



BRIEFING

46º RALICROSS
SEVER DO VOUGA



FEDERAÇÃO PORTUGUESA
DE AUTOMOBILISMO E KARTING



Campeonato de Portugal de Ralicross:

- Campeonato de Portugal de Ralicross Super Cars Div1 (SC) / Div2 (4WD) / Div 3 (R5)
- Campeonato de Portugal de Ralicross Super 1600
- Campeonato de Portugal de Ralicross Nacional A 1.6
- Campeonato de Portugal de Ralicross Nacional 2 RM
- Campeonato de Portugal de Iniciados Ralicross Div 1.0 e Div 1.4



Campeonato de Portugal de Kartcross

Campeonato de Portugal de Iniciados de Kartcross

Campeonato de Portugal de Rookies de Kartcross



Campeonato de Portugal de Super Buggy

Campeonato de Portugal de SSVRx



7 e 8 de Março de 2020

Circuito do Alto do Roçário – Sever do Vouga



BRIEFING

Este “Briefing” insere pontos de referência e de observância para todos os participantes.

Bem-vindos ao 46º Ralicross de Sever do Vouga,

Organização do Vouga Sport Clube.

Chamo-me Mário Martins e serei o Diretor de Prova neste fim-de-semana. Toda a informação da Direção de Prova aos Concorrentes em pista será mostrada no posto da linha de meta. O meu local de trabalho será junto à Torre de Controlo, na reta da meta.

DADOS GENÉRICOS

■ Relembra-se o Art. 9.5 das PERK, em que todos os Concorrentes/Condutores participantes nas provas de Ralicross, Kartcross e Super Buggy, se inscrevem em seu nome e devem assegurar que todas as pessoas que fazem parte da sua equipa respeitam as disposições do Código Desportivo Internacional e seus Anexos e as Prescrições Gerais de Provas de Automobilismo e Karting.

■ Relembra-se que um Concorrente possuidor de Licença Coletiva, não estando presente na prova o seu representante legal para o representar, deve designar por escrito em papel timbrado da firma com as assinaturas dos Sócios com poderes para o acto, o seu representante legal para a prova em referência nos termos do Artigo 8.5 das PGAK.

■ Chama-se a especial atenção para a obrigatoriedade de todos os pilotos serem portadores de toda a documentação, quer pessoal quer respeitante à viatura. A documentação pessoal, tal como licenças, deverão acompanhar sempre o concorrente, condutor e assistentes, nomeadamente nas relações com os Oficiais de prova.

(Relembra-se que os “Assistentes”, caso não estejam licenciados e, em caso de acidente em qualquer local do circuito, não estão cobertos por qualquer seguro).

■ A circulação de viaturas dentro do complexo desportivo, nas áreas fora da pista, está limitada a 20 km/h. A infracção a esta disposição implicará sanções que poderão ir até à desqualificação do evento.

■ Relembra-se que qualquer reabastecimento de combustível ou lubrificantes apenas poderá ser efetuado no Parque dos Concorrentes (Paddock).

■ Recomenda-se que todas as equipas disponham de um extintor de reserva suplementar com um mínimo de 5 Kg de capacidade na zona que lhe estiver designada no Parque de Concorrentes.

Nota: Todos os regulamentos oficiais e particular, sobrepõem-se a qualquer lapso ou eventual imprecisão do presente documento.

DESENVOLVIMENTO DA PROVA

Do programa da prova constarão:

CPKx/CPSB:

- 1 (uma) sessão de treinos livres / cronometrados
- 1 (uma) sessão de warm-up,
- 3 (três) corridas de qualificação,
- Corridas finais.

CPRx/CPIRx:

Chamo a atenção para o sorteio de elaboração da grelha para a 1ª corrida de qualificação - art. 10.0.1 a) do Reg Desp Ralicross a efetuar aqui no briefing

- 1 (uma) sessão de treinos livres
- 1 (uma) sessão de warm-up,
- 4 (quatro) corridas de qualificação,
- Meias-finais,
- Corridas finais.

HORÁRIO

Tome atenção aos horários estabelecidos para a sua Categoria, e cumpra-os. Qualquer atraso ao horário estabelecido, poderá ser sancionado com penas a aplicar pelos Comissários Desportivos, ou até mesmo impedimento de participar em treinos ou corridas.

ORDEM DAS CATEGORIAS

A ordem das categorias será a seguinte:

- Sábado:

Iniciados de Ralicross
Nacional 2RM
Nacional A 1.6
Super 1600
Super Cars/Super Nacional 4WD
Super Buggy
Kartcross

- Domingo:

Iniciados de Ralicross
Nacional 2RM
Open Ralicross
Nacional A 1.6
Super 1600
Super Cars/Super Nacional 4WD
Super Buggy
Kartcross

CREDENCIAIS

Chama-se a atenção de todos os elementos da (s) equipa (s), para em qualquer momento da prova e em local visível, ostentarem as respectivas credenciais fornecidas pela Organização, bem como as respetivas licenças desportivas, pois só assim terão acesso aos locais a que as mesmas dão direito.

BANDEIRAS

Deverá sempre respeitar todas as bandeiras de sinalização. Penalizações sobre o desrespeito às bandeiras serão aplicadas pelo CCD, que poderão ir até à desqualificação.

Entre todas, destacamos como as mais importantes, porque se ligam diretamente com a segurança (tanto sua como dos outros Condutores ou elementos da organização) as bandeiras amarelas e a vermelha.

Bandeira Vermelha – Quando mostrada, todos os Condutores deverão reduzir substancial e imediatamente a velocidade, não ultrapassar e estar preparado para parar de imediato se para tanto lhe forem dadas indicações nesse sentido e regressar à grelha de partida (ou ao local previsto no regulamento Particular da prova, ou ao local que no momento lhe for indicado pelos Comissários de Pista). O incumprimento desta regra implicará sanções a aplicar pelo CCD.

Bandeira Amarela – A bandeira amarela apenas será por regra mostrada num único posto, imediatamente antes do acidente/obstáculo; Contudo, se a situação o justificar, o Diretor de Prova poderá mandar mostrar bandeira(s) amarela(s) noutra(s) posto(s) anterior(es) ao incidente. Uma bandeira amarela será agitada durante duas voltas para o mesmo incidente. Duas bandeiras amarelas serão agitadas se o incidente estiver localizado

sobre a trajetória da corrida. Após a apresentação da bandeira, os Condutores não poderão ultrapassar os outros Concorrentes, até terem passado completamente o incidente que motivou a bandeira amarela; não será mostrada qualquer bandeira verde nesta situação. Em ambas as situações devem reduzir a velocidade até passarem pelo obstáculo conforme está no ART.2.4.5.1 do anexo H do CDI.

Bandeira Preta e Branca – Adverte o piloto por conduta anti-desportiva, que deve ser corrigida de uma forma urgente, para não incorrer numa penalização ou desqualificação. É apresentada juntamente com o número do concorrente.

Bandeira Preta – O Condutor a quem a mesma for apresentada com a placa com o seu número de competição, durante os Treinos Cronometrados e Corridas de Qualificação deverá no final da mesma volta, sair da pista e dirigir-se para o Paddock. Nas Corridas Finais, deverá dirigir-se para o Parque Fechado situado, junto à Pré-Grelha. Esta bandeira será mostrada durante 2 (duas) voltas.

Em ambas as situações deverá dirigir-se ao Diretor da Prova.

O incumprimento desta regra implicará a desqualificação do evento.

Amarela com bandas Vermelhas - tem de ser mostrada sempre fixa após a rega da pista a todos os condutores, conforme descrito no Art. 3.2.3 iii) do Anexo H do CDI. A exibição desta bandeira ficará contudo limitada aos locais onde, após a rega, se mantenha concentrada uma elevada quantidade de água ou onde declaradamente o piso se encontre demasiado escorregadio. Tem também de ser mostrada sempre que as condições atmosféricas, ou outras, alterem as condições de aderência de um determinado local da pista
VER ART. 19 DAS PERX

Bandeira Azul – Em todas as provas de Ralicross, Open Ralicross, Kartcross e Super Buggy será usada a Bandeira Azul, para indicar que uma viatura mais rápida o pretende ultrapassar.

Bandeira Branca – É apresentada sempre que um veículo circule muito lentamente na pista.

Bandeira Preta com círculo laranja – Informa o concorrente que a sua viatura tem problemas técnicos que representam perigo para si ou para os outros concorrentes em pista. É apresentada juntamente com o número de concorrente e o mesmo deve sair para o Paddock. Logo que o problema mecânico seja resolvido e o Comissário Técnico Chefe esteja de acordo com a resolução do problema, a viatura poderá voltar à pista.

Bandeira de Xadrez – Indica o final da prova. Após a amostragem, todos os concorrentes devem reduzir a velocidade e seguir as indicações dos comissários de pista.

CUIDADOS PARTICULARES A OBSERVAR NESTE CIRCUITO

❖ O percurso é no sentido dos ponteiros do relógio, de acordo com a sua homologação, sendo proibido circular ou efetuar qualquer manobra em sentido contrário. A Pole Position é do lado direito da grelha de partida.

❖ Se uma viatura tiver problemas mecânicos graves durante os treinos, corridas de qualificação e corridas finais, deve abandonar a pista logo que lhe seja possível, seguindo as indicações dos comissários de pista, ou parar em local que reúna as condições de segurança necessárias para o efetuar.

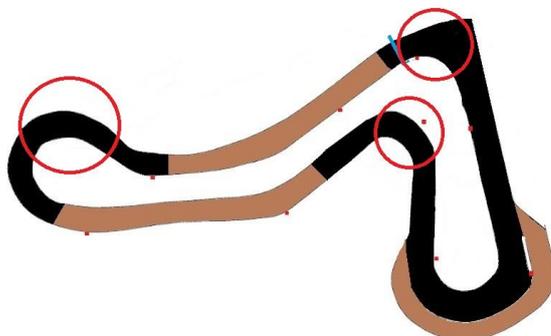
❖ Qualquer piloto que por qualquer razão tenha de abandonar a corrida e não podendo levar a viatura para o Paddock, deverá evitar deixar a mesma em posição que dificulte o andamento dos outros pilotos.

❖ Precavendo situações eventuais de ultrapassagens devem os pilotos prestar atenção aos espelhos retrovisores da sua viatura e à sinalização com bandeira azul.

❖ São totalmente interditas manobras susceptíveis de prejudicar outros concorrentes, nomeadamente: toques, empurrões, mais do que uma mudança de direcção para evitar ultrapassagens, concentração voluntária de veículos no sentido de bloquear os outros concorrentes, mudanças anormais de direcção, manobras de condução anti-desportivas, forçar um outro condutor a sair de pista, provocar uma colisão

evitável, não respeitar as bandeiras de sinalização, desobedecer ou ignorar as instruções ou instruções dadas pelos oficiais responsáveis pela prova; circular fora dos limites da pista.

❖ Após a conclusão da Corrida Final e, nos termos previstos nos Artigo 20.12 das PERxKxSB, é autorizado aos Condutores efectuarem manobras que se configurem como derrapagens (piões), *mas apenas nas zonas de alcatrão assinaladas com os círculos no esquema seguinte*. As manobras serão supervisionadas pelos Comissários que estiverem no local e efetuadas individualmente.



❖ **Sinalização aos pilotos** – a zona de sinalização das equipas para indicar a entrada na “JOKER LAP” estará localizada na reta de terra batida entre o posto 7 e o posto 8, à qual só terá acesso o chefe de equipa devidamente identificado e com licença da FPAK válida.

❖ **Lavagem de Viaturas só pode ser efetuada na(s) zona(s) autorizadas. Expressamente proibido fazê-lo nas box(s) de cada um.**

ENTRADA EM PISTA

Antes de ir para a pista verifique se todo o seu equipamento está em conformidade:

Números de competição, óculos (Kartcross), botas, fato, roupa interior e balaclava.

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 técnicas e Pré-Grelha.

Relembra-se que a utilização de joalharia sob a forma de “piercings” ou colares metálicos (em volta do pescoço) é interdita durante qualquer competição e poderá consequentemente ser controlada antes da partida de uma prova.

PRÉ-GRELHA

Os concorrentes entrarão no circuito a partir do Paddock, onde será formada a Pré-Grelha. Os concorrentes deverão alinhar nessa zona separadamente por Divisão e seguir as indicações dos comissários de pista. Chama-se a especial atenção para a comparência dos concorrentes na Pré-Grelha atempadamente.

O acesso à Pré-Grelha encerra cinco (5) minutos antes da hora das sessões de Treinos Cronometrados, Corridas de Qualificação e Corridas Finais.

TREINOS LIVRES, CRONOMETRADOS, WARM UP

Conforme previsto nas Prescrições Específicas de Ralicross, Kartcross e Super Buggy 2020. Lembra-se que é permitida a passagem na "JOKER LAP", nas sessões de Treinos Livres e Cronometrados, conforme indicado nas Prescrições Específicas de Ralicross, Kartcross, e Super Buggy.

Warm Up

- uma (1) única sessão com o máximo de 3 voltas completas por piloto, a realizar nos mesmos moldes dos treinos livres.

Treinos Livres

- três (3) voltas completas ao circuito que serão contadas a partir da 1ª passagem pela linha de meta do 1º condutor em pista que cruze esta linha.

Treinos Livres / Cronometrados

CPKx/CPIKx/CPRKx/CPSB - uma única sessão de 7 voltas sendo - 3 livres + 4 cronometradas.

No final das 3 voltas iniciais (treinos livres) o Diretor de Prova mostrará a bandeira de xadrez, devendo de imediato os Condutores dirigir os veículos para a pré-grelha, de onde, pela mesma ordem da grelha inicial da sua série, formarão a grelha para dar início às 4 (quatro) voltas cronometradas. Entre o final da 3ª volta e o início da 4ª volta (início dos cronometrados) não é autorizada, sob pena de imediata desqualificação, qualquer viatura dirigir-se ao parque de concorrentes/paddock. Entre a 3ª e 4ª volta é permitido, apenas na zona da pré-grelha, efetuar afinações ao chassis e calibrar a pressão dos pneus. Qualquer reparação ou reabastecimento é proibido sob pena de desqualificação. Qualquer veículo que na fase das 3 voltas de treinos livres, não saia da pista pelos seus próprios meios, não será autorizado a entrar na pré-grelha e participar nas voltas cronometradas. Assim que a última série inicie as 3 (três) voltas de treinos livres será dado início aos procedimentos para a 1ª série dar início às voltas cronometradas. Respeitando as instruções dos oficiais de prova, os veículos deverão posicionar-se na grelha de partida, respeitando a grelha inicial. Nenhum tempo de espera será concedido se um veículo, por qualquer razão, tiver dificuldade em dar início aos cronometrados, devendo de imediato ser retirado da pré-grelha ou grelha de partida, ficando impedido de efetuar posteriormente as voltas cronometradas..

Treinos Livres

CPRx – 30 minutos de Treinos Livres divididos por séries - cada série terá o máximo de até 7 (sete) viaturas em pista, que serão alinhadas na PréGrelha, saindo diretamente dessa zona, para iniciar a sua sessão de treinos livres/cronometrados à ordem o Diretor da Prova

Corridas de Qualificação

Conforme previsto no Regulamento Desportivo do Campeonato de Portugal de Ralicross, Kartcross e Super Buggy cada corrida terá 5 voltas; Kartcross e Super Buggy 6 voltas.

CORRIDAS FINAIS

Conforme previsto no Regulamento Desportivo do campeonato de Portugal do Ralicross, Kartcross e Super Buggy, cada corrida para o Ralicross terá 7 voltas e para o Kartcross e Super Buggy terá 8 voltas.

PARTIDA

Durante os procedimentos para a formação da grelha de partida, as luzes vermelhas do semáforo estarão permanentemente ligadas e um Comissário de Grelha estará a meio da pista com a Bandeira vermelha..

Quando a grelha de partida estiver completamente formada, um Comissário de Grelha exibirá no final da grelha de partida uma bandeira verde, para informar o Diretor de Prova / Starter que a formação da grelha está concluída e que estão reunidas as condições para iniciar os procedimentos de partida.

Nota: Não é autorizado que qualquer Comissário atravesse a grelha de partida longitudinalmente com ou sem bandeira.

A partir do momento em que no final da grelha for mostrada a bandeira verde, o Director de Prova mandará o Comissário de grelha que tem a bandeira vermelha se posicionar no lado direito da pista e passar pela

frente da grelha com a bandeira vermelha fixa e erguida. Quando o Comissário que mostrou a bandeira vermelha, se tiver retirado da pista, o Diretor da Prova, mandará mostrar a placa “5 segundos”.

Esta placa será exibida de modo estático ou no local da Direção de Prova ou junto à grelha.

A partir do momento da exibição da placa de “5 segundos”, por indicação do Diretor de Prova/Starter, as luzes vermelhas serão apagadas, entre os 3 e 5 segundos imediatos, será dada a partida.

No caso de falsa partida será mostrada uma placa “FALSA PARTIDA” com o número do Concorrente, os procedimentos de partida não são interrompidos, dando-se no mesmo início à corrida. Ao (s) condutor (es) infractor (es) será aplicada pelo CCD uma penalização de passagem pela jocker lap.

JOKER LAP

É uma volta mais lenta, que é permitida percorrer nos treinos livres e warm up.

Em cada uma das corridas de qualificação e corridas finais, os pilotos terão de percorrer a Joker Lap uma única vez.

Aqueles que a não cumpram, receberão uma penalização de 30” a adicionar ao tempo total de corrida.

Os pilotos que entenderem cumprir a Joker Lap deverão colocar-se na faixa do lado esquerdo da pista, mantendo-se dentro do corredor imaginário que se inicia no local onde estiver o painel “Início da Zona Joker Lap”.

À saída da Joker Lap, as viaturas que circulem na pista principal têm prioridade sobre as viaturas que hajam cumprido a Joker Lap e estejam a retomar a pista principal.

Não é permitida a passagem pela Joker Lap na 1ª volta.

FINAL DE TREINOS, CORRIDAS DE QUALIFICAÇÃO E CORRIDA FINAL

No final de cada sessão de treinos e corridas de qualificação, os pilotos deverão respeitar as indicações dos Comissários de Pista, entrando em desaceleração após a passagem pela linha de meta, preparando a sua saída para o Paddock.

Após a Corrida Final, os Pilotos deverão respeitar as indicações dos Comissários de Pista e dirigir-se para o Parque Fechado, colocado no exterior da pista, junto à Pré-Grelha.

Relembra-se o Artigo 31.2 das PERK, em que após a Bandeira de Xadrez, todos os Condutores devem dar mais uma volta ao circuito antes de sair da pista.

CERIMÓNIA DE PODIUM

Pódium – A distribuição de prémios será efetuada no final de cada uma das finais.

REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO – ASPECTOS ESPECÍFICOS DESTA PROVA

Toda a regulamentação geral de Ralicross, Open Ralicross, Super Buggy e de Kartcross, bem como a Regulamentação Geral desta competição encontra-se publicada no site da FPAK. Os aspectos específicos desta prova estão descritos no Regulamento Particular da Prova.

Se não tem consigo o Regulamento Particular da Prova, deverá dirigir-se ao Secretariado da Prova e solicitar um exemplar.

COMPORTAMENTO / CONDUTA

O Ralicross, Open Ralicross, Super Buggy e o Kartcross são modalidades desportivas ou de lazer praticadas exclusivamente sob a jurisdição da FPAK. São assim exigidos comportamentos e atitudes correctas por parte dos Condutores e respetivos acompanhantes, Organizadores e Oficiais da Prova.

É nossa intenção cumprir e fazer cumprir este normativo. Faça-o também com cada um dos elementos das equipas presentes. Todos ficaremos a ganhar.

RECLAMAÇÕES

Em caso de algum concorrente querer apresentar uma reclamação deverá dirigir-se ao Relações com os Concorrentes e seguir as instruções que lhe forem dadas.

A DIREÇÃO DE PROVA DESEJA A TODOS UMA ÓTIMA PROVA.

DIVIRTAM-SE EM SEGURANÇA.