

1. Zasady ogólne

- Wyścig trwa **180 minut**.
- Startują wyłącznie drużyny **2-osobowe**, maksymalnie **9 drużyn**.
- Decyzje dyrektora wyścigu są ostateczne. **W trakcie zawodów obowiązuje zakaz dyskusji z sędziami**. Uwagi zgłaszamy po zawodach na adres biuro@kartodrom-gostyn.pl.
- Oprócz kar czasowych sędzia może **zwolnić gokart pilotem** do ok. **2600 obr/min** ($\frac{1}{4}$ mocy), np. do czasu oddania pozycji lub gdy wymaga tego bezpieczeństwo.

2. Waga drużyny

- Suma zadeklarowanych wag drużyny: **minimum 174 kg** (średnio 87 kg na kierowcę).
- Kierowcy nie muszą ważyć tyle samo, liczy się suma:

Kierowca 1	Kierowca 2	Razem	Balast
87 kg	87 kg	174 kg	nie trzeba
90 kg	84 kg	174 kg	nie trzeba
70 kg	104 kg	174 kg	nie trzeba
75 kg	85 kg	160 kg	14 kg

- Drużyna sama decyduje, jak rozłożyć balast. Przy ważeniu każdy kierowca (z balastem) musi mieć **co najmniej zadeklarowaną wagę**.
- Kierowcy są ważeni **wyrywkowo po stincie**. Niedowaga nie ma tolerancji.
- Odważniki muszą **pasować do danego gokarta** (różne gokarty mają różne odważniki). Własne odważniki są dozwolone, jeśli są bezpieczne i nie uszkodzają gokarta, fotela ani podłogi.

Niedowaga	Kara
do 1 kg	+15 s
do 2 kg	+30 s
ponad 2 kg	3 okrążenia
ponad 5 kg	4 okrążenia

3. Kwalifikacje

- Każda drużyna jedzie **2 okrążenia pomiarowe**, liczy się lepsze.
- Każde przewinienie (także niedowaga) to **+1 s** do tego okrążenia.
- W kwalifikacjach jedzie ten sam gokart co w 1. stincie. Kierowca może być inny niż startujący w wyścigu.
- Wynik kwalifikacji ustala kolejność na starcie.

4. Flagi

Flaga	Znaczenie
Zielona	start, wolna droga
Żółta	niebezpieczeństwo, zakaz wyprzedzania
Niebieska	przepuść szybszego kierowcę
Biało-czarna	ostrzeżenie, informacja o nałożonej karze
Czarna	dyskwalifikacja: kierowca zjeżdża powoli do pit stopu, lewą stroną , z podniesioną ręką

5. Stinty i limity jazdy

- Wyścig ma **6 stintów = 5 pit stopów**. Każdy kierowca jedzie **3 stinty**.
- Jeden stint: **maks. 25%** okrążeń drużyny na mecie.
- Jeden kierowca łącznie: **maks. 60%** okrążeń drużyny na mecie.
- Przykład dla 200 okrążeń: stint maks. **50** okrążeń, kierowca maks. **120** okrążeń.
- Kary za przekroczenie limitu 25% lub 60%:

Przekroczenie	Kara
1 okrążenie	+5 s
2 okrążenia	+15 s
3-5 okrążeń	+30 s
ponad 5 okrążeń	3 okrążenia

- Każdy **brakujący pit stop** = kara **3 okrążeń**.

6. Pit stop

- Ok. **50 m przed zjazdem**, na wyjściu z **zakrętu nr 14**, kierowca **podnosi rękę**.
- **Pacholek na ogrodzeniu** = pit stop zamknięty, zjazd zabroniony.
- Przy wjeździe i wyjeździe **nie wolno przekraczać linii ciągłej**.

Pole	Co się dzieje
STOP	na samym wjeździe: zatrzymaj się całkowicie (koła stoją) i przytrzymaj przycisk 2 sekundy , aby uruchomić odliczanie. Gdy trwa odliczanie, przycisku nie można włączyć. Wybierz lewą lub prawą stronę i jedź ok. 20 m na pole A.
A	tu zatrzymuje się gokart zjeżdżający z toru.
B	tu czekają wolne gokarty. Nowy kierowca przygotowuje się do jazdy, trzeba wyciągnąć odważniki. Osobom do 16. roku życia może pomagać osoba trzecia.
C	gotowy kierowca podjeżdża na pole C i czeka na zielone światło (koniec odliczania uruchomionego przyciskiem). Na torze pierwszeństwo mają kierowcy jadący po torze.

- Przy każdym pit stopie obowiązkowa jest **zmiana kierowcy i zmiana gokarta**.

7. Zachowanie na torze

- **Zostaw miejsce** (always leave the space): jeśli **przednie koła rywala są na wysokości Twoich tylnych kół**, rywal musi mieć co najmniej **1 m od białej linii**, po zewnętrznej i po wewnętrznej. Wyjątek: gdy całkowicie wjechałeś przed niego. Nie wolno wypychać rywala poza tor ani na tarkę.
- **Zakręty 4-5** nie da się przejechać we dwóch obok siebie. Kierowca, który w połowie między zakrętami 3 i 4 jest choćby trochę z tyłu, **musi odpuścić**.
- **Niebezpieczny atak**: kto wyprzedzi nieprawidłowo i zyska pozycję, musi ją **oddać** poszkodowanemu. Jeśli odda, nie ma kary.
- **Uderzenie w tył**: jednorazowe lekkie uderzenie jest tolerowane. Zablockowane koła na dohamowaniu i uderzenie w rywala to **zawsze wina uderzającego**.
- Nie wolno wciskać się tam, gdzie nie ma miejsca (np. wjazd w zakręt we trzech). Na tarkę można najechać **maksymalnie 20 cm od białej linii**.
- **Awaria**: kierowca zjeżdża do pit stopu i dostaje rezerwowy gokart, jeśli jest wolny, i przekłada odważniki. Taka zmiana liczy się jako pit stop tylko wtedy, gdy zmienia się też kierowca. Wyścigu się nie powtarza, wpisowe nie jest zwracane.

8. Taryfikator kar w wyścigu

Kara	Przewinienie
+5 s	każdy strącony pacholek lub najazd na tarkę uderzenie w opony lub szeroki wyjazd poza linię toru powtarzające się lekkie kontakty jednorazowa podwójna zmiana kierunku jazdy w obronie
+15 s	brak podniesionej ręki niezatrzymanie się na polu STOP zjazd do zamkniętego pit stopu przekroczenie linii ciągłej przedwczesne wejście zmiennika mocne uderzenie w tył gokarta utrata kontroli nad gokartem obrót w zakręcie bardzo mocny najazd na tarkę (uderzenie w oponę pod pacholekiem) niezostawienie miejsca rywalowi nieoddanie pozycji po niebezpiecznym ataku nieodpuszczenie przed zakrętami 4-5 wymuszanie miejsca ignorowanie niebieskiej flagi wyprzedzanie przy żółtej fadze lub po szachownicy falstart
+30 s	wypchnięcie rywala ze stratą jego pozycji obrót, który spowodował wypadek wysiadanie z gokarta na torze wyjazd z pola C do 5 s przed zielonym światłem kolizja przy wyjeździe z pit stopu uderzenie w bandę lub opony przy wjeździe do pit stopu
3 okrążenia	brakujący pit stop wyjazd z pola C ponad 5 s przed zielonym światłem przekroczenie limitu o ponad 5 okrążeń niedowaga ponad 2 kg
4 okrążenia	niedowaga ponad 5 kg
Czarna flaga	dyskwalifikacja

- Niezależnie od kar czasowych sędzia może **zwolnić gokart pilotem do ok. 2600 obr/min.**