



TAÇA DE PORTUGAL DE KARTING 2019

02 e 03 de Novembro de 2019

CIRCUITO DE PALMELA

DADOS DO CIRCUITO

Nº de homologação FPAK 48/2019

Data de homologação 18/03/2019

Perímetro 1270 m

Largura 10 m

Sentido da Competição No Sentido dos Ponteiros do Relógio

Pole-Position Lado Direito

BRIEFING

1. COMPORTAMENTO / CONDUTA

São exigidos comportamentos e atitudes corretas por parte dos Condutores e respetivos acompanhantes, Organizadores e Oficiais da Prova". É nossa intenção cumprir e fazer cumprir este normativo regulamentar.

2. REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO-ASPECTOS ESPECIFICOS DESTA PROVA

Toda a regulamentação geral de Karting bem como o Regulamento desta competição encontra-se publicado no "Website" da FPAK. Os aspetos específicos desta prova estão descritos no Regulamento Particular publicado com o VISA FPAK nº 179/TPK/2019 Emitido em: 11/10/2019.

3. HORÁRIO

O Horário desta prova é o constante na Grelha Horária Tipo publicada pela FPAK.

Tome atenção aos horários estabelecidos para a sua categoria, (compra de pneus, abastecimento combustível, verificações, treinos, entradas em parque, fecho da pré-grelha, corridas) e cumpra-os. Qualquer atraso ao horário estabelecido, poderá ser sancionado com penas a aplicar pelo Colégio de Comissários Desportivos, ou até mesmo impedimento de participar em treinos ou corridas.

4. ENTRADA EM PISTA

Antes de ir para a pista verifique se todo o seu equipamento está em conformidade: Números de competição (frente, traseira e laterais), Capacete, luvas, viseira, etc.

Nos treinos livres o uso do transponder é obrigatório e procure confirmar se o mesmo está a funcionar corretamente;

Assegure-se e obrigue que todos os elementos da sua equipa ostentem visíveis os identificativos distribuídos.

A falta deles implicará o impedimento de aceder às zonas de intervenção.

5. TREINOS LIVRES

A entrada e saída da pista nos treinos livres faz-se de acordo com o horário distribuído.

No final de qualquer sessão de treinos Livres, Treinos Cronometrados, Mangas de Qualificação e Corridas, todos os Condutores destas categorias devem obrigatoriamente dirigir-se para o Parque Fechado na Zona Técnica.

6. TREINOS CRONOMETRADOS

Durante os Treinos Cronometrados, não é permitida qualquer ajuda do(s) Assistente(s) para reparar, regular ou afinar o Kart.

A Zona de Assistência rápida estará encerrada. Se lá entrar não mais poderá regressar à pista e todos os tempos obtidos serão anulados.

Quando pretender terminar ou desistir dos treinos cronometrados, dirija-se diretamente para a balança e não permita que qualquer Assistente se aproxime de si até ter terminado o controle de pesagem. Se no decurso dos treinos cronometrados, tiver algum problema de ordem técnica que precise de reparar, ou se lhe for mostrada bandeira indicativa de problemas mecânicos (preta com círculo laranja) pode optar pelas seguintes duas possibilidades:

a) Parar na pista em lugar seguro e tentar reparar você mesmo com o material que levar a bordo. Após a reparação pode reentrar em pista, tendo para isso até ao máximo de duas tentativas para pôr o kart a trabalhar.

b) Dar por concluídos os treinos, dirigindo-se diretamente para a zona de pesagem. Em qualquer destas duas situações contará a melhor volta efetuada até então.

c) de acordo com o art. 19.27 das PEK a Simulação de arranques - permitido às categorias com partida parada, apenas após a bandeirada de xadrez no final dos treinos livres, cronometrados e de combustão. Para esse fim, os concorrentes que o pretenderem fazer, após a bandeirada de fim de treino, em vez de se dirigirem para as boxes, poderão dirigir-se à linha de meta e parar numa das posições da grelha de partida, local que estará pré assinalado com 2 cones laranja.

Após o OK do director de prova/corrída, efectuarão o seu arranque pela ordem de chegada. Após essa simulação, dirigir-se-ão então para as boxes.

Em nenhuma circunstância é autorizada a simulação simultânea entre dois ou mais karts. de acordo com o art. 19.28 - Interdição de simulação de arranques - nas categorias de partida lançada.

7. PARTIDAS:

Categorias e Tipo de partida

Iniciação e X30 Super Shifter (Parada)

Cadetes, Juvenis, Júnior e X30 (Lançada)

O acesso à pré-grelha fecha 5 minutos antes do horário da corrida. Qualquer atraso implica não poder alinhar. Um aviso sonoro avisá-lo-á da aproximação do encerramento do acesso à pré-grelha.

Para todas as categorias, apenas uma volta de formação será dada:

À ordem do Diretor de Prova os Karts sairão da pré grelha, e em marcha lenta darão uma volta completa ao circuito. Na 2ª passagem pela linha de partida, se estiverem reunidas todas as condições, será dada a partida através dos semáforos.

Durante a volta de formação, deve manter a sua posição original da grelha de partida, sendo proibida qualquer ultrapassagem. Contudo, para as partidas lançadas, um Conductor retardatário poderá retomar o seu lugar sem que esta reocupação possa prejudicar qualquer outro Conductor até à Linha Vermelha. É interdita a utilização de outro percurso que não seja a pista utilizada para a corrida, para reocupar o lugar.

Se parar na volta de formação só poderá tentar voltar a partir depois de todo o pelotão ter passado.

Recorda-se que a velocidade imposta na volta de formação das categorias com partida Lançada, é da responsabilidade do detentor da pole-position, ou no caso de este não participar, do Conductor que ocupa o 2º lugar ou do que encabeçar o pelotão.

Dificuldade em sair da pré-grelha:

Se não poder arrancar da pré-grelha quando for dada autorização, só poderá partir para a corrida após ter sido dada a partida efetiva, e a totalidade do pelotão haver transposto a linha de partida para início da 1ª volta de corrida.

Se se verificarem dificuldades em colocar o Kart a trabalhar para sair da pré-grelha, o seu Assistente poderá exclusivamente empurrar até ao limite marcado com um cone na reta da meta.

É expressamente obrigatório, sob pena de desqualificação, que o kart seja empurrado apenas pelo lado direito desta reta.

Partida Lançada:

Após a entrada nos corredores, nenhum Piloto poderá sair dos mesmos até que seja dada a partida efetiva.

Na fase de aproximação à linha de partida o semáforo vermelho estará aceso. Se o Diretor de Prova entender dar a partida, acenderá a luz verde. Se não for dada a partida será mostrado o semáforo amarelo intermitente (bandeira amarela agitada), mantendo-se a luz vermelha acesa, informando que outra volta de formação suplementar deverá ser efetuada. Os procedimentos reiniciam-se novamente sem qualquer paragem. Um piloto que na 1ª volta de formação não tenha conseguido reocupar a sua posição até à linha vermelha, poderá tentar reocupá-la também até à linha vermelha, na(s) volta(s) de formação suplementar(es).

Partida Parada:

Após a volta de formação será mostrada na linha de partida uma bandeira vermelha fixa levantada.

Deverá parar no seu lugar na grelha.

Todas as luzes dos semáforos estarão desligadas até o último condutor em condições de partir tome posição no seu lugar.

Depois de ser retirada a bandeira vermelha, acender-se-á a luz vermelha e de 2 a 5 segundos, e se o Diretor de Prova entender dar a partida, acenderá a luz verde.

Se nos procedimentos de partida parada não estiver em condições de partir, deverá permanecer no kart, assinalando a sua dificuldade levantando um dos braços e mantendo o outro no volante. Neste caso uma nova volta de formação poderá ser autorizada. No final desta volta de formação, se, entretanto, conseguiu partir, não está autorizado a retomar o seu lugar na grelha, devendo colocar-se no final da grelha de partida

8. BANDEIRAS

Sinalização por bandeiras - Significado

a) Amarela - significa perigo e será apresentada aos condutores de duas maneiras: Uma bandeira amarela agitada - reduzir a velocidade, não ultrapassar e estar preparado para mudar de direcção. Existe um problema na berma da pista e/ou parcialmente na pista. Duas bandeiras amarelas agitadas - reduzir a velocidade, não ultrapassar e estar preparado para mudar de direcção ou parar. Existe um problema que bloqueia total ou parcialmente a pista. São mostradas nos postos de comissários que precedam imediatamente o local do incidente. As ultrapassagens são proibidas entre a primeira bandeira amarela e a bandeira verde mostrada após o incidente. No posto imediatamente seguinte ao local da pista em que se deixou de verificar o facto que deu origem à apresentação da(s) bandeira(s) amarela(s), tem de ser mostrada a bandeira verde a todos os condutores a quem tenha(m) sido mostrada(s) a bandeira(s) amarela(s).

b) Amarela com riscas Vermelhas - apresentada imóvel, indica uma deterioração na aderência da pista no sector seguinte à sua amostragem. Tem de ser apresentada durante pelo menos 4 voltas, podendo ser retirada antes, se as condições da pista, entretanto voltarem ao normal. A apresentação desta bandeira não obriga a que no posto seguinte seja apresentada a bandeira verde.

c) Azul - indica a um condutor que está prestes a ser ultrapassado e tem de ser apresentada agitada.

d) Branca - indica a existência em pista de um kart em marcha anormalmente lenta no sector abrangido pela bandeira e tem de ser apresentada agitada

e) Verde - indica que a pista está limpa e o perigo terminou. e tem de ser apresentada agitada e mostrada no posto de comissários imediatamente seguinte ao incidente. Poderá igualmente indicar a partida para a volta de aquecimento ou formação e no início de uma sessão de treinos ou corrida.

f) Vermelha - é sempre apresentada agitada na linha de partida, pelo director de prova ou corrida, quando for decidido interromper/parar uma sessão de treinos ou corrida., podendo ainda ser utilizada para fecho

da pista., ou para paragem dos karts para formação das grelhas de partida. Os postos de comissários de pista apenas a poderão exhibir por ordem expressa do director de prova ou de corrida. Quando mostrada para interrupção/paragem de treinos ou corrida, todos os karts têm imediatamente de reduzir a velocidade e dirigir-se lentamente para o local que lhes for indicado pelos oficiais de prova.

g) Xadrez (preta e branca) - significa o final da sessão de treinos ou da corrida e tem de ser mostrada agitada.

h) Preta - Informa o condutor para na próxima passagem junto ao acesso à Zona Técnica, entrar diretamente no parque de desmontagem/chegada e dirigir-se ao director de prova/corrída. É mostrada até ao máximo de quatro voltas consecutivas, por decisão exclusiva do director de prova, o qual tem de de imediato informar o CCD da decisão tomada.

i) Preta com disco Laranja - informa um condutor que o seu kart apresenta problemas mecânicos suscetíveis de o colocar a si ou aos outros condutores em perigo. Na próxima passagem na área de reparação autorizada, tem de parar, só podendo regressar à pista, após a resolução do problema. Não será mostrada na última volta da corrida.

j) Preta e Branca dividida diagonalmente - condutor, que praticou condução anti-desportiva e que poderá vir a ser penalizado em caso de reincidência. Condutor está sob investigação.

9. LEMBRETES

Relembra-se que, no caso de se tornar necessário ajudar a empurrar o Kart para sair da zona da pré-grelha, imediata e obrigatoriamente o condutor deverá dirigir o seu kart para o lado interior da pista, isto é, para o lado direito, fora da zona normal da trajetória

Ao sair dos Parques certifique-se que os selos estão intactos.

10. RELAÇÕES COM OS CONCORRENTES

Sempre que se mostre necessário o concorrente/condutor ter algum esclarecimento ou diálogo com o CCD, deverá fazer chegar a sua pretensão ao Relações com os concorrentes, devidamente identificado no regulamento publicado.

O Director de Corrida

Carlos Lisboa