



09 e 10 de Março 2019

Detalhes do Circuito

Nome do Kartódromo	Kartódromo Internacional do Oeste
Perímetro	1106 Metros
Largura de referência	9/10 Metros
Sentido da prova	Ponteiros do relógio
Pole position Partida Parada	Lado esq.
Pole position Partida Lançada	Lado esq.

BRIEFING

Conforme previsto nas Prescrições Específicas de Karting (PEK), é da responsabilidade do Organizador chamar à atenção e relembrar os Concorrentes, Condutores e Chefes de Equipa, para alguns aspetos regulamentares e específicos deste circuito.

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. BRIEFING VERBAL/PRESENCIAL

Igualmente, para cada categoria, um "Briefing" verbal entre o Diretor de Prova/Corrida e todos os Condutores participantes, será efetuado na Pré-Grelha de qualquer das corridas subsequentes, sendo nela obrigatória, **sob pena de exclusão imediata**, a presença de todos os Condutores participantes na respetiva categoria.

Aí serão relembrados alguns aspetos aqui focados, alertados para alguns pormenores até lá surgidos, tendo todos os Condutores a possibilidade de serem esclarecidos sobre todas as questões ou dúvidas que tenham necessidade de colocar.

3. REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO-ASPECTOS ESPECIFICOS DESTA PROVA

Toda a regulamentação geral de Karting bem como o Regulamento Geral desta competição encontra-se publicado no "Website" da FPAK. Os aspetos específicos desta prova estão descritos no Regulamento Particular, que lhe foi distribuída aquando da inscrição.

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. 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 (quando haja).

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.

8. PARTIDAS:

Categorias e Tipo de partida

Iniciação, X30 Super Shifter (Parada)

Cadetes, Juvenis, Júnior, X30 (Lançada)

O acesso à pré-grelha e ao parque de partida 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 Condutor retardatário poderá retomar o seu lugar sem que esta reocupação possa prejudicar qualquer outro Condutor **até à Linha Vermelha**, situada junto do Posto 9. 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 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 Condutor 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 até a linha de branca demarcante da zona considerada pista, e que confina com a saída da pré-grelha. 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 25 metros o semáforo vermelho estará aceso. Se o Diretor de Prova entender dar a partida, as luzes vermelhas do semáforo apagarão. 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.

O não respeito pelos corredores ou pelo alinhamento da partida será sancionado pelo CCD.

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 apagar-se-ão as luzes, para dar início à corrida.

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 autorizados a retomar o seu lugar na grelha, **devendo colocar-se no final da grelha de partida**

9. BANDEIRAS

18.3 - Sinalização por bandeiras nos postos de vigilância

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 - interrupção dos treinos ou corrida,

- 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, ou para paragem dos karts para formação das grelhas de partida. 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

Bandeiras para uso exclusivo pela Direcção de Corrida.

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

c) Preta - Informa o condutor para na próxima passagem junto ao acesso à Zona Técnica, entrar directamente 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.

d) Preta com disco Laranja - informa um condutor que o seu kart apresenta problemas mecânicos susceptíveis 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.

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

10. INDICAÇÕES ESPECIFICAS DESTES CIRCUITO:

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 trajectória

Curva que antecede a recta - na partida rolante se entrar depressa demais na curva, torna-se difícil entrar nos corredores o que pode levar a uma penalização.

Curva 1 após a Partida - Curva à direita muito rápida onde uma ultrapassagem mal calculada pode provocar um choque entre concorrentes e seu despiste.

Sempre que o Concorrente/Condutor deseje falar com o CCD, deverá apresentar o assunto ao Relações com os Concorrentes, cuja identificação e fotografia consta dos oficiais de prova no regulamento particular da prova.

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

O Director de Corrida

Fátima Carrasqueira