



3h Resistencia

Reglamento General
Organización



La empresa Karting Asturmendez S.L. organiza en sus instalaciones "Kartodromo de Tapia" situadas en Salave, Tapia de Casariego un evento privado, no oficial, denominado "3h Resistencia" abierta a participar empresas, asociaciones o particulares. Por ser un evento privado, la organización se reserva el derecho de no admitir algún equipo y/o algún piloto por los motivos que sean, en ese caso la organización se pondría en contacto con el equipo en el momento que se reciba la inscripción para proceder al la devolución de la misma.

Asimismo es necesario un mínimo de experiencia en la conducción, para lo cual durante, la tanda de calificación es necesario que todos los pilotos realicen al menos una vuelta en un tiempo inferior a 1 minuto y 15 segundos, de no ser así, no se permitirá a ese piloto participar en la carrera¹. En caso de que la pista esté mojada o en condiciones climatológicas cambiantes se comunicará en el mismo momento de terminar la sesión de calificación cual será el tiempo mínimo que se establecerá en función de las condiciones de la pista en esos momentos.

1. Participantes

1.1. Equipos

El número máximo de equipos admitidos en el evento será 20 equipos máximo, se publicará la lista de equipos inscritos unos días antes de la prueba.

Cada equipo estará formado por un mínimo de 2 y un máximo de 5 pilotos. Todos los pilotos deberán de tener al menos 16 años cumplidos y si son menores de edad habrán de presentar autorización paterna junto con el formulario de inscripción.

Cada equipo designará un "jefe de equipo" de entre todos los pilotos del equipo y será la persona de contacto con el organizador en caso de comunicar alguna información que concierne a dicho equipo.

1.2. Derechos de inscripción

El coste total de inscripción es de **320 € por equipo** (IVA incluido). Inscripciones anticipadas tienen un descuento de 50€, es decir el coste sería de **270 € por equipo**.

Todos los pilotos que formen el equipo deben de solicitar el registro online como socios de "Kartodromo de Tapia", este registro se puede realizar a través de la web del Kartódromo (www.kartodromodetapia.com) y una vez recibida y aceptada recibirá la confirmación en su correo electrónico. Es necesario que todos los pilotos que aparecen en el formulario de inscripción del equipo estén ya registrados como socios de Kartódromo de Tapia en el momento de enviar la inscripción. El siguiente paso es proceder al pago de la inscripción a través de la tienda online, disponible también en nuestra web, y luego enviar el

¹ Salvo que algún piloto ya haya mejorado ese registro en otros eventos o entrenamientos en Kartódromo de Tapia en pista de 1.200 metros, en ese caso ver condiciones en apartado 3.1

formulario de inscripción a info@kartodromodetapia.com. Un equipo no estará oficialmente inscrito aunque haya enviado el formulario hasta que haya realizado el pago de la inscripción. El pago online estará disponible mientras no se agoten las plazas ofertadas para el evento, a partir de ese momento la inscripción estará completa.

Con la formalización y pago de la inscripción todos los participantes y equipos se someten y aceptan la totalidad del contenido del presente Reglamento.

Los derechos de inscripción incluyen:

- Disposición del circuito (circuito de competición de 1.200 m) y sus instalaciones.
- Asistencia técnica
- 4T, 390cc kart, gasolina

1.3. Equipación

Todo el material habrá de ser devuelto a la organización en perfecto estado una vez finalizado el evento.

Cada equipo es responsable del material y equipación que le ha sido entregada y se comprometen a hacer un buen uso del material y los karts.

Todos los pilotos deberán llevar además vestimenta y calzado adecuados, no estando permitido pilotar en pantalón corto y camiseta.

2. Material y asistencia técnica

2.1. El kart

Kartódromo de Tapia pone a disposición de cada equipo un solo kart modelo Sodikart SR4 Motor honda 390cc. Los karts se sortean al inicio del evento. El rendimiento de los karts viene declarado por el mismo fabricante, ninguna reclamación se tendrá en cuenta para el rendimiento específico del kart.

La configuración de los karts es idéntica para todos, no se permite ninguna modificación de ningún tipo, bajo pena de descalificación inmediata sin derecho a reclamación alguna ni devolución del importe de la inscripción.

Se dispondrá de karts de repuesto que estarán disponibles para aquellos equipos que sufran una avería mecánica y no pueda repararse su kart en un tiempo razonable.

No se reparará ni se sustituirá los karts que por causas de un uso inapropiado, una conducción negligente por parte de alguno de los integrantes del equipo, sufran algún tipo de avería, dándose por finalizada la carrera para dicho

equipo, sin posibilidad de reclamar parte o total del importe de inscripción del evento.

2.2. Pesaje

Todos los pilotos de cada uno de los equipos serán pesados y se calculará un peso promedio de cada equipo.

Se asignará un máximo de 20 kg de lastre a aquellos equipos cuyo peso promedio sea inferior al peso promedio de todos los equipos inscritos. Este lastre lo aplicará la organización y se realizará antes del inicio de los entrenamientos, y se mantendrá en el kart hasta que termine la prueba.

2.3. Reparación

Si un kart tiene que entrar en boxes por algún problema mecánico solo el piloto que está conduciendo el kart en ese momento puede estar presente, si el problema no se puede solucionar se proporcionará otro kart al equipo. Una vez solventado el incidente, se permite el cambio de piloto en la misma parada, pero siempre en la zona delimitada para el cambio, no en la zona de reparación bajo pena de sanción.

2.4. Brazaletes

Cada piloto registrado recibirá una pulsera numerada que le permite tomar parte en el evento. Ningún piloto puede acceder a la carrera sin llevar el brazaletes, ni está permitido cambiar el brazaletes con otro piloto, en ese caso se procederá a la descalificación inmediata de todo el equipo.

3. La Carrera

La carrera dura 3 horas sin interrupción, excepto circunstancias excepcionales y ganará aquel equipo que realice más vueltas en ese tiempo y cruce la línea de meta.

3.1. Tanda de calificación Q1 y Q2

Q1: tanda de 30 minutos de duración que sirve de calentamiento, reconocer el trazado, acostumbrarse a la conducción del kart y también determinará el orden de salida para la carrera desde la posición 11 hasta el final. Los 10 primeros clasificados de esta tanda pasan a la Q2. Es obligatorio que todos los pilotos de cada equipo participen esta sesión y realicen al menos una vuelta en el tiempo mínimo exigido para participar en el evento². No hay mínimo ni máximo de cambios de piloto.

² Si algún piloto que ya haya marcado en Kartódromo de Tapia un registro inferior al tiempo mínimo exigido quiere solamente realizar una vuelta al circuito en la sesión Q1 para dejar el resto del tiempo para que entrenen sus compañeros de equipo puede hacerlo, pero necesita comunicarlo a la organización y esta le de el visto bueno antes de se inicie la sesión Q1.

Q2: tanda de 5 minutos que disputarán los 10 primeros clasificados de la Q1, servirá para determinar el orden de salida en carrera para las posiciones del 1 al 10. En esta tanda no estarán permitidos los cambios de piloto y la realizará un único piloto.

3.2. Procedimiento de arranque

El inicio de la carrera será tipo “Le Mans”, es decir los karts alineados, motores en funcionamiento, y los conductores situados al otro lado de la pista. Al bajar la bandera el piloto corre hacia su kart.

Durante este procedimiento los motores se ponen en marcha y un compañero está detrás del kart, pero en ningún momento puede poner un pie en la pista, por razones obvias de seguridad bajo pena de sanción y tampoco puede tocar o empujar el kart, su única misión es vigilar que el motor del kart no se apague y en caso de que eso sucediera levantar la mano para algún comisario lo arranque de nuevo.

3.3. Paneles informativos

Cada equipo cuenta con un panel con su número de dorsal, es recomendable llevar un panel adicional para la transmisión de información al conductor.

Está totalmente prohibido el uso de cualquier aparato eléctrico que sirva para contactar con el piloto que está en pista bien sean Walkie Talkies, teléfono móvil, etc, bajo pena de exclusión inmediata de la prueba.

3.4. Cambios de piloto en carrera

Cada equipo determina su propia estrategia de carrera durante las 3 horas y cuando parar para realizar los cambios de piloto, se establece un **mínimo de 4 cambios** de piloto **obligatorios** para todos los equipos. Los cambios de piloto se realizan libremente desde el inicio de la carrera hasta que falten 10 minutos para terminar, a partir de ese momento ya no se contabilizan mas cambios.

El tiempo mínimo que ha de pilotar al menos cada piloto de un equipo se calculará en función del número de pilotos y de la siguiente manera:

Del tiempo total de la carrera (180 minutos) se divide entre el número de pilotos y del tiempo resultante cada piloto deberá estar en pista como mínimo el 60% de ese tiempo, según esto el resultado sería:

Equipo de 2 pilotos: 54 minutos

Equipo de 3 pilotos: 36 minutos

Equipo de 4 pilotos: 27 minutos

Equipo de 5 pilotos: 22 minutos

Si algún equipo no cumple estos tiempos se aplicará una vez terminada la carrera la siguiente sanción: se descontará 1 vuelta por cada minuto que falte a cada piloto para cumplir el tiempo mínimo. De la misma manera si algún equipo no ha cumplido con los cambios mínimos de piloto se descontará una vuelta al mismo por cada cambio que le falte.

3.5. Repostaje

El kart tiene una **autonomía de 2 horas justas**, se delimitará una zona para el repostaje, cada equipo es libre de elaborar su propia estrategia y parar a repostar cuando lo considere oportuno. Se permite el cambio de piloto en esta parada pero ha de realizarle en la zona autorizada para ello, nunca mientras se reposta, bajo pena de sanción.

Es obligatorio realizar un repostaje durante la carrera, el repostaje se abrirá cuando queden 120 minutos para finalizar la carrera y se cerrará cuando falten 60 minutos para terminar la carrera . Si un equipo entra a repostar y hay otro kart repostando tiene que esperar en fila por orden de entrada su turno.

4. Seguridad

4.1. Disciplina

Los pilotos deben de comportarse con deportividad y tener una conducción limpia, primando el respeto hacia los demás. Los resultados y el espíritu competitivo no deben de hacernos olvidar estos valores.

Todos los pilotos y por el mero echo de inscripción en la prueba declaran conocer el presente reglamento al que se someten sin reserva y además deben de acatar las ordenes establecidas por el director de carrera, el incumplimiento de este reglamento así como una conducta antideportiva será penaliza y dependiendo de la gravedad o si se realiza de manera reiterada el equipo será excluido de la prueba sin derecho a reclamación alguna.

Todos los pilotos deben además aceptar y comprometerse a cumplir las normas generales de utilización del circuito y de los karts.

En este sentido el "jefe de equipo" es responsable del comportamiento de los pilotos de su equipo y también de sus acompañantes.

No se permite a ningún participante de ningún equipo ni acompañantes comportamientos agresivos, gritos, insultos, amenazas, etc hacia los miembros de la organización o hacia otros participantes. Si esto sucediera dicha persona sería inmediatamente invitada a abandonar el evento y las instalaciones de Kartodromo de Tapia, en caso de negativa se requeriría inmediatamente el auxilio de los agentes de la autoridad competente.

4.2. Penalizaciones

Aquellos equipos que incumplan el presente reglamento o alguna de las siguientes acciones serán penalizados:

- Exceso de velocidad en la zona de boxes.
- Incumplimiento de las banderas u órdenes del director de carrera y/o comisarios.
- Comportamiento antideportivo

Todas estas acciones serán penalizadas por los comisarios y director de carrera de Kartódromo de Tapia, su buena fé y conocimiento de la carrera no pueden ser cuestionadas.

Las infracciones que los comisarios consideren de carácter leve se comunicarán al piloto mediante un panel que indica "**AVISO**" y el **número del kart**. Un acumulo de tres infracciones leves da lugar a una penalización de "**STOP&GO**".

Una infracción que los comisarios consideren de extrema gravedad, será penalizada directamente con un "**STOP&GO**" aunque el equipo no haya tenido ningún "**AVISO**" previo.

Se mostrará un panel que indica "**STOP&GO**" y el **número del kart penalizado**, en esa vuelta el kart debe parar en el lugar previsto para las penalizaciones donde se inmovilizará durante el tiempo previsto. La sanción irá desde 15 segundos en adelante, dependiendo de la gravedad de la infracción o infracciones cometidas siempre a juicio de los comisarios y director de carrera en función de la gravedad de la infracción o infracciones cometidas. No se permite ningún cambio de piloto en la parada de un **STOP&GO**, si el equipo quiere realizar un cambio en ese momento es obligatorio que tras el **STOP&GO** se incorpore a la pista de nuevo y pare en la vuelta siguiente.

Los infracciones cometidas en las sesiones de calificación que conlleven penalización, está será aplicada en tiempo una vez terminada dicha sesión y las infracciones cometidas en carrera serán penalizas mediante un **STOP&GO**.

Una conducta antideportiva reincidente puede dar lugar a la exclusión del evento inmediatamente sin derecho a reclamación alguna y ni reembolso del total o parte del importe de la inscripción.

Todos los equipos acatarán las decisiones adoptadas por el director de carrera y comisarios, no será admitida ninguna reclamación a la organización por parte de ningún equipo. Si algún equipo es sancionado, el jefe de equipo puede solicitar una "explicación de los motivos" a la organización, para ello debe de realizar la petición de la misma por escrito durante el transcurso de la carrera o una vez finalizada. Dicha petición, no será atendida por los comisarios hasta que la carrera haya terminado y siempre y cuando está solicitud se realice de forma cordial y educada.

4.3. Acceso a pie

Solamente los pilotos que forman el equipo pueden estar en la zona de boxes, debiendo los acompañantes y mascotas permanecer en las zonas de público exteriores.

Solamente se permite fumar en las zonas de parking y está totalmente prohibido el consumo de alcohol y drogas en toda la instalación y en cualquier momento la organización puede someter a un piloto a un examen de alcoholemia, si el piloto se negara sería excluido del evento inmediatamente.

4.4. Banderas

Banderas esenciales que debe saber:

Bandera amarilla: peligro por algún accidente, ralentize la marcha, prohibido adelantar.

Bandera verde: Pista libre

Bandera roja: accidente grave, desaceleración, parada inmediata de la carrera. Si es posible solucionar el problema por el que se ha detenido la carrera esta se reanuda con una salida lanzada dirigida por el "Safety Car" y manteniendo las posiciones de carrera del último paso registrado por meta.

Bandera negra y número de dorsal: el equipo debe parar inmediatamente en la vuelta siguiente debido a una conducción antideportiva reitera o algún otro tipo de problema grave.

Bandera de cuadros: fin de la carrera, realice la última vuelta despacio y a continuación entre en la zona de boxes.

5. Generalidades

Conforme al Art.13 del Reglamento General de Protección de datos, se le informa que la inscripción en la presente prueba conlleva la autorización al organizador para la grabación o toma de imágenes del evento y a sus participantes por cualquier medio, así como la cesión de sus derechos de imagen en los distintos soportes para darles uso publicitario, incluyendo su difusión por cualquier medio, sin derecho a recibir compensación económica alguna.

Karting Asturmendez S.L. se reserva el derecho de aplicar cambios en el presente reglamento en cualquier momento y sin previo aviso. Posibles cambios se comunicarán inmediatamente a los equipos inscritos.