**- ANEXO 1: (BORRADOR)**

****

**Reglamento particular para la carrera de**

**2 HORAS POR EQUIPOS (GP5):**

**1-Formación de equipos:**

Los equipos participantes en esta prueba deberán ser constituidos por 3 integrantes y obtendrán la puntuación máxima que dicta la tabla del punto **4 de este anexo** por cada piloto inscrito. Excepcionalmente se podrán conformar conjuntos de 2 o 4 pilotos por causas de fuerza mayor, estos tendrán una penalización de 20 puntos en la clasificación final a cada miembro y no puntuarán para SWS, apareciendo como Ghost Team.

**2-Peso Mínimo por piloto:**

El peso mínimo por piloto tras realizar cada stint será de **87kg**, en caso de dar en báscula 86,9kg o menos, el equipo será sancionado. El no pasar por báscula será considerado como fraudulento tal y como si no hubiera dado el peso mínimo. Para alcanzar el peso mínimo la organización pondrá a disposición de los pilotos las planchas de Zinc y también el lastre lateral oficial de Sodi kart.

**3-Fomato de la resistencia:**

**3.1- Clasificación:**

Se realizarán 3 tandas de 8 minutos divididos en dos grupos por sorteo. (26 minutos por equipo). Cada miembro del equipo realizará una tanda de 8 minutos con un kart a sorteo, el mismo equipo no podrá repetir kart en Qualy (Cada piloto de cada equipo llevará un kart distinto). De cada tanda con diferente miembro del equipo, se extraerá la mejor vuelta y se realizará la media de estas tres vueltas, que determinarán la posición inicial de la prueba, así como, si el equipo se clasifica en la categoría Pro o Amateur, dividiendo la mitad de participantes totales.

El piloto que posteriormente tome la salida, puede ser distinto al último participante en clasificación. En caso de ser 4 participantes excepcionalmente, podrán dividir una de las tandas en 2 partes, haciendo cambio en boxes. En caso de ser 2 pilotos, podrán dividirse una de las tandas.

**3.2- Formato de Salida:**

La salida será tipo Le-Mans antiguo. Es decir, los pilotos que salen a pista, deberán mantenerse frente al kart, con uno de sus pies en una línea que marcará la organización.

Bajo ningún concepto, el piloto podrá acelerar antes de tomar asiento completamente, así como, acelerar con cualquier otra parte de su cuerpo que no sea el pie derecho.

**3.3- Carrera:**

La carrera se disputará a 2 Horas + 1 vuelta. La clasificación final de la resistencia será por orden de llegada tras su finalización.

**3.4-Paradas en box y normativa de timings:**

Cada equipo tiene la obligación de realizar **4** paradas en boxes con cambio obligatorio de kart.

Protocolo de entrada y salida a box:

* El equipo deberá cumplir **2** minutos mínimo entre pit-in y pit-out (Línea de entrada a boxes y línea de salida).
* El piloto que entra deberá recoger el transponder y dárselo a su compañero o guardarlo para ponérselo al siguiente kart posteriormente.
* Cada piloto marcará su stint en el momento que vaya por orden a la zona de control, debiendo obligatoriamente decir el nombre de su equipo y el suyo para apuntar el momento de la parada, que será señalada en ese mismo instante, posteriormente realizará el pesaje obligatorio. Una vez realizado el pesaje, deberá, mediante sorteo, elegir una bola que determinará el kart que él o su compañero usará/n en el siguiente stint.
* El kart que deja el piloto se deberá situar justo detrás del que le ha tocado por sorteo.
* El piloto que entra a pista deberá ir a la zona de espera, donde habrá una pantalla que marcará el tiempo que lleva en box para cumplirlo correctamente.
* Sólo podrá haber un máximo de 2 integrantes del equipo para asistir en el cambio, piloto que entra y piloto que sale o su compañero en standby en caso de hacer doble stint. Se podrán contemplar casos especiales por tema de ayuda con los plomos.

**\*La organización no se hace responsable en absoluto del posible colapso que se pudiera originar por la afluencia de varios equipos en el mismo momento, y la consiguiente pérdida de tiempo para los mismos, así como de la colocación o pérdida del transponder.**

**Tiempo Máximo por piloto:**

Todos los equipos deberán cumplir un **tiempo máximo** total por piloto, que será de **45 minutos**, es decir, en caso de cambio de kart, como máximo total será este tiempo por un mismo piloto.

**Tiempos con cada kart:**

El tiempo **mínimo** que deberá cumplir cada equipo con cada kart será de **10 minutos**.

**Tiempos computables para la correcta realización de la normativa:**

**Los tiempos de inicio y final de cada piloto entendidos como stint serán computables de la siguiente manera:**

* En caso de la toma de salida por el piloto, los organizadores tomarán el inicio de su stint a la hora y el minuto en el que se dé el banderazo de salida, siendo el final de su stint a la hora de parar en boxes, bajar del kart y decir el equipo al que pertenece y su nombre y apellido en este mismo orden.
* En caso de que su stint se inicie tras un cambio de piloto o de kart, se le computará el tiempo desde que su compañero o él mismo realiza las operaciones en control de carrera, hasta que vuelva el nuevo piloto o él mismo a control y nombre a su equipo y a sí mismo por este orden.
* En caso de que el piloto finalice la carrera, su intervalo se realizará también desde la zona de control y se finalizará a la hora y minuto que determine el sistema de cronometraje en el momento en el que cruce la meta.

**\*La organización sólo contará la hora y el minuto en el que se producen los acontecimientos de inicio de carrera y entrada a boxes, sin necesidad de contar los segundos y pudiendo penalizar a los equipos que incumplan la normativa en tan solo un minuto, aunque sea por 1 sólo segundo.**

**3.5- Joker lap:**

Cada equipo tendrá la posibilidad de realizar 3 Joker laps en total durante la carrera, pudiendo hacer las 3 el mismo piloto o distribuidas entre ellos según situación de carrera. La zona delimitada y como hacerla se dirá en el briegfing de la carrera.

**4.0-Puntuación:**

Todos los integrantes del equipo, sumarán la misma cantidad de puntos.

|  |  |
| --- | --- |
| **Pº** | **Puntos Resistencia 3H** |
| **1** | 625 |
| **2** | 615 |
| **3** | 605 |
| **4** | 590 |
| **5** | 585 |
| **6** | 580 |
| **7** | 575 |
| **8** | 570 |
| **9** | 565 |
| **10** | 560 |
| **11** | 555 |
| **12** | 550 |
| **13** | 545 |
| **14** | 540 |
| **15** | 535 |

**5.0- Sanciones**

Las sanciones podrán ser aplicadas in situ por los miembros organizadores o Staff del circuito, o de la misma manera que realizamos el resto del campeonato, con videos y reclamaciones que serán juzgados a posteriori.

Aunque la sanción se le adjudique a un piloto, será adjudicada y acumulada para todo el equipo.

Las sanciones acumuladas en el resto del campeonato, en caso de deber cumplirla en esta prueba, afectará directamente al piloto en cuestión, y no al equipo en la tabla de puntos del campeonato.

Sanciones por incumplimiento de timings o quebrar la normativa en boxes, serán evaluadas según la gravedad de las mismas, pudiendo aplicar las del punto 8 del reglamento general o sanciones de tiempo equitativas a cada acción.

En caso de aplicar sanciones de tiempo directas, se deberán cumplir en el tiempo mínimo de parada en Box, es decir, si se tienen que cumplir 2 minutos y se le aplica una sanción de 30 segundos, deberá realizar una parada en boxes de 2:30 que cumplirían la sanción correctamente. Si la sanción se produce cuando ya se han realizado todas las paradas, deberá realizarla en una zona especificada por la organización en modo STOP & GO, con un comisario cronometrando.

Tipos de sanciones acumulativas durante o después del evento. A parte de este tipo de sanciones, el staff puede aplicar sanciones intermedias según criterio:

**Advertencia:** Se advierte al piloto de una acción inapropiada. La acumulación de dos advertencias se computa como tarjeta amarilla.

**Tarjeta Amarilla:** Se apercibe al piloto de una acción antirreglamentaria leve sin sanción, la acumulación de dos tarjetas Amarillas se computan como una tarjeta Naranja. **Tarjeta Naranja:** 1 minuto de sanción en boxes o 1 vuelta en caso de sanción a posteriori.

**Tarjeta Roja:** Sanción Grave. 5 minutos de sanción en boxes o 5 vueltas en caso de sanción a posteriori.

-**Exclusión:** Si el comportamiento del equipo es muy antideportivo, podrá ser expulsado del campeonato.

**La organización del evento se reserva el derecho de variar cualquiera de estas normas en cualquier momento por el buen devenir del evento y del campeonato en general.**

Logotipo

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene cuarto, dibujo

Descripción generada automáticamenteLogotipo, nombre de la empresa

Descripción generada automáticamente