

## 6 HORAS DE RESISTENCIA

### Art. 1. Introducción

Este reglamento deportivo asegurará que todas las carreras se ejecutarán en excelentes condiciones y con la mayor igualdad posible. Cada carrera también tendrá sus regulaciones específicas.

Tenga en cuenta que la buena suerte y la mala suerte forman parte de las carreras.

### Art. 2. Inscripción

2.1 Para formalizar la inscripción se deberá enviar un email a [eventos@tarracokarting.com](mailto:eventos@tarracokarting.com)

2.2 Realizar el pago en el número de cuenta: ES83 2100 0095 4202 0093 6311

Hasta el 10 de Octubre: 450€

A partir del 10 de Octubre: 550€

### Art. 3. Horarios

8.30 Briefing Obligatorio y sorteo de karts.

9.00 Entrenamientos libres opcionales (+35€)

9.40 Entrenamientos cronometrados.

10.30 Salida 6h de Resistencia.

17.00 Entrega de trofeos.

### Art. 4. Formato de carrera

4.1 La entrega de los karts se hará por sorteo durante el briefing, este mismo kart se utilizará para entrenos libres, crono y carrera hasta el primer cambio de kart.

4.2 En entrenos libres y cronometrados los equipos podrán realizar tantos cambios como vean convenientes, siempre en la zona habilitada para ello.

4.3 La salida de la carrera será tipo Le Mans.

4.4 Cada equipo deberá hacer mínimo 5 paradas durante la carrera con cambio de kart obligatorio y cambio de piloto opcional. Cada parada será de mínimo 60 segundos.

4.5 Cada equipo podrá realizar 6 pasos por el short-cut durante la carrera.

# REGLAMENTO GENERAL DEPORTIVO

## Art. 1 - Regulaciones de carrera

1.1 Puede encontrar todo lo que está aprobado en estas regulaciones, todo lo demás está prohibido

1.2 A través de su participación en uno o más de estos eventos, usted acepta

- Este reglamento deportivo.
- Las normas generales de Tarraco Karting
- La autoridad del director (es) de la carrera

Confirma seguir estrictamente las normas.

1.3 El objetivo de este reglamento deportivo es asegurarse de que durante el evento habrá un comportamiento muy deportivo y una máxima igualdad de oportunidades.

La dirección de carrera tiene la posibilidad de hacer cambios en este reglamento deportivo siempre que se respeten estos principios básicos.

1.4 El briefing antes de cada evento de asistencia obligatoria.

## Art. 2 - Condiciones de admisión

2.1 Participar está prohibido para:

- Personas sin experiencia conduciendo un kart.
- Personas con anemia, problemas cardíacos, pulmonares o de espalda.
- Personas que perdieron la conciencia los últimos 5 años inesperadamente.
- Mujeres embarazadas.
- Personas con más de 0.05 miligramos / 100 milímetros por muestra de sangre de alcohol.
- Personas bajo la influencia de drogas.

2.2 No hay límite de edad. Sin embargo, todos los conductores deben poder conducir a 80 kg cun kart senior.

2.3 Un piloto puede conducir para diferentes equipos durante la temporada. Sin embargo, cuando una carrera comienza, el piloto no puede cambiar de equipo.

Si un equipo, durante el evento, no tiene suficientes pilotos (problemas físicos) para finalizar la carrera, el director de carrera excepcionalmente puede permitir que un conductor de otro equipo conduzca para ese equipo. Pero tiene que ser validado por el director de la carrera y ese equipo sería considerado fuera de la clasificación.

### **Art. 3 - Equipación del piloto.**

#### 3.1 Instrucciones generales del equipo

- Debe usar un casco con visera. El casco debe ser integral.
- Está prohibido usar una bufanda u otra ropa suelta que pueda colgar detrás del kart.
- El pelo largo debe estar metido dentro del casco.
- Está prohibido el uso de zapatos abiertos o zapatos con tacones altos

#### 3.2 Recomendamos a los pilotos usar el siguiente equipo de carreras:

- Guantes
- Protectores de costillas
- Protectores de cuello

### **Art. 4 - Peso**

4.1 Un stint es el tiempo que estas corriendo hasta que entre otro piloto. El stint completo debe hacerse en el mismo peso.

4.2 Todos los stints deben hacerse con 80 kg.

4.3 Todos los pilotos deberán pesarse, el pesaje se hará antes de empezar la carrera y al terminar su stint. Ningún otro piloto del mismo equipo podrá ayudarle, solo los comisarios podrán ayudarle.

4.4 Cada piloto deberá encargarse de sus pesos.

4.6 Maneras llevar lastre en tú kart.

- Pueden poner pesas (que están a su disposición) en las jaulas de pesos del kart. Nosotros

Disponemos de bloques de peso de 2,5 kg - 5 kg y 10 kg. Con un máximo de 30Kg.

- También pueden usar su propio lastre. Esta opción debe ser de una sola pieza y debe ajustarse bien sin riesgo de soltarse durante la carrera.

### **Art. 5 - Karts**

5.1 Tipo de kart: Sodikart RT8 270cc 9cv

5.2 Si un kart tiene un problema mecánico, será reparado y tan pronto como sea posible, volverá a la pista.

Para minimizar el impacto de tener un kart malo o bueno durante una carrera, cambiamos regularmente de kart. La planificación de estos cambios de kart se anunciará antes del inicio de la carrera.

## **Art. 6 - Cambio de kart**

6.1 En la zona asignada, un compañero del equipo tendrá un panel en el que se indicará su número de kart.

6.3 El cambio de kart se hará en el siguiente procedimiento:

1. Entrada al box de una manera controlada.
2. Tienes que conducir lentamente en la dirección que indique el comisario:
  - Te paras detrás del kart que saldrá en tu lugar.
  - Te bajarás del kart con todo tu equipo (peso, asiento, ...)
  - Tendrás que ir a la balanza para el control de peso.
  - Luego puedes sentarte en tu siguiente kart y esperar la luz verde para salir a pista
4. Si es otro conductor del equipo quien hará el siguiente stint, este conductor puede sentarse dentro del kart sustituto. No podrá salir hasta que se encienda la luz.
5. El exceso de velocidad en el box está estrictamente prohibido.
9. ¡Está estrictamente prohibido bloquear la salida de boxes de otros pilotos!
12. Los pilotos que están en el circuito tienen prioridad sobre los que salen del box.

6.4 Solo el piloto saliente y el piloto entrante tienen acceso al box en el momento de la parada con cambio de conductor. Recomendamos al equipo que deben mantenerse alejados de la zona de control de peso para no ser acusados de manipularlas.

## **Art. 7 - Cambio imprevisto de Kart**

7.1 ¿Qué se considerará cambio imprevisto de kart?

Hay una regla muy simple: si el mecánico juzga que será imposible terminar la carrera con ese kart, el kart será considerado como un kart averiado.

Si su kart tiene pequeños problemas (pequeñas grietas en el asiento, etc.), el kart no se cambiara hasta que se haga una parada para cambiar de piloto.

Tenga en cuenta que los mecánicos pueden cometer errores y no son adivinos.

7.2 No se cambiará de Kart en caso de "no ser lo suficientemente bueno" durante la calificación o carrera a no ser que los tiempos sean 3 segundos más lentos que los tiempos de vuelta regulares.

7.3 No lo olvides: las carreras se ganan sacando el mayor provecho de cada kart y no quejándote de que no tienes el mejor kart todo el tiempo.

## **Art. 8 - Banderas**

### **BANDERAS DE SEGURIDAD**

#### 8.1 Bandera amarilla.

Se puede mostrar una bandera amarilla en una sección específica del circuito. Significa que hay un kart parado en la pista por algún problema, se reduce la velocidad y está prohibido adelantar.

#### 8.2 Bandera roja

Si tenemos que detener la carrera (reparación del circuito, accidente en el circuito ...), usamos la bandera roja. Tendréis que parar el kart donde os muestren los comisarios. Si es posible, detenemos la carrera con el kart en primera posición. La carrera será relanzada por el kart de seguridad.

### **BANDERAS PARA EL CONTROL DE LA CARRERA**

#### 8.3 Bandera Azul

La bandera azul te obliga a dejarte adelantar por el kart que viene detrás.

Durante una calificación, se enseña una bandera azul a los pilotos que son más lentos.

Durante las carreras se dan banderas azules para los pilotos que tienen van a ser doblados por la cabeza de carrera.

Si eres más rápido que el conductor que tienes delante, pero estáis luchando por la posición no obtendrás bandera azul.

#### 8.4 Bandera a cuadros

Final de Carrera. ¡La bandera a cuadros siempre se dará en la línea de llegada!

### **BANDERAS POR UN MAL COMPORTAMIENTO**

8.5 Estos indicadores se utilizan para penalizar el comportamiento antideportivo u otros errores directamente en el circuito ¡Los errores son humanos y pueden suceder! Pero si sabes que te has equivocado, puedes compensar el error tu mismo. Si no haces esto, podemos darte un advertencia, bandera naranja o negra!

#### 8.6 Bandera negra y naranja

Tu maniobra de adelantamiento no fue lo suficientemente deportiva. Debes devolver tu posición al piloto que adelantaste incluso si este piloto perdió más posiciones. Si tardas más de una vuelta obtendrás una bandera negra.

No está permitido hacer tu parada en boxes antes de devolver tu posición

#### 8.7 Bandera negra

Esta significa mínimo una penalización de tiempo. ¡Debes ingresar en el área de boxes!

Deberás permanecer en el box durante al menos 30 segundos, luego puedes volver al circuito respetando las reglas de prioridad.

El director de carrera puede decidir, dependiendo de su apreciación,

- Para mantenerte más tiempo en el box
- Descalificarlo del evento

## **Art. 9 - Comportamiento del Piloto**

### 9.1 Con la dirección de carrera

Siempre que la conversación sea respetuosa, no hay problema para hacer preguntas o reclamaciones.

Pero hay un final para cada discusión y es cuando el director de la carrera lo considere.

Tratar la dirección de la carrera de manera irrespetuosa o violenta resultará en una descalificación del evento.

### 9.2 Entorno del piloto.

El entorno del conductor debe ser respetuoso en todo momento con todo el mundo. También corren el riesgo de ser denegado el acceso al circuito durante el evento o descalificar al propio piloto.

## **Art. 15 - Penalizaciones**

### PENALIZACIONES EN PISTA

1- Empujar sin obtener ventaja:	Advertencia
2- Malos adelantamientos "no violentos"	Bandera Negra/Naranja – Devolver posición
3- Adelantamientos "violentos"	Bandera Negra – 30 seg.
4- Adelantamiento durante la vuelta de formación.	Bandera Negra – 30 seg.
5- Adelantamiento durante la bandera amarilla.	Bandera Negra – 30 seg.
6- No respetar la bandera naranja después de una vuelta	Bandera Negra – 30 seg.
7- No respetar la bandera azul en 3 curvas	Advertencia
8- No respetar la bandera azul en 1 vuelta	Bandera Negra – 30 seg.
9- No respetar la bandera negra en 1 vuelta	30 segundos adicionales
10- No respetar la bandera negra (en 5 vueltas)	DESCALIFICADO
11- Voluntariedad al estrellar un kart	DESCALIFICADO
12- Pit Stop inferior a 90 segundos	Bandera Negra – 30 seg.
13- Bloqueo no voluntario de otros karts al salir de boxes	Bandera Negra – 30 seg.
14- Bloqueo voluntario de otros karts para salir de los boxes	DESCALIFICADO
15- Peso inferior en la carrera	DESCALIFICADO

16- Tocar los neumáticos en el short-cut

Bandera Negra – 30 seg.

17- Paso por el short cut extra.

Bandera Negra – 30 seg.

**BANDERA NEGRA: SE ENTRA AL BOX Y CON EL KART PARADO SE PERMANECE ALLI 30 SEG.**