Regulamento da 2ª Copa Città Go Kart

A 2ª Copa Città Go Kart é autorizada e supervisionada pela Federação de Automobilismo do Estado do Rio de Janeiro (**FAERJ**) e será disputada de acordo com as normas da entidade.

Città Office Mall · Av. das Américas, 700 · Estacionamento do subsolo · Barra da Tijuca, RJ

São **14 vagas por categoria e duas baterias por piloto**, uma por rodada. Cada bateria tem **5 minutos** para definir a ordem de largada (tomada de tempo) e **10 minutos de corrida**.

Categorias e horários

Dia	Categoria	Peso declarado na inscrição	Chegar até	Início
Terça, 15/12	Leve	até 70 kg	17h30	18h
Terça, 15/12	Pesado	de 80,1 a 90 kg	18h30	19h
Quarta, 16/12	Médio	de 70,1 a 80 kg	17h30	18h
Quarta, 16/12	Absoluto	a partir de 90,1 kg	18h30	19h

Todos devem chegar **pelo menos 30 minutos antes do início da sua categoria**.

Inscrição

A inscrição de **R$ 290,00 por piloto** inclui as duas baterias, a camiseta de poliamida da Copa e a sacochila do Città Go Kart.

Inscreva-se em copa.cittagokart.com.br.

Preencha seus dados e faça o Pix pelo próprio site.
Dúvidas? WhatsApp oficial da Copa: (21) 96616-7178.

Premiação por categoria

Do 1º ao 5º lugar, cada piloto sobe ao pódio para receber o troféu da sua colocação. O campeão de cada categoria celebra o título com um **espumante da Casa Valduga**. Para campeões menores de 18 anos, o brinde será com espumante sem álcool.

Os primeiros cartões do Città Go Kart Club

Os campeões das quatro categorias serão os primeiros a receber o cartão, **antes mesmo do lançamento ao público**.

Com ele, terão descontos em corridas, inscrições em campeonatos, aulas da Città Kart Academy e consumo no bar. O Città Go Kart anunciará outros benefícios exclusivos no lançamento do Club.



Antes de correr

Participe da **reunião obrigatória de segurança** (briefing). Respeite a sinalização e as orientações dos fiscais. Use **capacete, tênis fechado, luvas e balaclava**. A pista fornece o capacete gratuitamente. Traga suas luvas e balaclava ou compre o kit na recepção.

O sorteio dos karts acontece **logo antes de cada bateria**, na presença dos pilotos.

Ordem das rodadas. Enquanto uma categoria corre, a outra descansa. Na terça, a ordem é **Leve, Pesado, Leve e Pesado**. Na quarta, **Médio, Absoluto, Médio e Absoluto**.

Formação das baterias

Até sete presentes na chamada. Todos correm juntos naquela rodada. É a 1ª bateria da categoria na primeira rodada e a 3ª na segunda.

De oito a 14 presentes. Os pilotos se dividem por igual em dois grupos de até sete. Se o total for ímpar, o primeiro grupo da rodada recebe um piloto a mais. Na primeira rodada, os nomes sorteados entram alternadamente nas baterias 1 e 2.

Segunda rodada. Com os 14 pilotos presentes e classificados, vale o quadro abaixo.

Próxima bateria	Colocados da 1ª bateria	Colocados da 2ª bateria
3ª bateria	1º, 3º, 5º e 7º	1º, 3º e 5º
4ª bateria	2º, 4º e 6º	2º, 4º, 6º e 7º

Com a categoria incompleta e dois grupos, quem terminou a primeira rodada em posição **ímpar vai para a 3ª bateria** e quem terminou em posição **par vai para a 4ª**. Os pilotos entram por ordem de colocação, começando pela 1ª bateria em cada posição. Quando um grupo atingir o tamanho previsto, os próximos pilotos vão para o outro. As vagas restantes são sorteadas entre os presentes aptos sem colocação.

Quem faltar à primeira rodada fica sem pontos nela e sem reposição. Pode disputar a segunda se comparecer à chamada e fizer o briefing.

Pontuação e desempate

Colocação	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º
Pontos	9	6	4	3	2	1	0

A **pole position** (melhor volta da tomada de tempo) e a **melhor volta da corrida** valem **1 ponto cada**. **O 7º colocado** também pode ganhar o ponto da pole e o da melhor volta. Em caso de empate na mesma fase da bateria, o ponto fica com quem primeiro completou a volta válida com aquele tempo.

Vence quem somar mais pontos nas duas baterias, incluindo os bônus. Em caso de empate, vale o maior número de vitórias, depois de segundos lugares, de terceiros e assim por diante. Se ainda houver empate, comparam-se as voltas válidas das duas corridas de cada piloto, da mais rápida à mais lenta. Na primeira diferença, fica à frente quem fez o menor tempo.

Quebra de kart e desclassificação

Quebra de kart. Só há kart reserva se a quebra ocorrer antes da tomada de tempo. Se o kart quebrar entre o início da tomada e a largada, o piloto fica fora da corrida e conserva o ponto da pole, se a conquistou. Quem abandonar depois de largar recebe os pontos da posição oficial e os bônus conquistados.

A quebra individual não dá direito a nova largada. A quebra imprevisível de corrida, por si só, não gera reembolso da inscrição, preservados os direitos em caso de falha do serviço.

Desclassificação. A direção de prova pode desclassificar quem tiver conduta antidesportiva ou infringir as regras. Daquela bateria, o piloto conserva apenas o ponto da pole, se o conquistou. Quem chegou atrás sobe uma posição. Se o desclassificado fez a melhor volta, o bônus passa ao autor da volta válida mais rápida entre os demais classificados.

> A organização da Copa decidirá as situações não previstas neste regulamento.