



➤ **TAÇA DE
PORTUGAL
64º MAÇÃO
VERDE
HORIZONTE
15-16 NOVEMBRO**





A organização do Clube Automóvel de Mação dá-vos as boas-vindas a Mação.

O meu nome é Pedro Polido e serei o Diretor de Corrida neste fim-de-semana. A desempenhar a função de Diretor de Prova temos António Durão.

Informo que toda a comunicação da direção de prova/corrida aos concorrentes em pista será mostrada no posto da meta.

O meu posto de trabalho será no 1º andar da torre da pista, sala de CCTV e o diretor de prova estará na cobertura da torre.

DADOS GENÉRICOS

Relembra-se o Art.º 4 das Prescrições Específicas de Ralicross e Kartcross, em que todos os concorrentes/condutores participantes nas provas dos campeonatos, se inscrevem em seu nome e devem assegurar que todas as pessoas que fazem parte da sua equipa respeitem as disposições da CDI e seus anexos e as PGAK.

Relembra-se que um concorrente possuidor de licença coletiva, não estando presente na prova o seu representante legal, deve designar por escrito em papel timbrado da firma, com as assinaturas dos sócios com poderes para o ato, o seu representante legal para a prova em referência nos termos do Art.º 4.2 das Prescrições Específicas de Ralicross e Kartcross.

Chamo a atenção para a obrigatoriedade de todos os pilotos serem portadores de toda a documentação quer pessoal, quer da respeitante viatura. A documentação pessoal, tal como licenças, deverá acompanhar sempre o concorrente, condutor e assistentes, nomeadamente nas relações com os oficiais de prova.

Atitudes desleais, incorretas ou fraudulentas - todas as atitudes tidas por um concorrente ou membros da sua equipa, serão julgadas pelo CCD que pronunciará toda a eventual penalidade prevista nos art.º 12.3 e 12.4 do CDI, e do art.º 7.6 das PGAK.

Solicito a vossa atenção aos deslocamentos feitos no recinto desportivo fora da pista que deverá ser feito com velocidade moderada (máximo 30 km/h) tendo em atenção a



circulação de peões nessas áreas. A infração a esta disposição implicará sanções que poderão ir até à desqualificação do evento.

Relembro também que o abastecimento de combustíveis e lubrificantes deverá ser feito no paddock, sendo que preferencialmente deverão usar o espaço criado como regulamentado com todas as condições de segurança pelo organizador para o efeito.

Recomendo ainda que as equipas tenham um extintor de reserva suplementar de 5kg na vossa zona de assistência no paddock.

HORÁRIO

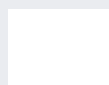
Devem ter atenção aos horários estabelecidos para as vossas categorias e todos os aditamentos ao mesmo. Os atrasos podem ser sancionados com penas a aplicar pelo CCD podendo mesmo ir até ao impedimento de participar em treinos ou corridas.

ORDEM DAS CATEGORIAS

A ordem estabelecida por categorias está definida no regulamento particular da prova.

BANDEIRAS

Bandeira	Descrição
	<u>Bandeira amarela</u> Perigo iminente. Reduza a velocidade, não ultrapasse e esteja preparado para mudar de direção. <u>Dupla bandeira amarela</u> Reduza consideravelmente a sua velocidade, não ultrapasse e esteja preparado para mudar de direção ou parar. Existe um problema que bloqueia total ou parcialmente a pista e/ou encontram-se comissários a trabalhar na pista ou na respetiva berma.
	<u>Bandeira azul</u> Aproximação de um carro mais veloz e prepare-se para facilitar a ultrapassagem! Deverá permitir a passagem até três curvas após lhe ser mostrada a bandeira ou arrisca penalizações.
	<u>Bandeira vermelha</u> Interrupção de corrida. Todos os pilotos deverão de imediato cessar de correr e dirigir-se para o local designado pela direção de prova.
	<u>Bandeira listada com riscas verticais vermelhas e amarelas</u>



Bandeira branca

Carro lento em pista. Pode ser um carro de competição, uma ambulância ou qualquer outro carro de serviço à pista.



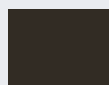
Bandeira xadrez (ou quadriculada)

Fim da prova.



Bandeira metade preta, metade branca na diagonal

Adverte o piloto que praticou uma conduta antidesportiva, o qual deverá corrigir o mais rápido possível para não sofrer penalização.



Bandeira preta

Após amostragem desta bandeira o piloto deverá parar imediatamente no local designado no Regulamento Particular ou no Regulamento do Campeonato.



Bandeira preta com um círculo laranja

Informa um problema técnico. O piloto deverá voltar à sua boxe a fim de corrigir a sua anomalia.

CUIDADOS PARTICULARES A OBSERVAR NESTE CIRCUITO

O percurso será feito no sentido contrário dos ponteiros do relógio de acordo com a sua homologação, sendo proibido circular ou fazer manobras em sentido contrário.

Comprimento da pista / com Joker: 970m / 1000m

Percentagem de asfalto / terra: 36% / 64%

Largura máxima/mínima: 16m / 13m

9 Postos de comissários de pista, mais 1 postos na zona de joker-lap.

A Pole Position é do lado esquerdo da grelha de partida.

Os pilotos que desejem abandonar a pista deverão fazê-lo no final da reta da meta (lado direito). Devem sempre observar que a vossa saída da pista ou paragem, reúna as condições de segurança necessárias.

PRÉ-GRELHA

Devem dirigir-se atempadamente para a pré-grelha situada ao lado da balança de pesagem.

Deverão acatar as indicações dos comissários.

É estritamente proibido a presença de assistentes na grelha de partida.



É estritamente proibido a assistência mecânica durante os treinos livres, cronometrados e warm-up na pré-grelha, como previsto nos regulamentos das modalidades.

No final do treino livre de cada série, logo após a passagem na linha de meta e após a bandeira de xadrez, todos os pilotos têm que diminuir a velocidade para saírem de pista logo no final da reta da meta. É obrigatório a saída de pista logo após o xadrez.

PARTIDA

Durante a formação da grelha e o procedimento de partida, os semáforos vermelhos estarão permanentemente ligados. Quando a grelha estiver formada um comissário mostrará no final da grelha uma bandeira verde, para me informar que a grelha estará pronta, de seguida passará outro comissário a frente da grelha com uma bandeira vermelha fixa e erguida de forma a ser visível por todos. De seguida será mostrada a placa de 5 segundos na meta. Assim que se apague o semáforo vermelho está dado o início da prova.

CORREDORES DE PARTIDA

Pintados no solo conforme artº 27.1.2 das prescrições específicas de Ralicross e kartcross, não podem ser transpostos no procedimento de partida, sob pena de penalização de 3 segundos, podendo mesmo ir até a desqualificação de acordo com a gravidade da infração.

FALSAS PARTIDAS

Se ocorrer uma falsa partida, será mostrada na meta uma placa com a informação “Falsa partida” acompanhada pelo número do concorrente que cometeu a falsa partida, ficando este obrigado a fazer uma passagem extra pela joker lap.

JOKER LAP

Durante os treinos livres, cronometrados e warm up, a joker lap não é obrigatória e pode ser realizada livremente.

Nas corridas de qualificação, meias finais e finais os pilotos terão que cumprir obrigatoriamente uma passagem pela mesma, sendo que nunca o poderão fazer na primeira volta conforme regulamentado. Os pilotos que não cumprirem com esta



passagem obrigatória incorrem numa penalização de 30 segundos a adicionar ao tempo total de corrida.

Quando entenderem realizar a passagem pela joker lap, deverão entrar no início do corredor de joker lap, pintado no solo por uma linha contínua de cor amarela. A parte descontínua desta mesma linha no início da sua existência serve apenas para indicar onde vai começar o corredor de joker lap, visto este mesmo corredor se iniciar a meio da curva 1 do circuito.

No caso desta se encontrar obstruída será mostrado uma placa a dizer **“JOKER FECHADA”** sendo depois atribuído um acréscimo de tempo aos pilotos que não tenham podido realizar a mesma.

FINAL DE TREINOS, CORRIDAS DE QUALIFICAÇÃO E FINAIS

No final das sessões de treinos, corridas de qualificação ou finais, os pilotos devem respeitar as indicações dos comissários, sendo que após o xadrez devem desacelerar para sair da pista logo no final da reta da meta (lado direito) seguindo para o paddock. Após as finais todos os pilotos devem seguir as indicações dos comissários para seguirem para parque fechado.

TREINOS LIVRES

- 1 sessão única facultativa, de 5 voltas por viatura com um máximo de nove viaturas em pista por série. No final das 5 voltas as viaturas seguem diretamente para o paddock, não sendo autorizada a repetição dos treinos livres. Todas as viaturas se devem dirigir para a pré-grelha para que se iniciem os treinos livres de forma sequencial e sem interrupções. As viaturas que não se apresentem atempadamente na pré-grelha até à formação da última série para o início dos treinos livres, ficam impedidas de efetuar os seus treinos livres conforme art.9.2 do Reg. Desportivo do CPRx/CPKx.

Simulação de arranques – apenas autorizado nos treinos livres. Nos termos do Artº 20.3.1 b) das PERxKx, todos os pilotos, no início da 1ª volta da sua série de treinos livres, poderão, por sua opção, efetuar uma simulação de arranque, sob a orientação do DP/DC. A simulação de arranque terá de ser efetuada numa única tentativa e sem qualquer paragem após a simulação, tendo o piloto de obrigatoriamente prosseguir o



António Durão DP PT25/5282