



REGULAMENTO DIGITAL MOTORSPORT – GRAN TURISMO MZ EPOCA – 2025 V1.0

Índice:

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



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: <http://www.atcm.org.mz/inscricoes/>
- 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 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. 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 tem algumas vantagens como:

- a. Apenas pilotos com licenças desportivas eSports terão direito em submeter protestos;
- b. Detentores de licenças desportivas eSports terão acesso grátis na bilheteira em eventos no Autódromo e Kartódromo do ATCM.
- c. 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:

- Playstation 4 ou Playstation 5
- Gran Turismo 7
- Acesso à Internet
- Conta na PSN Network
- Joystick (Opcional)
- Volante e Pedais (Opcional)

6. APURAMENTO PARA AS PROVAS (Seeding)

- 6.1. Uma vez que as provas são online e dadas as limitações de ligações de internet, os participantes serão divididos em grupos de 14 que correrão entre si.
- 6.2. 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.



6.3. A Época 2025 ATCM Digital será composta por 8 provas e para determinar a divisão de grupos será realizado o seeding antes das provas comecarem.

7. PROVAS

7.1. As datas e condições particulares das provas serão anunciadas por calendário em tempo útil pela Organização.

7.2. 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.

7.3. Os Lobbies das Provas estarão regulados no modo Practice+Qualifying+Race, estando divididos em:

7.3.1. **Treinos livres (Practice):** O lobby será criado 1 hora antes das horas dos treinos cronometrados, para dar início a sessão de treinos livres.

7.3.2. **Treinos cronometrados (Qualifying):** Os treinos cronometrados (sessão de Qualificação) terá a duração de 10 minutos (Excepto os Circuitos de Nürburgring 24H ou Nordschleife, que terão treinos cronometrados de 20 minutos) e iniciarão à hora indicada pela Organização.

7.3.3. **Corrida (Race):** A grelha de partida será organizada de acordo com os resultados apurados na sessão de Treinos Cronometrados e terá a duração e condições anunciadas pela organização.

7.4. Condição de Hora do Dia (Time of Day) no Circuito = será regulada como Variável/Dinâmica/Random

7.5. Condição de Temperatura (Weather) no Circuito = será regulada conforme os detalhes de cada prova: Soalheiro/Nublado/Chuva (Sunny/Cloudy/Rain)

7.6. Definições/Settings Gerais:

- Wide Body = Prohibited/Proibido
- Nitrous = Prohibited/Proibido
- Pit Lane Entry Line Cutting Penalty = ON
- Pit Lane Exit Line Cutting Penalty = ON
- Shortcut Penalty = High/Alta
- Penalty for Collisions with Other Cars = High/Alta



- Track Limit Penalty = High/Alta
- Mechanical Damage = High/Alta
- BOP = ON
- Tuning = NO
- Car Settings = Fixed/Fixo
- Car Category = Gr.3 ou Gr.4 (para Provas Oficiais do Campeonato)
- Ghosting = OFF
- Lapped Cars Ghosting = OFF
- ABS = Allowed/Permitido
- Traction Control = Allowed/Permitido
- FLAG RULES = ON

Definições/Settings adicionais como Nr de Voltas, Duração da Corrida, Consumo de Combustível, Degradação de Pneus, Pneus Obrigatórios (No. of Laps, Race Time Limit, Fuel Depletion, Tyre Wear, Tyre Regulation) serão de acordo com os detalhes de cada prova.

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

7.8. O carro escolhido para cada prova deve obrigatoriamente respeitar a escolha feita pelo piloto no acto de inscrição para o Campeonato.

NB: Os Lobbies serão regulados com Penalidade de 60 segundos após-corrida para o não cumprimento do uso dos pneus obrigatórios definidos para cada corrida. Em caso de um Piloto não cumprir as regras de pneus, pode-se alertar os Admins para verificação e confirmação.

7.9. Os Lobbies serão regulados com Zona de Cumprimento de Penalidade. Caso o piloto obtenha uma penalização em tempo durante a corrida, a mesma será cumprida antes do fim da volta seguinte. O piloto irá cumprir a sua



penalização, na zona definida, fora da linha de condução e sem prejudicar os adversários.

8. AUTODRIVE

- 8.1. **AUTO DRIVE (Treinos livres)** - Durante os treinos livres vai-se fazer 3 (três) testes de Problema 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.
- 8.2. **AUTODRIVE (Treinos cronometrados)** - Durante os treinos cronometrados não haverá Restart por causa de Problemas Autodrive (AD).
- 8.3. **AUTODRIVE (Corrida)** - Só se fará um Restart da Corrida, caso haja no mínimo 3 (três) pilotos com Problemas AD no início. O Restart será feito com estes pilotos do fim da grelha, pela ordem da grelha inicial da Sessão de Treinos Cronometrados.

9. 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 ou duração da corrida.

10. PONTUAÇÕES DO CAMPEONATO

- 10.1. Os pilotos do grupo A são os que recebem mais pontos. O 1º classificado do grupo A recebe 50 pontos, o 2º recebe 47 e assim sucessivamente conforme a tabela abaixo.



Sistema de Pontuação					
Grupo A		Grupo B		Grupo C	
1st	50	1st	36	1st	22
2nd	47	2nd	33	2nd	19
3rd	45	3rd	31	3rd	17
4th	44	4th	30	4th	16
5th	43	5th	29	5th	15
6th	42	6th	28	6th	14
7th	41	7th	27	7th	13
8th	40	8th	26	8th	12
9th	39	9th	25	9th	11
10th	38	10th	24	10th	10
11th	37	11th	23	11th	9
12th	36	12th	22	12th	8
13th	35	13th	21	13th	7
14th	34	14th	20	14th	6

10.2. Todo o piloto que não participar na corrida terá 0 pontos.

10.3. Todo o piloto que participar na qualificação ou corrida, que perdeu conexão por motivos técnicos, será considerado (TEC), o mesmo receberá pontos, mas ficará no fim do seu grupo. No caso de ter havido mais do que um piloto com problemas técnicos (TEC), então todos terão **a mesma pontuação** do último lugar do seu grupo.



Grupo A	
1st	50
2nd	47
3rd	45
4th	44
5th	43
6th	42
7th	41
8th	40
9th	39
10th	38
11th	38
12th	38
13th	0
14th	0
10, 11 e 12 tiveram TEC	
13 e 14 não participaram	

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

10.4. A cada duas corridas, vai ser feito um somatório de pontos, para determinar a posição dos grupos. Os 3 primeiros classificados do grupo B e C são promovidos para o grupo acima e os últimos 3 do grupo A e B são despromovidos para o grupo abaixo.

10.5. A prova com o “pior resultado” vai ser descontada para o resultado do fim da Época. Provas em que o piloto for desqualificado ou não tenha participado, não podem contar como pior resultado.

10.6. A fastest race lap de cada prova terá 1 ponto adicional na tabela.

10.7. No final da Época 2025, 1 (um) piloto campeão do ano e 1 (uma) equipe= campeã do ano.



11. PENALIZAÇÕES

11.1. 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. N.B Apenas quem tiver uma licença desportiva eSports pode submeter um=protesto. Esta decisão foi tomada devido ao número elevado de protestos na época anterior. O ATCM só vai disponibilizar recursos a quem realmente está empenhado no desenvolvimento desta modalidade.

11.2. As reclamações deverão ser enviadas para o email digital.motorsport@atcm.org.mz com o maior detalhe possível e o clip do incidente, no máximo até as 12:00h do dia seguinte da prova.

11.3. No caso de a reclamação ser validada, segue o protesto, caso a reclamação não seja válida o piloto será deduzido 6 pontos na classificação da prova em questão.

11.4. Se os pilotos em análise forem considerados culpados, a conduzir com extrema agressividade e arruinarem a diversão dos outros poderemos aplicar penalizações adicionais ou até mesmo banir do evento, o mesmo se aplica para quem possa tentar fazer algum “exploit” do jogo.

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

11.6. 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 rever a decisão caso ache necessário. Isto pode incluir dedução de pontos, redução de tempo, delayed start. Qualquer clipe que tenham a partilhar envie para email: digital.motorsport@atmc.org.mz e a descrever porque acha que foi injustiçado.



12. CAMPEONATO

- 12.1. O campeonato será composto por 8 provas e o vencedor será o piloto que tiver somado o maior número de pontos no conjunto de todas as provas.
- 12.2. As Pistas serão partilhadas à discricção da direcção de prova do Digital.
- 12.3. Desistências frequentes que não sejam informadas poderão resultar em expulsão de campeonato.
- 12.4. Mesmo que uma corrida não esteja a correr bem para si, tente continuar. Pilotos que constantemente tenham “DNF” poderão ser expulsos do campeonato.
- 12.5. Será permitido o registo de Equipas que podem ser representados por 2 pilotos.
- 12.6. Teremos assim um campeonato de equipas e um campeonato de pilotos a correr em simultâneo.
- 12.7. A equipa terá a soma da pontuação dos dois pilotos. Caso só haja um piloto, só uma pontuação irá contar para essa equipa.
- 12.8. No caso de falta de comparência a organização tem a liberdade de juntar dois grupos.
- 12.9. Nota: Lembre-se, a corrida não é ganha na primeira curva.

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