



Open Ibérico

BY

**Marco Ivan Architects
Studio**

Regulamento “Open Iberico 2023 By Marco Ivan Architects Studio”

1. DEFINIÇÃO / GENERALIDADES

- 1.1. A EpicEvents organiza um convívio de Karting denominado “**Open Ibérico 2023 by Marco Ivan Architects Studio**”.
- 1.2. A direção de prova estará a cargo de Telmo Augusto. Este convívio de karting será disputado de acordo com o presente Regulamento particular, o qual todos os concorrentes, pelo simples facto da sua inscrição, se comprometem a respeitar.
- 1.3. No caso de o evento ser anulado, será restituído às equipas, sem direito a compensação ou indemnização, a totalidade do valor da inscrição já entregue.
- 1.4. Em caso de exclusão da prova por falta ou incumprimento grave prevista ou não neste regulamento, as equipas não terão direito a ser ressarcidas de qualquer valor pago no ato da inscrição.

2. COMPOSIÇÃO

- 2.1. Provas individuais.
- 2.2. A idade mínima de cada piloto é de 16 anos ou com autorização parental
- 2.3. Nas verificações documentais cada piloto receberá um elemento de identificação que dá direito ao acesso à zona das boxes. Sem essa identificação, ninguém é autorizado a entrar na zona das boxes.

3. KARTS ADMITIDOS

- 3.1. Serão admitidas 5 Divisões de kart:
 - Divisão 1 – Karts com caixa de 6 velocidades e motores 175cm³
 - Divisão 2 – Karts com caixa de 2 velocidades e motores 125cm³
 - Divisão 3 – Karts sem caixa de velocidades e motores até 125cm³ e idade superior a 18 anos
 - Divisão 5 – Karts a 4 tempos, com motores até 460cc
 - Divisão 6 – Class Mini
- 3.2 Sub Classes
 - CL1 KZ – Karts da Classe 1 até 125 cm³
 - CL1 S – Karts da Classe 1 175 cm³
 - CL3 JR – Karts aceleração até 125cc, com idade ate 18 anos
 - CL3 SR – Karts aceleração até 125cc e idade superior a 18 anos
 - CL5Livre – Karts a 4T até 460cc, sem electrónica, carburados
 - CL5 STK – Karts da Classe 5 Trofeu STK
 - CL5Extra – Karts até 250cc, com electrónica, de carburador ou injeção.
 - CL6 Puma – Motores Puma
 - CL6 Micro – Motores rotax MicroMax
 - CL6 iniciação – Motores a 4T até 270cc

- 3.3. A instalação de equipamentos de cronometragem é autorizada
3.4. Cada piloto será o único responsável pela boa condução e funcionamento do seu kart bem como por qualquer acidente em que seja envolvido.

4. INSCRIÇÕES

- 4.1. O valor da prova será de 50€ (s/ IVA)

5. PNEUS OBRIGATÓRIOS

- 5.1. Limite de 2 jogos de pneus por prova, sendo que apenas 1 jogo pode ser novo
5.2. O Não cumprimento deste ponto levará à desclassificação de todo o evento.

6. PESOS DO CONJUNTO

DIV1 – 180 KG

DIV2 – 170 KG

DIV3 – 165 KG (SR) ; 160 (JR) ; 150 (Motores Rotax JR ou similares)

DIV5 – 180 KG

DIV6 – A anunciar

7. SEGURO OBRIGATÓRIO

Todos os pilotos inscritos no campeonato terão de possuir seguro obrigatório. Aconselhamos o seguro de grupo disponibilizado por um parceiro da EpicEvents.

8. EQUIPAMENTO DOS PILOTOS

- 8.1. O piloto terá de utilizar em todos os momentos da prova o seguinte equipamento:
8.2. Capacete integral com viseira (obrigatoriamente fechada);
8.3. Luvas que cubram completamente as mãos e é aconselhado o colete protetor;
8.4. Fato inteiro de competição, camisolas justas e botas que cubram os tornozelos assim como protecção cervical;
8.5. Este equipamento deverá ser constituído por materiais resistentes.

9. FÓRMULA DA PROVA

- 9.1. 1 Sessão de Treinos Cronometrados e 2 mangas de prova. Manga 2 com mais voltas e mais pontuada
9.2. Participação nos treinos cronometrados é obrigatória para todas os pilotos.
9.3. A partida será lançada para todas as classes excepto classe 1 e classe 6 que terá arranque parado. (quando estas classes tiverem corridas isoladas)
9.4. No caso de, por avaria ou acidente, um piloto não ter sido cronometrado em nenhuma volta, a Direção da Prova decidirá pela avaliação das condições de condução e comportamento em pista do piloto em questão, da autorização para que o mesmo possa alinhar na prova, partindo neste caso do último lugar da grelha.
9.5. Em caso de dois pilotos estarem empatados na classificação dos treinos cronometrados, será o desempate efetuado a favor do piloto que tenha registado a melhor 2ª volta mais rápida.
9.6. A classificação da corrida será pela soma dos pontos obtidos nas 2 mangas.
9.7. Em caso algum a assistência pode entrar em pista para assistência de karts, em caso de avaria. O mesmo pode ser recolhido no final da sessão, seja de treinos ou prova.

10. PACE – KART

10.1. Sempre que necessário o Diretor do evento fará entrar em pista o Pace-Kart (PK). Nessa altura, e após a passagem do mesmo, todos os Comissários de Pista agitarão as bandeiras

EpicEvents – Eventos Desportivos

amarelas. **Enquanto o “Pace-Kart” estiver em pista estão interditas todas as ultrapassagens.**

10.2. Sempre que o “Pace-Kart” se encontre em pista, todos os concorrentes deverão circular atrás do “Pace-Kart”, em fila indiana. Sempre que possível o “Pace-Kart” deverá entrar em pista à frente do 1º classificado a partir deste, circulam os restantes pela ordem que se encontravam em pista antes da entrada do “Pace-Kart”.

10.3. Caso o “Pace-Kart” entre em pista à frente de concorrentes que não sejam líderes da prova, estes poderão ultrapassá-lo (sem nunca se ultrapassar entre si) e completar a volta até ocupar a sua posição no final do pelotão.

10.4. Durante a intervenção do “Pace-Kart”, os Karts em pista poderão dirigir-se às boxes para trocar de piloto e/ou reabastecer, mas só poderão voltar a entrar em pista atrás do pelotão liderado pelo “Pace-Kart”.

10.5. Após o Diretor mandar sair o “Pace-Kart” de pista, só é permitido aos concorrentes voltar ao ritmo normal de corrida e ultrapassar, após a entrada do PK na zona de acesso às boxes, onde será exibida a bandeira verde. Todos os fiscais de pista substituirão as bandeiras amarelas por bandeiras verdes.

10.6. O tempo total da intervenção do “Pace-Kart” é contabilizado como tempo de prova

11. CRONOMETRAGEM

11.1. A cronometragem é assegurada pela Organização da prova através de um sistema eletrónico. Não será aceite qualquer reclamação sendo os pilotos responsáveis pelo “transponder” colocado no seu Kart. Em caso de perda ou danificação deste, todas as voltas em falta não serão, em caso algum, considerados para a classificação. Cada piloto será pessoalmente responsável pela boa condição e funcionamento do transponder no final da corrida, sendo que se isto não se verificar, este será responsável pela entrega do valor de € 600,00 à organização.

12. INTERRUÇÃO DE CORRIDA

12.1. Caso haja interrupção da corrida com bandeira vermelha, a mesma será considerada como sendo disputada em duas ou mais mangas. A classificação da primeira (ou seguintes mangas será definida de acordo com a ordem e classificação existente aquando da penúltima passagem na linha de chegada do 1º Classificado em prova antes da interrupção (ex. bandeira vermelha mostrada à 10ª volta, contará a classificação no final da 8ª volta).

16.2. A grelha de partida para a segunda manga, será formada pela classificação da primeira manga

16.3. Apenas os Karts que tomaram parte na partida inicial, e que não hajam entretanto assumido oficialmente a desistência, poderão alinhar na grelha de partida da segunda manga.

16.4. Se a interrupção se dever a condições meteorológicas adversas, ou a falta de energia geral, e se estiverem completados, pelo Condutor que a lidera, 75% do tempo total previsto, a Organização poderá considerá-la como terminada.

13. PENALIZAÇÕES

13.1. O Diretor de prova pode ter necessidade de aplicar a um piloto uma penalização do tipo “STOP & GO”.

13.2. O Diretor de Prova mostrará a placa com a inscrição “STOP & GO” juntamente com o

número do Concorrente a quem se destina. O piloto terá de sair na próxima volta e dirigir-se à zona de STOP & GO.

14. PENALIZAÇÕES DE STOP & GO COM PARAGEM DE 60 SEGUNDOS NO PARQUE DE ASSISTÊNCIA

14.1. A penalidade de STOP & GO exige um tempo mínimo de permanência na zona de STOP & GO de 1 minuto (60 Segundos). O controlo deste tempo é da responsabilidade de um comissário ou D.P.

14.2. Serão aplicados na forma de STOP & GO (60 segundos), as seguintes infrações:

- a) Velocidade excessiva ou perigosa na entrada, na saída e dentro do Parque de Assistência e Boxes;
- b) Parar o kart na via de circulação no Parque de Assistência;
- c) Tocar ou empurrar intencionalmente o kart que segue na frente, tirando partido dessa manobra;

§ 1 Caso as infrações ocorram durante os treinos serão retirados os tempos aos pilotos infratores e como tal serão colocadas no final da grelha por ordem numérica.

§ 2 Caso alguma destas infrações apenas sejam detetadas no final da prova, será aplicado uma penalização de 1 volta (a mais rápida) por cada infração, a descontar do total de voltas efetuadas pelo piloto.

15. PENALIZAÇÕES EM TEMPO/DESCCLASSIFICAÇÃO

Poderão ser alvo de penalizações de tempo ou desclassificação os pilotos que se enquadrem nas seguintes situações:

- 15.1. Comportamento incorreto para com os Elementos da Organização ou outros pilotos.
- 15.2. Desrespeito na entrada em pista.
- 15.3. Não cumprimento das indicações dadas pelos comissários de pistas através das bandeiras.
- 15.4. Condução anti-desportiva.

15.5. Penalizações apenas detetadas no final da convívio:

Qualquer penalização cuja atribuição já não pode ser feita no decorrer da prova, será transformada em penalização por tempo de corrida acrescido de 60 segundos mantendose sempre o critério de a penalização ser sempre superior ao ganho obtido;

15.6. Penalização não previstas neste regulamento fica ao critério do Diretor de Prova em função da gravidade da infração.

16. DESCCLASSIFICAÇÃO

- 16.1 Quando o piloto circular no circuito em sentido contrário.
- 16.2 Segunda vez que se verifique, pelo mesmo piloto, o desrespeito pelas indicações dadas pelos comissários de pista.
- 16.3 Terceiro aviso de condução anti-desportiva.
- 16.4 O uso de pulseira de outro piloto.

17. PRÉMIOS

17.1. Troféus para os 3 primeiros classificados de cada classe

18. PUBLICIDADE E NÚMEROS

Numeros obrigatórios com a publicidade do patrocinador

19. SIGNIFICADO DAS BANDEIRAS

19.1. Os pilotos deverão observar escrupulosamente a sinalização por bandeiras que lhes for apresentada, nos termos do presente Regulamento.

19.2. Bandeira Amarela:

Perigo, reduzir a velocidade, é proibido ultrapassar;

19.3. Bandeira Verde:

Fim de perigo, pista livre;

19.4. Bandeira Vermelha:

Paragem imediata da prova. Devem os pilotos seguir as indicações dos comissários;

19.5. Bandeira Xadrez:

Final da corrida;

20. PONTUAÇÕES POR PROVA

20.1. Cada classe terá pontuações em separado sendo a seguinte em cada manga:

Manga 1 – Semi-Final

1º 25

2º 22

3º 20

4º 18

5º 16

6º 14

7º 12

8º 10

9º 9

...

18º 1

Manga 2- Final

1º 30

2º 25

3º 22

4º 20

5º 18

6º 16

7º 14

...

19º 1

20.2 Pontuações extra

20.2.1 Qualificação

1º 5

2º 3

3º 1

20.2.2 Volta mais rápida

1 ponto

20.3 Classificação Geral da prova

Os pontos totais obtidos na classe, transitarão para a classificação geral, multiplicados pelos coeficiente tendo em conta o número de participantes.

Exemplo : Uma classe com 7 participantes, multiplica os pontos da classe por 1.07.
Uma classe com 20 participantes, multiplica os pontos da classe por 1,20

20.4 Em caso de igualdade pontual é tido em conta o tempo realizado na qualificação.

21. CLASSIFICAÇÃO GERAL DAS DIVISÕES, CLASSES E GERAL DO CAMPEONATO

A classificação das Divisões e classes será pela soma dos pontos obtidos em cada manga, acrescidos dos pontos extra do qualify e Volta mais rápida.

A classificação geral do campeonato, no final de cada prova, tendo em conta a classificação geral da corrida, serão atribuídos os seguintes pontos:

1º 50

2º 45

3º 42

4º 40

5º 38

...

19º 10

20º 9

28º e restantes – 1 ponto

22. NUMERAÇÃO ATRIBUÍDA

Pilotos terão de obedecer à numeração atribuída respeitando a classe onde estão inseridos

O Não uso do número correcto com a publicidade do(s) patrocinador(es) pode levar à desclassificação da prova.

ANEXO

Publicidade prevista

A designar