



CAMPEONATO PORTUGAL KARTING
TROFÉU ANTÓNIO DINIS
TROFÉU FIGUEIREDO E SILVA
TROFÉU KART KID RACE SCHOOL

CIRCUITO ACDME BOMBARRAL

15 e 16 de Setembro de 2018

Detalhes do Circuito

Nome do Kartódromo	Kartódromo Internacional do Oeste
Perímetro	1106 Metros
Largura de referência	9/10 Metros
Sentido da prova	Ponteiros do relógio
Pole position Partida Parada	Lado esq.
Pole position Partida Lançada	Lado esq.

BRIEFING

Conforme previsto nas Prescrições Específicas de Karting (PEK), é da responsabilidade do Organizador chamar à atenção e relembrar os Concorrentes, Condutores e Chefes de Equipa, para alguns aspetos regulamentares e específicos deste circuito.

1. COMPORTAMENTO / CONDUTA

. São 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 regulamentar.**

2. BRIEFING VERBAL/PRESENCIAL

Igualmente, para cada categoria, um "Briefing" verbal entre o Diretor de Prova/Corrida e todos os Condutores participantes, será efetuado na Pré-Grelha de qualquer das corridas subsequentes, sendo nela obrigatória, **sob pena de exclusão imediata**, a presença de todos os Condutores participantes na respetiva categoria.

Aí serão relembrados alguns aspetos aqui focados, alertados para alguns pormenores até lá surgidos, tendo todos os Condutores a possibilidade de serem esclarecidos sobre todas as questões ou dúvidas que tenham necessidade de colocar.

3. REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO-ASPECTOS ESPECIFICOS DESTA PROVA

Toda a regulamentação geral de Karting bem como o Regulamento Geral desta competição encontra-se publicado no "Website" da FPAK. Os aspetos específicos desta prova estão descritos no Regulamento Particular, que lhe foi distribuída aquando da inscrição.

4. HORÁRIO

O Horário desta prova é o constante na Grelha Horária Tipo publicada pela FPAK.

Tome atenção aos horários estabelecidos para a sua categoria, (compra de pneus, abastecimento combustível, verificações, treinos, entradas em parque, fecho da pré-grelha, corridas) e cumpra-os. Qualquer atraso ao horário estabelecido, poderá ser sancionado com penas a aplicar pelo Colégio de Comissários Desportivos, ou até mesmo impedimento de participar em treinos ou corridas.

5. ENTRADA EM PISTA

Antes de ir para a pista verifique se todo o seu equipamento está em conformidade: Números de competição (frente, traseira e laterais), Capacete, luvas, viseira, etc.

Nos treinos livres o uso do transponder é obrigatório e procure confirmar se o mesmo está a funcionar corretamente;

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 de intervenção.

6. TREINOS LIVRES

Conforme previsto no horário oficial, algumas categorias terão sessões de treino conjuntas.

A entrada e saída da pista nos treinos livres faz-se de acordo com o horário distribuído.

No final de qualquer sessão de treinos Livres, Treinos Cronometrados, Mangas de Qualificação e Corridas, todos os Condutores destas categorias devem obrigatoriamente dirigir-se para o Parque Fechado na Zona Técnica.

7. TREINOS CRONOMETRADOS

Durante os Treinos Cronometrados, não é permitida qualquer ajuda do(s) Assistente(s) para reparar, regular ou afinar o Kart.

A Zona de Assistência rápida estará encerrada. Se lá entrar não mais poderá regressar à pista e todos os tempos obtidos serão anulados.

Quando pretender terminar ou desistir dos treinos cronometrados, dirija-se diretamente para a balança e não permita que qualquer Assistente se aproxime de si até ter terminado o controlo de pesagem. **Se no decurso dos treinos cronometrados, tiver algum problema de ordem técnica que precise de reparar, ou se lhe for mostrada bandeira indicativa de problemas mecânicos (preta com círculo laranja)** pode optar pelas seguintes duas possibilidades:

a) Parar na pista em lugar seguro e tentar reparar você mesmo com o material que levar a bordo. Após a reparação pode reentrar em pista, tendo para isso até ao máximo de duas tentativas para pôr o kart a trabalhar.

b) Dar por concluídos os treinos, dirigindo-se diretamente para a zona de pesagem. Em qualquer destas duas situações contará a melhor volta efetuada até então.

c) de acordo com o art. 19.27 das PEK a Simulação de arranques - permitido às categorias com partida parada, apenas após a bandeirada de xadrez no final dos treinos livres, cronometrados e de carburação (quando haja).

Para esse fim, os concorrentes que o pretenderem fazer, após a bandeirada de fim de treino, em vez de se dirigirem para as boxes, poderão dirigir-se à linha de meta e parar numa das posições da grelha de partida, local que estará pré assinalado com 2 cones laranja.

Após o OK do director de prova/corrída, efectuarão o seu arranque pela ordem de chegada. Após essa simulação, dirigir-se-ão então para as boxes.

Em nenhuma circunstância é autorizada a simulação simultânea entre dois ou mais karts. de acordo com o art. 19.28 - Interdição de simulação de arranques - nas categorias de partida lançada.

8. PARTIDAS:

Categorias e Tipo de partida

Iniciação, X30 Shifter e X30 Super Shifter (Parada)

Cadetes, Juvenis, Júnior e X30 (Lançada)

O acesso à pré-grelha fecha 5 minutos antes do horário da corrida. Qualquer atraso implica não poder alinhar. Um aviso sonoro avisá-lo-á da aproximação do encerramento do acesso à pré-grelha.

Para todas as categorias, apenas uma volta de formação será dada:

À ordem do Diretor de Prova os Karts sairão da pré-grelha, e em marcha lenta darão uma volta completa ao circuito. Na 2ª passagem pela linha de partida, se estiverem reunidas todas as condições, será dada a partida através dos semáforos.

Durante a volta de formação, deve manter a sua posição original da grelha de partida, sendo proibida qualquer ultrapassagem. Contudo, para as partidas lançadas, um Condutor retardatário poderá retomar o seu lugar sem que esta reocupação possa prejudicar qualquer outro Condutor **até à Linha Vermelha**, situada junto do Posto 9. É interdita a utilização de outro percurso que não seja a pista utilizada para a corrida, para reocupar o lugar.

Se parar na volta de formação só poderá tentar voltar partir, depois de todo o pelotão ter passado.

Recorda-se que a velocidade imposta na volta de formação das categorias com partida Lançada, é da responsabilidade do detentor da pole-position, ou no caso de este não participar, do Condutor que ocupa o 2º lugar ou do que encabeçar o pelotão.

Dificuldade em sair da pré-grelha:

Se não poder arrancar da pré-grelha quando for dada autorização, **só poderá partir para a corrida após ter sido dada a partida efetiva**, e a totalidade do pelotão haver transposto a linha de partida para início da 1ª volta de corrida.

Se se verificarem dificuldades em colocar o Kart a trabalhar para sair da pré-grelha, **o seu Assistente poderá exclusivamente empurrar até** ao limite marcado com um cone na reta imediatamente seguinte à reta da meta, e que confina com a saída da pré-grelha. É expressamente obrigatório, sob pena de desqualificação, que o kart seja empurrado apenas pelo lado direito desta reta.

Partida Lançada:

Após a entrada nos corredores, nenhum Piloto poderá sair dos mesmos até que seja dada a partida efetiva.

Na fase de aproximação à linha de 25 metros o semáforo vermelho estará aceso. Se o Diretor de Prova entender dar a partida, as luzes vermelhas do semáforo apagarão. Se não for dada a partida será mostrado o semáforo amarelo intermitente (bandeira amarela agitada), mantendo-se a luz vermelha acesa, informando que outra volta de formação suplementar deverá ser efetuada. Os procedimentos reiniciam-se novamente sem qualquer paragem. Um piloto que na 1ª volta de formação não tenha conseguido reocupar a sua posição até à linha vermelha, poderá tentar reocupá-la também até à linha vermelha, na(s) volta(s) de formação suplementar.

Partida Parada:

Após a volta de formação será mostrada na linha de partida uma bandeira vermelha fixa levantada. Deverá parar no seu lugar na grelha. Todas as luzes dos semáforos estarão desligadas até o último condutor em condições de partir tome posição no seu lugar. Depois de ser retirada a bandeira vermelha acender-se-á a luz vermelha e de 2 a 5 segundos apagar-se-ão as luzes, para dar início à corrida.

Se nos procedimentos de partida parada não estiver em condições de partir, deverá permanecer no kart, assinalando a sua dificuldade levantando um dos braços e mantendo o outro no volante. Neste caso uma nova volta de formação **poderá** ser autorizada. No final desta volta de formação, se entretanto conseguiu partir, não está autorizados a retomar o seu lugar na grelha, **devendo colocar-se no final da grelha de partida**

9. BANDEIRAS

18.3 - Sinalização por bandeiras nos postos de vigilância

a) Amarela - significa perigo e será apresentada aos condutores de duas maneiras: Uma bandeira amarela agitada - reduzir a velocidade, não ultrapassar e estar preparado para mudar de direcção. Existe um problema na berma da pista e/ou parcialmente na pista. Duas bandeiras amarelas agitadas - reduzir a velocidade, não ultrapassar e estar preparado para mudar de direcção ou parar. Existe um problema que bloqueia total ou parcialmente a pista. São mostradas nos postos de comissários que precedam imediatamente o local do incidente. **As ultrapassagens são proibidas entre a primeira bandeira amarela e a bandeira verde mostrada após o incidente.** No posto imediatamente seguinte ao local da pista em que se deixou de verificar o facto que deu origem à apresentação da(s) bandeira(s) amarela(s), tem de ser mostrada a bandeira verde a todos os condutores a quem tenha(m) sido mostrada(s) a bandeira(s) amarela(s).

b) Amarela com riscas Vermelhas - apresentada imóvel, indica uma deterioração na aderência da pista no sector seguinte à sua amostragem. Tem de ser apresentada durante pelo menos 4 voltas, podendo ser retirada antes, se as condições da pista entretanto voltarem ao normal. A apresentação desta bandeira não obriga a que no posto seguinte seja apresentada a bandeira verde.

c) Azul - indica a um condutor que está prestes a ser ultrapassado e tem de ser apresentada agitada.

d) Branca - indica a existência em pista de um kart em marcha anormalmente lenta no sector abrangido pela bandeira e tem de ser apresentada agitada

e) Verde - indica que a pista está limpa e o perigo terminou. e tem de ser apresentada agitada e mostrada no posto de comissários imediatamente seguinte ao incidente. Poderá igualmente indicar a partida para a volta de aquecimento ou formação e no início de uma sessão de treinos ou corrida.

f) Vermelha – interrupção dos treinos ou corrida, deve dirigir-se a balança

18.1 - Conforme definido no Art 2.15 das Prescrições Gerais CIK/FIA. 18.2 - **Bandeiras para uso exclusivo pela Direcção de Corrida**

a) Vermelha - é sempre apresentada agitada na linha de partida, pelo director de prova ou corrida, quando for decidido interromper/parar uma sessão de treinos ou corrida., podendo ainda ser utilizada para fecho da pista., ou para paragem dos karts para formação das grelhas de partida. Os postos de comissários de pista apenas a poderão exibir por ordem expressa do director de prova ou de corrida. Quando mostrada para interrupção/paragem de treinos ou corrida, todos os karts têm imediatamente de reduzir a velocidade e dirigir-se lentamente para o local que lhes for indicado pelos oficiais de prova.

b) Xadrez (preta e branca) - significa o final da sessão de treinos ou da corrida e tem de ser mostrada agitada.

c) Preta - Informa o condutor para na próxima passagem junto ao acesso à Zona Técnica, entrar directamente no parque de desmontagem/chegada e dirigir-se ao director de prova/corrída. É mostrada até ao máximo de quatro voltas consecutivas, por decisão exclusiva do director de prova, o qual tem de de imediato informar o CCD da decisão tomada.

d) Preta com disco Laranja - informa um condutor que o seu kart apresenta problemas mecânicos susceptíveis de o colocar a si ou aos outros condutores em perigo. Na próxima passagem na área de reparação autorizada, tem de parar, só podendo regressar à pista, após a resolução do problema. Não será mostrada na última volta da corrida.

e) Preta e Branca dividida diagonalmente - condutor, que praticou condução anti-desportiva e que poderá vir a ser penalizado em caso de reincidência. Conductor está sob investigação.

10. INDICAÇÕES ESPECIFICAS DESTE CIRCUITO:

Relembra-se que, no caso de se tornar necessário ajudar a empurrar o Kart para sair da zona da pré-grelha, imediata e obrigatoriamente o condutor deverá dirigir o seu kart para o lado interior da pista, isto é, para o lado direito, fora da zona normal da trajectória

Curva que antecede a recta - na partida rolante se entrar depressa demais na curva, torna-se difícil entrar nos corredores o que pode levar a uma penalização.

Curva 1 após a Partida – Curva à direita muito rápida onde uma ultrapassagem mal calculada pode provocar um choque entre concorrentes e seu despiste.

Sempre que o Concorrente/Condutor deseje falar com o CCD, deverá apresentar o assunto ao Relações com os Concorrentes, cuja identificação e fotografia consta dos oficiais de prova no regulamento particular da prova.

Ao sair dos Parques certifique-se que os selos estão intactos.

O Director de Corrida

Fátima Carrasqueira