



Anexo No.4

Dirección de Carrera

1. Cono de Last Chance (CLC)

a. Cono de Last Chance (CLC) para rezagados en pits (marcado con un punto en color rojo en el cuadro siguiente):

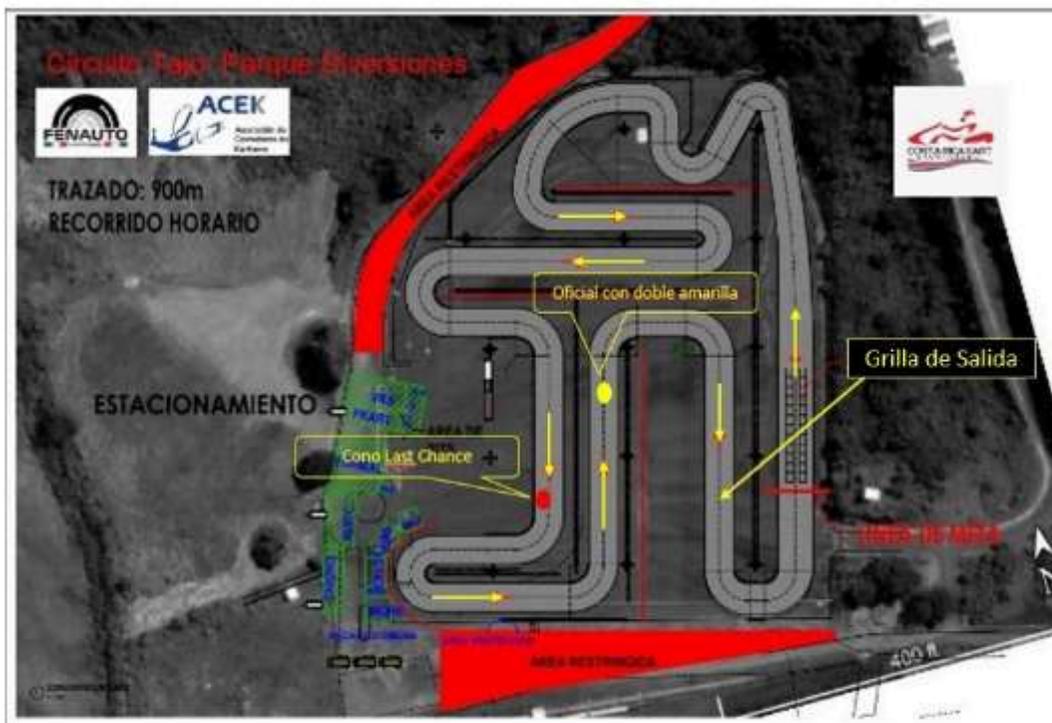
- i.** El piloto que por cualquier razón no haya podido salir de la Pre Grilla de salida en el momento que sea indicado por el Oficial de Salida, tendrá como última oportunidad hasta antes que la pole position pase por el Cono de Last Chance (CLC).
- ii.** En el momento que la Pole Position pase por el CNL deberá salir de la Pre Grilla de salida una vez iniciada la competencia y bajo indicación exclusiva del Oficial de Salida.
- iii.** La no atención o desobediencia de las puntos indicados anteriormente (i, ii) será motivo de DQ del heat en el que se llegare a presentar dicha Situación.

b. Oficial con Doble Banderas Amarillas:

I. En la curva antes de las conos de aceleración habrá un oficial con doble banderas amarillas en el medio, todos los pilotos deben bajar la velocidad y mantener la formación hasta que se dé la serial de salida por medio del semáforo al apagarse.

c. Vuelta de Formación:

- a.** NO en es una vuelta de ACELERACIÓN a fondo, todos los pilotos deben de llegar juntos a la recta principal en sus puestos de la misma forma como salen de la Pre Grilla de Salida.
- b..** En caso de hacer caso omiso y no respetar la formación ni la velocidad, el 6 los pilotos que incumplan este procedimiento, serán enviados inmediatamente a la última posición del grupo, de donde deberán tomar la salida.
- c.** En caso de existir algún problema en la formación el piloto debe levantar su mano para indicar la situación.



2. Todos las pilotos y/o representantes legales deben leer y entender tanto las Reglamentos de ACEK, el Reglamento Particular y todos sus anexos, en donde vienen estipulados, entre otros, las horarios, tiempos y vueltas por heat, tipo de salida por categoría, etc., por lo que no se explicarán ni leerán en la junta de pilotos

3. La Bandera Negra con Naranja señalada aun kart:



a. Significa que, según reportes de las Oficiales de Pista y verificación de la Dirección de Carrera, el kart presenta algún desperfecto o problema mecánico poniendo el piloto en riesgo, así como a los demás por lo que el mismo debe ingresar y detenerse en su pit en la vuelta siguiente. La bandera se mostrará dos veces. Cuando se hayan rectificado los problemas mecánicos a satisfacción del Jefe de los Comisarios Técnicos u del Oficial de Salida en la Pre Grilla de Salida el kart podrá volver a unirse a la carrera.

b. Al piloto que haga caso omiso a lo indicado en el punto anterior, se procederá a sacarle bandera NEGRA y quedará fuera de competencia con un DQ en el heat en Cuestión.

4. Bandera Negra con Blanco:



- a. Al recibir de un kart reportes de los oficiales de incidentes continuos, roces o alguna práctica antideportiva, se mostrará la bandera negra con blanco, hasta un máximo de tres vueltas como llamada de atención.
- b. De continuar el kart en cuestión con esa práctica, se procederá a mostrarle la bandera Negra y quedará fuera de competencia con su respectivo DQ del heat Respectivo.

5. Bandera Azul :



Normalmente se agitará para indicar al piloto que está a punto de ser adelantado. Su significado no es el mismo en los entrenamientos que en la carrera.

En todo momento: - Se mostrará una bandera inmóvil a un piloto que salga del Pit Lane si uno o varios vehículos se aproximan por la pista.

a. Durante el entrenamiento:

Durante los entrenamientos el piloto debe de ceder el paso a un kart más rápido que está a punto de adelantarlo manteniendo la misma trayectoria pero bajando un poco la velocidad

b. Durante la carrera:

Esta bandera debe mostrarse normalmente a un piloto que va a ser adelantado por otro piloto que tras completar la maniobra, contará con una vuelta de ventaja sobre él, así como cuando los líderes de la carrera están a punto de doblarle la vuelta a un piloto rezagado. A partir de este momento, el piloto que será doblado tiene que permitir el adelantamiento lo más rápido posible manteniendo la misma trayectoria pero bajando un poco la velocidad

6. Bandera Roja :



La Bandera Roja se mostrará agitada para detener los entrenamientos y/o la carrera.

Procedimiento Bandera Roja

- a. En la primera y o segunda vuelta: (El kart líder es quien determina el número de vuelta en que se encuentra la carrera.)

Los karts deben entrar a pre-grilla (pits) y se pueden tocar y/o reparar. la salida se repite desde cero con el orden de salida inicial. El BBP se puede reacomodar. Si algún piloto no puede volver a tomar la salida, se debe respetar la posición a la hora de la salida. Es potestad de la dirección de carrera determinar el momento de la relanzada, velando porque la mayoría de los karts puedan retomar la salida. Si el kart está en condición de correr puede retomar la salida sin pasar por tec.

b. Entre vuelta 3 y el 75% de la carrera:

Los karts deben parar en línea de meta y acomodados en fila india a esperar el relanzamiento de la carrera. No se pueden tocar ni reparar los karts. Ni reacomodar el BBP. La carrera se relanza con las posiciones de la vuelta anterior a la bandera roja.

c. Luego del 75% de la carrera:

Los karts deben parar en línea de meta y acomodados en fila india a esperar el relanzamiento de la carrera. No se pueden tocar ni reparar los karts. La carrera se relanza con las posiciones de la vuelta anterior a la bandera roja. Los comisarios deportivos de carrera pueden tomar la decisión de concluir la carrera.

7. Procedimiento de Condición Lluviosa:

Es potestad del director de carrera. Se puede asesorar de comisarios o junta directiva para tomar la decisión. Una vez declarada la condición de lluvia o de seco, se darán 20 minutos para cambios de llantas. La carrera se suspende solamente por rayería, ya que se ha demostrado que la pista es 100% manejable en cualquier conducción lluviosa.

8. Salidas de Karts de Pista:

Durante qualy, pre final o final, todos los karts, aun los accidentados, deben salir por el área de pesas, y solo podrán ser remolcados por oficiales designados. Ningún mecánico podrá recoger un kart, tocarlo o moverlo de un lugar a otro. Recordándoles que la condición de parque cerrado inicia desde que se baja la bandera de cuadros hasta que concluye la revisión técnica. Ningún kart accidentado podrá salir en ningún momento por otro lado de la pista.

9. Pole Position:

- a.** El que marca el ritmo y la velocidad hasta que se dé el inicio de competencia es la Pole Position.
- b.** Nadie puede adelantar a la Pole Position hasta que se dé el inicio de carrera.
- c.** Una vez que se da el inicio de la carrera todos los karts pueden acelerar a fondo, pudiendo adelantar a la Pole Position si este no acelera cuando se da el inicio de carrera.

d. El piloto que adelante a la Pole Position antes de que se dé el inicio de la carrera, será sancionado con al menos una posición en el resultado obtenido en ese heat.

10. Uso de relojes y teléfonos:

No es permitido el uso de Apple Watch ni de teléfonos celulares cuando conducen en la pista.

11. Velocidad regulada conos de aceleración

La velocidad permitida entre los conos de formación y los conos de aceleración será de **50 km** la cual será regulada y verificada por un oficial de pista por medio de una pistola de velocidad al final de la recta donde terminan los conos de aceleración.

En caso de que no se respete la velocidad aproximada y el posicionamiento dentro del carril y cajón correspondiente y después de abortar dos vueltas se sancionará al líder con 3 segundos bajo aprobación y determinación de los comisarios deportivos.

12. El día sábado a la hora del almuerzo se hará una caminata con los pilotos de la categoría Stars of Tomorrow en conjunto con Dirección de Carrera para ver específicamente todo indicado en este anexo. El proceso de la lanzada , velocidad y conos de aceleración. La asistencia a esta caminata es de carácter **OBLIGATORIO** para los pilotos de éstas categorías.

13. Durante las últimas dos sesiones del día se practicarán las lanzadas para la categoría Stars of Tomorrow únicamente