

III PRUEBA CAMPEONATO DE CANARIAS DE KARTING 2021

II PRUEBA CAMPEONATO DE TENERIFE DE KARTING

BRIEFING DE CONCURSANTES Y PILOTOS

DESARROLLO DE LOS ENTRENAMIENTOS Y CARRERAS.

WARM UP	
TODAS	10 MINUTOS
ENTRENAMIENTOS OFICIALES CRONOMETRADOS	
TODAS	5 MINUTOS
CARRERA - 1	
ALEVÍN	8 VUELTAS
CADETE	12 VUELTAS
JUNIOR, SENIOR, DD2 Y KZ2	15 VUELTAS
CARRERA - 2	
ALEVÍN	8 VUELTAS
CADETE	12 VUELTAS
JUNIOR, SENIOR, DD2 Y KZ2	15 VUELTAS

ENTRENAMIENTOS OFICIALES CRONOMETRADOS

Para acceder a pista en los entrenamientos cronometrados, será imprescindible y obligatorio haber pasado las verificaciones técnicas previas. Habiéndose entregado el pasaporte técnico con todos los datos cumplimentados y firmados, a la secretaría de carrera.

Será obligatorio para **TODAS** las tandas de entrenamientos y carreras, tener montado el transponder en la parte trasera del asiento.

Durante los entrenamientos las condiciones de disciplina y seguridad, son las mismas que las de carrera.

Los pilotos podrán acceder a la pista en el momento que crean oportuno dentro de su horario, pero prestarán especial atención en su incorporación desde el Pit-Line, siguiendo las instrucciones del oficial del puesto.

Una vez que se pare en la zona de reparación o parque de llegada no podrá salir de nuevo.

PROCEDIMIENTO DE SALIDA.

El acceso al parque de montaje de neumáticos se abrirá 30 minutos antes del horario de salida prevista para cada manga, siguiendo las instrucciones del oficial responsable.

Se iniciará allí el procedimiento de salida según el artículo 35.2 del Reglamento Deportivo de Karting. La pre parrilla se formará 15 minutos antes de la salida o bien cuando la manga anterior haya finalizado.

El acceso a la pre parrilla desde el parque de salida, se cerrará 5 minutos antes de la hora de salida prevista para cada manga.

Una vez formada la parrilla, a la indicación del jefe de Parrillas, se arrancarán los motores (PANEL ARRANQUEN MOTORES y/o Bandera Verde) y una vez todos arrancados se procederá a la salida de la vuelta de de formación y reconocimiento del circuito de dos en dos, con bandera verde,

La pole position está situada a la derecha y el sentido de la marcha es el de las agujas del reloj.

Desde que Dirección de Carrera muestra la bandera verde para iniciar la vuelta de formación, desde la Pre parrilla.

Ningún piloto podrá recibir ayuda exterior una vez superada la línea imaginaria, donde esté ubicado el Jefe de Parrillas, dando el lanzamiento de la vuelta de formación.

Durante la vuelta de formación los pilotos tienen la obligación de:

1. Circular en dos filas y en paralelo a velocidad moderada.
2. No utilizar otro itinerario que el delimitado por la pista para la carrera.
3. Guardar la posición marcada en la Pre parrilla

4. No efectuar ensayos de salida.
5. La velocidad de salida deberá ser entre 30 y 50 Km/h.

El piloto que ocupa la "Pole", **es el responsable, durante la vuelta o vueltas de formación de la marcha lenta y constante del pelotón. y no podrá ser rebasado, por ningún otro piloto.**

Si algún piloto perdiera su posición en la vuelta de formación, podrá recuperar su posición, y los demás pilotos deberán cederle el sitio, hasta la línea roja marcada con dos conos y pintada en el suelo, situada en la última curva de derechas antes de la recta de meta. A partir de estas líneas no se podrá recuperar la posición perdida.

Cuando los karts se acerquen a la línea de salida, las luces rojas estarán encendidas.

La salida será lanzada y se considerará dada cuando se apaguen las luces rojas del semáforo de salida, ningún kart podrá acelerar antes de que se hayan apagado las luces rojas.

Los karts deben mantener la formación hasta que la señal de salida haya sido dada. Está terminantemente prohibido, invadir total o parcialmente la zona central, hasta que la señal de salida haya sido dada.



Si el Director de Carrera considera correcta dicha formación dará la **salida apagando las luces rojas.**

La Salida parcial del pasillo conlleva una penalización mínima de 3 segundos.

La salida integral del pasillo conlleva una penalización mínima de 10 segundos.

Tomar la salida desde una posición incorrecta (por ejemplo, delante del piloto en Pole, en el caso de una salida lanzada) mínimo 3 segundos.

La Categoría **KZ2** el procedimiento de salida será por secuencia de encendido de luces rojas y la salida **será dada una vez se apaguen.**

Adelantarse a la salida conlleva una penalización mínima de 3 segundos.

PARA TODAS LAS CATEGORIAS: En caso de anularse la salida el semáforo se pondrá en ámbar (amarillo) volviéndose a efectuarse la vuelta de formación y una nueva salida.

En el caso de que la salida sea nula, los comisarios sacaran bandera amarilla en todos los puestos y se mostrara el cartel de **SALIDA NULA únicamente en el puesto nº 2.**

COMPORTAMIENTO GENERAL.

Se recuerda el significado de las señales por banderas de acuerdo a las especificaciones del CDI, especialmente las banderas que indican peligro (AMARILLA) y detención de carrera (ROJA).

Si tuviera que pararse la carrera o vuelta de formación, por cualquier motivo se mostrará **bandera roja en todos los puestos**, en ese momento todos los pilotos deberán reducir considerablemente la velocidad de los karts. Estando **preparados para detenerse** si fuera necesario en cualquier parte del recorrido de la pista por obstrucción de la misma, o donde estuviera el Director de Carrera con bandera roja en el centro de la pista.

Si por cualquier motivo el vehículo se quedara parado o averiado en la pista, el piloto tiene la **obligación de ayudar a los comisarios** de pista a retirar el kart.

Una vez finalizada cada carrera mediante la bandera de cuadros, la velocidad de los karts se reducirá sustancialmente y no se efectuarán adelantamientos.

ESTÁ TERMINAMENTE PROHIBIDO FUMAR, PONER MÚSICA Y CIRCULAR CON PATINETES, BICICLETAS Y CUALQUIER APARATO PROVISTO DE MOTOR POR EL Paddock Y EN EL RECONOCIMIENTO DE LA PISTA.

Para la categoría KZ-2 están permitidos los ensayos de salida en la zona habilitada a tal fin (en la recta entre

los puestos 7 y 8) y señalizada con carteles de **PRACTICE START**



No avisar de su intención de abandonar la pista o si la abandona entrañando peligro, podrá ser penalizado por los Comisarios Deportivos.

NEUTRALIZACIÓN DE UNA MANGA O CARRERA.

Una manga o carrera podrá ser neutralizada en el caso de que así se considere necesario desde Dirección de Carrera.

El procedimiento será usado sólo si la pista está obstruida o si los pilotos u oficiales están en un inmediato peligro físico, pero las circunstancias no son suficientes para justificar la detención de la manga o carrera.

- La orden de neutralización será considerada dada, cuando en los puestos de Dirección de Carrera y Puestos de Comisarios de Pista se muestren **banderas amarillas agitadas y un panel amarillo con la palabra "SLOW"**, en negro.



- Estos carteles serán mantenidos mientras dure la neutralización.
- Las luces naranjas intermitentes estarán encendidas en **la línea de salida**.
- Cuando aparezca el procedimiento de neutralización todos **los karts deberán alinearse detrás del kart** que vaya primero, estando totalmente prohibido efectuar adelantamientos.
- Durante la neutralización, el piloto en cabeza dictará a velocidad a la que **se debe circular siempre muy moderada**, y todos los demás karts deberán mantenerse detrás del mismo **en una formación lo más compacta posible. Ningún piloto está autorizado a dejar una distancia mayor de dos karts entre sí mismo y el kart que le preceda**.
- Los karts podrán entrar en el área de reparación durante la neutralización, pero no **podrán reincorporarse** hasta que los oficiales del área lo autoricen. Una vez se reincorpore a la **pista, el kart procederá a** velocidad reducida hasta llegar al final de la línea de karts tras el líder.
- Cuando desde Dirección de Carrera, se decida el final del periodo de neutralización, **las luces naranjas** intermitentes en la línea de meta serán apagadas, esto indicará a los pilotos **que la manga o carrera será** reanudada en el próximo paso por meta. En la última vuelta de neutralización, **los paneles "SLOW"**, serán mantenidos y las banderas amarillas se mostrarán estáticas.
- Durante la última vuelta de neutralización el kart líder seguirá marcando la velocidad, **siempre reducida**. El Director de Carrera, indicará la reanudación mostrando la bandera verde **en la línea de meta**. Los adelantamientos seguirán prohibidos hasta superar la línea de meta. Al acercarse **a la línea de meta** donde la bandera verde será mostrada por el Director de Carrera, los pilotos sólo **podrán acelerar después de haber cruzado la línea amarilla anterior a la meta**.
- Las banderas amarillas y paneles "SLOW", en los puestos de comisarios de pista **serán retirados y reemplazados** por banderas verdes agitadas. Estas banderas serán mostradas como **mínimo durante una vuelta**.
- **Todas las vueltas completadas durante la neutralización** serán consideradas como vueltas **de carrera**.
- **Si la manga o carrera finalizara durante la neutralización, los karts tomarán la bandera de llegada como es habitual al término de las vueltas previstas para la manga o carrera**.

BANDERAS A UTILIZAR DURANTE LA COMPETICION



Bandera amarilla. Es una señal de peligro que deberá mostrarse a los pilotos de las siguientes formas:

- Una **sola bandera agitada**: reducir la velocidad, no adelantar y estar preparado para cambiar de dirección. Hay un peligro en la pista o en las inmediaciones de la misma.
- **Dos banderas agitadas**: reducir la velocidad, no adelantar y estar preparado para cambiar de dirección o parar. Hay un peligro que bloquea total o parcialmente la pista.

Las banderas amarillas **deberán normalmente mostrarse solamente en el puesto de señalización que precede al peligro.**

Sin embargo, **en algunos casos, el Director de Carrera puede ordenar que se enseñen en más de un puesto de señalización** precediendo al incidente.

El adelantamiento no está permitido entre la primera bandera amarilla y la bandera verde agitada que deberá ser mostrada después del incidente.



Bandera verde. Esta bandera se utilizará para indicar que la pista está sin problemas y se **agitará en el puesto inmediatamente posterior al incidente** que ha provocado el uso de una o más banderas amarillas.



Bandera roja. Se **mostrará agitada** solamente por orden del Director de Carrera cuando sea necesario para una sesión de entrenamientos o la carrera y simultáneamente, cada puesto de señalización del circuito deberá mostrar también la bandera roja agitada.

Todos los pilotos deberán aminorar inmediatamente la velocidad y proceder al Pit-Lane (o lugar previsto en el Reglamento de la Prueba) estando preparados para detenerse en caso necesario. **Está prohibido el adelantamiento.**

Cuando se encuentre un oficial con la bandera estática y en el centro de la pista, significará la detención en este puesto.



Bandera azul. Esta bandera debería **mostrarse normalmente agitada como** indicación a un piloto que está a punto de ser adelantado. Tiene diferentes significados durante los entrenamientos o la carrera.

- **Durante los entrenamientos:** Ceda el paso a un coche más rápido que está a punto de adelantarlo.
- **Durante la carrera:** La bandera deberá mostrarse normalmente a un vehículo que está a punto de ser doblado y, cuando se muestre, el piloto afectado deberá permitir el adelantamiento del coche que le sigue en la primera oportunidad posible.



Bandera amarilla con franjas rojas. Esta bandera deberá mostrarse **estática** para informar a los pilotos que se ha producido una pérdida de adherencia en la pista debido a aceite o agua en la zona posterior a la bandera.



Bandera blanca. Esta bandera **se debe agitar** y se usará para indicar al piloto que hay un vehículo mucho más lento en el sector de pista controlado por el puesto de señalización.



Bandera Nacional. Esta bandera se utiliza para dar la salida de la carrera, si el semáforo queda inactivo.



Bandera a cuadros blancos y negros. Esta bandera deberá ser agitada para señalar el final de los entrenamientos o la carrera.



Bandera blanca y negra dividida diagonalmente. Esta bandera **se mostrará** como muestra de advertencia a un piloto por comportamiento antideportivo. Se aplicará la sanción que proceda.



Bandera negra. Esta bandera se utilizará para informar al piloto en cuestión que, en su próxima pasada por la entrada de los boxes (Pit Line), **debe parar** en su box o en el lugar designado en el Reglamento Particular de la Prueba o en el Reglamento del Campeonato. Si un piloto desobedece esta indicación por cualquier motivo, **la bandera no deberá mostrarse durante más de tres veces.**



Bandera negra con disco naranja. Esa bandera se utilizará para informar al piloto en cuestión que su vehículo tiene problemas mecánicos que pueden ponerle en peligro a él o a otros participantes y, por tanto, deberá parar en su box en su próxima vuelta. El vehículo podrá reintegrarse a la carrera cuando los problemas mecánicos hayan sido subsanados.

NOTA IMPORTANTE:

Estas tres últimas banderas deben enseñarse estáticas y acompañadas por un panel negro con un número en blanco del vehículo del piloto al que se avisa.

Normalmente la decisión de mostrar las banderas negra/naranja y blanca/negra recae en el Director de Carrera, aunque puede ser tomada por los Comisarios Deportivos.