

REGLAMENTO GENERAL Y TÉCNICO COMPETENCIAS DE LARGA DURACIÓN POR EQUIPOS



COPA PAÍS QUITO KARTING CLUB

2024





REGLAMENTO GENERAL Y TÉCNICO COMPETENCIAS DE LARGA DURACIÓN POR EQUIPOS COPA PAÍS HONDA 4T QUITO KARTING CLUB

CONCEPTO

El Endurance es una modalidad de competencia de largo aliento reconocida y avalada a nivel mundial y en los mejores escenarios, tanto en autos (**Le Mans, Daytona, Sebring, Indianápolis y otros**) como en karts (**500 millas do BRASIL, EEUU, ARGENTINA, VENEZUELA, ITALIA, FRANCIA y otros**), donde se combinan la destreza, resistencia, habilidad y poder de planeación estratégica de equipos y pilotos, así como la preparación y fiabilidad de sus equipos. Existe gran interactividad entre pilotos y miembros de los equipos dado el hecho que se debe sincronizar los abastecimientos en zona de pits: tanqueo, cambio de piloto, momento de ingreso y otros. Es una modalidad que requiere de una planeación distinta a las competencias de sprint, en esta aparecen factores preponderantes como la constancia, fiabilidad, sincronización y creación de estrategias.

QKC Y EL ENDURANCE

Luego de un análisis exhaustivo realizado por miembros del directorio y los directores de los equipos actuales del **Quito Karting Club**, se encontró una alternativa atractiva para hacer interactuar y unir a todos los miembros de la familia tuerca de nuestro club, **recuperar los pilotos retirados e integrar al mismo tiempo nuevos pilotos a la actividad**. Todo brindando a los pilotos nuevos igualdad de condiciones y grandes opciones de conseguir resultados importantes compartiendo en la competencia con pilotos experimentados, quienes estarán prestos a ayudar en su desarrollo y elevar su nivel.

La categoría **Endurance del Quito Karting Club** pretende activar un crecimiento numérico significativo de socios y pilotos nuevos, brindar la opción a todos los kartistas retirados que poseen equipos, hasta hoy considerados obsoletos, de que puedan de volver a competir con el modelo de chasis que



posean y se unan con los pilotos activos y nuevos prospectos en un torneo importante y por demás atractivo. Todas las categorías utilizan el **motor Honda 4 tiempos distribuido**, sellado y vendido exclusivamente por la organización. Los chasis son de marca libre.

El hecho de que la copa país utilice motores de **4 tiempos**, gasolina super de surtidor sin aditivos y llantas de compuesto duro para larga duración, la convierte en la mejor oportunidad de hacer karting a los costos más bajos del mercado. Gracias al formato del torneo, los campeones generales y el premio aproximado de \$8000 son de mas atractivos y puede ser alcanzado desde cualquiera de las categorías, ya sea la de novatos o cualquiera de las tipo A.

▣ 1.- CATEGORÍAS

Categoría HEAVY A. Utiliza el motor en configuración tipo R (sin silenciador)

Categoría LIGHT A. Utiliza el motor en configuración stock (con silenciador)

Categoría N. Utiliza el motor en configuración tipo R (pilotos novatos)

Motor tipo R (sin silenciador)

Motor stock (con silenciador)

Las categorías A están reservadas para las tripulaciones integradas por pilotos de cualquier nivel, pueden incluir pilotos novatos o expertos indistintamente.

La categoría N está reservada para pilotos nuevos.

▣ 2.- EDADES.

Pilotos mayores de 13 años.

Pilotos menores de 13 años deben ser aprobados por la organización.

▣ 3.- EQUIPOS.

En las **categorías A** los equipos son libres.

En la **categoría N** los equipos deben estar formados por pilotos novatos

En las **categorías A** debe haber al menos un miembro que no haya competido anteriormente en karting (novatos) o que su participación haya sido muy escasa o haya sido más de 5 años atrás.

- Los pilotos que ascienden de **Mini o Cadet a junior** son considerados



novatos.

- La organización se reserva el derecho de catalogar que pilotos pueden ser considerados como novatos.

▪ **4.-PARA PUNTUAR.**

- En cada equipo el **kart (número) es el que puntúa** y lo hace exclusivamente en la categoría que fue inscrito inicialmente.
- Para que un **kart (número) sume puntos**, debe tener por lo menos a un miembro de su equipo en cada competencia teniendo en consideración el punto siguiente.
- El equipo (**Kart número**) deberá participar con 2 mismos miembros, al tiempo, en al menos 2 de las 5 competencias indistintamente.
- En todas las competencias deberá participar al menos uno de los pilotos que integren el equipo inicial (cualquiera) con el kart (número).
- Un piloto experto solo puede reemplazar a un piloto experto.
- Un piloto novato SI puede reemplazar a un piloto experto.
- Un piloto experto NO puede reemplazar a un piloto novato.
- Los puntos serán otorgados siempre al kart (número).
- Un piloto inscrito si puede participar en otro kart (numero) máximo en dos ocasiones.
- El 100% de puntos se entregan a las categorías que tengan más de 4 equipos participantes
- El 50% de los puntos se entregan a las categorías que tengan menos de 4 equipos participantes inscritos y compitiendo.

▪ **5.-CHASIS PERMITIDOS**

- De karting, marca libre

▪ **5.1.-COMPONENTES/ESTRUCTURA**

- Tubos de 28, 30, 32mm y/o mixto
- Eje: desde 40mm hasta 50mm
- Trocha libre
- Frenos: no está permitido adicionar frenos delanteros
- Es obligatorio el uso de pontones, trompa y guardachoque plásticos. Deben tener el sistema de trompa push back
- Únicamente la dirección técnica está avalada para autorizar la participación



de un chasis o componente no detallado. Este debe ser declarado previamente a la sesión clasificatoria.

- Ningún componente puede sobresalir de los límites trazados por los pontones, trompa, guardachoque y llantas.
- Está permitido 1 solo tanque de combustible con capacidad máxima de 2,5 gls. Este debe estar ubicado en su sitio original.
- La lubricación automática de cadenas está permitida. El dispositivo debe ser declarado y aprobado por el director técnico del evento.

■ **6.-MOTORES**

- Solo puede ser instalado 1 motor en cada chasis.
- Máximo 2 motores pueden ser inscritos y utilizados durante la competencia a criterio de cada equipo.
- Motores GX390cc 4 tiempos distribuidos, vendidos y sellados por la organización exclusivamente.

■ **6.1.-PREPARACIÓN DE MOTORES.**

- La preparación de los motores está prohibida. **No se puede reemplazar ni modificar ninguna pieza original.** La sanción es descalificación y retiro del motor de los avalados.
- Las numeraciones permitidas de jets y calibración de válvulas constarán en el reglamento particular de cada competencia. La relación piñón corona es única y decidida por la organización.

■ **7.-NEUMÁTICOS.**

- Los neumáticos serán especificados en el reglamento particular de cada competencia.

■ **8.-DURACIÓN.**

- Cada válida tendrá una duración de 4 horas y la válida final será de 6 horas con doble puntaje. Las cuales correrán desde el momento en que se dé la señal de inicio de competencia por el director de carrera.



▣ 9.-PITS Y ABASTECIMIENTO.

- La ubicación de la zona de pits, **utilizada exclusivamente para cambio de pilotos**, lubricación y tanqueo, será detallada en el reglamento particular y será común.
- Cada Kart podrá ser abastecido únicamente por la pareja inscrita en cada kart y 1 mecánico adicional de ser necesario. Los pits se abrirán **cada 30 minutos** mediante bandera verde en la zona de ingreso. La bandera roja indicará que los pits de abastecimiento están cerrados.

• Durante la competencia para realizar los abastecimientos y cambios de piloto. Una vez culminados estos intervalos los pits estarán cerrados. Si un piloto ingresa fuera de estos períodos o cuando los pits estuvieren cerrados con bandera roja, **su equipo recibirá una sanción de 2 vueltas**. Cada vez que un kart entre en la zona de pits el cambio de piloto es obligatorio. No realizar el cambio de piloto cada vez que se ingrese a zona de abastecimiento será motivo de exclusión de la prueba. Los equipos conformados por 4 pilotos **deben detallar el orden de conducción de cada uno**, es mandatorio que ese orden se cumpla, todos deben hacer su turno aleatoriamente según su declaración y todos deben conducir igual número de veces. No acatar esta norma es descalificación del equipo.

El ingreso en todas las ventanas y cambio de piloto es obligatorio.

El tanqueo en todas las ventanas **NO** es obligatorio.

- Todos los equipos deberán realizar el abastecimiento de combustible con el bidón oficial del evento, **está terminantemente prohibido modificarlo**. Debe ser utilizado con todos sus componentes y está prohibido perforarlo para mayor flujo de aire.
- Está permitido el uso de embudo.
- Cada equipo debe tener **un extintor a la mano** en cada tanqueo.
- En cada entrada a pits es obligatorio el cambio de piloto.
- Es obligatorio entrar en todas las ventanas.

▣ CALLEJÓN DE REPARACIONES

- Existiera un callejón para reparaciones mayores. El callejón para reparaciones estará abierto durante toda la competencia. Si un kart ingresa al mismo por algún daño mecánico **no se podrá hacer cambio de piloto**. El cambio de piloto está permitido en esta zona, únicamente si es que coincidiera con las ventanas en las que se abren los pits asignados para ese propósito.



- Si un equipo cambia de piloto en el área de reparaciones y/o tanquea, será excluido de la prueba. A no ser que coincida con la ventana de cambio de piloto marcado por la bandera verde en la zona de pits.
- A esta zona solo tendrán acceso el piloto alternante y el mecánico registrado para el tanqueo.
- Mecánicos declarados de otros equipos están autorizados para colaborar en otros karts en el callejón de danos únicamente.

▣ 9.1-PACE KART

- El Pace kart es un Kart Insignia que podrá salir o no, cumplida la primera hora de carrera en cualquier momento por 5 minutos. Girará a ritmo moderado para que en ese período de tiempo puedan entrar a zona de reparaciones los karts que hayan tenido algún inconveniente mecánico y deseen ingresar a zona de reparaciones.
- **Nadie puede rebasar en este régimen**, así el piloto que este por delante sea un rezagado el infringir esta norma es motivo de penalización. Se le sumaran 5 vueltas por esta acción. En caso de que el piloto caiga en cuenta de esta infracción y devuelva la posición, no habrá penalización.
- Ingresará una plataforma de la organización para retirar los karts averiados y dejarlos en zona mecánica.
- Cuando el Pace Car ingrese habrá banderas amarillas en toda la pista y lo hará adelante del líder de la competencia.
- SI lo hiciera delante de un kart que no sea líder, este no podrá adelantar al Pace Car sin su autorización; una vez moderada la velocidad del pelotón y organizada la fila india, el Pace Car dejará pasar uno por uno a los pilotos que se encontrasen por delante del líder hasta que este sea el primero ubicado detrás del Pace Car.
- En bandera amarilla está **prohibido rebasar** a cualquier Kart.
- Cuando el Pace Car salga de la pista, la bandera verde agitada desde la caseta será la que informe a los pilotos que la competencia retomó su normalidad.
- En régimen de bandera amarilla las vueltas y el tiempo de carrera siguen contabilizando.

▣ 10.-BANDERA ROJA

- En caso de existir bandera roja, **los karts deberán detenerse frente a la caseta de control** donde esta será mostrada. Nadie podrá ingresar a la pista



antes de que el director de carrera lo autorice.

- Al momento de ingresar a la pista para asistir a los pilotos solo lo podrá hacer el piloto alternante y/o el mecánico registrado.

■ **11.-COMBUSTIBLE.**

- El combustible es super de surtidor. **Prohibido agregar elevadores de octanaje o mezclas.**

■ **12.-PESOS.**

- El pesaje será realizado al momento de ingreso a pregrilla, tanto para clasificación como carrera. Los pilotos de cada kart inscrito deben presentarse con toda su indumentaria y su chasis tanqueado listo para partir en la balanza y luego dirigirse a la pregrilla.

- Cualquier intento de adicionar peso oculto será motivo de no participación de la válida. Ningún piloto puede llevar peso atado a su cuerpo o en los bolsillos so pena de descalificación. El peso extra debe estar asegurado en el chasis exclusivamente.

- Cualquier intento de retirar peso durante la competencia será motivo de exclusión de la válida.

- Se llevará registro de pesos de pilotos en conjunto con chasis y de chasis solo con tanques llenos. De acuerdo con la cantidad de gasolina permitida y especificada en el reglamento particular.

- Una vez concluida la competencia se pesarán los chasis únicamente. **Cada chasis deberá pasar el peso registrado** y tendrá una tolerancia de 2kg.

■ **12.1.-PESOS MÍNIMOS CONJUNTOS CHASIS LISTO PARA INICIAR SESIÓN DE CLASIFICACIÓN Y/O CARRERA CON TODOS SUS PILOTOS Y VESTIMENTA.**

Heavy	Kart completo	Light	Kart completo
4 pilotos	Kilos	4 pilotos	Kilos
417	Peso total	372	Peso total
Heavy	Kart completo	Light	Kart completo
2 pilotos	Kilos	2 pilotos	Kilos
253	Peso total	231	Peso total
CATEGORÍA NOVATOS 2 PILOTOS: 242 KGS			
CATEGORÍA NOVATOS 4 PILOTOS: 392 KGS			



■ 12.2.- AUTORIZACIONES POR LIMITES DE EDAD.

- La organización se reserva el derecho de otorgar autorizaciones, de acuerdo con su análisis y criterio, para la participación de pilotos en categorías superiores.

■ 12.3- CLASIFICACIONES

- Todos los pilotos miembros de cada equipo están obligados a clasificar.
- Cada kart clasificara en 4 ocasiones y se sumaran los tiempos. Los equipos de 2 pilotos clasificaran 2 veces cada uno. Los equipos de 4 pilotos clasificaran 1 vez cada uno.
- No tiene importancia el orden en el que clasifiquen, pero si lo deberán hacer todos los pilotos de la tripulación. De no cumplirse le kart parte último.
- Los pilotos miembros de cada equipo deberán presentarse a la balanza y dirigirse a la pregrilla antes de salir a clasificar. Deben cumplir el peso mínimo.
- Cada piloto saldrá a girar durante 5 minutos y la suma del mejor tiempo de cada miembro de cada equipo dará el tiempo de clasificación de cada kart (número).
- Mientras un miembro del equipo se encuentra clasificando, **el otro deberá permanecer en la zona de pregrilla** hasta que sea su turno de clasificar. Este proceso tendrá una duración aproximada de 30 minutos hasta el final de la sesión clasificatoria todos los miembros del equipo.
- En este período **está prohibido que los pilotos salgan de la pregrilla**, hagan reparaciones en el kart y/o lo abastezcan de combustible. La lubricación de cadenas está permitida.
- En caso de que un kart no pueda salir a clasificar por cualquier tipo de avería, este partirá al último en la competencia.

■ 13.- USOS DE PISTA EN SEMANA DE COMPETENCIA

- Los usos de pista en semana de competencia no tienen costo para los pilotos, tanto y cuanto estos se encuentren inscritos a la competencia. En caso contrario el/los pilotos que asistan a practicar deberán pagar la tarifa oficial del QKC.

■ 14.-NEUTRALIZACIÓN

- Una vez transcurrida la primera hora podría o no salir el Pace Car y pondrá la



competencia en régimen de bandera amarilla. Se abrirán los pits cuando la bandera de entrada sea verde.

- El callejón de reparaciones permanecerá abierto.

■ **14.1.-AVERÍAS**

- En consideración con los demás participantes, piloto que sufra un daño en su kart está obligado a ubicarlo en un sitio seguro que no ponga en peligro al resto de competidores. No acatar esta disposición lo excluirá de la prueba.

■ **15.-LA PARTIDA**

- Se armará la grilla de 2 en 2 tomado en cuenta que la pole position se ubicará en el lado de la cuerda en relación a la primera curva.
- La partida será lanzada (en movimiento).
- La partida será a ritmo moderado (máximo 20 km/h) comandada por el poleman.

■ **16.- VALOR DE LA INSCRIPCIÓN**

- La inscripción tiene un valor de **\$125,00** por carrera por piloto en equipos de 2.
- La inscripción tiene un valor de **\$95,00** por carrera por piloto en equipos de 4.
- La inscripción se realiza mediante transferencia la cuenta del QKC y el registro a través del web de la copa país 400cc.
- Las inscripciones que se acepten el día de la carrera en la oficina del club tendrán un incremento del 30%. Sin excepción.
- Piloto que no se encuentre inscrito, **no podrá ingresar ni participar** bajo ningún motivo.

■ **17.- FECHAS.**

El calendario 2024 de carreras de larga duración está compuesto de 6 fechas, la primera no es puntuable, corresponde la celebración del aniversario del QKC



Calendario Endurance QKC 2024			
Mes	Día	Orden	Serie
Abril	27	Aniver.	Endurance QKC
Junio	22	1ra	Endurance QKC
Julio	20	2da	Endurance QKC
Septiembre	7	3ra	Endurance QKC
Octubre	19	4ta	Endurance QKC
Noviembre	23	5ta	Endurance QKC

y es una excelente oportunidad para poner a prueba los karts y entender el funcionamiento de los eventos. Tendrá una duración de 4 horas.

Las primeras cuatro fechas del campeonato serán de 4 horas de duración, la final será de 6 horas y recibirá puntaje doble.

■ 18.-PUNTUACIONES

Las puntuaciones se otorgan por categoría. Mínimo 4 equipos para recibir el total de los puntos. Menos de 4 equipos reciben el 50% de los puntos.

Para puntuar cada equipo debe haber girado al menos 40 vueltas

- 1.Lugar** 15 Puntos
- 2.Lugar** 12 Puntos
- 3.Lugar** 10 Puntos
- 4.Lugar** 8 Puntos
- 5.Lugar** 7 Puntos
- 6.Lugar** 6 Puntos
- 7.Lugar** 5 Puntos
- 8.Lugar** 4Puntos
- 9.Lugar** 3 Puntos
- 10. Lugar** 2 Puntos
- 11.** Del puesto 11 en adelante reciben 1 punto si han completado al menos 40 vueltas.

La pole position otorga 1 punto por categoría.



▪ **19.-PREMIOS**

19.1.- PREMIOS POR CARRERA

- Trofeos a los 3 primeros lugares **PRO**
- Trofeos a los 3 primeros lugares **LIGHT**
- Trofeos a los 3 primeros lugares de la categoría **NOVATOS**
- Trofeo al equipo ganador de la general

▪ **19.2.-PREMIOS A LA GENERAL CAMPEONATO 5 FECHAS PREMIO GENERAL:**

- 1. \$5000,00**
- 2. \$2000,00**
- 3. Motor Honda GX390**

*Para acceder a este premio deben haberse inscrito al menos 8 equipos en la categoría correspondiente a lo largo del torneo. Los ganadores de la general serán aquellos que más puntos hallan alcanzado en la tabla general. Es decir, si el ganador de la categoría light logro 95 puntos, el de la heavy 80 puntos y el de los novatos 100, el 1er lugar general le corresponde al de la categoría novatos. Los puntajes considerados para la general son los tres más altos de entre las categorías, si estos correspondieran a una sola, dos o las 3 categorías, así se premiará.

▪ **19.3.-PREMIOS POR CATEGORÍA CAMPEONATO 5 FECHAS**

- 1.Trofeo**
- 2.Trofeo**
- 3.Trofeo**

Se entregarán trofeos a los tres primeros equipos ubicados por categoría.

*Para acceder a este premio deben haberse inscrito al menos 6 equipos en la categoría correspondiente a lo largo del torneo.

▪ **20.-REGLAMENTO DEPORTIVO Y SANCIONES ADICIONALES**

- El reglamento deportivo que regirá será el REGLAMENTO DEPORTIVO NACIONAL DE KARTING. Salvo las penalizaciones especificadas en el presente



reglamento y las que consten en los reglamentos particulares o adendums. El reglamento deportivo nacional exige, como requisito, presentar la licencia deportiva FEDAK previa cada competencia.

- Cualquier tema que no estuviere estipulado en el presente reglamento o en el REGLAMENTO DEPORTIVO NACIONAL DE KARTING de la FEDAK vigente se lo resolverá mediante el actual código deportivo internacional CIK.

