

## ÍNDICE

### DEFINIÇÃO

### REGULAMENTO DESPORTIVO

- 1 - ORGANIZAÇÃO DAS PROVAS
- 2 - APLICAÇÃO, INTERPRETAÇÃO DOS REGULAMENTOS E RECLAMAÇÕES
- 3 - LICENÇAS DESPORTIVAS E SEGUROS
- 4 - TIPO DE VEÍCULOS ADMITIDOS E CLASSES
- 5 - ATRIBUIÇÃO DOS NÚMEROS DE COMPETIÇÃO
- 6 - PILOTOS, CLASSES E LICENÇAS DESPORTIVAS
- 7 - OFICIAIS DE PROVA E FUNÇÕES
- 8 - FASES DA PROVA E BRIEFINGS
- 9 - FASES DA PROVA (CORRIDA)
- 10 - PONTUAÇÃO E QUALIFICAÇÃO
- 11 - INSCRIÇÕES E CALENDÁRIO
- 12 - PRÉMIOS NAS PROVAS
- 13 - SANÇÕES E PENALIZAÇÕES

### ANEXOS:

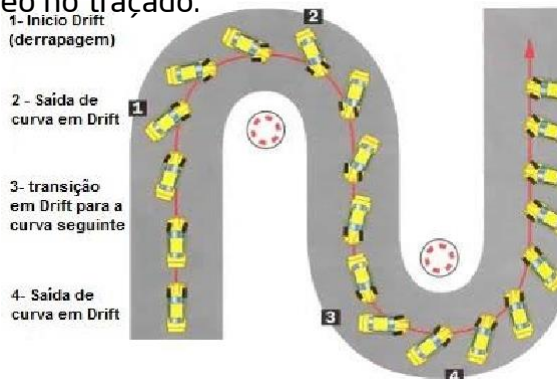
- 1 - DIAGRAMA BATALHAS TOP32
- 2 - DIAGRAMA BATALHAS TOP16

O presente Regulamento aplica-se a todas as provas do Campeonato Portugal de Drift, têm de cada uma das mesmas apresentar Regulamento Particular de Prova e devidamente aprovado pela FPAK.

### DEFINIÇÃO

Drift ou Drifting é uma técnica de condução que consiste em fazer as curvas em derrapagem controlada, fazendo com que a traseira do carro se solte e percorra a parte exterior da curva, enquanto a parte da frente percorre o interior, com o máximo de ângulo e velocidade possível, controlando o nível de derrapagem, fazendo o carro andar literalmente de lado. Veja a imagem em baixo para perceber melhor.

Numa competição de Drift existem vários parâmetros designados, como a velocidade de entrada e média, ângulo de Drift de entrada e média, proximidade aos briefing-points e aos outros carros, espetáculo dado pelo piloto e que são avaliados por Juízes e/ou telemetria. O ponto alto da competição é a fase final, as designadas *batalhas*, nas quais os pilotos competem no 1 contra 1 em simultâneo no traçado.



## REGULAMENTO DESPORTIVO

### **Art. 1 - ORGANIZAÇÃO DAS PROVAS**

- 1.1** - As provas do Campeonato Portugal de Drift são organizadas pelos clubes associados FPAK tendo como promotor o CLUBE AUTOMÓVEL DO MINHO.
- 1.2** - Por cada prova realizada, será elaborado o respetivo Regulamento Particular da Prova, tendo de constar o quadro de oficiais e juizes de prova.

### **Art. 2 - APLICAÇÃO, INTERPRETAÇÃO DOS REGULAMENTOS E RECLAMAÇÕES**

---

- 2.1** - Todos os participantes, pilotos e membros das equipas, têm de tomar conhecimento e respeitar os regulamentos da modalidade, das provas e dos circuitos utilizados, aceitando os mesmos tacitamente no momento da respetiva inscrição, não podendo alegar desconhecimento.
- 2.2** - Assiste exclusivamente aos pilotos o direito a reclamação, procedendo-se esta nos termos e para os efeitos conforme descrito no CDI e regulamento particular da prova.
- 2.3** - Qualquer atitude incorreta, fraudulenta ou anti desportiva, perpetrada pelo piloto ou por algum membro da equipa, será analisada e julgada pelos Comissários Desportivos e Diretor de Corrida/Prova, podendo a penalização ir de simples multa até à exclusão da competição ou à perda de licença desportiva.

### **Art. 3 - LICENÇAS DESPORTIVAS E SEGUROS**

---

- 3.1** - A licença desportiva indicada é a licença DRIFT para as classes INICIADOS e SEMI-PRO e a licença Nacional E DRIFT-PRO obrigatória para a classe PRO. A mesma tem de ser requerida e emitida pela FPAK.

### **Art. 4 - TIPO DE VEÍCULOS ADMITIDOS E CLASSES**

---

- 4.1** - conforme regulamento técnico.

### **Art. 5 - ATRIBUIÇÃO NÚMEROS DE COMPETIÇÃO**

---

- 5.1** - Números de competição - serão atribuídos números permanentes para todas as PROVAS/RONDAS, no momento da inscrição no campeonato
- 5.2** - Atribuição do primeiro número de cada série - A FPAK apenas o atribuirá ao campeão nacional da respetiva categoria do ano anterior, desde que este o pretenda e desde que se mantenha a competir nessa categoria.
- 5.3** Lista de numeração por categoria-
- PRO- 1 a 50
  - SEMI PRO- 51 a 99
  - INICIADOS- 100 a 199

### **Art. 6 - PILOTOS, CLASSES E LICENÇAS DESPORTIVAS**

---

- 6.1**- conforme Regulamento Particular da Prova, tendo de ser respeitado o seguinte:

#### **6.2 Iniciados e Semi-Pro**

- obrigatória licença desportiva DRIFT, emitida pela FPAK.

#### **6.3- PRO**

- obrigatória licença desportiva Nacional E DRIFT PRO ou superior, emitida pela FPAK.
- além da licença desportiva de que o piloto seja titular e mesmo depois de aceite a inscrição, os Juizes, em qualquer prova, podem solicitar que seja feita prova de "destreza", que consiste em percorrer um traçado completo em Drift, de modo regular e consistente, em segurança e sem colocar o mesmo ou terceiros em perigo, sob pena de impedimento de participação na prova ou passagem para a classe SEMI- PRO.



## 6.4 Outros condutores admitidos

- Poderão ainda participar condutores com idade igual ou superior a 16 anos, desde que percorram exclusivamente o percurso de prova. Têm de ser detentores de licença desportiva nacional, válida, correspondente à categoria em que vão participar, de acordo com o Regulamento de Emissão de Licenças Desportivas em vigor. A sua participação nas competições do Campeonato, ficará contudo condicionada às restrições impostas no Art. 2 do Regulamento de Emissão de Licenças Desportivas em vigor.

## Art. 7 - OFICIAIS DE PROVA E FUNÇÕES

---

**7.1** - Para as provas têm de ser nomeados, no mínimo, 1 Diretor de Corrida/Prova, 1 Comissário Técnico, 1 Juiz de Partida, 3 Juizes de facto (1 deles como Juiz Presidente), todos da classe de Drift. Quanto aos Comissários de Pista, não sendo obrigatório, aconselha-se a colocação de 1 por cada Clipping.

## Art. 8 - FASES DA PROVA E BRIEFINGS

---

A prova divide-se em 3 Fases, fase 1 - TREINOS LIVRES, fase 2 - QUALIFICAÇÕES e fase 3 - FINAIS ou BATALHAS, tem de ser, cada uma delas, precedidas de briefing. Estando o modo como se processam cada uma das fases devidamente descrito no art.º 8 do presente regulamento.

**8.1 - Briefing** - Reunião com os pilotos, presidida pelo Diretor de Corrida/Prova, com presença de pelo menos 1 Juiz de Facto, na qual se dá a conhecer o traçado e respetiva pontuação, os critérios e parâmetros de avaliação e ainda outras informações relevantes para o decurso da prova/competição. Serve também para os pilotos tirarem qualquer dúvida que eventualmente tenham.

**8.1.1** - É obrigatória a presença de todos os pilotos participantes, ou representante que nomearem.

## Art. 9 - FASES DA PROVA (corrida)

---

Cada prova de Drift divide-se em 3 Fases, fase 1 - TREINOS LIVRES, fase 2 - QUALIFICAÇÕES e fase 3 - FINAIS ou BATALHAS.

**9.1- Fase 1 - TREINOS LIVRES** - horário de pista aberta a todos os veículos participantes, a fim de realizarem os seus treinos no traçado da prova, com vista à qualificação.

**9.1.1-** O número de veículos em pista adaptar-se-á ao tamanho e características da mesma, tem de permitir que os treinos sejam fluídos e a bom ritmo para os pilotos.

**9.1.2-** No caso de não poderem entrar todos os veículos em pista e na mesma sessão, serão realizadas várias sessões, podendo haver a divisão dos veículos em grupos, por classes ou não, com o intuito de permitir o máximo aproveitamento do tempo e que o mesmo seja equivalente para todos os pilotos.

**9.1.3-** É obrigatória a presença de pelo menos 1 dos Juizes de Facto nomeados para a prova, pode ser substituído por Juiz Adjunto.

**9.3- FASE 2 - QUALIFICAÇÕES** - Fase obrigatória e na qual os pilotos fazem as suas voltas no traçado para avaliação dos Juizes, com o objetivo de atingirem a pontuação necessária para se qualificarem e assim passarem para a fase seguinte. A avaliação é efetuada tendo em consideração: a Velocidade, a Linha de Drift, o Ângulo de Drift, a Proximidade aos Clippings e o Espetáculo dado pelo piloto (fumo dos pneus, agressividade nas transições, etc...)

**9.3.1-** Para qualificação, TOP32 - Qualificam-se os primeiros 32 pilotos / TOP 16 - Qualificam-se os primeiros 16 pilotos / TOP8 - Qualificam-se os primeiros 8 pilotos.

**9.3.2-** Apenas são considerados qualificados para a fase3/batalhas, os pilotos que cumpram a fase das qualificações e consigam atingir a pontuação suficiente para qualificação, tendo em conta as classes existentes e o preenchimento das tabelas de Top32/Top16 ou Top8, conforme o número de pilotos inscritos.

**9.3.3-** Estarão presentes todos os Juizes nomeados.

**9.3.4-** Para a tabela classificativa das qualificações, conta apenas a melhor volta do piloto (portanto a que tenha uma pontuação mais alta).

**9.3.5-** As voltas de qualificação podem ser seguidas ou intercaladas com as voltas de outros pilotos, não podendo haver mais que 1 piloto em avaliação.

**9.3.6-** Os Juizes nomeados têm de atribuir a pontuação do piloto.



**9.3.7-** Os Parâmetros para avaliação e Pontuação da prova, tem de constar no Regulamento Particular de cada prova.

**9.3.8-** Os Juízes podem fazer uso de equipamento eletrónico para auxílio de avaliação, como por ex. telemetria, leitores de velocidade e ou aproximação, entre outros.

**9.3.9-** É atribuído "0" aos pilotos que;

- após darem início á volta de qualificação, percam o Drift em qualquer parte do traçado.
- após darem início á volta de qualificação, façam pião ou saiam de pista, mesmo após a linha de chegada..
- Caso o veículo saia com 2 ou mais rodas fora dos limites do traçado/pista.

**9.4-FASE3-FINAISouBATALHAS-**Os pilotos qualificados irão disputar as batalhas num sistema de eliminação de 1 contra 1, em que cada batalha tem 2 mangas e nas quais os pilotos trocam de posições de Líder e Perseguidor. As batalhas são designadas conforme as tabelas de Top32, Top16, Top8, meias- finais e finais.

**9.4.1-** A batalha, como se processa:

- Os parâmetros para avaliação e a ordem da grelha de partida serão indicados pelos Juízes no Briefing correspondente.
- Ambos os pilotos arrancam da linha de partida em paralelo, o perseguidor não pode interferir na entrada (Drift Attack) do líder, tem de deixar que este esteja à sua frente no Drift Attack. Assim, o perseguidor tem de seguir uma trajetória atrás ou lateral, desde que recuado, à do líder. O líder tem de manter a velocidade imprimida nas qualificações, sob pena de penalização.
- Não são permitidas ultrapassagens, exceto em casos de avaria, acidente ou quando o líder saía por completo da linha de drift e o perseguidor possa efetuar a ultrapassagem em devida segurança. Todas as ultrapassagens forçadas serão penalizadas com a perda imediata da batalha, passando o piloto adversário à fase seguinte.

Em caso de acidente ou toque entre carros e caso haja consequências desportivas do mesmo, este será investigado pelos Juízes e Diretor de Corrida/Prova, auxiliados pelos meios e provas disponíveis, que entendam por necessários, a fim de determinar da culpabilidade e consequentes penalizações.

- A responsabilidade do acidente leva á eliminação automática.
- Nas batalhas exige-se aos pilotos que mantenham o andamento das qualificações, pelo que serão penalizados aqueles que reduzam a velocidade, tendo em linha de comparação a velocidade imprimida nas qualificações pelo próprio piloto. Os limites têm de ser definidos e claros, sendo obrigatória a sua inclusão no respetivo Regulamento Particular da prova.
- Após a batalha, os Juízes decidem o vencedor. Havendo empate, faz-se o desempate por "ONE MORE TIME", isto é, nova batalha de 2 mangas. Caso o empate persista, faz-se novamente o desempate por "ONE MORE TIME" isto é, nova batalha de 2 mangas. Se ainda assim persistir o empate, passa-se para a "MORTE SÚBITA", isto é, realiza-se 1 batalha de 1 manga apenas, na qual o líder é o piloto mais bem classificado nas qualificações. Caso o empate teime em persistir, o desempate final e definitivo é feito pela classificação nas qualificações, passando para a fase seguinte o piloto melhor classificado nas qualificações.
- Ambos os pilotos têm de concluir o percurso definido até à linha de chegada.

**9.4.2-** Parâmetros de Avaliação.

- Em batalha estão em disputa 20 pontos, sendo 10 pontos por cada manga.
- Os Juízes podem fazer uso de equipamento eletrónico para auxílio de avaliação, como por ex. telemetria, leitores de velocidade e ou aproximação, entre outros.
- Cada piloto arranca para a manga com 5 pontos (5 - 5)
- Os pilotos perdem pontos com os erros e a distância, tendo em conta os parâmetros estabelecidos e informados no briefing, sendo que os pontos perdidos são somados aos pontos do piloto adversário, ficando a pontuação por ex. 6 - 4
- Avança para a fase seguinte o piloto que somar mais pontos, no total das 2 mangas que perfazem a batalha, 20 pontos.

**9.4.2.1** - É atribuído "0" aos pilotos que;

- Após darem início á volta de qualificação, percam o Drift em qualquer parte do traçado.
- Após darem início á volta de qualificação, façam pião ou saiam de pista, mesmo após a linha de chegada.
- Caso o veículo saia com 2 ou mais rodas fora dos limites do traçado/pista.



- Provoquem, mesmo que acidental, contacto com o piloto adversário e daí resulte despiste/acidente deste.

**9.4.3** - Planeamento e emparelhamento das batalhas (ver diagramas em anexo ao presente regulamento como Anexo1 - Diagrama Batalhas Top32 e Anexo2 - Diagrama Batalhas Top16.

- Participam os pilotos que conseguiram a qualificação, conforme fase2.
- As batalhas são numeradas de 1 a 32 e separadas por 5 Rondas.
- Disputam-se na 1ª Ronda as batalhas do Top32 e realizam-se da 1ª á 16ª batalha.
- Disputam-se na 2ª Ronda as batalhas do Top16 e realizam-se da 17ª á 24ª batalha.
- Disputam-se na 3ª Ronda as batalhas do Top8 e realizam-se da 25ª á 28ª batalha.
- Disputam-se na 4ª Ronda as batalhas das meias-finais e realiza-se a 29ª e a 30ª batalha.
- Disputam-se na 5ª Ronda as batalhas de disputa do 3º e 4º lugar (31ª batalha) e a 32ª batalha é a FINAL que decide o 1º e 2º lugar do pódio.
- Os pilotos não emparelhados na tabela de Top32 passam diretamente para o Top16. Quando não seja possível o preenchimento da tabela do Top32, por insuficiência de pilotos, então passa-se diretamente para o Top16, respeitando o Diagrama Batalhas Top16, Anex2 junto ao presente regulamento.

## **Art. 10 - PONTOÇÃO E CLASSIFICAÇÃO**

---

**10.1-** A Classificação Final duma prova é elaborada da seguinte forma:

- 1º Classificado - O vencedor da batalha 32 (FINAL)
- 2º Classificado - O vencido da batalha 32 (FINAL)
- 3º Classificado - O vencedor da batalha 31
- 4º Classificado - O vencido da batalha 31
- 5º a 8º Classificado - Os vencidos da 3ª Ronda (batalhas 25 a 28), devidamente ordenados segundo a classificação das qualificações.

9º a 16º Classificado - Os vencidos da 2ª Ronda (batalhas 17 a 24) devidamente, ordenados segundo a classificação das qualificações.

- 16º a 32º Classificado - Os Vencidos da 1ª Ronda (batalhas 1 a 16), devidamente ordenados segundo a classificação das qualificações.

**10.2-** Para a pontuação no Campeonato Portugal de Drift somam-se os pontos conseguidos na qualificação e na classificação final em cada prova, conforme tabela abaixo, somando-se os pontos em cada ronda.

Posição	Pontos qualificação	Pontos prova
1º	20	100
2º	12	90
3º	8	80
4º	6	70
5º	5	50
6º	4	50
7º	3	50
8	2	50
9º ao 16º	1	30
17º ao 32º	0	20

**10.3-** Para a classificação final do Campeonato Portugal de Drift contam apenas 4 das 5 provas em disputa, sendo aquelas nas quais o piloto obtenha a maior pontuação.

**10.4-** Aos pilotos que completarem as 5 provas do Campeonato Portugal de Drift, será atribuído um Bónus de 100 pontos a somar ao total das 4 provas pontuáveis.

**10.5-** Sagra-se CAMPEÃO DE PORTUGAL DE DRIFT, o piloto que tenha mais pontos no conjunto das 4 provas depois de somado o Bónus.

**10.6-** Em caso de igualdade pontual entre 2 pilotos, o fator de desempate será a classificação final em cada uma das provas/rondas, contando as melhores classificações entre os pilotos em disputa.

**10.7-** O vencedor das categorias INICIADOS E SEMI-PRO terão obrigatoriamente de passar ao escalão seguinte no campeonato posterior aquele em que se sagrou campeão.



## **Art. 11 - INSCRIÇÕES E CALENDÁRIO**

---

**11.1- Condição para os condutores obterem pontuação** serão considerados aqueles que tenham licença desportiva válida e tenham efetuado previamente a sua inscrição oficial, através do preenchimento e entrega do boletim de inscrição, acompanhado da liquidação da taxa de inscrição, a qual terá o seguinte valor:

**Campeonato Portugal de Drift (todas as categorias)- 50 €**

**11.2- Data limite para inscrição no campeonato-** As inscrições para o Campeonato podem ser efetuadas até ao fecho das inscrições para a 3ª prova/ronda.

**11.3- Locais de entrega dos boletins de inscrição-** As inscrições para o Campeonato podem ser efetuadas até ao fecho das inscrições para a 3ª prova/ronda.

Sede da FPAK	Rua Fernando Namora, 46 C/D - 1600-454 Lisboa	Tel. 217 112 800 Fax 217 112 801	<a href="mailto:licencas1@fpak.pt">licencas1@fpak.pt</a> <a href="mailto:licencas2@fpak.pt">licencas2@fpak.pt</a>
Delegação FPAK Norte	Rua Sousa Aroso, 1083 4450- 291 Matosinhos	Tel. 229 352 168 Fax 229 382 875	<a href="mailto:norte1@fpak.pt">norte1@fpak.pt</a>
Delegação FPAK Madeira	Rua dos Aranhas, 53, 2 Sala F - 9000-044 Funchal	Tel. 291 224 688 Fax 291 229 724	<a href="mailto:madeira@fpak.pt">madeira@fpak.pt</a>

**11.4-** O Campeonato Portugal de Drift conta com 5 provas/rondas, conforme CALENDÁRIO DESPORTIVO NACIONAL, cada uma delas com regulamento particular próprio.

- **Circuito Guilhabreu**
- **(Pinhel / Guarda)**
- **(Ourém/ Fátima)**
- **(Lousada)**
- **(Abrantes/ Fátima)**

## **Art. 12 - PRÉMIOS NAS PROVAS**

---

**12.1** Prémios a atribuir em cerimónia de pódio- devendo ser respeitada a ordem decrescente (4º, 3º, 2º e 1º da Classificação)

**12.1.1-** Serão entregues Troféus/Taças aos 4 primeiros classificados de cada classe (Iniciados, Semi-Pro e Pro)

**12.1.2 -** Prémio para Senhoras - será atribuído um troféu/taça à condutora melhor classificada de cada classe.

**12.2 -** Prémios suplementares - Eventuais prémios suplementares a atribuir pelo organizador deverão constar do regulamento particular da prova.

**12.3-** Prémio de Participação - em cada prova será atribuído a todos os condutores, um prémio de participação, conforme Art. 16.5 das PGAK.

**12.4-** Prémios acumuláveis - todos

## **Art. 13 - PENALIZAÇÕES E SANÇÕES**

---

Conforme Regulamento Particular de cada prova.



**EM CASO DE QUALQUER LITÍGIO OU INTERPRETAÇÃO DIVERSA, BEM COMO TUDO O OMISSO NO PRESENTE REGULAMENTO, APLICA-SE O CDIOUAS PGAK.**

## **ACTUALIZAÇÕES**

<b>Art. / Data</b>	<b>Estado</b>	<b>Art. / Data</b>	<b>Estado</b>	<b>Art. / Data</b>	<b>Estado</b>

