



REGULAMENTO DIGITAL MOTORSPORT – ASSETTO CORSA COMPETIZIONE MZ EPOCA – 2024 V1.0

Índice:

Contents

1. DEFINIÇÃO / GENERALIDADE	2
2. COMISSÃO ORGANIZADORA.....	2
3. INSCRIÇÕES	2
4. LICENCAS	3
5. EQUIPAMENTO.....	3
6. PROVAS	4
7. PERDA DE CONEXÃO.....	4
8. PONTUAÇÕES DO CAMPEONATO	5
9. PENALIZAÇÕES	6
10. CAMPEONATO.....	8
11. GRUPO DE DISCORD ATCM.....	9
12. CASOS OMISSOS	10
13. CALENDÁRIO.....	10



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 e Touring Clube de Moçambique, na qualidade de ASN da FIA

2. COMISSÃO ORGANIZADORA

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

Autódromo do ATCM – Av. Marginal
Cel: +258843284790
E-mail: digital.motorsport@atcm.org.mz

3. INSCRIÇÕES

- 3.1. As inscrições serão feitas online, através do LINK a ser partilhado através dos meios de comunicação oficiais ou no site: <https://forms.gle/MpQSg5gMs4X8LLxa9>
- 3.2. Apenas poderão participar nas provas quem tiver reunidas as condições técnicas necessárias para a sua participação.
- 3.3. As inscrições estão abertas a todos os entusiastas do eSports/Digital Motorsport e corridas digitais. Porém, apenas os Moçambicanos e estrangeiros residentes em Moçambique poderão ser premiados ou oportunidades que possam surgir desta competição.



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

Nota: Na inscrição será solicitada a escolha de um carro, o carro seleccionado é o que será usado até ao final do campeonato. O piloto poderá mudar de carro até uma semana antes do campeonato ter começado.

4. LICENCAS

O Campeonato eSports é uma iniciativa de promoção do desporto digital automóvel do ATCM. Como forma de criar um sistema de sustentabilidade deste projecto, que tem custos, o ATCM está a disponibilizar Licenças Desportivas para o campeonato eSports. As licenças não são de carácter obrigatório, porém é uma forma do piloto contribuir para a continuidade deste projeto. A licença desportiva digital tem um custo de 1.000,00 Meticais e tem algumas vantagens como:

- a. Detentores de licenças desportivas eSports terão acesso grátis na bilheteira em eventos no Autódromo e Kartódromo do ATCM.
- b. Vão poder usar os simuladores do ATCM durante 2 horas semanais, de acordo com a disponibilidade e com a reserva marcada.

O link para fazer o pedido da licença eSports: <http://www.atcm.org.mz/inscricoes/>

5. EQUIPAMENTO

Para a participação nesta competição os participantes terão que possuir:

- PC (Obrigatório)
- Assetto Corsa Competizione (Obrigatório)
- Acesso a Internet (Obrigatório)
- Joystick (Opcional)
- Volante e Pedais (Opcional)
- Instalação de Aplicação Discord e entrar no grupo ATCM (Obrigatória)



6. PROVAS

- 6.1. As datas e condições particulares para cada prova serão anunciadas juntamente com o regulamento.
- 6.2. A cada prova será criado um lobby pelo Host definido ou a ser definido pelos meios de informação Discord ou Whatsapp.
- 6.3. Os Lobbies das Provas estarão regulados no modo Practice+Qualifying+Race, estando divididos em:
 - 6.3.1. **Treinos livres (Practice):** O lobby será criado 35 minutos antes dos treinos cronometrados, para dar início a sessão de treinos livres.
 - 6.3.2. **Briefing:** O Briefing irá acontecer entre os Treinos Livres e os Treinos Cronometrados, e irá ser breve, podendo durar entre 5 a 10 minutos para recordar algumas bandeiras de sinalização, e comportamentos em pista.
 - 6.3.3. **Treinos cronometrados (Qualifying):** Os treinos cronometrados (sessão de Qualificação) terá a duração 15 minutos (Excepto os Circuitos de Nordschleife, que terão treinos cronometrados de 20 minutos) e iniciarão à hora indicada pela Organização.
 - 6.3.4. **Corrida (Race):** A grelha de partida será organizada de acordo com os resultados apurados na sessão de Treinos Cronometrados e terá a duração de 40 minutos.
 - 6.3.5. **Horário Planeado:** Portanto os Treinos Livre irão começar às 19:30 por uma duração de 30 minutos, seguido pelo Briefing a ocorrer na sala #briefing no discord do ATCM entre 5 a 10 minutos de tempo, de seguida passaremos para os Treinos Cronometrados (Qualifying) que os pilotos terão 15 minutos para conseguir registar o seu tempo, depois dos eventos anteriores daremos inicio á corrida que deverá começar por volta das 20:20 com uma duração de 40 minutos, e terminar às 21h.

7. PERDA DE CONEXÃO

Caso o Host perca a conexão com o lobby a corrida só será repetida no caso de não se ter realizado mais de 75% do circuito ou em tempo de jogo, 30 minutos.

8. PONTUAÇÕES DO CAMPEONATO

8.1. A pontuação seguirá o padrão abaixo:

Tabela de Pontuação	
Pos	PTs
1st	10
2nd	8
3rd	6
4th	5
5th	4
6th	3
7th	2
8th	1
9th	0
10th	0
Outros Pontos	
Fastest Lap	1

8.2. O piloto que não participar na corrida não irá somar pontos.

8.3. Se o piloto tiver participado, mas tiver tido algum problema técnico ou pessoal que lhe tenha feito desconectar ou sair da corrida, o mesmo poderá pontuar, ficando com a posição a seguir ao piloto que ficou em último lugar, caso isto aconteça com mais do que um piloto, o que desconectou primeiro fica em último lugar por ter completado menos voltas. Nota: Os pilotos foram desconectados, podem voltar a entrar a meio da corrida.

8.4. Quem registar a volta mais rápida "fastest lap" irá somar 1 ponto adicional.



- 8.5. A Classificação Geral irá assumir a corrida que o piloto teve pior classificação como anulada, portanto apenas 5 provas serão contabilizadas no Campeonato.
- 8.6. No final da Época 2024, 1 (um) piloto campeão do ano e 1 (uma) equipe campeã do ano.

9. PENALIZAÇÕES

- 9.1. O jogo já inclui algumas penalizações para comportamentos antidesportivos. No entanto nem sempre são suficientes, **as corridas virtuais são para ser levadas a sério e com comportamentos idênticos aos que devemos ter em uma pista real**. As corridas online permitem gravar os replays e através disso os pilotos que se sintam lesados podem reportar as imagens para análise da comissão desportiva que poderá ou não atuar penalizando o piloto em causa. Para além da análise das imagens reportadas, também será feita uma análise a cada curva da primeira volta da corrida, pois é a volta com mais contacto, e maior probabilidade de incidentes, por se saber que uma corrida não é ganha na primeira volta incidentes causados nesta volta terão penalizações mais severas.
- 9.2. Acidentes ou Incidentes deverão ser reportados no link a seguir <https://forms.gle/sQncHMoC6NdozEEv9>, o preenchimento dos campos obrigatórios é mandatório para envio, e este relatório só será válido se enviado no intervalo de 48 horas após o fim da corrida.
- 9.3. Se os pilotos em análise forem considerados culpados, a conduzir com extrema agressividade e arruinarem a diversão dos outros poderão ser aplicadas **duras penalizações, podendo ser a de desqualificação**



do Campeonato 2024, desqualificação da Prova que foi penalizada ou até mesmo expulsão do grupo não podendo voltar a competir nos eventos do ATCM, o mesmo se aplica para quem possa tentar fazer algum “exploit” do jogo.

9.4. As penalizações serão em pontos, os pontos são acumuláveis e são registados na caderneta de penalizações, o acumular de pontos pode resultar em uma desclassificação da qualificação seguinte, expulsão da prova seguinte, ou expulsão de campeonato.

9.5. Se algum piloto sentir que a decisão da comissão foi injusta pode entrar em contacto com os administradores do Discord para ser feita uma reavaliação, a comissão desportiva poderá rever a decisão caso ache necessário. Isto pode incluir dedução de pontos.

9.6. Tabela de Penalizações

Infração	Penalização	Detalhes Adicionais
Empurrar oponente deliberadamente, ou por vingança (divebomb)	5 pontos ou por análise	Se um jogador empurrar outro de forma deliberada para fora da pista ou prejudicar sua corrida intencionalmente.
Cortar a linha das pits	1 ponto	O jogador deve passar pelos pits sem parar na próxima volta. Falha em cumprir resultará em penalização adicional.
Bloqueio ilegal (Weaving)	2 pontos ou por análise	Impedir de forma injusta a ultrapassagem por um oponente, mudando de direção mais de uma vez para bloquear.
Colisões evitáveis	Por análise	Causar uma colisão que poderia ter sido evitada com uma condução mais cuidadosa.
Comportamento antidesportivo	Expulsão temporário ou permanente	Inclui comportamento abusivo, trapaças, exploração de bugs, entre outros.



9.7. Caderneta de Penalizações

Total de Pontos de Penalização	Penalidade	Detalhes
5 pontos	Desclassificação na próxima sessão de qualificação	O piloto é desqualificado da próxima sessão de qualificação.
8 pontos	Desclassificação na próxima corrida	O piloto é desqualificado para participar da próxima corrida.
11 pontos	Desclassificação na próxima corrida	O piloto é novamente desqualificado para a corrida subsequente.
14 pontos	Expulsão do Campeonato	O piloto é expulso do campeonato atual.

10. CAMPEONATO

- 10.1. O Campeonato será constituído por 6 provas, o vencedor será o piloto que tiver somado o maior número de pontos no conjunto de todas as provas.
- 10.2. Troca de Pneus e Abastecimento não são obrigatórios, mas podem ser usados.
- 10.3. Antes de cada prova entre o período de treinos livres e o período dos treinos cronometrados haverá um drivers briefing, para chamar atenção de algumas regras e cuidados a ter na pista, este driver briefing será realizado pelo meio da aplicação Discord no grupo do ATCM, os utilizadores devem utilizar a opção de push-to-talk se quiserem fazer perguntas enquanto estiverem na sala, pois a mesma terá esta restrição.
- 10.4. As Pistas serão partilhadas a discrição da direcção de prova do Digital.



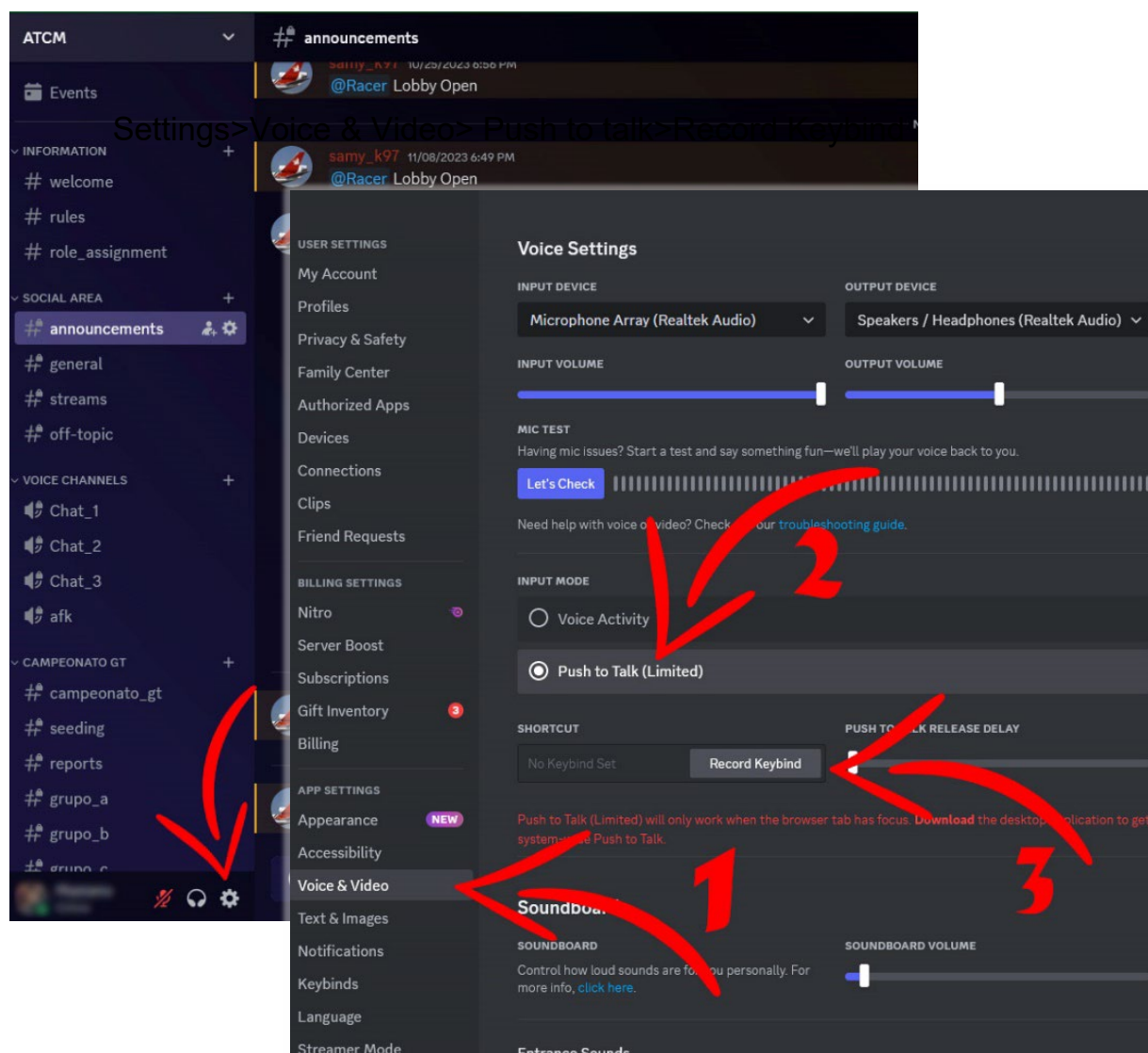
- 10.5. Desistências frequentes que não sejam informadas poderão resultar em expulsão de campeonato.
- 10.6. Mesmo que uma corrida não esteja a correr bem para si, tente continuar. Pilotos que constantemente tenham “DNF” poderão ser expulsos do campeonato.
- 10.7. Será permitido o registo de Equipas que podem ser representados por 2 pilotos.
- 10.8. Teremos assim um campeonato de equipas e um campeonato de pilotos a correr em simultâneo.
- 10.9. A equipa terá a soma da pontuação dos dois pilotos. Caso só haja um piloto, só uma pontuação irá contar para essa equipa.
- 10.10. **Nota: Lembre-se, a corrida não é ganha na primeira curva.**

11. GRUPO DE DISCORD ATCM

- 11.1. A participação do piloto no drivers briefing é crucial e obrigatória, por esse motivo é necessária a criação de uma conta Discord, e entrada no grupo ATCM pelo link: <https://discord.gg/xHCTgRwZWj>
- 11.2. O mesmo grupo poderá ser utilizado pelos utilizadores para conversarem enquanto jogam ou não, e para verem os resultados do Campeonato, as Penalizações e anúncios ao decorrer do evento
- 11.3. A sala #briefing é limitada para o breve briefing que acontece entre os Treinos Livres e Treinos Cronometrados, mas os utilizadores são livres de usá-la durante a corrida.

A sala tem uma limitação (Push-to-talk) o que significa que para poder comunicar o utilizador tem que carregar em algum botão antes de falar, o objectivo desta limitação é de eliminar os ruídos de fundo.

Abaixo o exemplo das configurações da sala.



12. CASOS OMISSOS

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 da FIA, no Código Desportivo Internacional, em vigor que serão analisados e decididos pelo Colégio de Comissários Desportivos.

13. CALENDÁRIO

Abaixo o Calendário do Campeonato de Assetto Corsa Competizione do ATCM e Maning Gaming:



ASSETTO CORSA COMPETIZIONE

PROVAS DE ESPORTS

- 27 MAR
- 15 MAI
- 27 JUN
- 18 SET
- 9 OUT
- 20 NOV

 **ESPORTS**

