

Nafarroako Gobernua Gobierno de Navarra

JUEGOS DEPORTIVOS DE NAVARRA



NAFARROAKO KIROL JOKOAK

Jornadas clasificatorias:

En cada circuito se realizarán 2 clasificatorias (4 en total). Los participantes de las categorías Alevín e infantil-cadete, dispondrán de una tanda en pista para lograr su mejor tiempo posible. De los cuales se obtendrán los mejores tiempos y con estos se pasará a la final a realizase en el Circuito de Navarra.

CADA PARTICIPANTE SOLAMENTE PUEDE APUNTARSE A UNA DE LAS TANDAS (si bien al hacer la inscripción se le preguntará si, en caso de que sobren plazas en otras tandas, desea que se le avise para apuntarse a más tandas).

Finales:

Los cuatro mejores tiempos de cada circuito (8) 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.

Normativa de la competición o normas que regularán las jornadas o encuentros:

La competición se regirá por el Reglamento Deportivo del Cto. Navarra 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:

4 Jornadas Clasificatorias. Cada participante hará un único Entrenamiento CRONOMETRADO de 10 minutos.

Los 4 mejores tiempos por CATEGORIAS de cada circuito se clasificará para las FINALES (8 por categoría)

En la categoría Benjamín (Prealevín) se seguirá un modelo no competitivo, y se clasificarán los 4 pilotos de cada circuito que hayan logrado superar las pruebas de habilidad con menor número de fallos. 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.

FINAL ALEVIN: Entrenamiento CRONOMETRADO (10 min) + CARRERA 10 vueltas.

FINAL INFANTIL- CADETE (1o AÑO): Entrenamiento CRONOMETRADO (10 min) + CARRERA 10 vueltas.

Habr  trofeo para los tres primeros clasificados de cada categor a.

CATEGORIAS:

Benjam n: 10 a os

Alev n: 11 - 12 a os

Infantil: 13 - 14 a os

Cadete: 15 – 16 a os

Reglamento t cnico:

Los karts utilizados en los eventos ser n en los dos circuitos id nticos, siendo ambos de la marca internacional SODIKART modelo FUNKID con motor HONDA de 160 cent metros c bicos.

Las ruedas que se utilizar n para el evento ser n de la marca DURO.

Inscripciones en: <https://web.rockthesport.com/es/es/master/evento/xxxii-juegos-deportivos-de-navarra-de-karting>