

REGULAMENTO CBKI - CAMPEONATO BRASILEIRO DE KART INDOOR BY KWC

Espera-se que todos os pilotos que participarem no CBKI – CAMPEONATO BRASILEIRO DE KART INDOOR by KWC entendem e sigam esse regulamento. Esse campeonato é todo sobre respeito, jogo limpo, educação e equilíbrio do piloto, seus amigos, parentes e torcedores. Antes de tudo um local de celebração de um esporte que tanto gostamos.

I - ETAPAS

- 1) 26 E 27 DE SETEMBRO – KARTODROMO MONACO em Curitiba/PR
- 2) 07 e 08 DE NOVEMBRO – KARTODROMO META NORTE SHOPPING no Rio de Janeiro/RJ.

II – CATEGORIAS

- 1) F-85 – Para pilotos lastreados á 85Kgs – Até 48 pilotos.
- 2) F-105 – Para pilotos lastreados á 105 Kgs – Até 48 pilotos.

III – LAYOUT

- 1) Sorteio do Kart eletrônico com impedimento de repetição de kart durante as corridas classificatórias. Para a final pode haver repetição.
- 2) Cinco corridas classificatórias com 18 minutos de duração e um elemento estratégico*.
- 3) Tomada de tempo através de uma volta cronometrada.
- 4) Final de 25 minutos com formação do grid e designação do kart através de Match Race descrito adiante no regulamento. Dois elemento estratégicos*.

IV – INDUMENTÁRIA

- 1) Obrigatório o uso de macacão, sapatilha, luvas, e capacete.
- 2) Proibido uso de rádios ou aparelhos eletrônicos.
- 3) Caso deseje usar lastro próprio, apresentar a organização para aprovação.
- 4) Camaras de Go Pro são permitidas. A direção de prova poderá solicitar imagens.

V – PONTUAÇÃO

1) CAMPEONATO;

1 – 100p	9 – 68p	17 – 46p	25 – 30p	33 - 14p
2 – 95p	10 – 65p	18 – 44p	26 – 28p	34 - 12p
3 – 91p	11 – 62p	19 – 42p	27 – 26p	35 - 10p
4 – 87p	12 – 59p	20 – 40p	28 – 24p	36 - 9p
5 – 83p	13 – 56p	21 – 38p	29 – 22p	37 - 8p
6 – 79p	14 – 53p	22 – 36p	30 – 20p	38 a 40 – 7p
7 – 75p	15 – 50p	23 – 34p	31 – 18p	41 a 44 – 6p
8 – 71p	16 – 48p	24 – 32p	32 – 16p	44 a 48 – 5p

2) ETAPA

1 – 50P	5 – 31P	9 – 19P	13 – 11P
2 – 45P	6 – 28P	10 – 17P	14 – 9P
3 – 40P	7 – 25P	11 – 15P	15 – 7P
4 – 35P	8 – 22P	12 – 13P	16 – 5P

3) POLE – 1 P

4) MATCH RACE – 2P POR VITORIA

VI – INICIO E FIM DE CADA CORRIDA.

- 1) O piloto que tiver que carregar mais de 15 kgs de lastro pode solicitar a presença/auxílio de um ajudante.
- 2) Cada piloto deve sentar no seu kart sorteado e se certificar que seu lastro está correto e bem fixado. Os comissários vão liberar os pilotos que devem parar mais adiante diante de um comissário que irá liberar um piloto de cada vez para sua volta cronometrada de definição do grid. É importante que uma vez liberado o piloto se mantenha em MODO CORRIDA, ou seja não pode tirar o pé para buscar distancia ideal, não pode sair de linha pra deixar outro piloto passar. Se tirar o pé por qualquer motivo vai largar em último. Se atrapalhar/bloquear um adversário na pista durante a volta rápida além de largar em último toma um pênalti de dez segundos pós prova. Se a DIREÇÃO DE PROVA entender que o incidente foi proposital com vias de ajudar um companheiro que disputa com adversário prejudicado, o piloto é desclassificado e o procedimento de qualificação reiniciado. Se a direção de prova entender que um piloto saiu de linha DURANTE A VOLTA RAPIDA para não atrapalhar um piloto mais rápido poderá isentar a punição prevista.
- 3) A volta rápida se inicia na bandeira verde sendo agitada e termina com a bandeira quadriculada sendo agitada.
- 4) A largada será dada em fila indiana. O pole deve manter velocidade baixa até que o diretor de prova agite a bandeira verde. Caso o diretor de prova entenda que o grupo

está muito espaçado ele poderá ordenar aos pilotos mais uma volta em baixa velocidade. Ultrapassagens só são validadas se efetuadas DEPOIS da linha de chegada onde está o diretor de prova com a bandeira verde.

- 5) Ao termino da corrida após a bandeira quadriculada o piloto deve conduzir lentamente o kart até o pit e aguardar ser chamado pelo comissário para pesagem. A pesagem dos oito primeiros é obrigatória. Os demais pilotos pedrão ser chamados a critério da direção de prova.

VII – SORTEIO DOS KARTS

- 1) O sorteio dos Karts é feito durante a tomada de tempo para formação do grid da corrida anterior. O computador mostra três opções de sorteio dos karts. O comissário sorteando os Karts vai jogar um dado que define com numero 1 ou 4 o sorteio dos karts na coluna da esquerda. Se 2 ou 5, a coluna do meio, e se 3 ou 6 a coluna da direita. Durante as classificatórias não haverá repetição de karts sorteados a um piloto.
- 2) O sistema vai sempre considerar o kart sorteado e não registra se o Kart foi substituído por outro por qualquer motivo.

VIII – TROCA DE KARTS

- 1) Karts so podem ser trocados antes da largada da corrida se um comissário designado pela organização concordar que o kart está quebrado. Não fazer curva pra esquerda, ou motor fraco não significam que o kart está quebrado.
- 2) Caso um piloto chame um comissário e diga que o kart está quebrado, ele está fazendo uma aposta, pois se o comissário achar que o kart pode ser conduzido o piloto larga em ultimo e ganha um time penalty de 5 segundos a ser adicionado ao termino da corrida. Caso o comissário determine que de fato o kart está quebrado o piloto poderá sortear na pista um novo kart entre os reservas a disposição. O piloto mantem sua posição de largada.
- 3) Ao final de cada rodada a direção de prova poderá avaliar o desempenho dos Karts e substituir os mesmos devendo comunicar ao comissário que realiza o sorteio. Por rodada nos referimos as duas corridas de cada categoria. Durante essas 4 corridas um kart so será substituído se quebrar.

IX – ELEMENTO ESTRATEGICO – O elemento estratégico consiste de uma das opções abaixo;

- 1) Fazer um short cut
- 2) Fazer um long cut
- 3) Fazer uma parada cronometrada no pit

- 4) O piloto pode fazer essa parada em qualquer momento a partir da segunda volta e até a penúltima volta.

X – MATCH RACE

O Match race é o sistema utilizado no campeonato mundial de rental kart para formação do grid e determinação dos karts nas semifinais e finais.

COMO FUNCIONA O MATCH RACE?

Os pilotos sorteiam o kart entre 16 para participar do Match Race.

Os pilotos são escalados em uma chave de confronto individual, ou seja, o primeiro colocado na classificação antes da semifinal ou final, enfrenta o decimo sexto colocado, o segundo enfrenta o decimo quinto colocado, o terceiro o decimo quarto e assim sequencialmente.

Uma vez sentados em seus karts os pilotos se dirigem ao local determinado pela organização e se posicionam da seguinte forma:

PRIMEIRA FILA:

	ESQUERDA	DIREITA
PRIMEIRA FILA	PRIMEIRO	DECIMO SEXTO
SEGUNDA FILA	OITAVO	NONO
TERCEIRA FILA	QUINTO	DECIMO SEGUNDO
QUARTA FILA	QUARTO	DECIMO TERCEIRO
QUINTA FILA	TERCEIRO	DECIMO QUARTO
SEXTA FILA	SEXTO	DECIMO PRIMEIRO
SETIMA FILA	SETIMO	DECIMO
OITAVA FILA	SEGUNDO	DECIMO QUINTO

Um diretor de prova vai soltar todos os 16 karts com intervalo de 3 a 4 segundos, sempre soltando o da esquerda primeiro. Após liberado o piloto deve se manter em “MODO CORRIDA”, tirar o pé, fazer zigue zague para aquecer o pneu E PROIBIDO. A PUNIÇÃO por tirar o pé ou fazer zigue zague é começar por último. Em condições normais nenhum piloto tira 3 ou 4 segundos numa volta. Se um piloto chegar atrás em ponto de ultrapassagem DEIXE ULTRAPASSAR. A penalização por bloquear outro piloto durante o MATCH RACE é EXCLUSÃO da final marcando ZERO pontos. Outro motivo para EXCLUSÃO da final é o piloto sair da linha normal com intenção de sujar os pneus prejudicando o próximo piloto a dirigir o kart. Neste último caso cabe ao piloto vencedor a escolha do Kart que fica consigo. O piloto deve fazer uma volta rápida e após a mesma parar no EXATO ponto de onde largou, atrás e ao lado do mesmo piloto que vc estava antes de largar. Uma vez parado, troque de kart com seu

adversário levando seu lastro, seu sensor e qq outro equipamento determinado pela organização. O procedimento se repete sendo que se mantem largando primeiro o do lado esquerdo, desta forma alterna-se na primeira fila por exemplo. Na primeira volta o primeiro colocado na classificação largou primeiro. Nesta segunda volta o decimo sexto larga primeiro.

Após o fechamento da segunda volta o piloto deve mais uma vez estacionar o kart no EXATO local de onde largou, e aguardar a informação do diretor de provas sobre qual dos dois pilotos fez a menor soma das duas voltas. Em caso de empate o vencedor e aquele que estiver melhor colocado no campeonato. O vencedor escolhe qual dos dois karts ele quer levar para o próximo duelo. O perdedor volta para os boxes e alinha seu kart de acordo com sua posição no campeonato. Se o P1 perdeu para o P16 por exemplo ele vai largar em nono, pois essa é a melhor posição entre os oito que perderam o confronto no primeiro round. Se o P16 perder o duelo ele larga em ultimo pois todos os perdedores do primeiro round terão posição melhor do que ele

Uma vez decidido partimos para o próximo round do MR com os pilotos se posicionando da seguinte forma:

	ESQUERDA	DIREITA
PRIMEIRA FILA	VENCEDOR P1 VS P16	VENCEDOR P8 VS P9
SEGUNDA FILA	VENCEDOR P5 VS P12	VENCEDOR P4 VS P13
TERCEIRA FILA	VENCEDOR P3 VS P14	VENCEDOR P6 VS P11
QUARTA FILA	VENCEDOR P7 VS P10	VENCEDOR P2 VS P15

O processo se repete como no round 1. E assim vai se repetindo nas semifinais e finais. A cada vitória de Match Race o piloto adiciona dois pontos na tabela de classificação. Ao termino do Match Race o grid está formado e o piloto teve quatro chances de escolher um kart.

XI – PENALTIES

- 1) LEVE: Adicionar cinco segundos ao tempo de prova.
- 2) MEDIO: Adicionar dez segundos ao tempo de prova.
- 3) PESADO: Adicionar 30 segundos ao tempo de prova.
- 4) DOIS PENALTIES LEVES NA MESMA PROVA: O segundo PENALTY se torna um penalty PESADO.
- 5) DOIS PENALTIES SENDO QUE UM DOS PENALTIES NÃO É LEVE: Desclassificação da prova.

XII – APLICAÇÃO DE PENALTIES E BANDEIRAS

- 1) BANDEIRA VERDE – Início ou reinício da prova ou procedimento de tomada de tempo para formação do grid.
- 2) BANDEIRA AMARELA LOCAL – Proibida a ultrapassagem. Redução da velocidade com delta de pelo menos 3 segundos no tempo de volta. Penalty LEVE se a volta for mais rápida que o DELTA. Caso além de desobedecer a redução de velocidade o piloto coloque em perigo os comissários ou bandeirinhas que estão agindo no local do acidente Penalty Pesado. Se o piloto em pista atingir outro piloto ou membro da direção/organização da prova – EXCLUSÃO DO CAMPEONATO.
- 3) BANDEIRA AMARELA NA PISTA INTEIRA – Reduza a velocidade. A prova só será reiniciada após o problema causado ser resolvido e todos os pilotos estarem em fila indiana. Os pilotos que perderam uma volta poderão ultrapassar o líder e realinhar no fim da fila indiana.
- 4) BANDEIRA AZUL – A bandeira azul quando mostrada a primeira vez significa que o piloto deve prestar atenção pois um dos líderes se aproxima para ultrapassar. Bandeira azul agitada, o piloto tem três curvas para ceder a posição ou recebe um Penalty leve. Caso o piloto permaneça uma volta inteira recebendo bandeiras azuis sem abrir passagem o o mesmo recebe bandeira preta e está desclassificado da prova.
- 5) BANDEIRA PRETA COM BOLA LARANJA – Seu Kart tem um problema técnico grave e vc deve se dirigir ao pit para troca de Kart.
- 6) BANDEIRA VERMELHA – Prova interrompida. Pare no local designado pelos comissários de pista.
- 7) BANDEIRA PRETA E BRANCA – ADVERTENCIA! Piloto em observação por conduta agressiva ou anti esportiva. Duas advertências = Penalty LEVE.
- 8) BANDEIRA LARANJA – Sua ultrapassagem não foi válida. Devolva a posição imediatamente. Não devolver a posição significa penalty que pode ser MEDIA ou LEVE a critério do diretor de provas.
- 9) BANDEIRA BRANCA – Última volta. Caso não tenha efetuado sua parada estratégica, vc será punido com penalty PESADO.
- 10) BANDEIRA PRETA – Vc foi desclassificado da prova. Dirija-se ao box imediatamente. Permanecer na pista por duas voltas ou para atrapalhar outro piloto significa DESCLASSIFICAÇÃO DO CAMPEONATO.
- 11) BANDEIRA QUADRICULADA – Fim da prova, dirija-se ao pit lane e aguarde ordem do comissário de pista para sair do Kart e efetuar pesagem se assim for indicado pelo comissário.
- 12) Não permanecer no Kart ao final da corrida saindo antes de autorizado pelos comissários = Penalty LEVE.
- 13) Falta de peso em até 1Kgs Penalty MEDIO. Falta de peso acima de 1 kgs DESCLASSIFICAÇÃO DA PROVA. Sair do Kart sem se pesar = DESCLASSIFICAÇÃO DA PROVA.
- 14) Ultrapassar de forma ilegal e causar um acidente envolvendo apenas um outro piloto = Penalty MEDIO.
- 15) Ultrapassar de forma ilegal e causar um acidente envolvendo dois outros pilotos ou mais = Penalty Pesado.
- 16) Modificar trajetória normal mais de uma vez na reta – Penalty Leve.
- 17) Expremer o adversário na barreira de pneus para evitar ultrapassagem = Penalty leve.
- 18) Manobras de vingança = Penalty Pesado.
- 19) Ofensas por meios de verbais ou por sinal com as mãos – Desclassificação da prova.
- 20) Vias de Fato – Exclusão do campeonato.

- 21) Mexer no Kart. Somente os mecânicos da pista podem mexer no Kart. Um piloto que tenha mexido no seu próprio Kart visando melhora de performance ou mexido em outro Kart será desclassificado da prova.

XIII - PREMIAÇÃO DO CAMPEONATO:

- 1) Trofeus para os três melhores de cada categoria.
- 2) Um Macacão para o campeão de cada categoria.
- 3) Para o campeão de cada categoria uma passagem aérea para sede do próximo campeonato mundial.
- 4) Para o campeão de cada categoria uma entrada para o próximo campeonato mundial.
- 5) Para o campeão de cada categoria 5 dias de Hotel categoria 3 estrelas com café da manhã para o próximo campeonato mundial.
- 6) Caso o campeão da categoria não possa viajar ao mundial, a premiação será cedida ao segundo colocado e assim sequencialmente.
- 7) Caso o piloto premiado desista de usufruir da premiação por qualquer motivo após ter confirmado a participação, o mesmo deverá arcar com todas as multas que possam ser aplicadas a troca de piloto premiado. Não existe a possibilidade de prorrogação ou reembolso de qualquer parte da premiação.

Não faça contra outro piloto o que vc não gostaria que fizessem contra voçe.

Que vençam os melhores pilotos.