



## **50º RALICROSS VILA DE MAÇÃO**

*06 e 07 de Maio de 2017*

*Campeonato Nacional de Ralicross*

*Campeonato Nacional de Ralicross– Iniciação*

*Campeonato Nacional de Kartcross*

*Campeonato Nacional de Super Buggy*

### **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 ao 50º Ralicross Vila de Mação, 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 Controlo, na reta da meta.*

#### **DADOS GENÉRICOS**

- *Relembra-se o Art. 9.5 das PERK, 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 PGA.*
  - *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:*

*CNKx/CNSB:*

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

*CNRx/CNIRx:*

- 1 (uma) sessão de treinos livres*
- 1 (uma) sessão de treinos cronometrados,*
- 1 (uma) sessão de warm-up,*
- 3 (três) 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  
Super Nacional 2RM  
Super 1600/Super Nacional A 1.6  
Super Cars/Super Nacional 4WD  
Super Buggy  
Kartcross*

### **– Domingo:**

*Iniciados de Ralicross  
Super Nacional 2RM  
Super 1600/Super Nacional A 1.6  
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 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 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.

**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 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 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, as quais só poderão ser efectuadas no final dos treinos livres, cronometrados e de carburação, termos do Art 20.3.2 das PERx, devendo parar antes da linha de partida. Apenas com o Ok do director de prova/corrida 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 efetuadas 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 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.

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 e Kartcross 2017.

Relembra-se que nas pistas onde exista a “JOKER LAP”, é permitida a passagem por essa via nas sessões de Treinos Livres e Cronometrados, conforme indicado nas Prescrições Específicas de Ralicross e de Kartcross.

#### **Warm Up**

- uma (1) única sessão com o mínimo de 30 minutos, 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 Cronometrados**

CNKx e CNSB – 2 sessões; CNRx e CNIRx – 1 sessão – 1 volta de lançamento e 4 voltas cronometradas cada. As duas sessões de treinos cronometrados serão efetuadas por séries, cujos participantes serão definidos pelo organizador, de acordo com o previsto no Art10.2 do regulamentos do CNKx e CNSB e Art 9.12 do regulamento do CNRx

### **Corridas de Qualificação**

Conforme previsto no Regulamento Desportivo dos Campeonatos Nacionais de Ralicross ,de Kartcross e Troféu Super Buggy, cada corrida terá 5 voltas.

### **CORRIDAS FINAIS**

Conforme previsto no Regulamento Desportivo dos Campeonatos Nacionais de Ralicross ,de Kartcross e Troféu Super Buggy, cada corrida terá 7 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 jocker lap. Caso seja uma categoria em que não se use a jocker lap, 10 segundos a adicionar ao tempo total da corrida.

### **JOKER LAP (PARA CNRX – COM EXCEÇÃO PARA CNKX/ Troféu Super Buggy)**

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.

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**

Após a bandeira de xadrez e volta de desaceleração ao circuito, todos os condutores devem parar junto ao pódio para cerimónia do pódio e entrega de troféus de participação.

#### **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 / CONDUTA**

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 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.**

**02 de Maio de 2017**

**O Director de Prova**

**António Durão**

