

REGLAMENTO INTERNO

FORMATO DE CARRERA

Para participar, cada piloto tendrá que haber cubierto en su totalidad el costo de cada fecha, debe poder correr en la categoría adulto y sus características. Además de contar con licencia vigente de GoKartManía.

- 1.- El objetivo de estas regulaciones internas es mantener una competencia justa y transparente para todos los participantes.
- 2.- Para lograr esto, los karts disponibles para cada fecha serán sorteados al inicio de la carrera.
- 3.- Cada piloto realizará una calificación de 15 minutos, eligiendo a dos pilotos representantes por equipo.
- 4.- El arranque de la carrera será conforme al resultado de la calificación. Se arrancará en fila india con Pace Kart.
- 5.- Habrá dos paradas de pits obligatorias para el cambio de pilotos, y una de ellas será además para cargar combustible entrando en fila india con pace kart, teniendo permitido también cambiar piloto..
- 6.- El equipo ganador será quien atraviere la línea de meta en primer lugar.
- 7.- Es requisito indispensable para la participación del piloto, tener al menos 5 carreras (rentas) corridas en el circuito a participar.
- 8.- Vestir adecuadamente (no chancas, vestidos, audífonos, recomendable usar pantalón).

REGLAS DE LA COMPETENCIA

- 1.- La máxima autoridad dentro de la pista es el director de carrera por lo que su decisión será inapelable.
- 2.- Será sancionado todo aquel participante que no respete las indicaciones de los oficiales de pista, como banderas, señales de peligro, etc.
- 3.- No se permite competir en estado de ebriedad o bajo el influjo de alguna droga sintética o natural.
- 4.- Cualquier participante que vaya golpeando a otro kart intencionalmente o con dolo, será sancionado dependiendo la gravedad de la falta e inclusive se puede llegar a la descalificación de la carrera, a consideración el director de carrera.
- 5.- Sólo en caso de falla mecánica del kart, este será reemplazado lo antes posible al piloto participante sin recuperar el tiempo perdido ya que son causas involuntarias. En caso de accidente o descompostura del kart el piloto deberá permanecer dentro del mismo hasta que el oficial de pista le dé las indicaciones pertinentes.
- 6.- En caso de falla mecánica o accidente que bloquee la pista, el pace kart ingresará y se encadenará la pista con banderas amarillas, y se re arrancará hasta que se retire el bloqueo o el kart con falla, no se le regresará la posición al piloto afectado.
- 7.- Es responsabilidad del piloto las acciones o actuaciones de sus familiares e invitados en todas las áreas del evento. El piloto será responsable o sancionado por cualquier falta cometida por lo antes mencionado.
- 8.- El hecho de detenerse sin motivo, así como transitar dentro de la pista o del área de pits en sentido contrario será motivo de sanción al piloto participante.
- 9.- El piloto que, al querer rebasar a otro, le pegue por atrás y lo saque de trayectoria o que al querer entrar a la curva, no lleve adentro al menos medio carro de forma paralela al otro, será sancionado con bandera negra. Se le reducirá la velocidad hasta que al kart al que le pegó recupere su posición.
- 10.- Será sancionado con un "bandera negra" el piloto que incurra en los siguientes casos:
 - 10.1 - Aquel piloto que durante la calificación frene al pelotón para hacer espacio con el kart delantero.
 - 10.2 - Aquel piloto que no respete la bandera azul agitada significa que está a punto de ser lapeado por los líderes de la carrera y no permitirles el paso cuando se le muestre la bandera azul por más de una vuelta.

REGLAMENTO INTERNO

10.3 - Aquel piloto que golpea a otro piloto por la parte de atrás o en un costado trasero trompeando al otro piloto y tome su lugar aprovechando el descontrol del otro.

10.4 - Aquel piloto que no respete la bandera amarilla no disminuya la velocidad, y/o rebase a otro piloto durante el periodo que dure esta bandera en la pista.

NOTA: La sancion bandera negra es un pase obligatorio por pits de al menos 30 segundos.

11.- El piloto que, al querer rebasar a otro, le pegue por atrás y lo saque de trayectoria o que al querer entrar a la curva no lleve adentro al menos medio carro de forma paralela al otro, será sancionado con bandera negra. Se le reducirá la velocidad hasta que al kart que le pegó recupere su posición.

12.- Procedimiento cambio de pilotos:

A partir del minuto 20 todos los equipos deberán hacer al menos un cambio de piloto como parada obligatoria de competencia que durará mínimo 25 segundos. El piloto en turno abandonará el kart del lado izquierdo y el sustituto abordará del lado derecho, el piloto que baja del kart puede auxiliar a acomodar asiento y pedales. Una vez que el cambio de pilotos fue hecho se reincorpora a la carrera sin obstruir el flujo. El procedimiento no se puede llevar

acabo con bandera amarilla o roja y debe hacerse uno a la vez. La segunda parada será para cambio de piloto y carga de combustible obligatoria y durará 2 minutos.

13.- Después de ondear la bandera blanca, en la siguiente vuelta habrá bandera a cuadros y el ingreso del pace kart para reducir la velocidad y acompañarlos a pits.

14.- Será causa de descalificación cualquier agresión verbal o física de parte de un piloto a cualquier otro participante o personal de la pista. Bajarse del kart sin permiso del oficial.

15.- Con la descalificación se pierde automáticamente el derecho a continuar en la carrera, así como el derecho a trofeos y puntos para el campeonato de esta y no habrá reembolso del pago realizado.

16.- A los 3 pilotos ganadores de cada fecha se les darán medallas y a los 3 pilotos que más puntos hagan en el campeonato se les otorgarán trofeo.

17 - Aquel piloto sea sorprendido actuando de mala fé para perjudicar a otro piloto o beneficiarse en cualquier caso, será descalificado inmediatamente de la competencia.

PUNTUACIÓN

1er: 21 puntos
2do: 18 puntos
3ro: 15 puntos
4to: 13 puntos

5to: 11 puntos
6to: 9 puntos
7mo: 7 puntos
8vo: 5 puntos

9no: 4 puntos
10mo: 3 puntos
11vo: 2 puntos
12vo: 1 punto

1 punto extra a la vuelta rápida.

Cada carrera otorga puntos con base en el resultado obtenido y se suman al final para obtener al equipo ganador del campeonato, en caso de empate de puntos se toma como criterio de desempate la vuelta más rápida.

