



COMISSÃO DESPORTIVA REGULAMENTO DRIFT 2023

Departamento de Drifts

COMISSAO ORGANIZADORA

O departamento de drifts do A.T.C.M esta sediado no seguinte endereço e contactos:

Autódromo do ATCM – Av. Marginal – BAIA MALL – LO JA 9

Cel: +258843284790

E-mail: circuit@atcm.org.mz

Prova Campeonato 2023

Eventos:

1ª Round : 06 de Maio

2ª Round : 22 de Julho

3ª Round: 02 de Setembro

4ª Round: 21 de Outubro

5ª Round: 02 de Dezembro

Local : Kartódromo ATCM – Av. Marginal

Acesso : Porta #3 – Av. Marginal



Definição / Generalidade

O Departamento de Drift do A.T.C.M organiza no Kartódromo do Automóvel & Touring Clube de Moçambique, na cidade de Maputo, um Conjunto de eventos desportivos de Drifts.

As provas terão um formato de prova a contar para o campeonato, sendo que, o resultado de cada evento contará para o final do campeonato 2023.

A provas serão disputadas com o presente Regulamento,o Regulamento Desportivo de Drifts 2023, e o Código Desportivo Internacional (CDI). ASPECTOS PARTICULARES DOS EVENTOS





1. Introdução o Drift

1.1 Definição

Drifting é uma atividade esportiva motorizada de nível básico que pode ser facilmente desenvolvida em todos os ASNs, a fim de trazer novos motoristas para o esporte motorizado sem levar em consideração a idade.

O drift é uma disciplina do esporte motorizado que pode ser organizada em uma pista permanente (karting, circuito) ou em uma pista temporária (por exemplo, um estacionamento). O carro deve ir para o lado na direção invertida e a direção invertida deve ser controlada pelas entradas dos motoristas derrapando, e eles serão julgados pelo estilo e pelas zonas de corte. Os motoristas devem demonstrar velocidade e capacidade de controlar a derrapagem em uma ou duas batalhas de carro.

O vestuário do concorrente e os requisitos do veículo para eventos de drift devem ser detalhados em artigos.

2. Rodada

Solo: executado por um piloto durante as rodadas de qualificação

Batalha: corre entre dois pilotos durante as fases finais

Zona de pontuação: marcos de referência no limite da pista que definem o percurso e aos quais os condutores se aproximam sem atropelá-los. Esses pontos podem ser posicionados dentro ou fora da trajetória em cada uma das curvas.

Mais uma vez: batalha adicional para decidir as baterias mortas durante as fases finais.

3. Descrição do evento

3.1 Os eventos de deriva são classificados em duas categorias, sendo 'Solo' e 'Batalha'. Solo Drifting é um Evento de status Básico e Battle Drifting é um Evento Avançado de dois carros. Esses dois eventos permitem aos competidores competir sem a necessidade de veículos especializados e equipamentos caros.

3.2 Solo Drifting é uma competição em que o drift é de um único carro é julgada com base em 4 critérios, sendo estes.

ANGULO, LINHA, ESTILO e VELOCIDADE (Velocidade somente a ser usada quando existir uma forma precisa de medi-la). A pontuação máxima será de um total de 100 pontos. A colocação é determinada pelos pontos marcados.

3.3 Drifting Battle é uma competição na qual dois carros vagam em formação. Os critérios de julgamento são diferentes daqueles usados no Solo Drifting. O carro líder deve ter como objetivo realizar uma corrida solo perfeita, enquanto o carro perseguidor deve ter como objetivo imitar a corrida do carro líder, chegando o mais próximo possível sem fazer nenhum contato notável. Os juízes então determinarão o vencedor de uma batalha comparando a liderança de cada carro e as corridas de perseguição.





5. Organização

5.1 Antes de qualquer prática, sessão de qualificação ou competição, o Secretário de Percurso deve informar todos os motoristas sobre os procedimentos de emergência. Em todos os momentos, as vias de acesso devem ser mantidas desobstruídas para a passagem de veículos de emergência.

5.2 Além das instruções obrigatórias sobre os procedimentos de segurança pelo Oficial de Curso, instruções adicionais também devem ser conduzidas pelos Juízes para explicar os critérios de pontuação para aquele evento. O primeiro briefing deve ocorrer antes da sessão de treinos de abertura, com briefings adicionais recomendados antes do início da competição solo, e novamente antes do início da competição de batalha.

Os briefings dão aos juízes a oportunidade de explicar aos competidores exatamente o que eles procuram ao pontuar e como será uma corrida perfeita.

6. Verificação

6.1 É responsabilidade dos Concorrentes garantir que seus veículos atendam, pelo menos, aos requisitos mínimos de segurança, ou seja, arnês, bateria protegida, sem itens soltos no carro, pneus não gastos e com porcas completas; um capacete e o HALF CAGE são obrigatórios.

6.2 Os competidores devem disponibilizar seus equipamentos de segurança e veículos para escrutínio a pedido dos escrutinadores nomeados ou do Organizador da Competição. O veículo deve ser apresentado na condição em que será utilizado na competição, com todo o equipamento montado.

7. Julgamento do juiz.

7.1 Os critérios de julgamento devem ser mencionados no Regulamento Complementar do Evento ou no boletim oficial e também devem ser explicados no briefing dos pilotos.

A divisão de pontuação recomendada é a seguinte:

- 40pts. LINHA
- 30pts. ÂNGULO
- 20pts. ESTILO
- 10pts. RAPIDEZ

No entanto, os juízes de cada evento retêm o direito de ajustar as proporções de pontuação a seu próprio critério (com a aprovação dos Comissários), dependendo do layout da pista, condições climáticas, variações regionais de deriva. Se os juízes se desviarem da pontuação recomendada da FIA (como acima), eles devem manter uma pontuação máxima possível de 100 pontos, atribuindo a cada critério não mais que 50 pontos e não menos que 10 pontos.

A divisão de pontos deve ser confirmada o mais tardar no briefing inicial do competidor e todos os três juízes devem seguir a mesma divisão que os outros no evento.



7.2 exemplo dos fatores de julgamento

Linha:

Aproximação máxima aos pontos designados (zona de corte) nas curvas, mantendo a postura de deriva suave.

Ângulo:

O tamanho do ângulo e a estabilidade quando o carro se aproxima das curvas e o tempo e a estabilidade do movimento de deriva consecutivo.

Estilo:

Estilo é uma combinação de Compromisso (o movimento do carro para a frente) e fluidez (o movimento do veículo em seu próprio eixo).

Velocidade:

Focado em uma velocidade média consistente alcançada ao longo da corrida, em oposição à velocidade máxima alcançados durante a corrida.

O (s) carro (s) de perseguição devem passar perto do carro líder

8. Percurso de competição

O organizador deve fornecer as seguintes seções de corrida de acordo com o campo da competição, incluindo sua forma, e deve especificar o desenho do percurso da competição antes do início do evento. Quando a deriva de vários carros é organizada, o espaço disponível para dois ou mais carros em espera na linha de partida deve ser garantido.

1) Linha de partida

2) Seção de aceleração

3) Seção de competição (julgamento), incluindo no mínimo 3 curvas e no máximo 7 curvas

4) Linha de chegada

5) Seção de desaceleração

6) Posição do juiz de fato

9. Determinação da classificação

O método de determinação da classificação fica a critério do organizador e deve ser especificado no regulamento complementar do Evento.

Exemplo de descrição do método de determinação da classificação:

1) Determinado pelos pontos marcados com base no resultado.

2) Determinado pelo torneio.





CONDUTA DO EVENTO

1. PRÁTICA

Sessões de treinos livres podem ser organizadas. As viaturas participantes neste treino livre devem respeitar o disposto na regulamentação técnica em vigor de acordo com a categoria de participação.

Os participantes dessas sessões de treinos livres devem ser titulares de uma licença válida. O mesmo se aplica aos motoristas que participam de demonstrações.

Se for organizado um treino livre, as datas, local e horários devem ser especificados nos regulamentos complementares.

O treino livre pode, a critério do organizador:

- Ser gerenciado de acordo com os mesmos procedimentos operacionais de segurança que as qualificações de uma competição.
- O número de carros no percurso será determinado a critério do secretário do percurso e do layout da pista.

2. RODADAS DE QUALIFICAÇÃO - SOLO

Cada piloto terá um máximo de 2 corridas, além de uma corrida de reconhecimento opcional. A ordem das corridas será determinada por sorteio ou por escolha do organizador.

Cada corrida será avaliada pelos juízes.

O melhor das 2 corridas será retido para a classificação das rodadas de qualificação.

Em caso de empate na qualificação, a segunda melhor classificação obtida será decisiva para a divisão dos pilotos.

O carro usado para as rodadas de qualificação será o mesmo usado para as batalhas.

3. BATALHAS

Os pilotos se enfrentarão (BATALHA) em 2 corridas marcadas pelos juízes, 1 aquecimento opcional.

Se o número de participantes não for suficiente para permitir um top 32, ou se o calendário não o permitir, o organizador pode passar direto para um top 16 que colocaria os 16 melhores pilotos qualificados uns contra os outros. 7/40

4. PROCEDIMENTO DE INÍCIO

Os procedimentos de largada são sempre dados por um “iniciador” a seu critério, enquanto ele permanece sob as ordens do Secretário de Curso. O “starter” pode ser substituído por um sistema de luzes: VERMELHO proibindo a largada, o VERDE autorizando a largada.

5. PONTUAÇÃO

Princípio: Cada CORRIDA será julgada por 3 juízes nomeados de acordo com o regulamento complementar da competição, e utilizando os seguintes critérios: LINHA, ESTILO, ANGULO e



VELOCIDADE. Um sistema de telemetria pode ser usado, mas deve ser empregado como uma ferramenta para informar os juízes, ao invés de um sistema de avaliação / pontuação independente dos juízes humanos.

Cada corrida pode ser filmada para auxiliar no julgamento. Em todas as fases da competição, o piloto deve mostrar que mantém o controle total do carro.

5.1. Para as rodadas de qualificação

Os juízes avaliam a participação de cada piloto, que será pontuado em 100 pontos.

Cada piloto tem o direito de fazer um máximo de 4 corridas, incluindo uma corrida de reconhecimento opcional e um máximo de 2 corridas marcadas pelos juízes.

Existem dois métodos comuns usados para julgar corridas solo ou de qualificação. O método utilizado deve ser informado no regulamento do evento.

O primeiro método é atribuir um critério de pontuação a cada juiz (Juiz 1 pontua LINHA, Juiz 2 pontua ANGLE e Juiz 3 pontua ESTILO e VELOCIDADE), com as pontuações de cada juiz somadas para obter um total para a corrida.

O segundo método é para cada juiz pontuar uma corrida completa dos competidores em todos os critérios, com a pontuação final sendo calculada a partir de uma média das pontuações dos três juízes.

A melhor nota será levada em consideração para estabelecer a classificação. Em caso de empate, a segunda melhor marca será levada em consideração.

5,2 Para as “batalhas”

As batalhas são as fases finais de uma competição de drifting. Eles reúnem os motoristas qualificados na seguinte ordem (ver tabela): 8/40

1º contra 32º, 2º contra 31º, e assim por diante.

Isso permite eliminações sucessivas até a vitória final, que determinará o vencedor. Isso é obtido em 3 corridas organizadas da seguinte forma para os motoristas:

- 1 corrida opcional, o chamado "aquecimento" cujo objetivo é aquecer os mecânicos elementos e também permitem que os motoristas tomem suas marcas. Os pilotos serão posicionados na ordem da primeira corrida marcada.

- 1 corrida como “líder”. Nesta posição, o piloto deve provar aos juízes que está em condições de distanciar (ou manter distância, conforme o caso) de seu adversário “seguidor”. Ele deve fazer isso enquanto mantém o controle sobre o slide.

- 1 corrida como “seguidor”. Nesta posição, o piloto deve provar aos juízes que está em posição de reproduzir a corrida do líder, permanecendo o mais próximo possível.



As batalhas são julgadas comparando os Leading Runs de cada competidor entre si, bem como cada um dos Chasing Runs um contra o outro. Os três juízes irão então votar em qual competidor teve melhor desempenho durante toda a batalha.

No caso de empate, onde os juízes não conseguiram acelerar o desempenho dos dois competidores, os juízes podem ordenar que a rodada de batalhas seja repetida (“Mais uma vez”). Neste caso, não haverá aquecimento. Poderão ser realizados no máximo 3 “Mais uma vez”, com procedimentos exatos a serem determinados no regulamento daquele evento.

O líder da 1ª volta será o melhor qualificado dos 2 competidores.

Outro sistema de pontuação pode ser implementado e deve ser especificado no regulamento complementar.

5.2.1 PRINCÍPIO DAS BATALHAS

· Para o piloto líder

Ele “derrapa” ao máximo nas mesmas condições das qualificações e de acordo com as recomendações dos juízes, procurando não cometer erros. Sua velocidade deve ser idêntica à velocidade de qualificação.

Todas as táticas destinadas a retardar o seguidor são proibidas.

· Para o piloto seguidor

O seguidor deve demonstrar sua habilidade de se apegar ao líder sem realmente ultrapassá-lo. Ele deve seguir as “pegadas” do líder e tentar fazer exatamente o que ele faz, ou melhor. Se o seguidor reduzir seu ângulo de direção, para ganhar velocidade, e permanecer próximo ao líder ou ultrapassá-lo, o seguidor perderá pontos. 9/40

Logicamente, o seguidor não pode ultrapassar o líder durante uma rodada. Ele pode, no entanto, fazê-lo para evitar uma situação perigosa e / ou que possa afetar o bom andamento da rodada.

6. REGRAS GERAIS

Os pilotos devem comparecer no início de cada corrida, vestindo as roupas e equipamentos obrigatórios. Eles devem usar isto durante toda a duração da competição, sob pena de não serem autorizados a participar.

Contatos que possam levar à modificação da trajetória do líder são proibidos. Estes serão sancionados com uma pontuação de 0 pontos para a rodada.

O motorista de um carro imobilizado na pista deve fazer o possível para encostar. Ele obedecerá aos delegados e / ou oficiais. Ele não sairá do carro, exceto em caso de força maior e somente quando um funcionário o autorizar a fazê-lo.

Ataques diretos, deliberados ou não, são proibidos.

Os árbitros podem pedir para ver as filmagens das câmaras instaladas pelos concorrentes nos seus carros, para os ajudar a formar uma opinião. A recusa em apresentar esses vídeos pode ser considerada um fator agravante.



Ao longo de toda a duração da competição "queimaduras" estáticas são proibidas sob pena de exclusão da competição.

Todo comportamento considerado perigoso pode ser sancionado pelos Comissários, uma sanção que pode ir até a exclusão.

7. PENALIDADES

As seguintes penalidades serão aplicadas:

0 pontos durante a qualificação ou as batalhas

- Spinning (ou dano mecânico), inclusive na zona de aceleração ou zona de desaceleração.
- Subviragem flagrante.
- Deixar de permanecer na pista (nenhuma das rodas deve ficar fora da pista). 10/40
- Uso de técnicas consideradas injustas ou perigosas.
- Bater em um oponente (intencionalmente ou não); contatos leves sem quaisquer riscos são tolerados a critério dos juízes.
- Ser mais de 10% mais lento em uma batalha do que na qualificação (se a telemetria for usada).

Baixando as notas dos juízes

- Erro de direção, falha em respeitar as expectativas dos juízes (conforme exposto durante a resumo).
- Deliberadamente derrapando "lentamente" em uma batalha.
- Falta zona de corte / atropelamento de obstáculos.

Exclusão da reunião ou de uma rodada

- Qualquer comportamento considerado perigoso na pista ou nas infraestruturas (paddock, etc.).
- Velocidades inadequadas fora da pista.
- Qualquer prática em locais não autorizados, inclusive nos piquetes.
- Comportamento anti-desportivo.
- O não cumprimento da sinalização e das ordens dos oficiais e delegados.
- Falha em observar quaisquer diretivas importantes especificadas durante as instruções dos motoristas.
- Incumprimento dos deveres do condutor e / ou da sua equipa.



8. CLASSIFICAÇÃO

Em uma corrida de drift, existem duas classificações:

- Inicialmente, a classificação para qualificação, que permite estabelecer a ordem de execução das finais.
- Uma classificação final para eliminação, a fim de determinar a classificação geral do concorrente.
-

8.1 Classificação das qualificações

Cada piloto pode fazer um máximo de 3 corridas, uma das quais será uma corrida opcional de reconhecimento (aquecimento) e um máximo de 2 corridas marcadas pelos juizes.

Os Juizes irão atribuir uma pontuação a cada corrida, de acordo com os critérios anteriormente mencionados.

A melhor nota das 3 corridas do competidor é então mantida, a fim de definir a classificação. 11/40

Os 32 ou 16 melhores pilotos serão qualificados para as finais, de acordo com a configuração das finais escolhida pelo organizador (configuração que deve ser previamente especificada pela organização durante o briefing).

8.2 Classificação das finais (Batalhas)

A classificação das finais da competição de drifting por eliminação começa então.

Conforme especificado no Artigo 4.2, as finais reúnem 2 pilotos que se qualificaram anteriormente. Em cada batalha, um dos 2 pilotos é eliminado. O piloto ainda em corrida irá competir com outro piloto que venceu sua batalha na fase seguinte, e assim por diante, até que apenas um competidor permaneça, que será declarado o vencedor da competição.

De 32 na primeira fase final, passa para 16 pilotos, depois para 8, depois para 4 ... até a vitória final.

A fim de determinar o pódio final, um B final opcional pode ser organizado entre os dois pilotos eliminados na semifinal.



LICENÇAS

As provas são abertas a todos os concorrentes / pilotos que sejam titulares de Licenças Desportivas emitidas pela ASN e válidas para a presente época desportiva de Drift. O piloto

tem que ter a licença para poder estar coberto pelo seguro desportivo contra acidentes pessoais.

A entrega da licença deverá ser feita antes da vistoria e antes da entrega das fitas, aquando do registo e documentação referidos no ponto infra.

Caso o Piloto não tenha licença desportiva, vai ter que pagar 500,00MZN para a licença desportiva temporária, valida para o dia, tomar nota que a respectiva licença desportiva temporária não é valido para participar no campeonato de drift. É valido apenas para o evento do dia.

Tomar nota que a licença desportiva anual, inclui outro benefício como descontos em treinos.

Link para pedido de emissão de licença desportiva anual: www.atcm.org.mz

DOCUMENTAÇÃO E REGISTO PRESENCIAL

Os Pilotos e/ou seus representantes deverão contactar o secretariado da Prova, que deverá estar montado no escritório de Pista, submetendo e entregando a respectiva Licença Desportiva ou documento aceite pelo secretariado de prova. Nesse momento, será entregue toda a documentação necessária para o evento, nomeadamente, ficha de vistoria, bem como fitas de admissão de piloto de representante e de mecânico.

Apenas será entregue 3 fitas de admissão de mecânico por Piloto.

Para além dos membros da organização, APENAS PORTADORES DE FITA DE IDENTIFICAÇÃO PODERÃO ENTRAR NAS ÁREAS DE COMPETIÇÃO: Pré-grelha, Torre de Direcção de Prova, etc.

BRIEFING

Todos os pilotos são obrigados a comparecer no briefing, que se realizará com a presença dos Pilotos, seus representantes e membros da Organização, na varanda do Club House. Caso de não comparência de um piloto e/ou seu representante, haverá lugar ao pagamento de uma multa no valor de 1.000,00MZN (mil meticaís), sem prejuízo de outras sanções determinadas pela Direcção de Prova.

Durante o briefing deverão ser respeitados as normas sanitárias em vigência no clube, sendo o uso da máscara ou viseira obrigatórios, respeitar o distanciamento social de pelo menos 1,5m, e uso de desinfetantes de mãos.





DISTRIBUIÇÃO DE PRÉMIOS

Todos os classificados da corrida deverão participar na cerimónia de distribuição de prémios e respeitar todas as instruções ao procedimento do mesmo e com o seu fato de competição fechado. Por motivos justificados ao COC, poderá um Piloto não comparecer à cerimónia de premiação.

A entrega de prémios deverá realizar-se imediatamente depois de finalizada a corrida e no máximo de 30 minutos após ser publicada a classificação final oficial da última batalha em disputa.

Se a distribuição de prémios tiver lugar no mesmo dia do final da prova (em cada categoria), a hora marcada, os pilotos classificados que não se apresentarem pessoalmente na cerimónia, perderão direito aos prémios, sem que daí resulte em qualquer alteração na classificação ou nos prémios dos restantes concorrentes.

A abertura do champanhe por parte dos vencedores de cada uma das classes ficará a escolha de cada um.

Se por alguma eventualidade houver algum protesto em curso, e até à entrega dos prémios não houver resolução, os prémios serão em data a anunciar.

Se por alguma eventualidade, piloto ou seu representante tiver que receber o premio, e o mesmo recusar-se, per-de direito ao mesmo.

RECLAMAÇÕES / APELOS

Quaisquer reclamações e/ou apelos deverão ser efectuados nos termos do CDI e do Regulamento Desportivo de Drift 2023.

O Protesto de uma situação será reportado à comissão desportiva pelo Representante do Piloto protestante, mediante o pagamento de 10.000MTS (dez mil meticais).

Com a decisão de C.D. não mereça a satisfação do Piloto Protestante, este pode apelar perante o Tribunal Desportivo de Apelo, mediante a apresentação com fundamento e pagamento de uma taxa de 45.000MTS (quarenta e cinco mil meticais).

Em caso de indeferimento do Protesto ou Apelo, o protestante perde a totalidade valor pago. Em caso de deferimento do protesto ou apelo será apenas restituído 90% do valor Pago.

Pagamento de protesto é condição da sua admissão, devendo tal pagamento ocorrer no prazo da oportunidade da sua submissão.

CASOS OMISSOS

A Comissão Desportiva do A.T.C.M reserva o direito de decidir sobre todos os pontos não presentes neste Regulamento baseando-se no Regulamento Desportivo de Drift 2020, no Código Desportivo Internacional, em vigor que serão analisados e decididos pelo Colégio de Comissários Desportivos, aplicando tais regulamentos seguindo as práticas e costumes do A.T.C.M.