

**EUROINDY**  
KARTÒDROMO DA BATALHA



**Disciplina  
Desportiva**

Disciplina Desportiva

2023

## Índice

1. Zona das Boxes .....	4
2. Penalidades – Comportamento.....	4
3. Uso do kart de aluguer. ....	5
4. Pista .....	5
5. Infracções – Partidas .....	6
6. Penalidades – KartControl.....	<b>Erro! Marcador não definido.</b>
7. Controlo de combustível .....	<b>Erro! Marcador não definido.</b>
8. Reabastecimento.....	7
9. Grupo de Trabalho GATA.....	7

### Nota cores:

- Alterações serão assinaladas com a cor vermelha.

## Disciplina Desportiva

### Definições

**Briefing:** Reunião obrigatória a todos os pilotos/participantes a realizar antes dos treinos no qual serão abordadas as regras de segurança, o formato da prova/evento bem como os procedimentos após avaria ou despiste do kart. O local do briefing deverá ser indicado pelo STAFF do kartódromo.

**Drive through:** A equipa informa ao piloto que está em pista, que deve entrar na via da box e regressar á corrida sem parar mas respeitando a velocidade na box e pesagem na Balança, caso exista.

**STOP&GO:** O diretor de prova mostra a placa "**Stop&Go**" acompanhada com o número do kart. O piloto deve entrar no box e dirigir-se diretamente para a "Zona de Penalização" (a qual deverá ter sido indicada aos participantes durante o briefing) onde imobilizará o kart, quando estiver imobilizada o comissário iniciará a contagem da penalização ou autorizará de imediato a entrada em pista.

**Pesagem inicial:** Após o sorteio, os pilotos participantes, dirigem-se com o kart a trabalhar para a zona da Balança, onde serão pesados e se necessário adicionado peso em função do Regulamento da Prova.

**Partida lançada:** Sempre que previsto no Regulamento, as partidas lançadas serão dadas com; com os karts já dispostos corretamente na grelha de partida, é mostrada a bandeira Amarela. Os participantes devem arrancar de forma moderada e com precaução e iniciará a volta de apresentação. Durante essa volta as ultrapassagens estão proibidas, os ensaios de partida e as manobras em ziguezague são proibidas. Atrasar-se da viatura precedente é proibido. Caso se verifique essas situações serão aplicadas as penalidades presentes neste documento.

A grelha terá de estar formada antes da linha amarela pintada na pista, em caso de atraso de algum piloto na formação na grelha de partida, após a linha amarela nenhum piloto poderá retomar a sua posição, sendo o arranque dado na forma que se encontra a formação da grelha.

Caso a grelha não esteja composta durante as linhas amarelas, será mostrada a bandeira vermelha ou o sinal de mais uma volta para reporem a posição inicial. Este procedimento será feito no máximo 3 vezes. Após a 3º tentativa e se verifique que não há condições para fazer partida lançada, será aplicada a partida parada.

**Partida parada:** Os karts são dispostos corretamente na grelha de partida. Após todos os karts preparados, será mostrada a Bandeira Vermelha e de seguida a Bandeira Verde, ou acender-se-á a luz vermelha do semáforo, seguidos aproximadamente 3 (três) segundos (máximo), acender-se-á a luz verde, iniciando-se assim a corrida, caso algum condutor arrancar antes da Bandeira ou luz verde, sofrerá uma penalização de falsa partida prevista neste documento.

**Partida “Le mans”:** Os karts são posicionados na perpendicular numa das extremas da pista pela ordem da qualificação, do outro lado da pista são posicionados os pilotos. Assim que é dada a bandeira verde, os pilotos correm em direção aos karts e assim inicia-se a corrida.

## Penalidades

### 1. Zona das Boxes

- 1.1. Velocidade excessiva à entrada das boxes **“Stop&Go”**.
- 1.2. Não cumprimento do tempo mínimo exigido no Regulamento da Prova a percorrer a zona delimitada.
  - 1.2.1. Treinos livres
    - 1.2.1.1. Penalização de 5 (cinco) minutos a cumprir durante o treino.
  - 1.2.2. Treinos cronometrados
    - 1.2.2.1. Penalização de 1 (um) minuto adicionado ao melhor tempo.
  - 1.2.3. Prova – **“Stop&Go” 1 Minuto**
- 1.3. Circulação em sentido contrário – **desclassificação**
- 1.4. Parar ou acompanhar o kart na via da box, na tentativa de controlar o tempo mínimo - **“Stop&Go”**

### 2. Comportamentos

- 2.1 Comportamento incorreto para com os elementos da organização ou membros das outras equipas – **expulsão do prevaricador do local do evento**
- 2.2 Comportamento incorreto dentro de pista. Caso seja detetado durante a atividade, comportamento ou posição incorreta do piloto no kart, em benefício da segurança e do bem-estar, serão aplicadas as seguintes penalizações:
  - 2.2.1 **Durante os Treinos livres** – 15 minutos de penalização.
  - 2.2.2 **Durante os Treinos Cronometrados** – 15 minutos de penalização
  - 2.2.3 **Durante ou no FINAL da Corrida** – 5 (cinco) voltas retiradas ao número total de voltas
  - 2.2.4 Sempre que o piloto, se faça representar por alguém não reconhecido pela organização ou não se encontre devidamente inscrito como responsável ou representante oficial do piloto.
    - 2.2.4.1 **Aviso publicado por escrito de mau comportamento**
    - 2.2.4.2 **Desclassificação** do piloto do evento
    - 2.2.4.3 **Expulsão dos prevaricadores** do local do evento por tempo a determinar

2.2.5 Sempre que alguém se assuma representante legal de um ou vários pilotos, sem estar devidamente inscrito.

2.2.5.1 **Expulsão do prevaricador** do local do evento por tempo a determinar

2.2.6 A organização tem a liberdade de, em conjunto com os seus adjuntos, analisar qualquer que seja a questão e decidir em benefício da segurança, bem-estar e o bom desenrolar do evento, sendo todos os pilotos e assistentes obrigados a acatar essas decisões por completo.

2.2.7 **Provas sprint – É proibido a utilização de qualquer comunicação via rádio entre os pilotos e seus assistentes. Caso seja detetado o piloto será desclassificado da manga**

### 3 Uso do kart de aluguer.

3.2 Alteração das características do kart;

3.3 Utilização incorreta do lastro;

3.4 Colocar ou retirar lastro fora do local previsto para o efeito;

3.5 Caso as infrações descritas acima, sejam detetadas:

3.5.1 Nos treinos – A penalização será de **1 (um) minuto adicionado ao melhor tempo;**

3.5.2 Na prova - **“Stop&Go”;**

3.5.3 No final da prova – **A penalização será de 1 (uma) volta por cada infração retirada do número total de voltas. Máximo de 3 voltas.**

### 4 Pista

4.2 Desrespeito na entrada em pista;

- Provas de resistência – **“Stop&Go”**.
- Provas de sprint – **10 segundos adicionados ao tempo total da manga.**

4.3 Ultrapassagem entre bandeiras amarelas;

- Nos treinos – **a volta será anulada.**
- Provas de resistência – **“Stop&Go”**.
- Provas de sprint – **10 segundos adicionados ao tempo total da manga.**

4.4 Não cumprimento das indicações dadas pelos comissários de pistas através das bandeiras;

- Provas de resistência – **“Stop&Go”, podendo ir até à desclassificação.**
- Provas de Sprint – **10 segundos adicionados ao tempo total da manga, podendo ir até à desclassificação.**

4.5 Condução antidesportiva;

- Provas de resistência – **“Stop&Go”, podendo ir até à desclassificação.**

- Provas de sprint – **10 segundos adicionados ao tempo total da manga, podendo ir até à desclassificação.**

4.6 Reincidência na condução antidesportiva;

- Provas de resistência – **10 segundos de penalização, podendo ir até à desclassificação.**
- Prova de sprint – **10 segundos adicionados ao tempo total da manga, podendo ir até à desclassificação.**

4.7 Circular no circuito em sentido contrário;

- **Desclassificação.**
- **Expulsão do prevaricador** do local do evento.

4.8 Tocar ou empurrar intencionalmente o kart que segue na frente, tirando partido dessa manobra;

- Provas de resistência – **“Stop&Go”, podendo ir até à desclassificação.**
- Provas de sprint – **10 segundos adicionados ao tempo total da manga, podendo ir até à desclassificação.**

4.9 Em caso de despiste, não retomar a pista no sítio onde saiu.

- Treinos – **a volta será anulada.**
- Corrida – **a volta será anulada.**

**4.10** Caso o kart ou a equipa seja advertida mais que 2 vezes, seja por qualquer infração - **“Stop&Go”**

## 5 Partidas

### 5.2 Partidas Lançadas

Na (S) volta (s) de formação que antecede (m) a partida, todos os condutores são obrigados na fase de aproximação à linha de partida, a circular dentro dos corredores desde o início, até que seja mostrada a bandeira verde (início de corrida). Qualquer saída destes corredores será sancionada, com uma penalidade em tempo de:

- 5.2.1** Falsa partida - **Mínimo de 5 Segundos adicionados ao tempo total da manga.**
- 5.2.2** Saída dos corredores – **3 segundos por uma saída parcial, 5 segundos por uma saída integral. O tempo será adicionado ao tempo total da manga.**
- 5.2.3** Ultrapassagens na volta de formação – **Penalização de 5 segundos a adicionar ao tempo total da manga.**

### 5.3 Partidas Paradas | Semáforo

- 5.3.1 Falsa partida – Penalização de 5 (cinco) segundos a adicionar ao tempo total da manga.**

## **5.4 Partidas “Le mans”**

- 5.4.1 Empurrar o kart – STOP & GO de 3 minutos**

## **5.5 Provas de resistência**

- 5.5.1 Excesso de tempo de turno de condução** – 10 segundos de penalização por cada minuto ou fração, máximo 3 minutos.
- 5.5.2 Incumprimento do tempo mínimo de descanso** – 10 segundos de penalização por cada minuto ou fração, máximo 3 minutos.
- 5.5.3 Incumprimento do tempo mínimo total de condução** - Uma volta por cada minuto ou fração, máximo 3 voltas.
- 5.5.4 Excesso do tempo total de condução** - Uma volta por cada minuto ou fração, máximo 3 voltas.
- 5.5.5 Uso de pulseira de outro condutor da equipa (após analisada e comprovada a má-fé)** - Expulsão dos condutores em causa e penalização da equipa em 30 minutos.
- 5.5.6 Pilotos extra ou em falta:** No decorrer da prova, caso sejam detetados pilotos extra ou em falta acima ou abaixo do número máximo ou mínimo previsto no regulamento, **será aplicada uma penalização de 2 voltas por cada piloto extra ou em falta.**

**Nota:** Caso as penalizações acima descritas sejam detetadas no final da prova, será aplicada a penalização máxima de 1 volta por cada tipo de infração, e que poderá ir no máximo até 3 voltas.

## **6 Reabastecimento dos karts, em provas de Endurance com kart atribuído:**

Para que o reabastecimento possa ser efetuado, é necessário dirigir-se à zona de reabastecimento e, antes de o kart ser reabastecido, o piloto terá de sair do kart e desligar o motor.

- 6.2** Se o piloto não sair do kart – “**Stop&Go**”.

- 6.3** Se o piloto não desligou o motor – “**Stop&Go**”.

## **7 Grupo de Trabalho GATA**

- Pedro Vieira
- André Cruz