



64º CAMPEONATO PORTUGAL 2019
RALICROSS | KARTCROSS | SUPER BUGGY

LOUSADA

21-22 SETEMBRO

SÁBADO 9€ | DOMINGO 8€
PIM-DE-SEMANA 10€
ELAS NÃO PAGAM

64ème RALLYCROSS LOUSADA

21 et 22 Septembre 2019

Championnat d'Initiation au Rallycross de Portugal
Championnat de Portugal de Rallycross

BRIEFING

Remarque: toutes les réglementations officielles et particulières annulent toute erreur ou inexactitude éventuelle dans ce document.
Ce briefing insère des points de référence et de conformité pour tous les participants.

Bienvenue à Lousada et à l'organisation du Lousada Automobile Club.

Je m'appelle Vitor de Sousa et je serai le directeur de course ce week-end.

Toutes les informations de la direction de la course aux concurrents sur la piste seront affichées à la ligne d'arrivée.

Mon lieu de travail sera sur le pont qui traverse la piste au-dessus de la ligne d'arrivée.

DONNEES GENERALES

Rappelez-vous à l'article 4.1 des ***Prescription spécifiques de Rallycross, Kartcross et Super Buggy 2019***, dans lequel tous les concurrents / pilotes participant aux courses du championnat sont inscrits en leur nom et doivent veiller à ce que toutes les personnes faisant partie de leur l'équipe se conforme aux dispositions du ***CDI*** et de ses annexes et du ***PGAk***.

Il est rappelé qu'un concurrent titulaire d'une licence collective, n'étant pas présent dans la preuve que son représentant légal le représente, doit désigner par écrit l'en-tête de la société, accompagné de la signature des associés ayant pouvoir pour l'acte, son représentant légal la preuve visée conformément à l'article 4.2 des ***Prescription spécifiques de Rallycross, Kartcross et Super Buggy 2019***.

J'attire l'attention tous les conducteurs doivent être munis de tous les documents personnels et relatifs au véhicule. Les documents personnels, tels que les licences, doivent toujours accompagner le concurrent, le pilote et les assistants, en particulier dans les relations avec les officiels de la course.

Attitudes injustes, incorrectes ou frauduleuses - Toutes les actions entreprises par un concurrent ou des membres de son équipe seront jugées par le CCD qui prononcera toute sanction éventuelle prévue à l'art. 12.2 et 12.3 du CDI et l'article 7.6 des Prescriptions générales pour l'automobile et le karting

Je demande à faire attention aux mouvements hors de enceinte qui devraient être effectués à une vitesse modérée en ce qui concerne le mouvement des piétons dans ces zones. La violation de cette disposition entraînera des pénalités pouvant aller jusqu'à l'exclusion de l'événement.

Je rappelle également que le carburant et les lubrifiants ne devraient être fournis qu'au parc des concurrents, le Paddock à l'emplacement indiqué dans le plan général du circuit ci-joint.

Je recommande encore aux équipes d'avoir au moins un extincteur supplémentaire de 5 kg dans votre zone de Paddock.

DÉVELOPPEMENT DE COURSE

Le programme de cette course comprendra les éléments suivants:

Samedi

1 session d'entraînement libres

1 session d'entraînement chronométrée

1ère course qualificative

2ème course qualificative

Dimanche

Réchauffer

3ème course qualificative

4ème course qualificative

Demi-finales

Courses finales

HORAIRE

Faites attention aux horaires définis pour vos catégories et respectez-les. Les retards peuvent être sanctionnés par des sanctions à infliger par les CCD et peuvent même aller jusqu'à les empêcher de participer à des entraînements ou à des courses.

ORDRE DES CATEGORIES

L'ordre établi par catégories pour les courses de qualification et les courses finales est défini dans les règles spécifiques de la course.

Initiation au Rallycross

Super Buggy / SSV

Super Cars (Division 1 e division 2)

Nacional 2RM / Open*

Nationale A1600

Super 1600

Kartcross

*** Si la course finale Open Portugal Rallycross a lieu, elle sera jouée après la course finale nationale 2RM.**

TITRE DE COMPÉTENCE

J'attire votre attention sur tous les membres de l'équipe qui doivent porter les identifiants qui vous ont été fournis, ainsi que vos licences, de manière ostentatoire pour pouvoir accéder aux lieux auxquels vous avez droit.

DRAPEAUX

Ils doivent toujours respecter les signaux des drapeaux, leur non-respect implique des sanctions de la part du CCD et peut même conduire à une disqualification. Je souligne le plus important qui implique directement la sécurité de la course, ce sont les drapeaux jaune et rouge qui, une fois affichés, doivent ralentir et se préparer à s'arrêter si cela est indiqué.



Drapeau rouge - agité, indique que la course a été arrêtée et que les coureurs doivent réduire considérablement leur vitesse et suivre le parcours jusqu'à ce qu'ils s'arrêtent.



Drapeau jaune - Ce drapeau sera agité devant le poste avant l'incident et les dépassements sont interdits jusqu'à ce que l'obstacle soit complètement franchi.



2 Drapeaux jaunes - Si 2 drapeaux jaunes agités sont affichés en même temps, cela indique un accident ou un obstacle tel que le précédent, mais l'obstacle de la piste se trouvera sur votre piste de course ou la piste pourrait être sensiblement obstruée. Ils devraient procéder comme dans le point précédent, mais doivent être préparés car il peut être nécessaire de s'arrêter.



Drapeau noir et blanc - ce drapeau affiché uniquement sur la ligne d'arrivée est affiché fixe et accompagné du numéro du coureur fautif. Il indique que le coureur pratique une conduite antisportive et qu'il devrait corriger rapidement sa conduite pour ne pas être pénalisé.



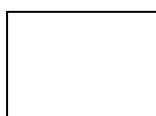
Drapeau noir - Lorsqu'il est indiqué avec le numéro de compétition du pilote, que ce soit en essais ou en qualifications, ce pilote doit à la fin de ce tour quitter la piste et se rendre au paddock. Si l'affichage est dans les courses finales, le coureur doit se rendre directement au parc clos. Ce drapeau sera affiché pendant 2 tours. Dans les deux cas, le coureur doit se rendre chez le Directeur de Course pour être informé du motif de l'affichage de ce drapeau.



Drapeau jaune avec des bandes rouges - lorsqu'il est affiché en mode fixe, indique aux coureurs que l'état de la route a changé, ce qui indique un manque d'adhérence, que ce soit à cause de déversement de lubrifiant ou d'un arrosage prolongé. Ce drapeau en cas d'arrosage ne sera montré qu'à premier tour de cette course.



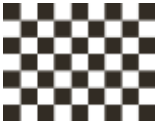
Drapeau bleu - Ce drapeau devrait être utilisé pour les épreuves de Rallycross, de Kartcross et de Super Buggy. Il est visible que ce drapeau, lorsqu'il est en mouvement, indique au conducteur qu'il est sur le point d'être dépassé par un véhicule plus rapide qu'il a l'intention de faire.



Drapeau blanc - Indiqué chaque fois qu'un véhicule roule au ralenti sur la piste.



Drapeau noir avec cercle orange - ce drapeau montré fixe ainsi que le numéro pilote, indique que votre voiture est avec des problèmes mécaniques qui peuvent mettre en danger la sécurité ou votre ou des tiers. Après l'affichage des données de ce drapeau, le pilote doit être dirigé vers leur enclos pour résoudre le problème et ne peut pas se remettre sur la bonne voie sans le consentement du commissaire technique en chef.



Drapeau d'échecs - Indique la fin de la course, des essais ou de l'échauffement après la présentation de ce drapeau. Les coureurs doivent ralentir, compléter le tour de décélération et suivre les instructions des agents de piste.

SOINS PARTICULIER A OBSERVER DANS CE CIRCUIT

Le parcours sera dans le sens des aiguilles d'une montre, conformément à son approbation, et il est interdit de conduire ou de manœuvrer dans le sens contraire.

La pole position se trouve du côté droit de la grille de départ.

Pendant les essais, les courses qualificatives, les demi-finales et les finales, les simulations de départ ou les manœuvres en zigzag sont interdites.

Simulation de démarrage - Elles ne sont autorisées qu'après le drapeau à d'échecs, **uniquement à la fin des essais libres** conformément à l'article 20.3.2 de PERX / KX / SB 2019. À cette fin, les concurrents souhaitant le faire après le drapeau d'échecs et à la fin du tour de décélération, au lieu de se diriger vers le paddock, ils peuvent quitter le poste 7 et s'arrêter à un endroit situé avant la ligne de départ. Une fois que le directeur de course est OK, ils le démarreront dans l'ordre d'arrivée. Après cette simulation, ils se dirigeront ensuite vers le paddock et partiront immédiatement sur Joker Lap.

Il est interdit de simuler des départs après un entraînement chronométré et un échauffement.

Si un véhicule a de graves problèmes mécaniques pendant l'entraînement ou la course, il doit quitter la piste dès que possible, à la poste de commissaires 7, du côté gauche de la piste vers la zone où se trouvent les véhicules d'urgence. les indications des commissaires de piste sur place.

Vous devez toujours noter que votre sortie de piste ou d'arrêt satisfait aux conditions de sécurité nécessaires et vous devez suivre les instructions des commissaires sur place.

Si votre véhicule s'immobilise sans pouvoir l'apporter dans le paddock, vous devez rechercher une position qui ne gêne pas les mouvements et ne présente pas de danger pour les autres conducteurs.

En prévision de situations de dépassement, soyez conscient des rétroviseurs et des drapeaux bleus.

Selon l'Art.20.6.1 de PERX / KX / SB 2019 «Manœuvres antisportives», manœuvres susceptibles de nuire à d'autres coureurs telles que:

TOUCHES, POUSSEES, CHANGEMENTS DE DIRECTION POUR ÉVITER TOUT PASSAGE, CONCENTRATION VOLONTAIRE DE VÉHICULES POUR BLOQUER UN AUTRE PILOTE, MODIFICATION ANORMALE DE LA CONDUITE, CONDUITE ANTISPORT, DES MANCHES DE GLISSEMENT

J'APPELLE L'ATTENTION DE RESPECTER L'ANNEXE L DU CDI AU CHAPITRE V «CODE DE CONDUITE DANS LES CIRCUITS HORS-ROUTE», ET NOTAMMENT SON ARTICLE 2 «RÉVISION, CONTRÔLE DU VÉHICULE ET LIMITES DE VOIE».

Conformément à l'article 20.12 des **Prescriptions spécifiques Rallycross, Kartcross et Super Buggy 2019**, conformément aux détails du **Règlement de course**, art.18.1, après la fin des courses, ils peuvent effectuer des manœuvres de dérapage (toupies) uniquement au virage 1. (Devant le podium, ces manœuvres ne peuvent être effectuées qu'après le tour de décélération. Elles se feront individuellement sous la supervision des commissaires sur place. Ils doivent donc suivre rapidement leurs instructions.

ENTRÉE EN PISTE

Avant d'entrer dans la piste, vérifiez que votre équipement de protection individuelle est complet et conforme à l'article 11.2 de PGAK.

Les **NUMÉROS DE COMPÉTITION** doivent être en bon état et placés visiblement conformément à la réglementation.

Je vous rappelle également que l'utilisation de bijoux de piercing ou de colliers autour du cou est interdite pendant toute compétition et peut être contrôlée jusqu'à la moment de partir.

PRE-GRILL

Ils doivent se déplacer à temps vers le pré-réseau entrant dans le circuit depuis le paddock.

Dans la pré-grille, vous devez suivre les instructions des commissaires qui vous formeront.

La présence d'assistants au-delà du panneau «Fin de pré-réseau» est strictement interdite. Par conséquent, pour éviter tout inconvénient, n'autorisez pas vos assistants à accéder à cette zone.

L'accès au pré-réseau se termine à la fin du temps imparti pour la séance d'essais libres.

L'accès avant la grille ferme 5 '(cinq minutes) avant les séances d'entraînement de Time, les courses qualificatives, les courses de demi-finale et les séances de courses finales.

Tous les coureurs seront informés en temps voulu des divisions via le système audio pour se rendre au pré-réseau.

Formation pré-grille de course qualificative

Gauche	Milieu		Droite
Rallycross Initiation	Passage pour les véhicules d'organisation et d'urgence	Super Cars / Div 1 e 2	Super Buggy / SSVRx
Nationale 2RM / Open		Nationale A1600	Initiation de Kartcross
		Super 1600	Rookies de Kartcross
			Kartcross

ENTRAÎNEMENT LIBRE

1 session avec un intervalle de temps de 40 minutes chacune répartie en séries de 3 tours, conformément aux **Règlements du championnat de Rallycross du Portugal, du Règlement du championnat de Kartcross au Portugal et du Règlement du championnat de Super Buggy du Portugal.**

L'utilisation de Joker Lap est libre.

ENTRAÎNEMENT CHRONOMÉTRÉ

Une seule session pour chaque pilote avec 5 tours, représentant le premier lancement et les 4 restants enregistrent les meilleurs temps de chaque pilote, comme indiqué dans les **Règlements du championnat de Rallycross du Portugal, les Règlements du championnat de Kartcross au Portugal et les Règlements du championnat de Super Buggy du Portugal** .

L'utilisation de Joker Lap est libre.

ÉCHAUFFER

Une seule séance pour chaque pilote avec un intervalle de temps de 45 minutes réparti en séries de 3 tours, conformément aux **Règlements du championnat de Rallycross du Portugal, du Règlement du championnat de Kartcross de Portugal et du Règlement du championnat de Super Buggy Portugal**.

L'utilisation de Joker Lap est libre.

COURSES DE QUALIFICATION

4 Courses de 5 tours comme prévu dans les **Règlements du championnat de Portugal Rallycross et dans les Règlements du championnat de Portugal Rallycross Initiation**.

Courses finales

2 demi-finales (si applicable) et 1 course finale de 7 tours, comme prévu dans les **Règlements du championnat de Portugal Rallycross et dans l'Initiation des Règlements du championnat de Portugal Rallycross**.

DÉPART

Pendant la formation du réseau et la procédure de démarrage, les feux rouges seront allumés en permanence. Lorsque le réseau sera formé, un commissaire affichera un drapeau vert à la fin du réseau pour m'informer que le réseau est prêt si les conditions de la procédure sont remplies. je donnerai ensuite à un commissaire pour traverser devant la grille en affichant un drapeau rouge fixe et levé, puis le signe des 5 secondes apparaîtra sur la ligne d'arrivée, le temps s'éteindra, **les feux rouges s'effaceront et la course commencera**.

COUREURS DE DÉPART

Peints au sol conformément à l'article 27.1.2 des **Prescriptions Spécifiques du Rallycross, du Kartcross et du Super Buggy 2019**, ils ne peuvent pas être transposés dans la procédure de départ, sous peine d'une pénalité de temps de 3 à 10 secondes. Selon la gravité jusqu'à la disqualification, des pénalités seront appliquées par le CCD.

FAUX DÉPARTS

Si un faux départ se produit, un panneau indiquant Faux départ **"FALSA PARTIDA"** et une carte avec le numéro du concurrent qui a commis le faux départ seront affichés sur la ligne d'arrivée et seront pénalisés par une passe supplémentaire Joker Lap.

JOKER LAP

Pour les championnats portugais de Rallycross, d'Initiation de Rallycross, de Kartcross, d'Initiation de Kartcross, de Rookies Kartcross et de Super Buggy / SSVRx, les concurrents peuvent utiliser librement Joker Lap pour les essais libres, les essais chronométrés et l'échauffement, comme indiqué ci-dessus.

Lors des courses de qualification, des courses de demi-finale et des courses finales, les concurrents doivent compléter une passe sur cette route.

Ce circuit n'est pas autorisé à entrer dans Joker Lap au premier tour des courses qualificatives, des courses en demi-finale et des courses finales, conformément à l'article 6.8.1.1 du PERX / KX / SB, et à l'art. 8.1 de Réglementation Particulière de Course

Les coureurs que ne fait pas une passe pour Joker Lap, lors des courses de qualification, des courses de demi-finale et des courses finales auront une pénalité de 30 secondes à ajouter au temps total de leur course.

Lorsque vous avez l'intention de vous frayer un chemin à travers les genoux de Joker, vous devez entrer dans le corridor de début de Joker Lap, marqué d'une **ligne jaune** au sol (**Coloir de Joker Lap**). Cette ligne est insurmontable, vous ne pourrez donc pas la traverser pour faire Joker Lap. Si vous décidez de ne pas rencontrer Joker Lap sur ce tour lorsque vous êtes déjà dans le couloir, vous ne pourrez quitter ce couloir qu'au bout de la ligne.

FINAL DE ENTRAINEMENT, COURSE DE QUALIFICATION ET COURSE FINALE

À la fin de chaque séance d'essais ou de course, les coureurs doivent suivre les instructions des commissaires sportifs en ralentissant après la ligne d'arrivée. Un tour de décélération doit être fait et partira de Joker Lap pour le paddock comme indiqué par les commissaires sportifs sur place. Après les courses finales, les coureurs devraient se diriger vers le parc fermé. (Voir l'emplacement dans les croquis ci-joints)

CEREMONIE DE PODIUM

La cérémonie du podium aura lieu après chaque finale, selon le temps fixé dans les règles spéciales de la course à l'article 2, à l'intérieur de la courbe 1.

REGLEMENTATION

Tous les règlements des championnats en question sont disponibles sur le site Web de la **FPAK**. Le règlement spécifique de cet course se trouve dans le document ***Règlementation Particulière de Course***

COMPORTEMENT ET CONDUITE

Les championnats concernés sont des activités sportives ou de loisirs pratiquées sous la juridiction de la **FPAK**. Tous les concurrents et leurs équipes doivent se comporter correctement et conformément au code de bonne conduite des organisateurs et des officiels.

Nous avons l'intention de nous conformer et de faire respecter cette politique, y compris avec chacun des membres de l'équipe présents. Nous allons tous gagner.

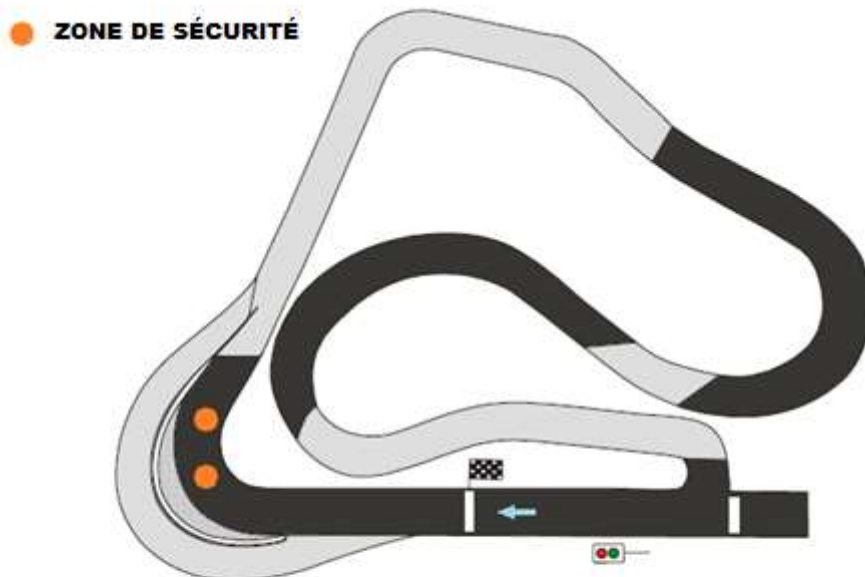
PLAINTES

Si un concurrent souhaite porter plainte, il doit s'adresser aux Relations avec les concurrents et suivre les instructions qui leur sont données.

PADDOCK

Lors des vérifications administratives, 2 laissez-passer seront attribués aux véhicules donnant accès aux parcs d'assistance où ils devront placer les véhicules personnels et les remorques avec les signaux d'identification clairement visibles, comme indiqué à l'article 20.1 du règlement particulier de la course et indiqué sur le plan circuit général.

CROQUIS DE CIRCUIT



PLAN DE CIRCUIT GENERAL



**LA DIRECTION DE COURSE SOUHAITE A TOUS UN GRAND
COURSE.**

S'AMUSER EN SÉCURITÉ

21 septembre 2019

Vitor de Sousa