REGLAMENTO INTERNO

FORMATO DE CARRERA

Para participar, cada equipotendrá que haber cubierto en su totalidad el costo de la 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 equipo realizará una calificación tipo Time Attack, donde 1 piloto designado por el equipo tendrá dos vueltas para calificar tomando en cuenta la de menor tiempo.

4.- El arranque de la carrera será conforme al resultado de la calificación. Se arrancará en fila india con Pace Kart.

5.- Habrá tres ventanas de tiempo del minuto 20 al 30, del minuto 60 al 70 (en esta última se recarga combustible), estas ventanas de tiempo son obligatorias para cambio de piloto y relleno de combustible en caso de necesitarlo.

6.- El equipo ganador será quien atraviese 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 chanclas, 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, se detendrá de inmediato la carrera, y el kart será reemplazado lo antes posible al piloto participante sin recuperar el tiempo perdido ni la posición, 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 no entre a tiempo para cambio de piloto o recarga de combustible.

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

NOTA: La sanción bandera negra es un pase obligatorio por pits de al menos 1 minuto y 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:
Entre el minuto 20 y el minuto 30 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. A partir del minuto 60 y en caso de requerirlo, se rellenará el tanque de combustible y esta parada durará al menos 1 minuto y 30 segundos.

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 no habrá reembolso del pago realizado.

16.- Sólo subirán 3 equipos al podio y sólo el primer lugar se llevará un trofeo edición especial.

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.

GOKART MANIA