



Índice

| | |
|---|---|
| 1. DEFINIÇÃO / GENERALIDADE | 2 |
| 2. COMISSÃO ORGANIZADORA | 2 |
| 3. INSCRIÇÕES..... | 2 |
| 4. EQUIPAMENTO | 3 |
| 5. APURAMENTO DE GRUPOS (Seeding) | 3 |
| 6. PROVAS..... | 3 |
| 7. AUTODRIVE | 5 |
| 8. PERDA DE CONEXÃO | 5 |
| 9. PONTUAÇÕES DO CAMPEONATO..... | 5 |
| 10. PENALIZAÇÕES | 7 |
| 11. CAMPEONATO..... | 8 |
| 12. CASOS OMISSOS | 9 |



REGULAMENTO DIGITAL MOTORSPORT – GT SUPER SERIES – 2022 V1.0

1. DEFINIÇÃO / GENERALIDADE

1.1. O Campeonato Digital de Automobilismo é uma atividade desportiva de lazer e será praticado sob a jurisdição da Autoridade Desportiva Nacional da FIA, o ATCM. São assim exigidos comportamentos e atitudes corretas por parte dos concorrentes e organizadores, respeitando sempre o código de conduta do Clube.

1.2. As corridas virtuais são uma simulação de uma corrida real e os comportamentos de todos os envolvidos devem ser adequados uma vez que são preparações para o desporto real.

1.3. A coordenação e aspetos técnicos das provas são assegurados pelo ATCM – Automóvel & Touring Clube de Moçambique, na qualidade de ASN da FIA.

2. COMISSÃO ORGANIZADORA

2.1. O departamento de DIGITAL MOTORSPORT do A.T.C.M está sediado no seguinte endereço:

Av. Da Marginal, Centro Baía Mall, Piso Superior, Loja F9, Cidade de Maputo

Cel: +258 84 320 77 25

E-mail: digital.motorsport@atcm.org.mz

3. INSCRIÇÕES

3.1. As inscrições serão feitas online, através de um link que será partilhado através dos meios de comunicação oficiais.

3.2. As inscrições estão abertas a todos entusiastas do Gran Turismo.

3.3 Apenas moçambicanos e estrangeiros residentes em Moçambique podem receber prémios ou oportunidades que possam surgir desta competição.

A organização reserva-se o direito a pedir um comprovativo do mesmo, caso seja necessário.



4. EQUIPAMENTO

Para a participação nesta competição os participantes terão que possuir:

- Playstation 4
- Gran Turismo Sport
- Acesso a internet
- Conta na PSN Network
- Joystick (Opcional)
- Volante (Opcional)

5. APURAMENTO DE GRUPOS (Seeding)

5.1. Uma vez que as provas são online e dadas as limitações da aplicação e das ligações de internet os participantes serão divididos em grupos de 14 que correrão entre si.

5.2. Para o apuramento destes grupos será anunciada uma pista, um carro e um período, com o qual os pilotos deverão correr. Os tempos apurados nestas sessões ditarão os grupos a que cada um pertencerá.

6. PROVAS

6.1. As datas e condições particulares para cada prova serão anunciadas em tempo útil pela Organização.

6.2. A cada prova será criado um *lobby* pelo *Host* do ATCM para cada grupo, com base nos resultados oficiais, e cada piloto deverá entrar no *lobby* respectivo para poder pontuar.

6.3. As provas vão ser divididas em:

1. Treinos livres: O *lobby* será criado 1 hora antes das horas dos treinos cronometrados e terá início a sessão de treinos livres.
2. Treinos cronometrados: Os treinos cronometrados terão a duração de 10 minutos e iniciarão à hora indicada pela Organização.



3. Corrida: A grelha de partida será organizada de acordo com os resultados apurados nos treinos cronometrados e terá a duração e condições anunciadas pela organização.

6.4. Condições de temperatura/tempo serão divulgados no calendário.

6.5. As definições de *Fuel Depletion*, *Tyre Wear*, *Tyre Regulation*, *Damage*, *BoP*, *Tuning* e *Penalty* serão de acordo com os detalhes da prova, previamente anunciados.

6.6. Por cada prova os pilotos terão que usar os tipos de pneus obrigatórios (de acordo com os detalhes da prova) por pelo menos uma volta.

Todo o participante que não cumprir, terá uma penalização de 60 segundos pós corrida.

NB: Não existe um modo de definir esta opção no *lobby* e por isso apelamos a todos os pilotos para se lembrarem disto. Caso suspeite que alguém se esqueceu ou não seguiu as regras, por favor envie uma mensagem em privado a um dos administradores que irá verificar o *replay* e confirmar.

6.6. *Ghosting* estará colocado em *OFF*, *Lapped cars* também estarão em *OFF*

6.7. *ABS* e *Traction Control* serão permitidos.

6.8 Caso o piloto obtenha uma penalização em tempo durante a corrida, a mesma deve ser cumprida antes do fim volta seguinte. O piloto deve cumprir a penalização, na zona definida, fora da linha de condução e sem prejudicar os adversários.

O não cumprimento desta regra leva uma penalização adicional pós-corrida de 60 segundos por cada volta de incumprimento.



7. AUTODRIVE

7.1 AUTO DRIVE (Treinos livres) - Durante os treinos livres vai-se fazer 3 (três) testes de *Autodrive* (AD) indicados pelo *Host*.

30min, 20min e 10min antes dos treinos cronometrados). Isto fará com que se identifique os pilotos com potenciais problemas, e dará uma chance de tentarem resolver antes do início da corrida final.

7.2 AUTODRIVE (Treinos cronometrados)

Durante os treinos cronometrados não haverá *Restart* por causa de Autodrives (AD) e todo o piloto deverá sair da sala do *lobby* e voltar a entrar.

7.3 AUTODRIVE (Corrida)

Só se fará um *Restart* da Corrida, caso haja no mínimo 3 (três) pilotos com AD no início.

O *Restart* será feito com estes pilotos do fim da grelha, pela ordem da grelha inicial dos treinos cronometrados.

8. PERDA DE CONEXÃO

Caso o *Host* perca a conexão com o *lobby* a corrida só será repetida caso não se tenha realizado mais de 75% do número total de voltas da corrida

9. PONTUAÇÕES DO CAMPEONATO

9.1 DEFINIÇÃO

Em cada corrida os 3 primeiros classificados de cada grupo são promovidos para o grupo acima e os últimos 3 de cada grupo são despromovidos para o grupo abaixo.

Os últimos 3 de cada grupo têm a mesma pontuação que os top 3 do grupo inferior.

9.2 Os pilotos do grupo A são os que recebem mais pontos. O 1º classificado do Grupo A recebe 150 pontos, o 2º recebe 148 e assim sucessivamente até ao último classificado do último grupo. Conforme exemplo abaixo.

| Grupo A | | Grupo B | | Grupo C | |
|-------------|-----|-------------|-----|-------------|-----|
| Position 1 | 150 | Position 1 | 130 | Position 1 | 110 |
| Position 2 | 148 | Position 2 | 128 | Position 2 | 108 |
| Position 3 | 146 | Position 3 | 126 | Position 3 | 106 |
| Position 4 | 144 | Position 4 | 124 | Position 4 | 104 |
| Position 5 | 142 | Position 5 | 122 | Position 5 | 102 |
| Position 6 | 140 | Position 6 | 120 | Position 6 | 100 |
| Position 7 | 138 | Position 7 | 118 | Position 7 | 98 |
| Position 8 | 136 | Position 8 | 116 | Position 8 | 96 |
| Position 9 | 134 | Position 9 | 114 | Position 9 | 94 |
| Position 10 | 132 | Position 10 | 112 | Position 10 | 92 |
| Position 11 | 130 | Position 11 | 110 | Position 11 | 90 |
| Position 12 | 128 | Position 12 | 108 | Position 12 | 88 |
| Position 13 | 126 | Position 13 | 106 | Position 13 | 86 |

Exemplo de pontuação

9.3. Todo o piloto que não participe na corrida, será considerado (DNS) e o mesmo receberá 0 pontos.

9.4. Todo o piloto que não consiga entrar na sessão de corrida, mas não participar por motivos técnicos, será considerado (TEC) e o mesmo receberá pontos, mas ficará no fim do seu grupo. Estes classificam-se acima dos que não participam.

| Grupo A | | Grupo B | |
|-------------|-----|-------------|-----|
| Position 1 | 150 | Position 1 | 130 |
| Position 2 | 148 | Position 2 | 128 |
| Position 3 | 146 | Position 3 | 126 |
| Position 4 | 144 | Position 4 | 124 |
| Position 5 | 142 | Position 5 | 122 |
| Position 6 | 140 | Position 6 | 120 |
| Position 7 | 138 | Position 7 | 118 |
| Position 8 | 136 | Position 8 | 116 |
| Position 9 | 134 | Position 9 | 114 |
| Position 10 | 132 | Position 10 | 112 |
| Position 11 | 130 | Position 11 | 110 |
| Position 12 | 130 | Position 12 | 108 |
| Position 13 | 0 | Position 13 | 0 |

Exemplo 2: pilotos com problemas técnicos e outro que não participaram



ou até mesmo banir do evento, o mesmo se aplica para quem possa tentar fazer algum *exploit* do jogo.

10.4. As penalizações podem ser em pontos, tempo ou mesmo uma expulsão do campeonato.

10.5. Se algum piloto sentir que a decisão da comissão foi injusta pode fazer um clip do incidente justificando a sua justiça, a comissão desportiva poderá revê-la caso ache necessário. Isto pode incluir dedução de pontos, redução de tempo, *Delayed Start*. Qualquer clip que tenham a partilhar enviem para email: digital.motorsport@atmc.org.mz e a descrever porque acha que foi injustiçado.

11. CAMPEONATO

11.1. O campeonato será constituído por 12 provas e será dividido em 3 temporadas cada.

O vencedor será o piloto que tiver somado o maior número de pontos no conjunto de todas as provas, após retirada a pior pontuação do campeonato de acordo com o Art. 6.6 do presente regulamento.

11.2. As pistas e condições de prova serão anunciadas atempadamente no Calendário da Época.

11.3. Desistências frequentes que não sejam informadas poderão resultar em expulsão de campeonato.

11.4. Mesmo que uma corrida não esteja a correr bem para si, tente continuar. Pilotos que constantemente tenham “DNF” poderão ser expulsos do campeonato.

11.5. Será permitido o registo de Equipas que podem ser representados por 2 pilotos.

11.6. Teremos assim um campeonato de equipas e um campeonato de pilotos a correr em simultâneo.



11.7. A equipa terá a soma da pontuação dos dois pilotos. Caso só haja um piloto só uma pontuação ira contar para essa equipa.

11.8. Equipas podem ser anunciadas até no máximo antes do início da segunda temporada.

11.9. Após a escolha das equipas para os pilotos, não será permitida a troca até ao final da Época.

11.10. No caso de falta de comparência a organização tem a liberdade de juntar dois grupos.

12. CASOS OMISSOS

12.1. A comissão Desportiva do A.T.C.M reserva o direito de decidir sobre todos os pontos não presentes neste Regulamento particular baseando-se no Regulamento Desportivo GT da FIA, no Código Desportivo Internacional, em vigor que serão analisados e decididos pelo colégio de comissários Desportivos.