum competidor, juiz ou membro da organização do evento.

(O competidor que cometer uma infração gravíssima perde todos os pontos conquistados durante o ano e fica banido do evento.)

8 - REGRAS DA COMPETIÇÃO (REGULAMENTO)

- Cada equipe pode inscrever no máximo 2 competidores por categoria.

8.1 **O competidor pode ajustar seu som ao longo da temporada quantas vezes desejar.**

8.2 - **Em caso de venda ou compra de algum som que participou da competição, o som ficará suspenso por duas etapas antes de poder competir novamente.**

8.3 - **Em caso de mudança de equipe, a pontuação será zerada.**

9 - CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO DOS PONTOS

9.1 - O que será levado em consideração é o conjunto harmônico de graves médios e agudos;

9.2 - Durante o minuto de avaliação, o juiz dividirá mentalmente os 60 segundos em três partes de 20 segundos. O som que se destacar na maior parte ganhará o ponto disputado;

9.3 - Na arena durante o racha, podem permanecer duas pessoas de cada equipe, uma próxima ao juiz e outra próxima ao carro, podendo alternar, mas não é permitido que ambas fiquem próximas ao juiz, sujeito a uma punição leve. É proibido balançar

braços na frente do juiz. A permanência do representante da fábrica é permitida, desde que não invada o espaço do juiz;

9.4 - Em caso de queima de equipamentos, não será permitida a troca dentro ou fora da arena;

9.5 - Se durante a disputa ocorrer a queima de equipamentos, interrupção ou alteração do som, o ponto é perdido;

9.6 - O tempo entre os rachas para ajustar a música e o volume é de 60 segundos. Após esse tempo, o competidor que estiver tocando melhor, mesmo que seja sozinho, ganhará o ponto até o final dos 60 segundos. Após cada ponto disputado, os competidores terão 20 segundos para abaixar o volume dos sons, sujeito a uma punição leve por desacato.

9.7 - **As músicas dos rachas são selecionadas pela organização do evento e disponibilizadas no Instagram da**

@S.C.S.Supercopadosom. No momento do racha, o juiz terá um saco com **vários pendrives contendo as mesmas músicas e sequência**, cada competidor pegará um para tocar e devolverá ao final.

9.8 - Em caso de venda do veículo de som ou troca de equipe, a pontuação da equipe anterior e do competidor continua. Os novos pontos são computados para a nova equipe e o novo competidor.

Observação: **A pessoa que comprar o som de algum competidor da Mega Copa deverá ficar uma etapa sem poder participar; nas próximas, pode participar normalmente.**