

## Taça de Portugal de Ralicross, Kartcross e Super Buggy 2017



# Taça de Portugal de Ralicross, Kartcross e Super Buggy 2017

Sever do Vouga 28 e 29 Outubro 2017

## Briefing

TAÇA NACIONAL DE RALICROSS

TAÇA DE INICIADOS DE RALICROSS

TAÇA DE KARTCROSS

TAÇA 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 à Taça de Portugal de Ralicross, Kartcross e Super Buggy 2017, 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 da Taça, 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:

TKx/TSB:

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

TRx/TIRx:

- 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. Será apresentada numa volta lenta de reconhecimento antes de alinharem na grelha de partida após as regas, ou nos locais onde o piso possa estar mais escorregadio.

Bandeira Azul – Em todas as provas de 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.
- 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, devem depois dar a volta á pista dirigindo-se de imediato para o paddock.
- 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, empurões, 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 PERxKxSB, é autorizado aos Condutores efectuarem manobras que se configurem como derrapagens (piões), mas apenas 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, Kartcross e Super Buggy 2017.

Relembra-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 1<sup>a</sup> passagem pela linha de meta do 1º condutor em pista que cruze esta linha.

## Treinos Cronometrados

TKx e TSB - 1 sessão; 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 TKx e TSB e Art 9.12 do regulamento do TRx 5

## Corridas de Qualificação

Conforme previsto no Regulamento Desportivo da Taça de Ralicross, Kartcross e Super Buggy, cada corrida terá 5 voltas.

## CORRIDAS FINAIS

Conforme previsto no Regulamento Desportivo da Taça de 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.

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.

#### JOKER LAP (PARA TRX, TKX e TSB)

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 1<sup>a</sup> 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 numa única cerimónia conjunta no final de todas as finais.

#### 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.**

28 de Outubro de 2017

O Director de Prova

Mário Martins