REGLAMENTO DEPORTIVO

TEMPORADA 2027



Reglamento oficial del campeonato
Karting 4T de alquiler

9
JORNADAS PUNTUABLES

90 kg
PESO MÍNIMO CON LASTRE

SWS
PRUEBAS PUNTUABLES

@CVKS.4T

EDICIÓN NOVIEMBRE 2026

CONTENIDO

Índice

01 Disposiciones generales

02 Inscripciones y pilotos

03 Peso y báscula

04 Formato de la jornada

05 Superpole

06 Heats clasificatorias y corte a finales

07 Finales Oro, Plata y Bronce, Etc

08 Sistema de puntuación

09 Karts: sorteo y averías

10 Briefing, banderas y conducta en pista

11 Sanciones

12 Reclamaciones y disposiciones finales

Aplicación. La inscripción en cualquier jornada del CVKS implica conocer y aceptar íntegramente este reglamento.

01 Disposiciones generales

El CVKS es un campeonato de karts de alquiler 4T de categoría única, con lastre a 90 kg y karts asignados por sorteo para intentar maximizar la igualdad de condiciones en todos sus partcipantes.

1.1 La organización del CVKS (en adelante, "la Organización") convoca el campeonato para la temporada 2027, compuesto por 9 jornadas puntuables según el calendario oficial, todas las pruebas seran puntuables en SWS.

1.2 Se aplican, por orden de prioridad: el presente reglamento, las comunicaciones oficiales que lo complementen y las normas internas del circuito anfitrión de cada jornada.

1.3 La inscripción en cualquier jornada implica conocer y aceptar este reglamento. No se puede alegar desconocimiento.

1.4 Todo lo no previsto será resuelto por el Director de Carrera, cuya decisión es inapelable.

1.5 Queda prohibido el consumo de alcohol o drogas antes y durante la jornada. Cualquier síntoma supone la exclusión inmediata.

02 Inscripciones y pilotos

Pueden participar pilotos desde 15 años; los menores de 18 necesitan autorización firmada de padre, madre o tutor.

2.1 La inscripción se formaliza con el formulario oficial y el pago de la reserva antes de la fecha límite de cada jornada. Las plazas se asignan por orden de pago.

2.2 El cupo máximo por jornada lo fija la Organización según los karts disponibles en el circuito.

2.3 La inscripción es personal e intransferible. No se devuelve el importe salvo cancelación de la jornada por la Organización.

2.4 Equipamiento obligatorio durante toda la jornada:

- Casco integral, bien abrochado, el circuito despone de cascos si es necesario.
- Se recomienda mono de karting o, en su defecto manga larga y pantalon largo.
- Guantes que cubran mano y muñeca.
- Calzado cerrado que cubra el tobillo.

2.5 Se recomiendan protector de costillas y collarín. Prohibidas prendas sueltas, bufandas o colgantes; el pelo largo, recogido dentro del casco.

2.6 Es obligatorio asistir al briefing de cada jornada. Quien no asista sale último en la primera manga que dispute.

03 Peso y báscula

Todos los pilotos deben pesar como mínimo 90,0 kg equipados al final de cada sesión; por debajo de ese peso se aplican sanciones de posiciones.

3.1 **Peso mínimo.** 90,0 kg con el equipamiento completo de carrera (casco, mono, guantes y calzado), medido en la báscula oficial de la jornada.

3.2 **Cómo llegar a 90 kg.** Se admite:

- Lastre del circuito colocado en el kart por el personal autorizado.
- Lastre personal (planchas de plomo,chaleco, tobilleras, muñequeras) llevado bajo el mono y bien sujeto.

  SIEMPRE QUE EL CIRCUITO LO PERMITA!!!!!

  Lastre del cajón. En el cajón de los karts normalmente hay posibilidad de lastrar hasta un máximo de 30 kg. Si con ese peso no se llega a los 90 kg, es suficiente con los 30 kg del cajón, pero se debe comunicar a la Organización.

El piloto es el único responsable de llevar el lastre correcto en cada sesión y de cambiarlo de kart tras cada sorteo. Manipular, retirar o intercambiar lastre sin autorización es infracción muy grave.

3.3 **Báscula oficial.** Solo cuenta la báscula designada por la Organización. Cualquier piloto puede pesarse en ella antes de salir a pista. En caso de duda, el piloto puede bajar y volver a subir una vez para recalibrar.

3.4 **Pesajes.** Todos los pilotos se pesan en la acreditación. Tras cada heat y cada final se pesan, más los controles aleatorios que decida la Organización. El piloto llamado a báscula no puede salir del parque cerrado ni comer, beber o quitarse equipamiento hasta pesarse.

3.5 **Tolerancias y sanciones.**

PESO REGISTRADO	CONSECUENCIA
90,0 kg o más	Correcto
89,7 – 89,9 kg	Sanción de 1 posición
89,5 – 89,6 kg	Sanción de 3 posiciones
89,0 – 89,4 kg	Sanción de 6 posiciones
Menos de 89,0 kg	Sales último

04 Formato de la jornada

Cada jornada tiene dos bloques: dos heats clasificatorias por grupos y, después, dos finales por nivel (Oro, Plata y Bronce, Etc), cada carrera precedida de una superpole a una vuelta.

4.1 **Grupos.** Tras la acreditación se sortean los pilotos en grupos del mismo tamaño (máximo: karts disponibles en pista). Los grupos se mantienen para las dos heats.

4.2 **Orden de la jornada:**

1. Briefing obligatorio.
2. Bloque clasificatorio, por cada grupo y de forma seguida: Superpole 1 + Heat 1, y Superpole 2 + Heat 2.
3. Publicación de la clasificación combinada de heats y composición de las finales Oro, Plata y Bronce, Etc.
4. Bloque de finales, por cada nivel y de forma seguida: Superpole 3 + Final 1, y Superpole 4 + Final 2.

5. Podios y entrega de trofeos.

4.3 **Sesiones y duración orientativa** (la Organización la ajusta al circuito y la comunica en el briefing):

SESIÓN	FORMATO	ASIGNA PARRILLA DE	PUNTÚA
Superpole 1	1 vuelta lanzada	Heat 1	No
Heat 1	8 vueltas	—	Sí (clasificatorio)
Superpole 2	1 vuelta lanzada	Heat 2	No
Heat 2	8 vueltas	—	Sí (clasificatorio)
Superpole 3	1 vuelta lanzada	Final 1	No
Final 1	10 vueltas	—	Sí (jornada)
Superpole 4	1 vuelta lanzada	Final 2	No
Final 2	10 vueltas	—	Sí (jornada)

4.4 Si por tiempo o meteorología hay que recortar el programa, la Organización puede reducir vueltas o suprimir una sesión, comunicándolo antes de su inicio.

05 Superpole

La superpole es una única vuelta lanzada, con todo el grupo en pista, y ordena la parrilla de la carrera que viene justo después; no da puntos.

5.1 Los pilotos salen de boxes en fila y con separación marcada por el comisario de pit lane, en el orden del sorteo de karts.

5.2 La primera vuelta es de lanzamiento. La vuelta lanzada empieza al cruzar por primera vez la línea de meta y termina al cruzarla de nuevo. Después se muestra la bandera de cuadros.

5.3 Gestionar el tráfico forma parte de la superpole. Frenar a propósito para dejar hueco o molestar a otro piloto se sanciona con la pérdida del tiempo.

5.4 Se anula la vuelta lanzada de quien:

- Recorte la pista con las cuatro ruedas fuera de los límites.
- Haga un trompo o tenga una salida de pista.
- La realice con bandera amarilla en su sector.

Un piloto sin tiempo válido sale detrás de todos los que lo tienen; si son varios, en el orden de su vuelta de lanzamiento.

5.5 Si la sesión se neutraliza con bandera roja, el Director de Carrera puede repetirla completa.

5.6 Empate de tiempos: sale delante quien marcó antes el tiempo.

5.7 Tras los cuadros, los pilotos forman en fila de a uno en el orden de la superpole siguiendo las indicaciones de los comisarios, para la salida de la carrera.

06 Heats clasificatorias y corte a finales

Los puntos de Heat 1 + Heat 2 de todos los grupos forman una única clasificación combinada, que reparte a los pilotos en Oro, Plata y Bronce, etc.

6.1 **Salida.** Lanzada, en fila de a uno, al paso marcado por el poleman hasta la luz o bandera verde. No se puede adelantar antes de la línea de salida. Una salida anulada se repite en el mismo orden.

6.2 **Puntos por heat** (misma tabla para todos los grupos, ver art. 8.1).

6.3 **Clasificación combinada.** Se suman los puntos de las dos heats de cada piloto y se ordena a todos los pilotos de la jornada en una sola lista, sin importar el grupo.

6.4 **Desempate de la combinada,** por este orden:

1. Mejor resultado en una heat.
2. Mejor posición en la Heat 2.
3. Mejor vuelta rápida en carrera de las dos heats.

6.5 **Corte a finales.** La lista combinada se divide en tres partes lo más iguales posible:

- **Final ORO:** primer tercio.
- **Final PLATA:** segundo tercio.
- **Final BRONCE:** tercer tercio.

Si la división no es exacta, las plazas sobrantes van a Bronce y después a Plata. Ninguna final puede superar el número de karts en pista; si hiciera falta, la Organización abre una cuarta final.

6.6 Un piloto que no tome la salida en una heat recibe 0 puntos en ella, pero conserva su plaza en las finales según la combinada.

07 Finales Oro, Plata y Bronce, Etc

Cada nivel disputa dos finales seguidas, cada una con su superpole y nuevo sorteo de karts; la suma de ambas decide el resultado del nivel.

7.1 Procedimiento de cada final: sorteo de kart, Superpole (art. 5), salida lanzada (art. 6.1) y carrera.

7.2 **Clasificación de cada nivel.** Se suman los puntos de Final 1 + Final 2 (tabla del art. 8.1). Desempate: mejor posición en la Final 2; si persiste, vuelta rápida de las finales.

7.3 **Clasificación de la jornada.** Todos los pilotos de Oro quedan por delante de los de Plata, y estos por delante de los de Bronce. Ejemplo con 36 pilotos: Oro ocupa del 1.º al 12.º, Plata del 13.º al 24.º y Bronce del 25.º al 36.º.

7.4 **Ganador de la jornada.** Quien más puntos sume en la Final ORO.

7.5 **Trofeos.** Podio (1.º, 2.º y 3.º) de cada nivel: Oro, Plata y Bronce.

7.6 El orden de salida a pista de los niveles lo fija la Organización (por defecto: Bronce, Plata y Oro, para cerrar la jornada con la final principal).

08 Sistema de puntuación

Hay dos tablas: una de carrera (para ordenar heats y finales dentro de la jornada) y otra de campeonato, que se aplica a la posición final de cada piloto en la jornada.

8.1 **Puntos de carrera** (heats):

Posición	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º	10.º	11.º	12.º	13.º	14.º	15.º y siguiente
Puntos	30	28	26	24	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11

Puntos de finales (Final 1 y Final 2):

Posición	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º	10.º	11.º	12.º	13.º	14.º	15.º
Puntos	45	42	38	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24

A partir del 5.º puesto, cada posición resta 1 punto respecto a la anterior.

8.2 **Puntos de campeonato por jornada** (según la clasificación de la jornada, art. 7.3):

POSICIÓN EN LA JORNADA	PUNTOS
1.º	150
2.º	147
3.º	144
4.º	142
5.º	140
6.º	138
7.º	136
8.º	134
9.º	132
10.º	130
11.º en adelante	1 punto menos por cada puesto (11.º = 129, 12.º = 128… 50.º = 90… 100.º = 40), mínimo 1 punto desde el 139.º

8.3 **Descartes.** Si el campeonato tiene 6 o más jornadas, se descarta el peor resultado de cada piloto. Las exclusiones por conducta antideportiva o por peso no se pueden descartar.

8.4 **Desempate final del campeonato:**

1. Mayor número de victorias en la Final ORO.
2. Mayor número de segundos, terceros… puestos de jornada.
3. Mejor resultado en la última jornada disputada.

8.5 Si una carrera se suspende definitivamente: menos de 2 vueltas, 25 % de los puntos; entre 2 vueltas y el 75 %, 50 %; más del 75 %, 100 %.

09 Karts: sorteo y averías

El kart se sortea antes de cada bloque superpole + carrera, y ningún piloto repite kart en la misma jornada siempre que sea posible.

9.1 **Sorteo.** El piloto debe estar en boxes 10 minutos antes de su sesión. El número resultante del sorteo es el kart de esa superpole y su carrera.

9.2 **Kart repetido.** Si sale un kart que el piloto ya usó en la jornada, se vuelve a sacar. Si solo quedan karts ya usados, se queda con el primero que salió.

9.3 **Avería grave** (rueda suelta, motor gripado, rotura de dirección o frenos):

- En superpole: si da tiempo, repite su vuelta al final de la sesión con un kart de reserva; si no, sale último.
- En carrera: si obliga a bandera roja, el piloto recibe un kart de reserva y vuelve en la posición que tenía al detenerse la carrera, a criterio del Director de Carrera.

9.4 **Avería no grave o sospecha de bajo rendimiento.** El piloto puede entrar a boxes y cambiar de kart, pero vuelve a pista donde quede, sin compensación.

9.5 No hay kart de reserva si la avería la causa el propio piloto. Fingir o exagerar una avería es infracción grave.

9.6 Está prohibido modificar cualquier elemento del kart (presiones, asiento fuera de las posiciones del circuito, manetas, etc.). Sanción: exclusión de la sesión.

9.7 **Pista mojada.** Si el Director de Carrera declara sesión de lluvia, se valoraran las condiciones de pista para continuar o no el evento. (Siempre que sea posible, el circuito lo permita y no se comprometa la seguridad la intencion sera correr.)

10 Briefing, banderas y conducta en pista

Se usan las banderas habituales de karting más la de adelantamiento indebido, que permite devolver la posición sin sanción mayor.

10.1 **Banderas y luces:**

BANDERA	SIGNIFICADO	QUÉ HACER
Verde	Pista libre / salida	Ritmo de carrera
Amarilla	Peligro en pista	Reducir velocidad, prohibido adelantar
Roja	Sesión detenida	Parar o rodar despacio a boxes según indiquen
Azul	Te van a doblar	Dejar paso en menos de una vuelta, sin frenazos bruscos
Blanca y negra (diagonal)	Aviso por conducta	Siguiente infracción = sanción
Roja con chevron negro	Adelantamiento indebido	Devolver la posición en 1 vuelta
Negra	Sanción	Entrada a boxes según se indique
Cuadros	Fin de sesión	Bajar ritmo, fila de uno, sin adelantar

10.2 **Adelantar y defender.**

- Se permite un solo cambio de trayectoria para defender; zigzaguear está prohibido.
- Empujar para adelantar ("bump and pass") se sanciona aunque no haya trompo.
- Se considera que estas en paralelo cuanto tu paragolpes delantero este a la altura del motor del otro kart.

10.3 Bajo bandera de cuadros y amarilla se circula en fila. Adelantar bajo amarilla supone bandera negra.

10.4 Prohibido cruzar la pista a pie, bajarse del kart en pista salvo peligro, y quitarse el casco antes de llegar a box.

11 Sanciones

> Las sanciones se aplican en carrera siempre que se pueda; si no da tiempo, se convierten en segundos o puntos al publicar resultados.

11.1 **Escala de sanciones:**

GRAVEDAD	EJEMPLOS	SANCIÓN
Leve	Contacto que hace perder trayectoria, zigzag, no respetar azul	Devolver posición o +3 s
Media	Golpe que hace perder posición, salida anticipada, reincidencia en leves, adelantar con amarilla	+5 s
Grave	Trompo provocado, conducción peligrosa, fingir avería	+10 s, bandera negra o puntos del último en la sesión
Muy grave	Manipular lastre o kart, alcohol/drogas, insultos o agresiones, desobedecer a comisarios	Exclusión de la jornada; posible expulsión del campeonato

11.2 **Sanción de superpole.** Una infracción en la superpole se castiga con anulación del tiempo o con retroceso en parrilla (3 posiciones por defecto).

11.3 El Director de Carrera puede revisar vídeo (cámaras del circuito u onboard de los pilotos) antes de cerrar resultados.

11.4 Los pilotos responden también de la conducta de sus acompañantes; una conducta antideportiva de estos puede sancionar al piloto.

12 Reclamaciones y disposiciones finales

Las reclamaciones se presentan al Director de Carrera en los 25 minutos siguientes a publicar cada resultado; su decisión es definitiva.

12.1 Solo puede reclamar el piloto implicado, de forma personal y respetuosa. Puede aportar vídeo propio.

12.2 Los errores administrativos (cronometraje, suma de puntos) se corrigen aunque se detecten después, hasta el inicio de la jornada siguiente.

12.3 **Suspensión.** Si una jornada no puede empezar por seguridad o meteorología, la Organización intentará recuperarla en otra fecha. Si se suspende a medias, decidirá si los resultados son válidos (ver art. 8.5).

12.4 **Derechos de imagen.** Los participantes aceptan ser fotografiados y grabados para la difusión del CVKS en web, redes sociales y medios.

12.5 **Modificaciones.** La Organización puede modificar o aclarar este reglamento mediante anexos comunicados antes de la jornada en que entren en vigor.

12.6 **Situaciones anómalas.** La Organización se reserva el derecho de modificar el presente reglamento, incluso durante el transcurso de una jornada, cuando surja cualquier situación anómala o no prevista que lo haga necesario para garantizar la seguridad, la igualdad entre participantes o el correcto desarrollo de la competición. Cualquier cambio se comunicará a los pilotos antes de su aplicación.



COMUNIDAD VALENCIANA KARTING SERIES

REGLAMENTO ESTABLECIDO POR LA ORGANIZACIÓN CVKS-4T · TEMPORADA 2027