REGULAMENTO OFICIAL · TEMPORADA 2026

CBKI – Campeonato Brasileiro de Kart Indoor

by KWC

Espera-se que todos os pilotos que participarem do CBKI – Campeonato Brasileiro de Kart Indoor by KWC entendam e sigam este regulamento. Este campeonato é tudo 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

1ª Etapa · 26 de setembro
Kartódromo Monaco – Curitiba/PR

2ª Etapa · 07 de novembro
Kartódromo Meta Norte Shopping – Rio de Janeiro/RJ

II CATEGORIAS

F-85
Pilotos lastreados a 85 kg · até 32 pilotos

F-105
Pilotos lastreados a 105 kg · até 32 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 neste regulamento. Dois elementos estratégicos*, que **não podem ser feitos na mesma volta**.

* Ver seção IX – Elemento Estratégico.

IV INDUMENTÁRIA

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

V PONTUAÇÃO

1. Campeonato

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

2. Etapa

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

+1 pt Pole position

+2 pts Por vitória no Match Race

5. DESEMPATE

Em caso de empate na pontuação final do campeonato, serão aplicados os seguintes critérios, nesta ordem:

a. Maior soma de pontos obtida nas finais das duas etapas;

b. Persistindo o empate, maior número de primeiros lugares nas baterias classificatórias;

c. Persistindo o empate, maior número de segundos lugares nas baterias classificatórias, e assim sucessivamente (terceiros, quartos, quintos lugares etc.).

Para todos os critérios acima serão considerados os resultados das duas etapas do campeonato.

VI INÍCIO E FIM DE CADA CORRIDA

1. O piloto que tiver que carregar mais de 15 kg de lastro pode solicitar a presença/auxílio de um ajudante.
2. Cada piloto deve sentar no seu kart sorteado e se certificar de 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 distância ideal, nem sair de linha para 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 o 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 RÁPIDA** para não atrapalhar um piloto mais rápido, poderá isentar a punição prevista.

3. A volta rápida se inicia com a 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 término 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 poderão 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 que sorteia os karts vai jogar um dado que define o sorteio:

Dado	Coluna sorteada
1 ou 4	Coluna da esquerda
2 ou 5	Coluna do meio
3 ou 6	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 só podem ser trocados antes da largada da corrida se um comissário designado pela organização concordar que o kart está quebrado. Não fazer curva para a 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: se o comissário achar que o kart pode ser conduzido, o piloto larga em último e ganha um time penalty de 5 segundos, a ser adicionado ao término 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 à disposição. O piloto mantém sua posição de largada.
3. Ao final de cada rodada, a direção de prova poderá avaliar o desempenho dos karts e substituí-los, devendo comunicar ao comissário que realiza o sorteio. Por rodada nos referimos às duas corridas de cada categoria. Durante essas 4 corridas, um kart só será substituído se quebrar.

IX ELEMENTO ESTRATÉGICO

O elemento estratégico consiste em uma das opções abaixo:

A · Short cut	**B · Long cut**	**C · Parada cronometrada no pit**

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

Na final, que conta com dois elementos estratégicos, os dois **não podem ser feitos na mesma 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 décimo sexto colocado, o segundo enfrenta o décimo quinto, o terceiro o décimo quarto, e assim sucessivamente.

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

Round 1	Esquerda	Direita
1ª fila	P1	P16
2ª fila	P8	P9
3ª fila	P5	P12
4ª fila	P4	P13
5ª fila	P3	P14
6ª fila	P6	P11
7ª fila	P7	P10
8ª fila	P2	P15

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 ou fazer zigue-zague para aquecer o pneu **É PROIBIDO**. A punição por tirar o pé ou fazer zigue-zague é começar em 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 estava antes de largar. Uma vez parado, troque de kart com seu adversário levando seu lastro, seu sensor e qualquer outro equipamento determinado pela organização. O procedimento se repete, mantendo-se largando primeiro o do lado esquerdo; desta forma, alterna-se a ordem. Na primeira fila, por

exemplo: na primeira volta, o primeiro colocado na classificação largou primeiro; na segunda volta, o décimo 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 prova sobre qual dos dois pilotos fez a menor soma das duas voltas. Em caso de empate, o vencedor é aquele que estiver mais bem colocado no campeonato. O vencedor escolhe qual dos dois karts 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 perder 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 último, pois todos os perdedores do primeiro round terão posição melhor do que ele.

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

Round 2	Esquerda	Direita
1ª fila	Vencedor P1 × P16	Vencedor P8 × P9
2ª fila	Vencedor P5 × P12	Vencedor P4 × P13
3ª fila	Vencedor P3 × P14	Vencedor P6 × P11
4ª fila	Vencedor P7 × P10	Vencedor P2 × P15

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

XI PENALTIES

Tipo	Punição
LEVE	+5 segundos ao tempo de prova
MÉDIO	+10 segundos ao tempo de prova
PESADO	+30 segundos ao tempo de prova
Dois penalties leves na mesma prova	O segundo penalty se torna um penalty PESADO
Dois penalties, sendo um deles não leve	DESCLASSIFICAÇÃO da prova

XII BANDEIRAS E APLICAÇÃO DE PENALTIES

Bandeiras

Bandeira	Significado e punição
Verde	Início ou reinício da prova ou do procedimento de tomada de tempo para formação do grid.
Amarela local	Proibida a ultrapassagem. Redução da velocidade com delta de pelo menos 3 segundos no tempo de volta. LEVE se a volta for mais rápida que o delta. Caso, além de desobedecer à redução de velocidade, o piloto coloque em perigo os comissários ou bandeirinhas que estão agindo no local do acidente: PESADO. Se o piloto atingir outro piloto ou membro da direção/organização da prova: EXCLUSÃO DO CAMPEONATO.
Amarela na pista inteira	Reduza a velocidade. A prova só será reiniciada após o problema 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.
Azul	Mostrada pela primeira vez: atenção, um dos líderes se aproxima para ultrapassar. Agitada: o piloto tem três curvas para ceder a posição ou recebe LEVE. Caso permaneça uma volta inteira recebendo bandeiras azuis sem abrir passagem, recebe bandeira preta e está desclassificado da prova.
Preta com bola laranja	Seu kart tem um problema técnico grave e você deve se dirigir ao pit para troca de kart.
Vermelha	Prova interrompida. Pare no local designado pelos comissários de pista.
Preta e branca	Advertência! Piloto em observação por conduta agressiva ou antidesportiva. Duas advertências = LEVE.
Laranja	Sua ultrapassagem não foi válida. Devolva a posição imediatamente. Não devolver a posição significa penalty MÉDIO ou LEVE, a critério do diretor de prova.
Branca	Última volta. Caso não tenha efetuado sua parada estratégica, você será punido com PESADO.
Preta	Você foi desclassificado da prova. Dirija-se ao box imediatamente. Permanecer na pista por duas voltas ou para atrapalhar outro piloto significa DESCLASSIFICAÇÃO DO CAMPEONATO.
Quadriculada	Fim da prova. Dirija-se ao pit lane e aguarde a ordem do comissário de pista para sair do kart e efetuar a pesagem, se assim for indicado.

Infrações e punições

Infração	Punição
Não permanecer no kart ao final da corrida, saindo antes de autorizado pelos comissários	LEVE
Falta de peso de até 1 kg	MÉDIO
Falta de peso acima de 1 kg	DESCLASSIFICAÇÃO DA PROVA
Sair do kart sem se pesar	DESCLASSIFICAÇÃO DA PROVA
Ultrapassar de forma ilegal e causar acidente envolvendo apenas um outro piloto	MÉDIO
Ultrapassar de forma ilegal e causar acidente envolvendo dois ou mais pilotos	PESADO
Modificar a trajetória normal mais de uma vez na reta	LEVE
Espremer o adversário na barreira de pneus para evitar ultrapassagem	LEVE
Manobras de vingança	PESADO
Ofensas verbais ou por sinal com as mãos	DESCLASSIFICAÇÃO DA PROVA
Vias de fato	EXCLUSÃO DO CAMPEONATO
Mexer no kart. Somente os mecânicos da pista podem mexer no kart. O piloto que mexer no próprio kart visando melhora de performance, ou mexer em outro kart	DESCLASSIFICAÇÃO DA PROVA

XIII PREMIAÇÃO DO CAMPEONATO

1. Troféus 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 a 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 sucessivamente.
7. Caso o piloto premiado desista de usufruir da premiação por qualquer motivo após ter confirmado a participação, deverá arcar com todas as multas que possam ser aplicadas à troca de piloto premiado. Não existe a possibilidade de prorrogação ou reembolso de qualquer parte da premiação.

Não faça contra outro piloto o que você não gostaria que fizessem contra você.

Que vençam os melhores pilotos.