



Anexo 1 :

SÍMBOLOS Y EXIGENCIAS EN RELACIÓN CON LOS PLANOS DE CIRCUITOS DE KARTING

1. GENERALIDADES

- *Formato*

El dossier debe estar confeccionado en formato AutoCAD versión 14 como mínimo ; por lo cual deberá contar con la extensión “.dwg”.

- *Unidades y referencia*

La unidad de dibujo será el metro..

La escala de dibujo será de 1:1 000.

Se empleará una referencia directa ortonormal.

- *Gestión de las capas*

Los objetos deberán ser añadidos según la gestión de las capas tal y como se describe en la tabla adjunta.

Las capas cuyo nombre venga precedido de la mención “CIK”_ son de dominio exclusivo de la CIK_FIA.

Los objetos que no aparezcan en la tabla (al exterior de la segunda línea de protección) deberán ser mostrados en el dibujo con tanto detalle como sea posible pero deberán ser incluidos en las capas que convengan al circuito o a cualquier otro estándar.

.

- *Gestión de los objetos*

Los objetos deberán estar imperativamente en 2D (altura = 0), con la excepción del eje de la pista, que deberá estar en 3D (z indicando la altura).

El color y el tipo de línea deberán estar definidos como “capas secundarias”.

La escala de los tipos de línea será de 1 salvo mención en contra.

El espesor de las líneas será de 0 salvo mención en contra.



Plantilla



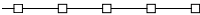

Una plantilla para AutoCAD 2000 o 2004 (dwg-file) y Auto CAD R12 (dxf-file) está disponible en la Web de la CIK-FIA: <http://www.fia.com> [sección circuito]. Incluye las capas necesarias al igual que los tipos de líneas y de bloques a emplear.

2. K - Capas


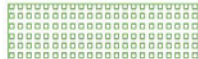


Los objetos que estén contenidos en la segunda línea de protección (valla para espectadores) deberá estar incluida en las capas siguientes.

Estas capas deberán estar prefijadas **K_** (guión bajo NO como separador)

PISTA				
<i>Descripción del Objeto</i>	<i>Nombre de la Capa</i>	<i>Tipo de Objeto Tipo de línea</i>	<i>Comentarios</i>	<i>Plano</i>
Bordes de la Pista	K_TRACK	Objeto: Polyline Línea: Continua Ancho: 0.5	Tiene que haber solo una polyline en esta capa	
Centro de línea de la Pista	K_TRACK_CENTRELINE	Objeto: Polyline 3D Línea: Continua	DEBERÁ SER SUMINISTRADA EN 3D	
Gradiente de la Pista	K_TRACK_GRADIENT	Texto		

BARRERA RÍGIDA				
<i>Descripción del Objeto</i>	<i>Nombre de la Capa</i>	<i>Tipo de Objeto Tipo de línea</i>	<i>Comentarios</i>	<i>Plano</i>
Muro de hormigón Permanente (primera línea de protección)	K_WALL	Objeto: Polyline Línea: Continua Ancho: 0.3		
Muro de hormigón Temporal (primera línea de protección)	K_WALL_TEMP	Objeto: Polyline Línea: Continua Ancho: 0.3		
Guardarrail-armco (primera línea de protección)	K_GUARDRAIL	Objeto: Polyline Línea: FIA_guardrail Ancho: 0.3		
Guardarrail-armco (primera línea de protección) Temporal	K_GUARDRAIL_TEMP	Objeto: Polyline Línea: FIA_guardrail Ancho: 0.3		




ARCENES Y BORDILLOS

Descripción del Objeto	Nombre de la Capa	Tipo de Objeto Tipo de línea	Comentarios	Plano
Arcenes de pista en asfalto	K_VERGE_ASPHALT	Objeto: Polyline Línea: Continua Hatch: cruzado, escala 0,1	El arcén debe estar señalado usando Polyline cerrado.	
Arcenes de pista en "grasscrete" (banda de hierba)	K_VERGE_GRASSCRETE	Objeto: Polyline Línea: Continua Hatch: cuadrado, escala 0,1	El arcén debe estar señalado usando Polyline cerrado	
Bordillos de pista exteriores	K_KERB_OUTSIDE	Objeto: Polyline Línea: Continua Ancho: 1 Color: 252 (Gris)	El polyline debe ser impreso en offset 0.6 desde el borde de la pista.	
Bordillos de pista interiores	K_KERB_INSIDE	Objeto: Polyline Línea: Continua Ancho: 1 Color: 252 (Gris)	El polyline debe ser impreso en offset 0.6 desde el borde de la pista.	
Texto describiendo el tipo de bordillo usado	K_KERB_TEXT	Texto		


ESCAPATORIAS

Descripción del Objeto	Nombre de la Capa	Tipo de Objeto Tipo de línea	Comentarios	Plano
Puzolanas	K_RUN_OFF_GRAVEL	Objeto: Spline o Polyline Línea: Continua Hatch: AR-tierra, escala 0,05	El lecho de puzolana debe estar señalado usando polyline cerrado.	
Área asfaltada (donde se haya usado asfalto exclusivamente como escapatoria sin contar con los viales de servicio)	K_RUN_OFF_ASPHALT	Objeto: Spline o Polyline Línea: Continua Hatch: Cross, escala 0,1	El Área asfaltada(sin contar con la pista) debe estar señalado usando polyline cerrado.	
Césped	K_RUN_OFF_GRASS	Objeto: Spline o Polyline Línea: Continua Hatch: hierba, escala 0,05	La zona de césped debe estar señalada usando polyline cerrado.	





PUESTOS DE COMISARIOS

<i>Descripción del Objeto</i>	<i>Nombre de la Capa</i>	<i>Tipo de Objeto Tipo de línea</i>	<i>Comentarios</i>	<i>Plano</i>
Plataforma	K_GANTRY	Bloque		
Puestos con extintores y su etiqueta	K_POST_FIRE	Bloque nombre + número: Bloc_post_fire	El texto deberá contener el número del puesto como identificado por el Delegado de Seguridad.	
Puestos de observación y su etiqueta	K_POST_OBSERVATION	Bloque nombre + texto: Bloc_post_observation	El texto deberá contener el número del puesto como identificado por el Delegado de Seguridad.	



SEÑALIZACIÓN DE LA PISTA

<i>Descripción del Objeto</i>	<i>Nombre de la Capa</i>	<i>Tipo de Objeto Tipo de línea</i>	<i>Comentarios</i>	<i>Plano</i>
Línea de Salida	K_TRACK_START_LINE	Objeto: Polyline + texto Línea: Continua		
Parrilla de salida	K_TRACK_STARTING_GRID	Bloque nombre: Bloc_starting_grid		
Líneas blancas	K_TRACK_WHITELINING	Línea: Continua	Cualquier línea blanca que aparezca en la pista o Pit Lane	

VEHICULOS DE SEGURIDAD

<i>Descripción del Objeto</i>	<i>Nombre de la Capa</i>	<i>Tipo de Objeto Tipo de línea</i>	<i>Comentarios</i>	<i>Plano</i>
Todos los vehículos:	K_VEHICLE	Bloque nombre:		
Safety car		bloc_vehicle_safety_car		
Vehículo de Bomberos		bloc_vehicle_Fire		
Coche Médico		bloc_vehicle_Medical		
Vehículo de rescate		bloc_vehicle_Recovey		
Descripción del tipo de vehículo	K_VEHICLE_TEXT	texto		

VIAS DE SERVICIO

<i>Descripción del Objeto</i>	<i>Nombre de la Capa</i>	<i>Tipo de Objeto Tipo de línea</i>	<i>Comentarios</i>	<i>Plano</i>
Vías de servicio asfaltadas para ser usadas por los equipos de rescate y vehículos de seguridad	K_ROAD_SURFACED	Línea: Continua		
Vías de servicio sin asfaltar para ser usadas por los equipos de rescate y vehículos de seguridad	K_ROAD_UNSURFACED	Línea: punteada		

EDIFICIOS

<i>Descripción del Objeto</i>	<i>Nombre de la Capa</i>	<i>Tipo de Objeto Tipo de línea</i>	<i>Comentarios</i>	<i>Plano</i>
Administración y edificios para Público	K_BUILDINGS	Línea: Continua	Administración y edificios para Público	
Administración y edificios para Público	K_BUILDINGS	Texto	Administración y edificios para Público, Descripción	

3. Capas CIK-FIA

Son de uso exclusivo de la CIK-FIA.

SIMULACION (CIK-FIA)				
Descripción del Objeto	Nombre de la Capa	Tipo de Objeto Tipo de línea	Comentarios	Plano
Trayectoria ideal	CIK_IDEALLINE	Línea: Continua	Trayectoria Ideal	
Brdillos exteriores	CIK_KERBS_OUTSIDE	Polyline Ancho: 1	Recomendado bordillos exteriores	
Bordillos interiores	CIK_KERBS_INSIDE	Polyline Ancho: 1	Recomendados bordillos interiores	
Área de escapatoria I	CIK_RUN_OFF_I	Spline Color: 12 (Rojo)	Velocidad de impacto "I"	
Área de escapatoria I <i>Hatch</i>	CIK_RUN_OFF_I_HATCH	Hatch Pattern name: solid Color: 12 (red) Sreening: 25	<i>Hatch</i> par el área de escapatoria "I"	
Área de escapatoria II	CIK_RUN_OFF_II	Spline Color: 102 (green)	Velocidad de impacto "II"	
Área de escapatoria II <i>Hatch</i>	CIK_RUN_OFF_II_HATCH	Hatch Pattern name: solid Color: 102 (green) Sreening: 25	<i>Hatch</i> par el área de escapatoria "II"	

