

TROFÉU RACE TO THE MAX 2020

REGULAMENTO DESPORTIVO

**ACTUALIZAÇÃO EM
2020.06.25**

1. DEFINIÇÃO/GENERALIDADES

1.1 O KIRO, Lda, promove em 2020 um troféu regional de karting por equipas denominado “RACING TO THE MAX 2020”, doravante designado por “R2DMAX 2020”, composto por 5 etapas, conforme calendário abaixo (ponto 2).

1.1 O R2DMAX 2020 será disputado por equipas de 2 (até) dois pilotos e de acordo com o presente regulamento, o qual todos os participantes, pelo simples facto da sua inscrição, se comprometem a respeitar.

2. CALENDÁRIO

As provas do R2DMAX 2020 serão disputadas integralmente no KIRO – Kartódromo do Oeste, segundo o seguinte calendário:

PROVA 1 – domingo, 2 de agosto de 2020

PROVA 2 – domingo, 30 de agosto de 2020

PROVA 3 – domingo, 4 de outubro de 2020

PROVA 4 – domingo, 1 de novembro de 2020

PROVA 5 – domingo, 22 de Novembro de 2020

2.1 A organização reserva-se o direito de alterar o presente calendário, substituindo ou anulando o evento ou qualquer uma das suas etapas.

2.2 No caso do evento ou qualquer uma das etapas serem anuladas, será restituída aos participantes, em direito a compensação ou indemnização, a totalidade da verba já paga, respeitante ao evento ou á etapa em causa.

2.3 Em caso de exclusão da prova por falta ou incumprimento grave, prevista ou não neste regulamento, os participantes não terão direito a ser ressarcidos de qualquer valor pago no acto da inscrição.

3. KARTS ADMITIDOS

3.1 O R2DMAX 2020 está aberto exclusivamente a karts fornecidos pela organização, e serão distribuídos mediante sorteio. Os karts terão as seguintes características:

- **Chassi:** Birel ART modelo N35X;
- **Motor:** Rotax FR 125 Júnior Max, com 125cc e 22 hp de potência;
- **Pneus:** Maxxis Sport. Por prova serão permitidos apenas um jogo de pneus. No caso de um furo, o concorrente poderá adquirir um pneu extra (da frente ou trás) que lhe será deduzido no valor da caução. A partir do segundo furo, o concorrente terá de assumir a desistência.



TROFÉU RACE 2D MAX 2020 – Regulamento Desportivo

- **Pneus de Chuva:** Não são admitidos pneus de chuva..
- 3.2** A cada equipa não poderá ser sorteado um kart com que já tenha corrido em etapas anteriores.
- 3.3** Após o sorteio de cada kart, não será possível fazer a sua troca, exceto por problemas mecânicos, devidamente comprovado pelo Diretor de Prova.
- 3.4** Não serão admitidas alterações nas pressões dos pneus nem colocação de dispositivos de recolha de dados no volante. Toda e qualquer alteração ou adulteração, que a nível de chassis, quer a nível de motor, implicarão a desclassificação da equipa na respetiva etapa.
- 3.5** No final de cada etapa os karts serão recolhidos em parque fechado onde serão efectuadas verificações técnicas.
- 3.6** O número máximo de equipas admitidas à partida para cada etapa são 12.

4. HORÁRIO DAS ETAPAS

- 4.1 8:30 às 9:15 horas:** Verificações Administrativas;
9:30 horas: Treinos Livres (15 minutos);
10:15 horas: Treinos Cronometrados (10 minutos);
11:00 horas: Corrida de Qualificação 1 (15 minutos);
12:00 horas: Corrida de Qualificação 2 (15 minutos);
13:00 horas: Corrida Final (20 minutos).
- 4.2** A entrega dos troféus será feita até 15 minutos após o final de cada etapa.
- 4.3** Para além da sessão de treinos livres de 15 minutos, cada equipa terá direito a uma sessão de treinos livres suplementar durante a semana que antecede a prova.

5. INSCRIÇÕES NAS PROVAS

- 5.1** O valor da taxa de inscrição por equipa/prova do R2D MAX 2020 é de **€ 400,00 (quatrocentos euros)**, os quais já incluem 2 seguros de AP e RC, bem com o IVA à taxa legal em vigor.
- 5.2** O valor da taxa de inscrição inclui também o aluguer do kart completo, com combustível, porta lastros, lastros e pneus.
- 5.3** As inscrições deverão ser efectuadas até à quarta-feira anterior à data da prova, através do envio do respectivo formulário acompanhado do comprovativo de pagamento.
- 5.4** As equipas só terão direito à sessão de treinos livres suplementar se já tiverem feito e pago a sua inscrição.
- 5.5** No dia da prova, nas verificações administrativas, as equipas terão de fazer um **depósito de €300,00** (trezentos euros) para pagamento de eventuais danos provocados nos karts por via de acidentes ou colisões. No final do evento, após as verificações finais, a caução será devolvida se nenhum dano for reportado. Caso haja danos a reportar, estes serão pagos ao preço da tabela de preços Birel ART para o modelo em questão, acrescidos de IVA.



TROFÉU RACE 2D MAX 2020 – Regulamento Desportivo

5.5 A idade mínima para a participação no R2D MAX 2020 é de **16 anos**.

6 FÓRMULA DAS PROVAS

6.1 Todas as etapas terão uma sessão de treinos livres de 15 minutos obrigatórias para os dois pilotos da equipa (se a equipa for inscrita com dois pilotos).

6.2 Os treinos cronometrados (10 minutos) poderão ser disputados apenas por um dos pilotos da equipa. Apenas a melhor volta de cada equipa será considerada.

6.3 No caso de empate na classificação dos treinos cronometrados, o desempate será a favor da equipa que tenha efectuado a segunda volta mais rápida.

6.4 Se por causa de avaria ou acidente, uma equipa não tiver sido cronometrada em nenhuma volta, a organização poderá decidir autorizar a mesma a alinhar na etapa, no final da respetiva grelha de partida.

6.5 Haverão duas corridas de qualificação (Corrida 1 e Corrida 2) e uma Corrida Final.

6.6 A formação da grelha de partida para a corrida 1 será realizada em função da classificação obtida nos treinos cronometrados. Em caso de empate no treino cronometrado, utiliza-se como factor de desempate, a 2ª melhor volta de cada condutor. Se o empate persistir, é considerada a 3ª melhor volta de cada condutor e assim sucessivamente.

6.7 No caso de existirem condutores sem registo de tempos nos treinos cronometrados, estes serão colocados no final da grelha para a Corrida 1. Havendo mais que um condutor nestas condições, o posicionamento na grelha de partida será estabelecido pelo número do kart atribuído em sorteio. Saem à frente os números mais baixos;

6.8 A classificação da Corrida 1 determinará a formação da grelha para a Corrida 2.

6.9 A formação da Grelha da Final é elaborada com base no somatório dos pontos da Corrida 1 com os pontos da Corrida 2, obtidos por cada Condutor participante, de acordo com o seguinte critério:

a) Em cada corrida é aplicada a seguinte pontuação, mesmo que o número de participantes seja diferente em cada uma delas: O 1º classificado soma 0 pontos; o 2º soma dois pontos; o 3º soma 3 pontos e assim sucessivamente.

b) Para efeitos de pontuação em cada corrida, considera-se Condutor participante numa corrida, aquele que efectue regularmente a partida e ultrapasse a linha de partida, mesmo que não consiga concluir uma volta completa de corrida.

c) Se um Condutor não puder disputar uma das corridas 1 e 2 por razões de avaria ou acidente, ou outra razão que impeça a sua participação, é-lhe atribuído “N+2” pontos, sendo “N” o número total de Condutores participantes no evento (Lista de Participantes).

d) Se um Condutor for desclassificado numa das corridas, ser-lhe-ão atribuídos “N+3” pontos, sendo “N” o número total de Condutores participantes no evento (Lista de Participantes).

e) Em caso de empate pontual, o factor de desempate é sempre favorável ao Condutor que obteve a melhor volta em qualquer das Corridas 1 e 2. Se o empate persistir é considerada a segunda melhor volta e assim sucessivamente.



TROFÉU RACE 2D MAX 2020 – Regulamento Desportivo

6.10 A duração de cada corrida é de 15' nas mangas de qualificação e de 20' na corrida final. O Diretor de Prova dará a bandeira de xadrez na primeira passagem do líder da corrida após o tempo estipulado para cada corrida. Contudo, para a bandeira de xadrez, o Diretor de Prova poderá dar esta bandeirada até 5' antes do final do tempo regulamentar e considerar a prova terminada, sem prejuízo da atribuição da pontuação final.

7 TROCA DE PILOTOS

7.1 Cada equipa terá de efectuar uma paragem obrigatória nas boxes.

7.2 A troca de pilotos é feita obrigatoriamente nas boxes.

7.3 Cada “volta de paragem” terá de ter a duração de 120 minutos. Esta volta começa na última passagem da equipa na linha de meta, antes de se dirigir para a balança. Terminará no final da passagem pelas boxes, ou passando pelo loop das boxes ou pela linha de meta após reentrar em pista. Em qualquer dos casos o tempo da “volta de paragem” é o que é considerado pela cronometragem para aquela volta.

8 CRONOMETRAGEM

8.1 A cronometragem e contabilização das voltas são asseguradas oficialmente pelo KIRO através de um sistema electrónico.

8.2 Não serão aceites quaisquer reclamações, sendo as equipas responsáveis pelo transponder colocado no seu kart. Em caso de perda ou avaria deste, todas as voltas em falta não serão, em caso algum, consideradas para efeitos de classificação.

9 BALANÇA OFICIAL/PESO MÍNIMO KART+PILOTO

9.1 O peso mínimo do conjunto (kart+piloto), para cada piloto são **200 kg**. Todo o chumbo deverá ser fornecido pela organização e montado nos magazines “porta-chumbo”. Não são permitidos chumbos em baquet nem outra forma que não esteja devidamente preso ao chassi.

9.2 Sempre que os pilotos se dirijam para as boxes, independentemente do motivo, terão obrigatoriamente que passar pela balança oficial da prova para efectuar a pesagem.

9.3 Caso tenha pesado abaixo do peso mínimo, o piloto poderá reentrar na balança para uma nova pesagem, tendo de voltar, caso haja, ao fim da fila.

9.4 As infracções às disposições à alínea 1 deste ponto implicará uma penalização em voltas, sendo retirada uma volta por cada Kg ou fracção em falta, até ao limite de 2 voltas. A falta de peso nos treinos cronometrados implicará a desclassificação da equipa.

9.5 É da responsabilidade das equipas a correta aplicação e troca dos porta lastros.

9.6 Não é permitida a permanência de pilotos ou quaisquer outros membros da equipa na zona de pesagem a partir do início dos treinos cronometrados.

10 COMBUSTÍVEL/ABASTECIMENTO

10.1 Toda a gasolina a utilizar nas etapas será fornecida pela organização. As equipas não poderão adicionar à gasolina contida nos depósitos qualquer outro tipo de substância ou aditivo. **Qualquer infracção a este norma será punida com exclusão da etapa.**



TROFÉU RACE 2D MAX 2020 – Regulamento Desportivo

10.2 Os karts serão entregues para os treinos livres já abastecidos e serão reabastecidos antes de cada corrida de qualificação e final.

11 PARTIDAS

As partidas serão lançadas. Os pilotos efectuarão uma volta de lançamento, em velocidade reduzida para que entrem na reta da meta perfeitamente agrupados e alinhados dentro dos respectivos corredores. Nesta altura, o semáforo vermelho estará aceso. Só quando o pelotão entrar compacto e alinhado na reta da meta, o Diretor de Prova dará início à corrida. Para tal, os karts deverão aguardar que o Diretor de Prova apague o semáforo, validando, assim, a partida. Só a partir deste momento, os pilotos poderão acelerar. Se, pelo contrário, o Diretor de Prova não apagar o vermelho e acender também o amarelo intermitente, a partida será considerada abortada, devendo todo o pelotão completar mais uma volta de lançamento.

12 AVARIAS/SUBSTITUIÇÃO OU REPARAÇÃO DE KARTS

12.1 Só haverá substituições de karts se houver karts de substituição e com a prévia autorização do Diretor de Prova. Só serão autorizadas trocas de karts que apresentem avarias mecânicas que não sejam imputadas a utilização indevida dos pilotos, sem prejuízo da aplicação da respetiva penalização.

12.2 Se o kart não estiver em condições de participar em alguma sessão de treinos ou prova, por motivos de colisão ou de má utilização do mesmo, a equipa terá de aguardar pela sua reparação para voltar para a pista. Contudo, se a reparação não for viável dentro do horário estipulado para cada uma das sessões, esta equipa não poderá alinhar nas mesmas, ficando sujeito à respectiva penalização. Se a reparação implicar a impossibilidade de reparar em tempo útil até ao final do evento, terá de declarar a sua desistência do evento.

12.3 Em qualquer circunstância, a substituição do kart no decurso de uma prova implicará as seguintes penalizações:

a) Substituição após os Treinos Cronometrados (inclusive): a equipa recuará 10 (dez) posições na grelha de partida (em relação ao posicionamento que o melhor tempo por si registado nos treinos cronometrados lhe atribuiria) para a corrida de qualificação;

b) Substituição após a primeira corrida de qualificação (inclusive): a equipa será colocada no final da grelha de partida para a segunda corrida de qualificação, independentemente da classificação que tenha registado nos treinos cronometrados.

No caso de haver mais do que uma equipa nessa situação, a colocação no final da grelha corresponderá ao escalonamento dos melhores tempos obtidos por cada um das equipas assim consideradas.

c) Substituição após a segunda corrida de qualificação (inclusive): a equipa será colocado no final da grelha de partida para a corrida final, independentemente da classificação que haja registado no somatório das mangas de qualificação. No caso de haver mais do que uma equipa nessa situação, a colocação no final da grelha corresponderá ao



TROFÉU RACE 2D MAX 2020 – Regulamento Desportivo

escalonamento da classificação final por cada uma das equipas assim considerados nas mangas de qualificação.

13 INTERRUPTÃO DE PROVA

13.1 Caso haja interrupção de uma corrida durante as duas primeiras voltas, a direcção de prova repetirá a partida, tendo a nova corrida o número de voltas regulamentares. Se a interrupção for a partir da segunda volta (completada), a direcção de prova deverá considerar a corrida como disputada em duas mangas. A classificação da primeira manga será aquela apurada aquando da última volta completa, ou seja, aquando da penúltima passagem do líder de prova pela linha de meta antes da interrupção;

13.2 A grelha de partida para a segunda manga será formada pela classificação da primeira manga. Apenas os karts que tomaram parte da partida inicial e que, entretanto não tenham assumido a desistência oficialmente, poderão alinhar na grelha de partida para a segunda manga. A partida para a segunda manga será, igualmente, lançada.

13.3 Não é permitida qualquer operação de assistência nem abastecimento enquanto a prova estiver interrompida. As equipas que já tinham efectuado a paragem obrigatória nas boxes, não serão obrigadas a fazê-la na segunda manga.

13.4 A classificação final da corrida será obtida pelo somatório as voltas e tempos das duas mangas. A equipa que mais voltas tiver feito no menor tempo de prova será declarada vencedora.

13.5 Se a interrupção se dever a condições atmosféricas adversas, a falta de energia geral ou a motivos de força maior, e se estiverem completadas 75% das voltas, a organização poderá optar por dar a corrida concluída, atribuindo os pontos na sua totalidade. Caso contrário, as equipas serão classificadas com metade dos pontos.

14 REGRAS DESPORTIVAS

14.1 Os condutores deverão observar escrupulosamente a sinalização que lhes for apresentada, nos termos do presente regulamento.

14.2 Haverá, igualmente, um “Briefing” verbal entre o Director de Prova, o Starter, todos os Condutores participantes, antes do início dos treinos livres.

14.3 A Organização do Troféu reserva-se o direito de aplicar sanções que poderão ir até à desclassificação ou exclusão em uma ou mais provas para efeitos de Troféu, ou à exclusão ou desclassificação do próprio Troféu, a qualquer Concorrente que não respeite a letra e o espírito do presente Regulamento ou que, por qualquer forma, prejudique o bom nome, imagem e prestígio do Troféu ou de qualquer um dos promotores.

15 PENALIZAÇÕES E DESCLASSIFICAÇÕES

15.1 No suporte do semáforo encontra-se, para além do semáforo, um painel com o tempo total de prova/conta voltas, bem como um painel electrónico que indicará todas as bandeiras e penalizações a serem mostradas pelo DP.

15.2 As penalizações são as seguintes:



TROFÉU RACE 2D MAX 2020 – Regulamento Desportivo

- 15.2.1** Não parar nas boxes para a paragem obrigatória: 2 voltas;
- 15.2.2** Falta de tempo da volta de paragem: 2 segundos por segundo ou fracção em falta;
- 15.2.3** Falta de peso: ver ponto 9.4;
- 15.2.4** Não efectuar a pesagem: desclassificação da sessão de classificação ou 1 volta de penalização nas corridas;
- 15.2.5** Circular em sentido contrário nas boxes: 10 voltas;
- 15.2.6** Em caso de saída de pista, não retomar a marcha no local onde saíu: 1 volta;
- 15.2.7** Ultrapassagem em bandeiras amarelas: 30 segundos;
- 15.2.8** Condução anti-desportiva: primeira advertência (bandeira branca/preta) – zero segundos; a partir da segunda advertência – 30 segundos ou mais;
- 15.3** Em caso de reincidência ou de outros comportamentos incorrectos, o DP pode optar por agravar estas penalizações ou, até mesmo, pela exclusão da equipa.

16 BANDEIRAS

As bandeiras poderão ser mostradas pelo mostrador instalado no suporte do semáforo, bem como pelos comissários de pista ou pelas luzes instaladas nos postos. O significado das bandeiras é o seguinte:

- 16.1 Bandeira Amarela:** Perigo! Reduza a velocidade! É proibido ultrapassar;
- 16.2 Bandeira Verde:** Fim de Perigo. Pista Livre. Pode ser usada para a partida no caso de avaria dos semáforos;
- 16.3 Bandeira Vermelha:** Interrupção de Prova. Os participantes devem reduzir imediatamente a velocidade e seguir as indicações dos comissários de pista, preparando-se para parar;
- 16.4 Bandeira Azul:** Dobragem. Vai ser dobrado por outro concorrente mais rápido. Tem obrigatoriamente de facilitar a ultrapassagem, sob pena de ultrapassagem;
- 16.5 Bandeira de Xadrez:** Final do Treino/Corrida;
- 16.6 Bandeira Preta com Círculo Laranja:** É apresentada juntamente com o número do kart a quem se destina. Informa que esse kart tem problemas mecânicos susceptíveis de constituir perigo para o mesmo ou para os adversários. É obrigatório para reparar esses problemas. Somente depois poderá voltar à pista.
- 16.7 Bandeira Branca/Preta:** É apresentada juntamente com o número do kart a quem se destina. É uma advertência para condução anti-desportiva e/ou perigosa.
- 16.8 Bandeira Preta:** É apresentada juntamente com o número do kart a quem se destina: obriga a equipa a parar imediatamente nas boxes e apresentar-se ao DP que o poderá autorizar, ou não, a regressar à pista.

17 CLASSIFICAÇÕES E PONTUAÇÕES

- 17.1** Em todas as categorias será declarado como vencedor da prova, a Equipa que vencer a Final.
- 17.2** No caso de irregularidade técnica, detectada na Verificação Técnica Final, a Equipa será desclassificado na totalidade da prova.



TROFÉU RACE 2D MAX 2020 – Regulamento Desportivo

17.3 Para efeitos de classificação final do R2D MAX, são estabelecidas duas pontuações por prova: uma resultante da soma dos resultados das duas Corridas 1 e 2 e outra do resultado da Final.

17.3.1 O somatório das pontuações obtidas por cada Condutor em cada uma das **Corridas 1 e 2** determinam uma classificação e consequente pontuação para a classificação geral do R2D MAX 2020, que é a seguinte:

1º - 20 Pontos	5º - 12 Pontos	9º - 8 Pontos
2º - 17 Pontos	6º - 11 Pontos	10º - 7 Pontos
3º - 15 Pontos	7º - 10 Pontos	11º - 6 Pontos
4º - 13 Pontos	8º - 9 Pontos	12º - 5 Pontos

17.3.2 A classificação obtida por cada Condutor na **Final** determinará a seguinte pontuação:

1º -30 Pontos	5º - 21 Pontos	9º - 13 Pontos
2º - 27 Pontos	6º - 19 Pontos	10º - 11 Pontos
3º - 25 Pontos	7º - 17 Pontos	11º - 9 Pontos
4º - 23 Pontos	8º - 15 Pontos	12º - 8 Pontos

17.4 Para efeitos de classificação final de cada categoria no R2D MAX 2020, são contabilizados todos os pontos inerentes a todas provas efectivamente realizadas dessa categoria no âmbito deste troféu.

17.5 Só será atribuído o título de vencedor do R2D MAX 2020 e respectivos prémios se tiverem sido disputadas um mínimo de 3 provas pontuáveis.

17.6 As equipas que tenham sido desclassificados de uma ou mais mangas, ou final, pontuarão zero pontos na respectiva manga ou final. Em caso de “Exclusão de Evento” pontuarão zero pontos no total das classificações.

17.7 O R2D MAX 2020 poderá ser cancelado caso não se realize, no mínimo, 40% das provas previstas.

17.8 A Organização reserva-se ao direito de só realizar as provas de cada categoria se o número de inscritos á partida for, no mínimo, de 6 equipas.

17.9 Será atribuído o título de vencedor do R2D MAX 2020, à equipa que maior número de pontos somar no final das provas de acordo com os números anteriores.

17.10 Para a Classificação Geral Final do R2D MAX 2020 os desempates de pontuação são assim resolvidos:

a) A favor do Condutor que não tenha sido desclassificado ou excluído por atitudes incorrectas ou fraudulentas, em qualquer prova do troféu.



TROFÉU RACE 2D MAX 2020 – Regulamento Desportivo

b) A favor do Conductor que tiver o maior número de primeiras, segundas, terceiras classificações e assim sucessivamente.

c) Numa última fase, o desempate favorecerá o Conductor que obteve a melhor pontuação na última prova do Troféu.

18 PRÉMIOS POR PROVA DO EKP 2020

18.1 Serão oferecidos aos três primeiros classificados de cada etapa um troféu por piloto participante, mais um troféu para as restantes equipas.

18.2 A entrega dos troféus para todas as Categorias será oficiosa no pódio, 15 minutos após o término da Corrida Final de cada etapa.

18.3 A entrega dos troféus será efectuada no pódio oficial e os pilotos deverão apresentar-se vestidos com o fato de competição (devidamente apertado).

18.4 Não serão entregues os troféus e/ou prémios de participação aos pilotos que não compareçam na cerimónia de pódio conforme o estipulado nos pontos anteriores.

18.5 Ao vencedor do Troféu R2D MAX 2020 será oferecida a participação no programa oficial Easykart 2021 com todas as despesas pagas: Aluguer de Kart, pneus de corrida, um jogo de pneus de treino, inscrição nas provas e assistência para os fins de semana de provas. Licença desportiva, deslocações e estadias do piloto e/ou acompanhantes e treinos não oficiais não incluídos.

19 EQUIPAMENTO DO PILOTO

19.1 O Conductor terá de utilizar em todos os momentos dos treinos e corridas, o seguinte equipamento:

- Capacete integral com viseira, correctamente apertado;
- Um par de luvas inteiras de competição ou similares;
- Fato inteiro homologado e botas altas que cubram os tornozelos.

20 PUBLICIDADE

20.1 Os locais para afixação da publicidade obrigatória dos patrocinadores oficiais do R2D MAX 2020 e que nenhuma equipa pode recusar, são a totalidade do bico porta-números. A publicidade obrigatória é a seguinte:

20.1.1 NO KART

a) Top One

b) Birel ART/Freeline/Easykart

c) GALP Energia

20.2 OUTRA PUBLICIDADE

(A publicar por Aditamento)



TROFÉU RACE 2D MAX 2020 – Regulamento Desportivo

20.3 Os Concorrentes poderão afixar nos Karts nos lugares dos pára-chopes, por baixo dos autocolantes oficiais, nos fatos de competição, bem como nos seus capacetes, toda a publicidade, desde que:

- a) Não ocupe o espaço destinado à publicidade oficial da prova, nem a tape;
- b) Seja autorizada pelas leis nacionais e pelo Regulamento para os números de competição e publicidade em automóveis que participem em competições desportivas;
- c) Não seja contrária aos princípios da boa moral e costumes;
- d) Não colida com os espaços destinados aos números de competição.

20.4 A Organização do R2D MAX 2020 e as entidades que colaboram na organização desta manifestação desportiva, reservam-se o direito de utilizar livremente em todos os países, sem limitação de tempo e sob todas as formas, a participação dos Concorrentes, assim como os resultados desportivos.

20.5 Os direitos de televisão – recolha, emissão e venda de imagens – das provas do R2D MAX 2020 são exclusivos do **KARTÓDROMO INTERNACIONAL DA REGIÃO OESTE, Lda**. Assim, e à excepção das imagens colhidas por qualquer estação televisiva de sinal aberto ou fechado, em cumprimento da legislação específica em vigor e nomeadamente do direito à informação, sem prévia autorização do **KIRO**, é expressamente proibida.

20.6 São igualmente proibidos, todo e qualquer tipo de difusão, repetição ou reprodução de fotografias ou de imagens em movimento (vídeo) para fins comerciais, sem o acordo por escrito do **KIRO**.

21 CASOS OMISSOS

Eventuais casos omissos ou dúvidas suscitadas na interpretação do presente Regulamento serão analisadas e decididas pelo Colégio de Comissários Desportivos, em conformidade com as disposições do CDI e da regulamentação nacional em vigor.

22 RESPONSABILIDADE

Ao promotor e à Organização do R2D MAX 2020 não poderá ser imputada qualquer responsabilidade no que respeita a acidentes e suas consequências, quer tenham sido causados pelos Concorrentes, quer hajam sido estes as vítimas, quer provenham ou não do Kart participante.

Do mesmo modo, não lhes será imputada qualquer responsabilidade quanto às consequências de infracção às leis, regulamento e códigos em vigor, a qual deverá ser suportada pelos infractores.

23 MODIFICAÇÕES AO REGULAMENTO – ADITAMENTOS

Qualquer modificação ao presente regulamento será introduzida no texto regulamentar em caracteres destacados a **“bold”** e no topo do texto surgirá a menção

