



ENDURANCE 2 HORAS IRONMAN CKC ROUND 1, 2 e 3 - INDIVIDUAL

REGULAMENTO

O **ENDURANCE 2Horas IRONMAN CKC** de kart indoor 13hp, organizado pelo CKC (Clube Kart Campinas-Rmc), tem como finalidade proporcionar aos amantes de velocidade e do automobilismo a possibilidade de participar de corridas de kart, com organização e estrutura suficientes para atender as expectativas do piloto.

1. PARTICIPAÇÃO

- a. Poderão se inscrever pessoas de ambos os sexos e com mais de 13 anos de idade (menores de 18 anos, somente mediante aprovação e presença do responsável e assinatura do termo de responsabilidade).
- b. Serão liberadas a participação de no máximo 40 equipes.
- c. Cada equipe deverá ter no **mínimo 1 piloto, pois o evento é individual para ver a resistência dos pilotos.**

d. Os valores são:

Taxa do Endurance: o valor por equipe será de **R\$ 680,00**, este ano será através de **boleto bancário ou cartão pelo pag-seguro** (obs. pag-seguro tem taxa deles alta).

- i. Também todos o evento do ENDURANCE 2Horas IRONMAN CKC será realizado doações para a CASA RONALD CAMPINAS onde "Tem como missão disponibilizar gratuitamente hospedagem, alimentação e assistência social e emocional a pacientes de 0 a 24 anos em tratamento contra o câncer infanto juvenil em hospitais e ambulatórios de Campinas, oriundos de outras localidades e/ou sem condições de se manterem no município".
 - ii. Portanto as etapas serão: 1ª etapa doação de 10kg de alimento / 2ª etapa doação Roupas de Frio / 3ª etapa doações de Brinquedos.
 - iii. **Teremos 2 categorias de peso que poderão correr juntas ou separadas, mas dependerá do numero inscritos:**
 - ▶ Leves 85kg
 - ▶ Pesados 105kg
 - iv. Neste valor estão incluídos **7 minutos de tomada de tempo + 2 horas de corrida**, troféus para as 5 equipes melhor colocadas, diretor de prova, fotografo e evento geral.
 - v. Se a equipe desejar fazer o pagamento através de **Boleto Itaú**, então só realizar sua inscrição e logo na sequencia clicar no botão de "Boleto Bancário" e executar o pagamento normalmente e o comprovante deverá ser encaminhado para e-mail contato@kartcampinas.com.br com os nomes da equipe e integrantes.
 - vi. Deixamos a opção do pag-seguro para cartão de crédito, mas a taxa de administração do sistema é alta, assim a sugestão é que paguem pelo "boleto".
- e. Só serão consideradas equipes inscritas as que efetuarem o pagamento do CKC até a data estipulada.
Atenção → em caso de desistência o valor não será devolvido.

- f. As informações contidas no cadastro do site são de uso exclusivo do CKC, para divulgar os boletins e agilizar os controles internos, e não serão divulgadas.
- g. As vagas para o Endurance serão preenchidas de acordo com a ordem de pagamento de cada equipe.
- h. O evento terá 2 etapa e podendo ser expandida para 4 (sendo inicialmente todas no San Marino), mas somente após aceitação dos pilotos (1ª etapa 08/04, 2ª etapa 21/10). Os horários para: sorteio kart, pesagem, preparação das equipes, tomada de tempo e corrida serão informados em cronograma de atividades, que será enviado dias antes do evento.

2. ORGANIZAÇÃO

- a. O evento será organizado pelo CKC - Clube Kart Campinas–Rmc (www.KARTCAMPINAS.com.br).
- b. Os organizadores não se responsabilizam pelas condições dos karts, da pista e pela infraestrutura, tanto interna como externa do local como também de seus pertences pessoais.
- c. São consideradas autoridades:
 - a) O diretor e comissários de prova.
 - b) Organização CKC

3. DEVERES / RESPONSABILIDADES DO PILOTO

- a. O piloto tem a obrigação de preencher o termo de responsabilidade na recepção do Kartódromo.
- b. Os pilotos devem obrigatoriamente utilizar roupas e acessórios adequados para a prática do kartismo, para que protejam ao máximo sua integridade física. Ex: Macacão, capacete, luva, colete, tênis ou sapatilha fechada.
- c. O Kartódromo disponibiliza aos pilotos somente capacete, balaclava e macacão mediante apresentação de um documento próprio.
- d. O piloto é responsável pelo zelo do kart sorteado.
- e. A equipe tem a **OBRIGAÇÃO DE CONFERIR** se seu lastro está correto para evitar a desclassificação no final do endurance.
- f. O uso de **protetor de pescoço é obrigatório** para a participação nas corridas. Caso o piloto não utilize, a equipe será punida (ver item 12).
- g. O uso de protetor de costelas é **recomendável**.
- h. Os pilotos devem chegar com **2 horas** de antecedência no dia da corrida, para que todos os procedimentos sejam feitos sem atraso (veja cronograma de atividades).
- i. No momento da entrega dos troféus no pódio, os pilotos **devem estar com macacão ou camiseta CKC**. Não serão tolerados atrasos ou irregularidades por parte dos pilotos.

4. FORMATO DO ENDURANCE

O **ENDURANCE 2Horas IRONMAN CKC** será realizado da seguinte forma:

- a. Cada equipe terá do início ao fim do Endurance, um **número fixo**. Cada equipe será responsável por cuidar do seu número e sensor.
- b. Cada piloto terá um **sensor** e será responsável por cuidar dele do início ao fim. O sensor deve ser usado na bolsa fornecida pela organização ou na meia, evitando qualquer falha na detecção do sensor..
- c. Será realizado o sorteio dos karts, sendo 1 por equipe.
- d. Cada equipe é responsável por conferir e solicitar ao mecânico que coloque o seu lastro no kart. Lembrando que o sensor é único. Ao mudar de kart, o sensor deve ir junto para o outro kart.

- e. Será feita a tomada de tempo de 7 minutos.
- f. Durante a tomada de tempo, de 7 minutos, os pilotos poderão efetuar quantas trocas de kart desejarem. Teremos entre 3 a 6 Kart alinhados e a organização irá sortear o número de 1 a 6 para saber em qual o piloto irá voltar para a pista (igual nas 500milhas).
- g. Após a tomada de tempo, será dada a largada no formato “Le Mans”. Você pode chamar um amigo para segurar seu kart (só para isso).
- h. Após a largada, serão contabilizadas 2 horas de corrida.
- i. Cada equipe obrigatoriamente deverá realizar, durante a corrida, **3 paradas de 4 minutos**, nestas **3 paradas obrigatórias** o piloto deverá entrar no Box, passar na balança para a conferência do peso do piloto e do lastro no kart e pegar seu próximo kart sorteado, neste teremos entre 3 a 6 Kart alinhados e a organização irá sortear o número de 1 a 6 para saber em qual o piloto irá voltar para a pista (igual nas 500milhas). Lembrar de levar o número e o sensor para o outro kart e verificar quanto de lastro será necessário colocar no kart.
- j. O controle de tempo da parada obrigatória (4 minutos) é de responsabilidade de cada piloto. O tempo da volta de parada obrigatória começará a ser contabilizado ao abrir a volta (passando pela fita que fica na linha de chegada na torre) + entrada no Box + pesagem do piloto + troca de kart, até o momento que o kart passar novamente pela linha de chegada.
- k. Na torre será feito o controle do tempo da volta de parada obrigatória e a equipe que completar **em menos de 4 minutos** será punida (ver item 12).
- l. Como cada piloto é responsável pelo controle de peso extra a colocar no kart, seu número, seu sensor e controle dos 4 minutos, é importante que o piloto não se esqueça de levar seus próprios recursos (cronômetro, calculadora, peso, etc).

5. PESO

- a. Cada piloto deverá ter no mínimo o peso da sua categoria em cada pesagem. (85kg é de 85kg e a outra de 105kg é de 105kg).
- b. Exemplo: a categoria de 85kg ► Cada piloto deverá correr com mínimo 85 Kg, considerando seu peso + lastro, durante a corrida, em cada entrada no box, o piloto será pesado e o lastro no kart será conferido. A organização do CKC realizará as anotações para checagem no final do endurance. O piloto que não estiver com no mínimo 85Kg será punido com 1 volta em cada kg que o piloto estiver fora, exemplo: se o piloto estiver com 84,999 Kg a equipe será punida com 1 volta, se o piloto estiver com 80,999 Kg, a equipe será punida com 5 voltas. A punição será aplicada no final do endurance.
- c. Ao final da corrida, o piloto que não tiver no mínimo do seu peso anotado (considerando os pesos das pesagens + lastro utilizado nos karts), será punido (ver item 12).

6. NÚMERO DA EQUIPE, SENSOR, ORDEM DOS PILOTOS NO ENDURANCE, LASTRO

- a. Cada piloto terá um número fixo. O piloto é responsável por cuidar e passar o número para o outro kart.
- b. O piloto é responsável por cuidar do sensor para o outro kart.
- c. O piloto que perder o sensor será punido (ver item 12).
- d. Cada piloto deve respeitar a obrigatoriedade de 3 paradas, portanto **cada piloto deverá realizar no mínimo 4 troca de kart durante a corrida**.
- e. Cada piloto é responsável pelo seu controle de peso. Em cada entrada no box, o piloto será pesado e o lastro do seu kart será conferido e anotado nos controles. A organização do CKC realizará as anotações para checagem no final do endurance.
- f. Ao sair com o novo kart, o piloto é responsável por solicitar ao mecânico o lastro necessário.

- g. O Kartódromo disponibilizará 20kg por piloto. O excedente deverá ser providenciado pelo piloto e ser aprovado pela organização.
- h. As barras de peso fornecidas pelo kartódromo são múltiplos de 5 kg.
- m. Como cada piloto é responsável pelo controle de peso extra a colocar no kart, seu número, seu sensor, sua troca de pilotos e controle dos 4 minutos, é importante que não se esqueça de levar seus recursos (cronômetro, calculadora, peso etc).

7. FORMAÇÃO DO GRID DE LARGADA

- a. O grid do Endurance será formado em tomada de tempo de 7 minutos.
- b. A largada será do tipo “Le Mans”, com os karts posicionados em 45º e os pilotos distantes do kart. Quando for dada a bandeirada, os pilotos deverão correr até o kart e realizar a largada. Os kart's estarão ligados e algum amigo seu estará segurando no momento da largada. O piloto que estiver segurando o kart não poderá entrar na pista ou mexer no kart, podendo ser punido.

8. SORTEIO E TROCA DE KART'S

- a. No dia do endurance, os karts para a tomada de tempo serão sorteados por meio de sistema de “globo de bingo” e/ou sistema computadorizado com presença de pilotos para a vistoria.
- b. Durante a tomada de tempo, de 7 minutos, os pilotos poderão efetuar quantas trocas de kart desejar. Teremos entre 3 a 6 Kart alinhados e a organização irá sortear o numero de 1 a 6 para saber em qual a equipe irá voltar para a pista (igual nas 500milhas).
- c. Em caso de quebra, comprovada pelos mecânicos do kartódromo, o piloto poderá trocar de kart, considerando e aproveitando 1 parada obrigatória de 4 minutos. Esse tempo deve ser controlado pela equipe.
- d. Caso algum kart quebre no meio da corrida, o piloto deverá entrar pelo Box (a pé), no ponto onde estará a balança, pesar e pegar novo kart alinhado. Nesse momento, como será considerada 1 parada obrigatória, a equipe deverá realizar a troca de piloto normalmente e cumprindo os 4 minutos.
- e. Não serão permitidas mais que 4 trocas de kart, por equipe, durante a corrida. A única exceção será em caso de quebra de kart.
- f. O **ENDURANCE 2Horas IRONMAN CKC** é de 2 horas (longa duração), portanto é importante que cada piloto cuide do seu equipamento e verifique sua estratégia. Não tente ganhar nas primeiras voltas. **PROIBIDO ALGUM TIPO DE AJUDA EXTERNA, TODOS OS CONTROLES DE TEMPO, ABERTURA DO TEMPO, BOX, TROCA DE KART E FECHAMENTO DA VOLTA É DO PRÓPRIO PILOTO.**

9. TRAÇADO DA CORRIDA

- a. O traçado sempre será o do mês corrente do kartódromo.

10. PARADA OBRIGATÓRIA

- a. Cada piloto deverá, obrigatoriamente, realizar 3 paradas de 4 minutos. A equipe que não cumprir o tempo de parada será punida (ver item 12).
- b. Cada piloto é responsável por ficar atento ao nível de gasolina no tanque do seu kart, para efetuar a parada no box. A equipe que tiver pane seca será desclassificada (ver item 12). **Não é permitido outro kart “REBOCAR” o kart que estiver com pane seca na pista e traze-lo até o box.**

11. PODIUM / PRÊMIO

- a. Serão premiadas com troféus as equipes do 1º ao 5º lugar.
- b. Para o podium é solicitada a presença do piloto vestido de macacão (próprio ou alugado) ou camiseta do CKC (caso tenha).

12. PUNIÇÕES / OBSERVAÇÕES

- a. O limite de advertências por piloto será 01 (uma) bandeira; a 2ª (segunda) advertência acarretará em stop and go ou até bandeira preta. O critério de escolha de qual punição aplicar ficará ao cargo do diretor de prova.
- b. **Stop and go** - o piloto que for punido com stop and go deverá realizar uma parada de 15 segundos no ponto definido pelo kartódromo. Esse ponto de parada será na própria pista.
- c. **Falta de peso** –
1. durante a corrida, cada piloto será pesado na troca de kart e o piloto que estiver com menos de 85 kilos (peso do piloto + lastro) o piloto será punido com 1 volta caso esteja abaixo dos 85kg.
Ex: 84.999 ▶ -1 volta / 83.999 ▶ -2 voltas / 82.999 ▶ -3 voltas e assim por diante.
- d. **Perda de sensor** – a equipe que perder o sensor deverá pagar R\$500,00 ao kartódromo e sendo desclassificada no mesmo momento.
- e. **Passagem na faixa na saída do Box** – a equipe que “comer a faixa” na saída do Box será punida com stop and go.
- f. **Descumprimento da parada obrigatório de 4 minutos** - a equipe que descumprir o tempo mínimo de 4 minutos em cada parada obrigatória sofrerá punição de 2 voltas para cada minuto a menos no tempo de parada obrigatória, da seguinte forma:

Tempo da volta de parada	Punição
Tempo acima de 3 minutos e abaixo ou igual a 3:59.9999 minutos	2 voltas
Tempo acima de 2 minutos e abaixo ou igual a 2:59.9999 minutos	4 voltas
Tempo acima de 1 minutos e abaixo ou igual a 1:59.9999 minutos	6 voltas
Tempo acima de 0 minuto e abaixo ou igual a 0:59.9999 minutos	8 voltas

- Exemplo: se o piloto tiver feito o tempo da volta de parada em 3min35seg, será punida com 2 voltas, conforme a tabela.
- g. **Descumprimento no uso do protetor de pescoço** – o piloto que estiver sem o protetor de pescoço será punida com 1 volta ao final da corrida (por piloto, ou seja se 2 pilotos da mesma equipe esquecer então será 2 voltas e assim por diante).
- h. **RÁDIO ▶ NÃO SERÁ permitido o uso de rádio ou algo parecido, somente será permitido comunicação via placa visual.**
- i. **ATENÇÃO ▶ o endurance IRONMAN é individual juntamente para testar a resistência física do piloto como também testar o controle psicológico, portanto é PROIBIDO algum tipo de ajuda externa, ou seja todos os controles de troca, controle de tempo, abertura do tempo, troca no box, troca de kart e fechamento da volta é totalmente do piloto.**
- j. **Todo tipo de punição durante o evento (ADV ou STOPGO) será aplicada diretamente na pista com 15 segundos parado no local indicado pelo diretor de prova no dia do evento.**
- k. A BANDEIRA AZUL será apresentada apenas aos 3 primeiros colocados durante o Endurance faltando 10 minutos para terminar a prova.
- l. No caso de receber bandeira AZUL, a fim de facilitar a passagem dos líderes ou dos pilotos melhor colocados, o lado correto para se dar a passagem é sempre o lado preferencial da curva, ou seja, a passagem para o outro piloto deverá ser o lado de DENTRO.
- m. Ao defender a posição, o piloto deverá escolher um lado da pista e permanecer no mesmo. Não será permitido ao piloto mais de 01 (uma) troca de lado (chamado zig-zag). Punição para este caso: bandeira de advertência ou stop and go ou bandeira preta. O critério de escolha de qual punição aplicar ficará ao cargo do diretor de prova.

- n. É proibida a ultrapassagem quando acenada a bandeira AMARELA. Punição para este caso: bandeira de advertência ou até mesmo stop and go ou bandeira preta. O critério de escolha de qual punição aplicar ficará ao cargo do diretor de prova.
- o. Condutas anti-desportivas, como batidas e toques intencionais que prejudiquem algum piloto, não serão aceitas sendo passíveis de punição pelo diretor de prova. Punição para este caso: bandeira de advertência ou stop and go ou bandeira preta. O critério de escolha de qual punição aplicar ficará ao cargo do diretor de prova.
- p. Não serão toleradas quaisquer atitudes, gestos e/ou agressões, brigas, por parte de pilotos ou equipes, que possam abalar a união do grupo de pilotos. Punição para este caso será a DESCLASSIFICAÇÃO direto “sem churumelas”.
- q. A equipe cujo kart sofrer pane seca será DESCLASSIFICADA.
- r. A equipe que for DESCLASSIFICADA não poderá voltar para a corrida.
- s. **É extremamente proibido EMPURRAR o kart da frente (o famoso “trenzinho”) para se distanciar do grupo de trás.** Punição para este caso: bandeira de advertência ou até mesmo stop and go ou bandeira preta. São exemplos: equipes se ajudarem na pista, jogo de equipe uma com peso e outra sem peso, uma equipe empurrar a outra na pista.
- t. Qualquer item não tratado nesse regulamento será passível de discussão, análise e punição por parte da direção de prova após o término do endurance.

13. CLIMA/TEMPO

- a. O evento acontecerá normalmente, independente do clima. A avaliação final para o cancelamento da prova ficará a critério do Diretor de Prova.

14. DIRETOR DE PROVA

- a. Será contratado um diretor de prova para o Campeonato, isento do kartódromo e CKC.
- b. O diretor de prova poderá paralisar a corrida em caso de indisciplina por parte de um ou mais pilotos que tenham sido punidos com bandeira de Stop and Go ou Preta se permanecerem na pista por mais de 2 voltas.
- c. **O diretor de prova é soberano em todas as suas decisões contidas ou não neste regulamento.**

15. BANDEIRAS



LARGADA
Gesticulada varias vezes indica inicio da corrida



VERDE
Indica que o alerta foi suspenso. Os pilotos podem voltar ao ritmo normal de corrida.



AMARELA
Indica PERIGO. Os pilotos devem diminuir a velocidade e é proibida a ultrapassagem.



PRETA E BRANCA
Acompanhada de placa com número. Adverte ao piloto por conduta anti-esportiva.



PRETA
Acompanhada de placa com número. Indica que o piloto foi punido e deve dirigir-se ao parque fechado.



BRANCA
Indica que é a ultima volta



AZUL CLARO
Indica que existe um veículo mais rápido se aproximando e que o piloto deve facilitar a ultrapassagem.



VERMELHA
Indica que a prova foi interrompida. Os pilotos devem reduzir a velocidade e se preparar para parar a qualquer momento.



PRETA E LARANJA
Acompanhada da placa com numero. Indica que piloto deve parar nos BOX para sanar defeito ou cumprir punição



AMAR. E VERMELHA
Indica falta de aderência na pista.



QUADRICULADA PRETA E BRANCA
Quadriculada sempre agitada. Indica o final da prova.

ALGUNS RESUMOS

RESUMO RECOMENDAÇÕES PARA ENDURANCE	
IDADE	SOMENTE PESSOAS ACIMA DE 13 ANOS
PAGAMENTO	TODOS PAGAMENTOS DEVERÃO SER REALIZADOS ANTES DO EVENTO
TERMO	ASSINAR SEU TERMO DE RESPONSABILIDADE e PEGAR A PULSERINHA
SENSOR	O PILOTO É RESPONSÁVEL 100% PELO SEU SENSOR E PASSAR A SEU PARCEIRO NA TROCA
PESO	CADA PILOTO É RESPONSÁVEL PELO SEU PESO E SOLICITAR O PESO EXTRA AO MECANICO
PESO DISPONIVEL	O KARTODROMO SOMENTE DISPONIBILIZARÁ 20KG (BARRAS DE 5 EM 5)
TOMADA TEMPO	A TOMADA DE TEMPO SERÁ DE 7 MINUTOS
TROCA DE KART	NA TOMADA DE TEMPO PODERÁ TROCAR DE KART QUANTAS VEZES QUISER
LARGADA	A LARGADA SERÁ NO FORMATO "LE MANS"
PARADAS	APÓS A LARGADA, É OBRIGATÓRIO REALIZAR 3 PARADAS DE 4 MINUTOS
PESAGEM	A CADA TROCA, O PILOTO TEM QUE REALIZAR A PESAGEM JUNTO A ORGANIZAÇÃO.
TANQUE GASOLINA	PILOTO DEVE SEMPRE VERIFICAR O NIVEL DE COMBUSTIVEL PARA NÃO DAR PANE SECA
PANE SECA	PANE SECA = DESCLASSIFICAÇÃO
CRONOMETRO/CALCULADORA	PILOTO É RESPONSÁVEL PELO CONTROLE DA SUA PARADA E PESOS (USE CRONOMETRO)
ENTRADA NO BOX	ENTRE DEVAGAR, VOCE TEM 4 MINUTOS, TEMPO SUFICIENTE
PESO TOTAL	NO FINAL O PILOTO DEVERÁ TER SEMPRE NOS CONTROLES O MINIMO DE SUA CATEGORIA
ADV / STOP AND GO	PARADA DE 15 SEGUNDOS APLICADO DENTRO DA PISTA.
FALTA DE PESO	A CADA 1 KILO A MENOS, PUNIÇÃO DE 1 VOLTA
FALTA DE PESO	O PILOTO tem a OBRIGAÇÃO DE CONFERIR se seu lastro está correto para evitar a desclassificação
PROTETOR PESCOÇO	OBRIGATÓRIO (Punição de 1 volta, por cada piloto que esquecer)
PESO MINIMO	PESO MINIMO CONFORME SUA CATEGORIA
BANDEIRA AZUL	SERÁ APRESENTADA AOS 3 PRIMEIROS FALTANDO 5 minutos de prova
QUEBRA DE KART NA PISTA	SE O KART QUEBRAR NA PISTA, O PILOTO DEVERÁ SE DESLOCAR A PÉ PELO LADO DA ENTRADA DO BOX E REALIZAR A TROCA DE PILOTO (VOCÊ TEM 4 MINUTOS PARA EXECUTAR)
PESO ABAIXO DOS 95KG	Peso abaixo punição de 1volta por Kg
PERDER SENSOR	PAGAMENTO DIRETO NO KARTODROMO DE 500.00 reais
CUIDADO, POIS NÃO ADIANTA FAZER UMA PERNA CURTA, POIS O OUTRO TERÁ QUE FAZER UMA PERNA MAIOR E PODERÁ FICAR SEM COMBUSTIVEL OU ATÉ MESMO TER QUE FAZER PARADAS A MAIS.	