



Mação Verde Horizonte 1 – 05 e 06 Setembro 2020

CPRx / CPIRx

CPKx / CPIKx / CPRKx

CPSBx / CPSSVRx

BRIEFING ESCRITO

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

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

Bem-vindos ao Ralicross Mação Verde Horizonte 1, Organização do Clube Automóvel de Mação.

Chamo-me António Durão 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 na Torre de Controle, na reta da meta.

DADOS GENÉRICOS

- Relembra-se o Art. 9.5 das PERxKxSB, 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 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.

DESENVOLVIMENTO DA PROVA

Do programa da prova constarão:

CPRx/CPIRx:

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

CPKx/CPIKx/CPRKx/CPSB/CPSSVRx:

- 1 (uma) sessão de treinos livres
- 1 (uma) sessão de treinos cronometrados,
- 1 (uma) sessão de warm-up,
- 3 (três) corridas de qualificação,
- Final C/B (Kartcross)
- 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 e Domingo – Corridas de qualificação:

Iniciados de Ralicross (Div 1.0 e Div. 1.4)

Super Nacional 2RM

Super Nacional A 1.6

Super 1600

Super Cars (Div.1, Div.2 e Div.3)

Super Buggy/SSVR

Kartcross

- Domingo - Finais:

Iniciados de Ralicross (Div 1.0 e Div. 1.4)

Super Nacional 2RM

Super Nacional A 1.6

Super 1600

Super Cars (Div.1, Div.2 e Div.3)

Super Buggy/SSVR

Kartcross

CRENCIAIS

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

De acordo com o estipulado nos art.ºs 24.4 e 24.5 do anexo H do CDI.

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 directamente 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 mostrada num único posto, imediatamente antes do acidente/obstáculo. Uma bandeira amarela será agitada durante duas voltas para o mesmo incidente. Duas bandeiras amarelas serão agitadas se o incidente estiver localizado sobre a trajectória 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.

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 Conductor 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.

Bandeira Amarela com riscas Vermelhas - Assinala falta de aderência na pista, devido a óleo ou água. Poderá ser apresentada na 1ª volta após a partida, para sinalizar após as regas, ou nos locais onde o piso possa estar mais escorregadio.

Bandeira Azul – Em todas as provas de Ralicross e Kartcross 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 dos treinos ou corridas. 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 anti horário, de acordo com a sua homologação, sendo proibido circular ou efetuar qualquer manobra em sentido contrário. A Pole Position é do lado esquerdo da grelha de partida.
- No decurso dos treinos, corridas de qualificação e corridas finais é expressamente proibido efetuar simulações de arranques e manobras de ziguezague. A simulação de arranque apenas poderão ser efectuadas no final dos treinos livres, nos termos do Art 20.3.2 das PERxKxSB, devendo parar antes da linha de partida. Apenas com o Ok do director de prova/corrída efectuarão o arranque, dirigindo-se de imediato para o paddock pela saída no final da reta da meta, sendo proibido dar a volta completa ao circuito.
- 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.
- Após a conclusão da Corrida Final e, nos termos previstos nos Artigo 20.12 das PERK, é autorizado aos Condutores efectuarem manobras que se configurem como derrapagens (piões), mas **apenas no fim da reta da meta, junto à zona do pódio**. As manobras serão supervisionadas pelos Comissários que estiverem no local e efectuadas individualmente.

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 joalheria 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.

Alertam-se os pilotos de Rx para as novas regras de formação das grelhas de partida nas Corridas de Qualificação (artº 10.3.1.1 do CPRx), em que as mesmas serão formadas no local com os pilotos que estiverem presentes na pré-grelha. Nas CQ não é permitida a escolha de lugar. Um Piloto que não alinhe na sua série não poderá participar noutra diferente, devendo regressar ao Paddock.

O responsável pela Pré – Grelha fará accionar um sinal sonoro, nos dez (10) minutos anteriores do início dos Treinos Livres, 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.

Warm Up

- uma (1) única sessão - 3 voltas para cada piloto.

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 Cronometrados

- uma (1) sessão. - 1 volta de lançamento e 4 voltas cronometradas cada. As sessões de treinos cronometrados serão efetuadas por séries, cujos participantes serão definidos pelo organizador, de acordo com o previsto no Artº 10.2 do regulamento desportivo do CPKx.

Corridas de Qualificação

Ralicross – 5 voltas

Kartcross e Super Buggy – 6 voltas

CORRIDAS FINAIS

Ralicross – 7 voltas

Kartcross e Super Buggy – 8 voltas

PARTIDA

Durante os procedimentos para a formação da grelha de partida, as luzes vermelhas do semáforo estarão permanentemente ligadas.

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 Diretor de Prova mandará passar pela frente da grelha um Comissário com uma 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 joker 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.

1ª volta: proibida a passagem para todas as categorias/Divisões.

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

Atendendo à situação atual de pandemia, a referida entrega será feita pelo Promotor.

REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO – ASPECTOS ESPECÍFICOS DESTA PROVA

Toda a regulamentação geral de 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 / CONDUITA

O 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 corretas 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.

COVID-19

Tendo em consideração os constrangimentos resultantes da pandemia Covid-19, é obrigatório o cumprimento e respeito pelas normas previstas no Plano de Contingência da FPAK, podendo o Colégio de Comissários Desportivos, aplicar sanções pelo incumprimento do Plano.

Igualmente poderão ser aplicadas penalidades a quem não respeitar as orientações transmitidas pelos Oficiais de Prova.

**A DIREÇÃO DE PROVA DESEJA A TODOS UMA ÓTIMA PROVA.
DIVIRTAM-SE EM SEGURANÇA.**

05 de Setembro de 2020

O Director de Prova

António Durão

