AUTÓDROMO FuelTech VELOPARK

FuelTech



GUIA FUELTECH DE ARRANCADA PARA INICIANTES

Em 5 minutos você vai entender tudo o que precisa para torcer na arquibancada.

O ESPORTE

O QUE É ARRANCADA?

Dois carros, uma linha reta e uma chegada decidida em milésimos. É o esporte a motor mais fácil de entender do mundo, e embaixo dessa simplicidade mora uma engenharia absurda.
Aqui no Autódromo FuelTech a prova é disputada em 201 metros — o "oitavo de milha", metade dos 402 m clássicos dos EUA. Tudo acaba em poucos segundos: um carro rápido faz o percurso em menos de 4 s. Você pisca e perdeu.



+300 km/h
atingidos em 201m

+4.000 cv
nos V8 de Pro Mod

+200
veículos inscritos por etapa

+30
categorias em disputa

COMO FUNCIONA

A PASSADA EM 5 ATOS

01 Burnout. O carro gira os pneus na água de propósito, aquece a borracha até ela ficar grudenta, com mais aderência pra largada. Fumaça é preparação, não firula.

02 Alinhar (pré-stage e stage). O carro avança até acender o pré-stage: as primeiras duas luzes amarelas em cima do pinheirinho. Na sequência, o carro avança mais um pouco até acender o “stage”: quatro luzes amarelas acesas. O carro está alinhado e pronto para largar.

03 Largada. As 3 luzes amarelas abaixo do stage acendem juntas e, 0,4s depois, acende a luz verde: o carro deve arrancar! Piscar custa a corrida.

04 A passada. 201 m de aceleração total: é onde se vê se o carro saiu limpo ou patinou, se empinou, se as trocas de marcha foram rápidas e certeiras.

05 O placar. Três informações por carro: reação (quanto demorou para sair no verde), tempo (largada→chegada) e velocidade final.

CATEGORIAS

AS CATEGORIAS E SEUS NOMES

Você vai ouvir o locutor falar "DTB", "TST", "SL 6,9" e vai achar que é outro idioma. Não é: as siglas seguem uma lógica. Veja abaixo como ler uma sigla:

1-Qual tração?	D = dianteira | T = traseira | 4x4 = integral
2-Como é alimentado?	T = turbo | sem letra = aspirado
3-Nível de preparação	A = o mais preparado | B = intermediário | C = entrada | Super = preparação avançada | Original e Standard = carro próximo do original Light ou L = versão com mais restrições | Força Livre = sem limites
	Street = carro de rua de grande produção em série (STT, TST)

NA PRÁTICA

DTB	Dianteira Turbo B - carro de tração dianteira, turbo, nível intermediário
TST	Turbo Street Traseira - carro de rua, tração traseira, turbo
FLD	Força Livre Dianteira - carro tração dianteira sem limite de preparação

AS QUE FOGEM DESSA LÓGICA:

PRO MOD	"Pro Modified": os extremos de +4.000 cv, carroceria clássica sobre chassi de competição
DRAGSTER	estrutura tubular longa, formato de foguete com rodas
DRAG BIKE	motos alongadas, baixas, com balancim traseiro estendido para não empinar
SL e DJ	a sigla carrega o tempo, não a preparação: SL 6,9 é Super Livre índice 6,9 s; DJ 10s é Drag Junior de 10 s

CATEGORIAS POR TEMPO

Aqui não é sobre ser o mais rápido — é sobre ser o mais preciso. Há um tempo-alvo: na Super Livre 7,9s, o piloto precisa chegar o mais perto possível de 7,9 s sem nunca baixar disso. Fez 7,95? Quase perfeito. 7,90? Perfeição. 7,88? Baixou e perdeu. Assim um carro de 300 cv disputa de igual para igual com um de 800 cv — ganha quem tem mais controle.

DRAG JUNIOR (DJ) - O FUTURO DA ARRANCADA!

A categoria das crianças e adolescentes, a partir dos 6 anos. Como toda categoria por tempo, ser mais rápido que o índice é perder a passada: a criança aprende, desde a primeira corrida, que controle vale mais que potência. Filho com olho grudado na pista? Procure a organização do evento para saber por onde começar.



A DISPUTA

QUEM GANHA E POR QUÊ?

O carro mais rápido pode perder. Cruzar primeiro é a soma de duas coisas: a reação do piloto no verde + o tempo do carro na pista.

CARRO A - reação 0,250 s + pista 4,00 s =	4,250 s	
CARRO B - reação 0,100 s + pista 4,10 s =	4,200 s	VENCEU

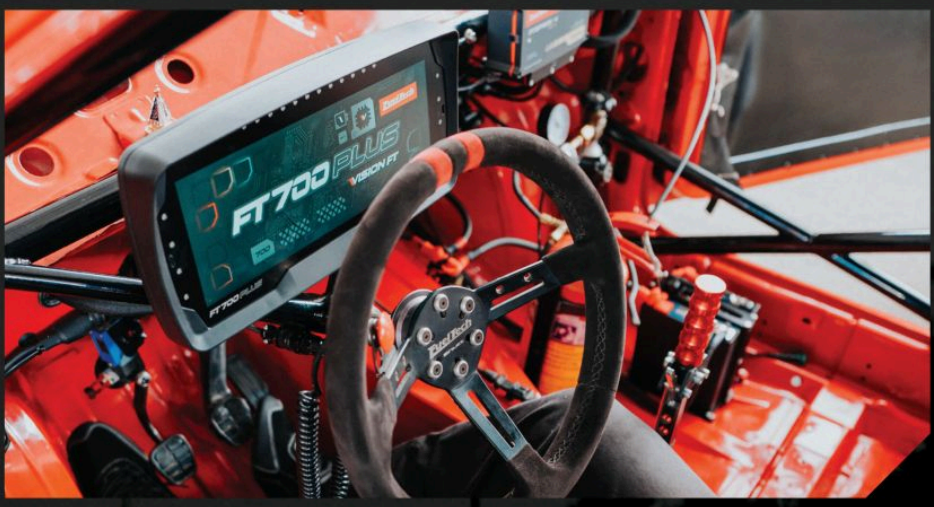
O carro A fez o melhor tempo de pista, mas largou depois.
O carro B foi mais lento na pista mas largou primeiro e passou na frente.

Luz vermelha = queimou a largada. Saiu antes do verde, queimou a largada. Nas classificatórias vale só o tempo de pista, ou seja, mesmo queimando, o tempo conta. Nas eliminatórias (domingo) vale a soma reação + tempo: se queima a largada, não vale a passada.

A MÁQUINA

DE ONDE VEM A POTÊNCIA?

ASPIRADO	O motor puxa o ar sozinho. **Som:** grito limpo e agudo, subindo em linha reta.
TURBO	Uma turbina movida pelos gases do escapamento comprime o ar e empurra ele pra dentro do motor. **Som:** o assobio da turbina enchendo e o estalo seco do corte na troca de marcha.
BLOWER	Um compressor ligado direto na correia do motor; geralmente fica pra fora do capô. **Som:** o uivo mecânico característico, grave e contínuo.
NITRO	Gás injetado no motor, que libera oxigênio extra na queima.



O CÉREBRO do carro é eletrônico. E é aqui que a FuelTech faz a diferença. Praticamente todo carro que você vê hoje na pista é gerenciado por uma injeção eletrônica programável, que é um computador de bordo que decide, milésimo a milésimo, combustível, faísca e pressão de turbo, o momento do corte para troca de marcha e a liberação de potência. Nada é fixo: tudo é "mapa", uma tabela que o profissional da equipe — o tuner — ajusta valor por valor para aquele motor, aquele combustível, aquela pista, naquele dia.

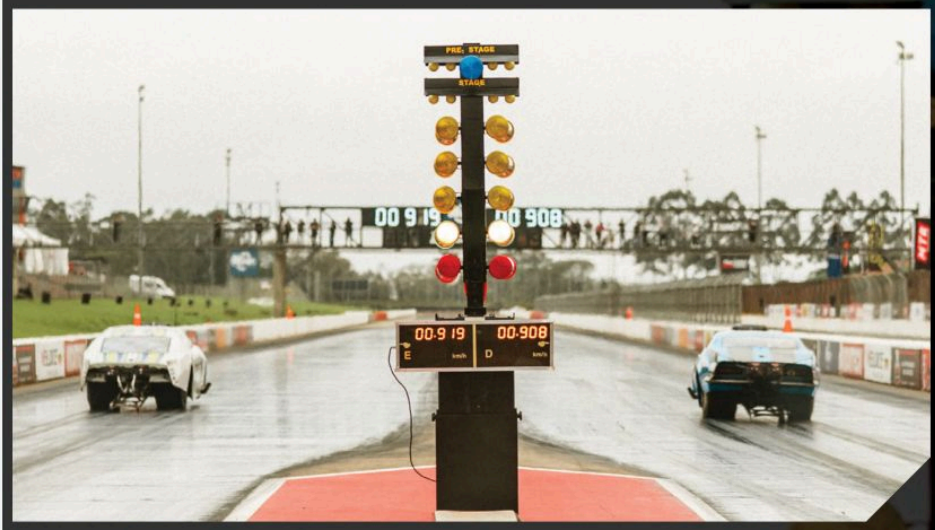
A FuelTech é referência mundial em gestão eletrônica de alta performance, com tecnologia 100% brasileira, presente em mais de 100 países e pioneira na tela touchscreen que hoje é padrão do mercado. Mais do que equipamento, é conhecimento genuinamente brasileiro que ajuda o próprio esporte a evoluir — elevando o nível de precisão e desempenho em cada pista onde compete.

Quando você vê, nos boxes, alguém debruçado num notebook, é ali que a próxima passada está sendo ganha!



NA LARGADA

O PINHEIRINHO



Amarelas (topo) Pré-stage e stage: O carro está alinhado!	3 Amarelas Acendem juntas no modo Pro Tree	Verde 0,4 s depois: Vai!	Vermelha Saiu antes: Queimou

TIPOS DE TRAÇÃO

Dianteira (FWD)

As rodas dianteiras tracionam e puxam o carro

Traseira (RWD)

As rodas traseiras tracionam e empurram o carro

Integral 4x4 (AWD)

As quatro rodas tracionam.

TIPOS DE PNEUS

SLICK — Totalmente liso, sem nenhuma ranhura. Na largada ele literalmente enruga e se deforma, absorvendo o golpe de torque antes de esticar.

RADIAL — Carcaça mais rígida, de construção radial, com desenho mínimo na banda. É o pneu que também roda na rua. Entrega muito grip, mas pede pista bem preparada.



PNEU SLICK



PNEU RADIAL

TIPOS DE PISTA

“PREP” (NA COLA) aplicação de um composto de cola e borracha que gera aderência muito maior — os carros saem grudados no chão.

NO PREP asfalto puro, sem tratamento adicional.



PISTA PREP (COLA)

E SE EU QUISER CORRER?

DA ARQUIBANCADA PARA A PISTA

A categoria Super Livre 7,9s é a porta de entrada mais realista, pois nela quase tudo é livre! Um carro de "rua" pode participar. Venha para o mundo da arrancada! Tudo o que você precisa saber está em nossa página autodromofueltech.com.br Estamos também à disposição pelo WhatsApp (51) 99826-3922.

A EMOÇÃO COMEÇA NA LARGADA.

Bem-vindo (a) à experiência FuelTech

ACESSE O MAPA DO AUTÓDROMO

@autodromofueltech

Autódromo FuelTech Velopark · BR-386, km 430 · Nova Santa Rita - RS
autodromofueltech.com.br · (51) 3019-0500

FuelTech

AUTÓDROMO FuelTech VELOPARK