

Briefing Escrito

1) Comportamento/Conduta

- 1.1 São exigidos comportamentos e atitudes corretas por parte dos Pilotos e respectivos Acompanhantes, Organizadores e Oficiais da Prova.
- 1.2 O Código de Conduta em Circuitos de Karting (CIK-FIA) tem de ser respeitado durante toda a prova.
- 1.3 As infrações às normas de condução serão analisada através de registos vídeo, ou por relatórios dos oficiais de prova. Em caso de necessidade, serão encaminhadas ao CCD.

2) Briefing

- 2.1 Este briefing escrito será distribuído nas Verificações Administrativas e deve ser lido e cumprido por todos os licenciados.
- 2.2 Será feito um briefing verbal por categoria a todos os condutores na pré-grelha da primeira manga de qualificação. Na categoria Cadetes, devem estar também presentes os respetivos concorrentes ou progenitores ou o(s) Assistente credenciados. Em caso de necessidade, serão efetuados briefings verbais adicionais.

3) Regulamentação e Horário

- 3.1 Toda a regulamentação geral de Karting, o regulamento desportivo desta competição e o horário estão publicados no site da FPAK. Estes documentos devem ser lidos e cumpridos por todos.

4) Entrada em Pista

- 4.1 Antes de ir para a pista deve ser verificado se todo o equipamento se encontra em conformidade.
- 4.2 Em todas as sessões – incluindo os treinos livres – é obrigatório o uso de transponder e dos números de competição bem visíveis. Em caso de incumprimento poderá ser mostrada bandeira preta com disco laranja.

5) Percurso e Limites de Pista

- 5.1 É proibida, em qualquer momento da prova/evento, a utilização voluntária dos percursos alternativos. Em caso de incumprimento, poderá ser mostrada bandeira preta.
- 5.2 Os condutores devem usar a pista em todos os momentos. Para evitar dúvidas:
 - As linhas brancas que definem as bordas da pista são consideradas parte da pista, mas os corretores não são.
 - Um piloto será considerado como tendo estado fora da pista se nenhuma parte do kart permanece em contato com a pista.

6) Treinos Cronometrados

- 6.1 Durante os treinos cronometrados, a zona de assistência rápida estará encerrada, pelo que toda a paragem será definitiva.
- 6.2 Em caso de infração/avaria/anomalia, e mesmo que seja mostrada bandeira preta com disco laranja, o piloto deve dirigir-se para para o parque de chegada, terminando assim o seu treino.

7) Simulação de Arranques

- 7.1 Apenas permitido às categorias com partida parada e só após a bandeirada de xadrez no final dos treinos livres, cronometrados e de carburação (quando haja).
- 7.2 Os concorrentes que o pretenderem fazer, após a bandeirada de fim de treino, devem dar mais uma volta e parar numa das posições da grelha de partida livres. Só deve partir um kart de cada vez, e apenas após autorizado.

8) Procedimento de Partida Parada

- 8.1 Categorias: KZ2 e X30 Super Shifter.
- 8.2 Número de voltas de formação: MQ1, MQ2 e PF - 2. Final - 3.
- 8.3 Conductor retardatário: possibilidade de retomar o seu lugar na grelha até que a primeira luz vermelha do semáforo acenda.



CAMPEONATO DE PORTUGAL DE KARTING
CIRCUITO DE BALTAR
18 e 19 de JULHO 2026



- 8.4 Após as voltas de formação, será mostrada no centro da linha de partida uma bandeira vermelha fixa levantada, tendo os condutores de parar no seu lugar da grelha de partida alinhados com a caixa.
- 8.5 Quando todos os pilotos estiverem nas suas posições, será retirada a bandeira vermelha e acenderá uma a uma as luzes vermelhas do semáforo. Passados 1 a 3 segundos da última luz vermelha acender, apagar-se-ão todas as luzes vermelhas em simultâneo, efetivando-se a partida.
- 8.6 Caso a luz laranja do semáforo acender, todos os condutores devem dar uma volta de formação suplementar.
- 8.7 Caso a bandeira vermelha seja agitada, todos os condutores devem permanecer na mesma posição e desligar os motores.

9) Procedimento de Partida Lançada

- 9.1 Categorias: Cadetes, X30 Mini, Júnior e X30 Sénior.
- 9.2 Número de voltas de formação: MQ1, MQ2 e PF - 2. Final Cadetes e X30 Mini - 2; Final X30 Júnior e X30 Sénior - 3.
- 9.3 Conductor retardatário: possibilidade de retomar o seu lugar na grelha até à linha vermelha.
- 9.4 Na última volta de formação, após serem mostradas bandeiras amarelas, todos os condutores deverão reduzir a velocidade para permitir a formação da grelha.
- 9.5 Após a linha vermelha, todos os condutores deverão manter uma velocidade lenta e constante até que a luz vermelha do semáforo apague. Nenhum condutor poderá acelerar antes do semáforo vermelho apagar.
- 9.6 Circulação dentro dos corredores: até as luzes vermelhas do semáforo apagarem, nenhum condutor pode sair dos corredores.
- 9.7 A partida será dada apagando todas as luzes vermelhas do semáforo.
- 9.8 Caso a luz laranja do semáforo acender, todos os condutores devem dar uma volta de formação suplementar.

10) Neutralização de Corrida - Procedimento de Slow

- 10.1 Caso seja necessário neutralizar uma corrida, em todos os postos de comissários de pista serão de imediato apresentadas bandeiras amarelas agitadas e painéis SLOW. As luzes laranjas do semáforo serão mantidas intermitentes.
- 10.2 Todos os karts em corrida reduzirão drasticamente a velocidade, tendo de colocar-se em fila, imediatamente atrás do kart que nesse momento seja o primeiro classificado, sendo este o responsável por manter a cadência em velocidade muito reduzida. É absolutamente proibido efetuar qualquer ultrapassagem.
- 10.3 Quando a corrida puder retomar, desligar-se-ão as luzes laranjas intermitentes do semáforo e as bandeiras amarelas serão mostradas fixas juntamente com os painéis SLOW. Todos os karts devem continuar a circular a uma velocidade reduzida.
- 10.4 O reinício da corrida será sinalizado na linha de partida através da amostragem de uma bandeira verde agitada. Os condutores só podem acelerar depois da linha amarela e só podem ultrapassar depois da linha de meta.
- 10.5 Durante a primeira volta de reinício de corrida, serão mostradas bandeiras verdes agitadas em todos os postos.
- 10.6 Se a neutralização durar até ao final da corrida, será mostrada a bandeira de xadrez, mantendo-se a proibição de ultrapassar ou aumentar a velocidade.

11) Interrupção de Corrida - Bandeira Vermelha

- 11.1 Caso seja necessário interromper uma corrida, em todos os postos de comissários de pista serão de imediato apresentadas bandeiras vermelhas agitadas.
- 11.2 Todos os condutores cessarão imediatamente de correr reduzindo substancialmente a velocidade e dirigindo-se lentamente para a linha de partida ou outro local indicado pelos oficiais de prova. Têm de preparar-se para parar a qualquer momento seguindo as instruções dos comissários.
- 11.3 Nenhum assistente deverá entrar em pista sem que seja autorizado.
- 11.4 Após os karts estarem imobilizados, serão dadas indicações de como prosseguir.

12) Dúvidas, Questões ou Comentários

- 12.1 Em caso de dúvidas, questões ou comentários, falar com o diretor de corrida no briefing verbal, ou em qualquer outro momento da prova.

O Diretor de Corrida
João Falcão

#CPKARTING



Hora de Afixação : **14:32**