Nafarroako Gobernua

Gobierno de Navarra

Instituto Navarro del Deporte
Nafarroako Kirolaren Institutua

Nafarroako Kirol Jokoak

Juegos Deportivos de Navarra

Jornadas clasificatorias:

Las jornadas clasificatorias se realizarán en la pista de karting del Circuito de Navarra (3 en total). Los participantes de las categorías Alevín e infantil-cadete, dispondrán de una tanda en pista para lograr su mejor tiempo posible y una tanda con formato de carrera a 10 vueltas. De entre todos los participantes se obtendrán los mejores tiempos obtenidos en la carrera y con los 3 mejores de estos se pasará a la final a realizar en el Circuito de Navarra.

Los participantes en la categoría Benjamín (pre-alevín) realizarán unas pruebas de habilidad a realizar en el menor tiempo posible y con el menor número de fallos (2 vueltas cronometradas)

Finales:

Los tres mejores tiempos de cada clasificatoria (9) disputarán las finales en el Circuito de Navarra.

Se dividen por edades en categorías Benjamín (Prealevín), Alevín e Infantil-Cadete (Primer año). En estas finales tienen una manga de entrenos en la cual se establece el orden de la parrilla de salida. Y la final constará de una carrera a 10 vueltas. Esto será igual para las dos categorías competitivas.

8.-Normativa de la competición o normas que regularán las jornadas o encuentros: La competición se regirá por el Reglamento Deportivo del Cto. Navarro de Karting emitido por la Federación Navarra de Automovilismo en los apartados que hacen referencia a:

21.4) Código de conducta en pista

JORNADAS CLASIFICATORIAS:

3 Jornadas Clasificatorias. Cada participante hará un único Entrenamiento CRONOMETRADO de 10 minutos y una carrera a 10 vueltas.

Los 3 mejores tiempos por CATEGORIAS de cada circuito se clasificará para las FINALES (9 por categoría)

En la categoría Benjamín (Pre-alevín) se seguirá un modelo no competitivo, y se clasificarán los 3 pilotos de cada jornada clasificatoria que hayan logrado superar las pruebas de habilidad con menor número de fallos en el menor tiempo posible. Se realizará una segunda tanda de 10 minutos de prueba de trazada en grupo siguiendo a un piloto (juego de la serpiente) dónde se penalizarán los contactos y las variaciones en la trazada. Cada fallo tanto en las pruebas de habilidad como en el juego de la serpiente penalizará con 1 segundo el tiempo total del piloto. En caso de empate se desempatará realizando una pregunta relacionada con el karting a cada uno de los pilotos empatados hasta que uno de los dos falle y el otro acierte.

FINALES / CARRERA:

FINAL BENJAMIN (Prealevín): Slalom, prueba de frenada y trazada entre conos

JUEGO DE LA SERPIENTE (10 minutos).

Pruebas no competitivas, se premiará a los que realicen el trazado sin golpear ningún cono, o, en el caso de que todos toquen algún cono, al que menos conos toque, en el caso del juego de la serpiente se puntuará al que menos se separe de la trayectoria del kart que le precede, se penalizará al que golpee a otro kart, se salga de la pista o golpée o derribe alguno de los conos.

FINAL ALEVIN: Entrenamiento CRONOMETRADO (10 min) +

CARRERA 10 vueltas.

FINAL INFANTIL- CADETE (1o AÑO): Entrenamiento CRONOMETRADO

(10 min) + CARRERA 10 vueltas.

Habrá trofeo para los tres primeros clasificados de cada categoría.

CATEGORIAS:

Benjamín: 9 - 10 años. (Nacidos en los años 2012 y 2013)

Alevin: 11 - 12 años (Nacidos en los años 2010 y 2011)

Infantil - Cadete (primer año): 13 - 16 años (Nacidos entre los años 2006 y 2009)

Reglamento técnico:

Los karts utilizados en los eventos serán de la marca internacional SODIKART modelo FUNKID con motor HONDA de 160 centímetros cúbicos.

Las ruedas que se utilizaran para el evento serán de la marca DURO.