



65º RALLYCROSS LOUSADA

11 e 12 de Julho 2020

Campeonato Portugal de Iniciação Rallycross

Campeonato Portugal de Rallycross

BRIEFING

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 a Lousada, e a Organização do Clube Automóvel de Lousada.

Meu nome é Vitor de Sousa, e serei o Director de Prova neste fim-de-semana.

Toda a informação da direcção da prova aos concorrentes em pista será mostrada no posto da meta.

O meu local de trabalho será na ponte que atravessa a pista sobre a linha de meta.

Neste momento verdadeiramente atípico devido ao surto causado pelo COVID-19, para segurança de todos os intervenientes nesta prova, é fortemente recomendada a leitura atenta do anexo especial a este briefing e ao mais rigoroso cumprimento das orientações da DGS.

DADOS GENÉRICOS

Relembra-se o Art.º 4 das ***Prescrições Específicas de Rallycross, Kartcross e Super Buggy 2020***, em que todos os Concorrentes/Condutores participantes nas provas dos Campeonatos, se inscrevem em seu nome e deve assegurar que todas as pessoas que fazem parte da sua equipa respeitam as disposições do ***CDI*** e seus anexos e as ***PGAK***.

Relembra-se que um concorrente possuidor de licença colectiva, 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 Art.º 4.2 das ***Prescrições Específicas de Rallycross, Kartcross e Super Buggy 2020***.

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

Atitudes desleais, incorrectas ou fraudulentas - todas as atitudes tidas por um concorrente ou membros da sua equipa, serão julgadas pelo CCD que pronunciará toda a eventual penalidade previstas nos Art.º. 12.2 e 12.3 do CDI, e do Art.º7.6 das *Prescrições gerais de Automobilismo e Karting*

Solicito a vossa atenção aos deslocamentos feitos no recinto desportivo fora da pista que deverá ser feito com velocidade moderada tendo em atenção a circulação de peões nessas áreas. A infracção a esta disposição implicará sanções que poderão ir até á exclusão do evento.

Relembro também que abastecimento de combustíveis e lubrificantes deverá ser feito no parque de concorrentes o paddock, no local indicado na Planta Geral do Circuito, em anexo.

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

DESENVOLVIMENTO DA PROVA

Do programa desta prova, constará o seguinte:

Sábado

1 Sessão de treinos livres

1ª Corrida de qualificação

2ª Corrida de qualificação

Domingo

Warm up

3ª Corrida de qualificação

4ª Corrida de qualificação

Corridas meias-finais

Corridas finais

HORÁRIO

Ter atenção aos horários estabelecidos para as vossas categorias e cumprir. Os atrasos podem ser sancionados com penas a aplicar pelos **Comissários Desportivos** podendo mesmo ir até ao impedimento de participar em treinos ou corridas.

ORDEM DAS CARTEGORIAS

A ordem estabelecida por categorias para corridas de qualificação está definida no regulamento particular da prova.

Iniciação de Rallycross

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

Nacional 2RM

Nacional A1.6

Super 1600

Super Buggy / SSVRx

Kartcross/IKx/RKx

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

Iniciação de Rallycross

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

Nacional A1.6

Super 1600

Kartcross/IKx/RKx

Super Buggy / SSVRx

Nacional 2RM

CREDENCIAIS

Chamo a atenção a todos os elementos da equipa que devem ostentar as credenciais que vos foram fornecidas, e as Vossas licenças de forma bem visível para poderem ter acesso aos locais a que tem direito.

BANDEIRAS

Devem respeitar sempre a sinalização por bandeiras, o desrespeito pelas mesmas implica sanções a aplicar pelo **CCD** e poderá ir até á desqualificação.

Destaco as mais importantes que implicam directamente com a segurança da prova, sejam as bandeiras amarela e vermelha que ao serem exibidas os pilotos deverão reduzir a velocidade e prepararem-se para parar se assim for indicado.



Bandeira vermelha – mostrada agitada, indica que a corrida foi interrompida, devendo os pilotos reduzir substancialmente a velocidade e seguir o traçado até indicação para parar.



Bandeira amarela – esta bandeira será mostrada agitada no posto anterior ao incidente, e está interdita a ultrapassagem até transpor completamente o obstáculo.



2 Bandeiras amarelas – se forem mostradas 2 bandeiras amarelas agitadas em simultâneo, indica um acidente ou obstáculo tal como o item anterior, mas a obstrução da pista será na Vossa trajectória de corrida ou a pista poderá estar substancialmente obstruída. Devem proceder como no item anterior, mas devem estar preparados porque poderá ser necessário parar.



Bandeira preta e branca – esta bandeira mostrada apenas na linha de meta é mostrada fixa acompanhada pelo nº do piloto infractor e indica que esse piloto está a praticar condução antidesportiva pelo que deverá rapidamente corrigir a sua condução de modo a não ser penalizado.



Bandeira preta – quando mostrada fixa com a placa com o nº de competição do piloto, seja nos treinos ou corridas de qualificação, esse piloto deverá no final dessa volta sair da pista e dirigir-se ao paddock. Se a mostragem for nas corridas finais, o piloto deve dirigir-se directamente para o parque fechado. Esta bandeira será exibida durante 2 voltas. Em qualquer das situações o piloto deve dirigir-se ao Director de Prova a fim de ser informado do motivo da mostragem desta bandeira.



Bandeira amarela com riscas vermelhas – quando exibida no modo fixo, indica aos pilotos que as condições do piso foram alteradas indicando falta de aderência seja por derrames de lubrificantes ou rega da pista, esta bandeira no caso da rega da pista será apresentada apenas na 1º volta dessa corrida.



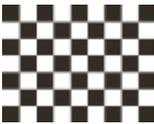
Bandeira azul – está prevista a utilização desta bandeira nas provas de Rallycross, Kartcross e Super Buggy, esta bandeira quando mostrada agitada indica ao piloto que está prestes a ser ultrapassado por uma viatura mais rápida que o pretende fazer.



Bandeira branca – é mostrada agitada sempre que circule na pista um veículo em marcha lenta.



Bandeira preta com círculo laranja – esta bandeira mostrada fixa acompanhado do nº do piloto, indica ao mesmo que a sua viatura está com problemas mecânicos que podem colocar em risco a segurança, quer a sua quer a terceiros. Após a mostragem desta bandeira o piloto deve-se dirigir ao seu paddock para resolver a avaria, não podendo voltar á pista sem consentimento do comissário técnico chefe.



Bandeira de xadrez – indica o final da corrida, treino ou Warm up após a mostragem desta bandeira, os pilotos devem reduzir a velocidade, cumprir a volta de desaceleração, e seguir as indicações dos comissários de pista.

CUIDADOS PARTICULARES A OBSERVAR NESTE CIRCUITO

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

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

Durante os treinos, corridas de qualificação, corridas meias-finais e corridas finais, é proibido fazer simulações de arranque ou manobras de ziguezague.

Os pilotos para sair da pista nunca o poderão fazer no fim da curva 1 porque ficam no sentido contrário á corrida.

Se uma viatura tiver problemas mecânicos graves, durante os treinos ou corridas, devem abandonar a pista logo que possível, podem faze-lo junto ao posto 7, pelo lado esquerdo da pista dirigindo-se á zona onde se encontram as viaturas de emergência cumprindo sempre as indicações dos comissários de pista no local.

Devem sempre observar que a vossa saída da pista ou paragem reúna as condições de segurança necessárias para o fazer e devem acatar as indicações dos comissários no local.

Se a vossa viatura se imobilizar e não tiverem condições para a levar para o paddock, deverão procurar uma posição que não impeça o andamento nem represente perigo para os restantes pilotos.

Antevendo eventuais situações de ultrapassagens deverão ter em atenção aos espelhos retrovisores e às bandeiras azuis.

De acordo com Art.20.6.1 das PERxKxSB 2020 “ Manobras Antidesportivas”, Estão totalmente interditas manobras susceptíveis de prejudicar outros pilotos tais como:

TOQUES, EMPURRÕES, MUDANÇA DE DIRECÇÃO PARA EVITAR ULTRAPASSAGENS, CONCENTRAÇÃO VOLUNTÁRIA DE VEICULOS PARA BLOQUEAR OUTRO PILOTO, MUDANÇAS ANORMAIS DE DIRECÇÃO, CONDUÇÃO ANTI-DESPORTIVA, MANOBRAS DE DERRAPAGEM (PIÕES)

CHAMO A ATENÇÃO PARA O CUMPRIMENTO DO ANEXO L AO CDI, NO CAPITULO V “ CÓDIGO DE CONDUTA EM CIRCUITOS OFFROAD” E EM ESPECIAL AO SEU ARTIGO 2 “ ULTRAPASSAGENS, CONTROLO DO VEICULO E LIMITES DA PISTA “.

Conforme previsto nos Art.º 20.12 das ***Prescrições Específicas de Rallycross, Kartcross e Super Buggy 2020*** de acordo com detalhe do ***Regulamento Particular da Prova, artº17.1***, após a conclusão das corridas finais podem efectuar manobras de derrapagem (piões) apenas na Curva 1 (Frente ao Pódio, essas manobras só poderão ser feitas após a volta de desaceleração, e serão feitas individualmente sob a supervisão dos comissários no local, pelo que devem acatar prontamente as indicações destes.

SIMULAÇÃO DE ARRANQUES

Simulação de arranques - São permitidos apenas após a bandeirada de xadrez, **apenas no final dos treinos livres** de acordo com O artº 20.3.2 das PERxKxSB 2020. Para esse fim, os concorrentes que o pretenderem fazer, após a bandeirada de xadrez, e no final da volta de desaceleração em vez de

se dirigirem para o paddock, poderão sair pelo posto 7 e parar em local anterior à linha de partida. Após o OK do Director de Prova, efectuarão o seu arranque pela ordem de chegada. Após essa simulação, dirigir-se-ão então para o paddock, saindo imediatamente pela Joker Lap, sem efectuar mais nenhuma volta de desaceleração.

É proibido fazer simulação de arranques após warm-up.

ENTRADA EM PISTA

Antes de entrar em pista deverão verificar se o vosso equipamento de protecção individual está completo e em conformidade com o Artigo 11.2 das PGAK.

Deverão os **NUMEROS DE COMPETIÇÃO** estar em bom estado e colocados visivelmente conforme regulamento.

Relembro ainda que é proibida a utilização de joalharia sob a forma de *piercings*, ou outro do tipo colar em volta do pescoço durante qualquer competição podendo os mesmos ser controlados até ao momento da partida.

PRÉ-GRELHA

Devem dirigir-se atempadamente para a pré-grelha entrando no circuito a partir do paddock.

Na pré-grelha deverão acatar as indicações dos comissários que irão colocar-vos em formação.

É estritamente proibido a presença de assistentes para além da placa “Fim de Pré-grelha””, pelo que para evitar possíveis transtornos, não permitam que os vossos assistentes acedam a essa zona.

O acesso á pré-grelha encerra no fim do tempo estabelecido para a sessão de treinos livres.

O acesso á pré-grelha encerra 5' (cinco minutos) antes da hora das corridas de qualificação, corridas meias-finais e corridas finais.

Todos os pilotos serão avisados por divisões através do sistema de sonoro, atempadamente, para se dirigirem á pré-grelha.

Chamo a especial atenção para o comportamento dos pilotos e assistentes que se encontrem na zona de pré-grelha de modo a respeitar sempre que possível o distanciamento social e restantes indicações da DGS para a utilização de espaços ao ar livre.

Formação de Pré-Grelha nas Corridas de Qualificação

Esquerda	Meio		Direita
Rallycross Iniciação Super Cars / Div 1, 2 e 3	Corredor de passagem para viaturas de organização e viaturas de emergência	Nacional 2RM Nacional A1.6 Super 1600	Super Buggy / SSVRx Kartcross Iniciação de Kartcross Rookies de Kartcross

Formação de Pré-Grelha nas Corridas Finais

Esquerda	Meio		Direita
Rallycross Iniciação Super Cars / Div 1, 2 e 3	Corredor de passagem para viaturas de organização e viaturas de emergência	Nacional A1.6 Super 1600 Nacional 2RM	Kartcross Iniciação de Kartcross Rookies de Kartcross Super Buggy / SSVRx

TREINOS LIVRES

1 Sessão com o intervalo de tempo de 40' cada distribuídos em Séries com 3 Voltas, conforme previsto no ***Regulamento do Campeonato Portugal de Rallycross.***

Utilização da Joker Lap é livre

WARM UP

1 Sessão única para cada Condutor com o intervalo de tempo de distribuídos em Séries com 3 Voltas, conforme previsto no ***Regulamento do Campeonato Portugal de Rallycross.***

Utilização da Joker Lap é livre

CORRIDAS DE QUALIFICAÇÃO

4 Corridas de 5 Voltas conforme previsto no ***Regulamento do Campeonato Portugal de Rallycross.***

CORRIDAS FINAIS

2 Meias-Finais (se aplicável) e 1 Corrida Final de 7 Voltas conforme previsto no ***Regulamento do Campeonato Portugal de Rallycross.***

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 está pronta se estiverem reunidas as condições para o procedimento de partida, então darei indicação para um comissário atravessar na frente da grelha exibindo uma bandeira vermelha fixa e erguida, de seguida será mostrada a placa indicativa de 5 segundos na meta, esgotado o tempo, as **luzes vermelhas apagam-se dando assim início á prova.**

CORREDORES DE PARTIDA

Pintados no solo conforme art.º 27.1.2 das **Prescrições Específicas de Rallycross, Kartcross e Super Buggy 2020**, não podem ser transpostos no procedimento de partida, sob pena de penalização em tempo de 3" (3 Segundos) podendo ir de acordo com a gravidade até á desqualificação.

FALSAS PARTIDAS

Se ocorrer uma falsa partida, será mostrada na meta uma placa com a indicação de **Falsa Partida** e uma placa com número do concorrente que cometeu a falsa partida, devendo este ser penalizado com uma passagem extra de Joker Lap.

JOKER LAP

Para os campeonatos de Portugal de Rallycross, Rallycross Iniciação, Kartcross, Kartcross Iniciação, Rookies Kartcross, e Super Buggy / SSVRx, os concorrentes podem utilizar livremente a Joker Lap nos treinos livres, treinos cronometrados e Warm Up, conforme indicado acima.

Nas corridas de qualificação, corridas meias-finais e corridas finais, os concorrentes terão de **cumprir uma passagem** por este percurso.

Neste circuito não é permitido a entrada na Joker Lap na 1ª volta das corridas de qualificação, corridas meias-finais e corridas finais, conforme art.º 6.8.1.1 das PERxKxSB, e art.º 8.1 do Regulamento Particular da Prova.

Os pilotos que não cumprirem uma passagem pela Joker Lap nas corridas de qualificação, corridas meias-finais e corridas finais, terão uma penalização de 30" (trinta segundos) a adicionar ao seu tempo total da corrida.

Quando entenderem fazer a passagem pela Joker lap, deverão entrar no início corredor de Joker Lap, marcado com uma **linha amarela** no solo (**Corredor de Joker Lap**). Esta linha é intransponível, pelo que não poderão atravessá-la para fazer a Joker Lap, assim como se decidirem não cumprir a Joker Lap nessa volta quando já estiverem no corredor, só poderão sair deste corredor no final da linha.

FINAL DE TREINOS, CORRIDAS DE QUALIFICAÇÃO E CORRIDAS FINAIS

No final de sessão de treinos ou corridas, os pilotos deverão respeitar as indicações dos comissários desacelerando após a linha de meta. Deverá ser feita uma volta de desaceleração e sairão pela Joker Lap para o paddock conforme indicação dos comissários no local. Após as corridas finais, devem os pilotos dirigir-se para o Parque Fechado. (Ver localização em Croquis anexo)

CERIMÓNIA DE PODIO

Neste período especial de restrições e cumprindo o plano de contingência FPAK publicado no Comunicado 049/2020, não haverá lugar á tradicional cerimónia de pódio, sendo a entrega de prémios efectuada no secretariado da prova. No final de cada competição.

REGULAMENTAÇÃO

Toda a regulamentação dos campeonatos em assunto encontra-se disponível no site da **FPAK**, a regulamentação específica desta prova está no documento o **Regulamento Particular da Prova**.

COMPORTAMENTO E CONDUTA

Os campeonatos em assunto são actividades desportivas ou de lazer praticadas sob a jurisdição da **FPAK**, pelo que é exigido a todos os concorrentes e respectivas equipas um comportamento e atitude correctas de acordo com o código de boas condutas para os Organizadores e Oficiais de 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

No caso de algum concorrente querer apresentar alguma reclamação deverá dirigir-se aos Relações com os Concorrentes e seguir as instruções que lhes forem dadas.

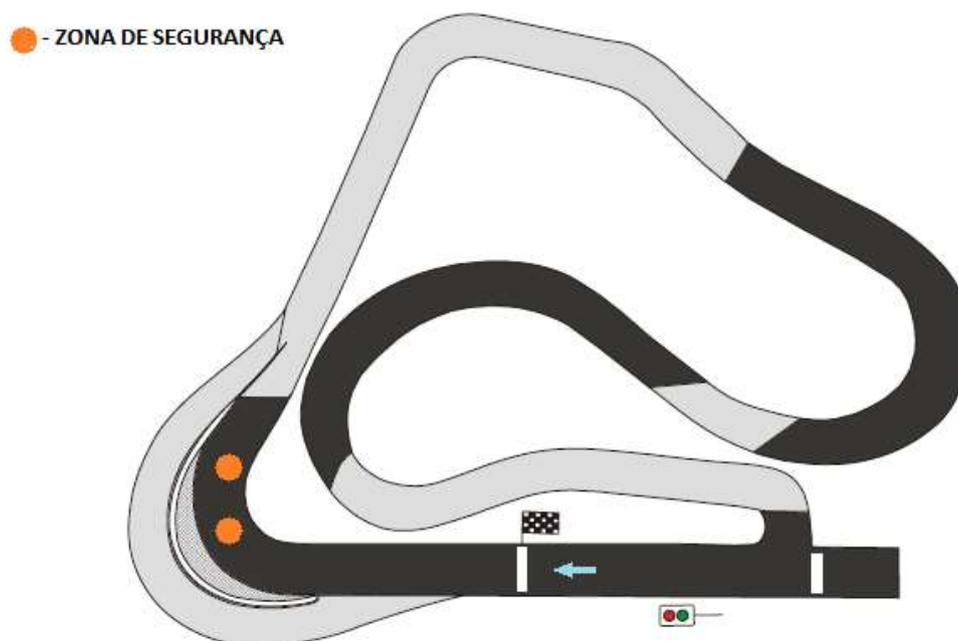
PARQUE FECHADO

Após as corridas finais as viaturas quando forem para parque fechado, devem os condutores colocar a viatura em segurança conforme indicações dadas no local e abandonar rapidamente o local utilizando um corredor criado para o efeito, **respeitando sempre as regras de distanciamento de acordo com as normas da DGS.**

PADDOCK

Nas verificações administrativas serão entregues 2 passes para as viaturas que darão acesso aos parques de assistência onde terão obrigatoriamente de colocar as viaturas pessoais e reboques com os dísticos identificativos de modo bem visível conforme indicado no Artº 19.1 do regulamento Particular da prova, e indicado na Planta Geral do Circuito.

CROQUIS DO CIRCUITO



PLANTA GERAL DO CIRCUITO



Respeitem e façam respeitar as normas de distanciamento social e higiene pessoal recomendadas pela DGS.

“Vamos todos ficar bem.”

A DIRECÇÃO DA PROVA DESEJA A TODOS UMA OPTIMA PROVA.

DIVIRTAM-SE EM SEGURANÇA

29 de Junho de 2020

Vitor de Sousa