



REGLAMENTO COMPETITIVO

CATEGORÍAS

Los pilotos de las categorías competitivas deberán estar federados obligatoriamente. Se admitirán un máximo de 12 pilotos por categoría. Las inscripciones en esa categoría se cerrarán al llegar a esta cifra.

OPEN

Sólo para pilotos federados, desde los 14 años de edad.

Motos desde 125 cc 2T / 250 cc 4T con ruedas específicas de Flat Track 19" y sin ningún elemento del freno delantero.

SUPERMOTARD

Sólo para pilotos federados, desde los 14 años de edad.

Motos desde 125 cc 2T / 250 cc 4T con ruedas de supermotard, neumáticos de lluvia y sin ningún elemento del freno delantero.

PROMO

Sólo para pilotos federados, desde los 10 años de edad.

Motos y pit bikes de hasta 85 cc 2T / 230 cc 4T con neumáticos rayados o de lluvia y sin freno delantero. Prohibidos los neumáticos de tacos.

FORMATO DE CARRERA OPEN / SUPERMOTARD / PROMO

Cada evento se dividirá en tres bloques, dónde los pilotos deberán de permanecer en el parque cerrado durante la disputa de cada bloque:

- **1. Entrenamientos libres**

Cada piloto disputará un mínimo 2 sesiones de entrenamientos libres a 6 vueltas.

- **2. Mangas clasificatorias**

Cada piloto disputará 3 mangas puntuables a 6 vueltas, con un máximo de 4 pilotos en pista por manga.

Según los puntos obtenidos en las mangas, se definirán los 7 pilotos que acceden directamente a las Semifinales.

Los puntos obtenidos computarán para el campeonato.

Puntuación mangas

1º	2º	3º	4º
4	3	2	1



En caso de empate después de las mangas puntuables, prevalecerá, por este orden, la mejor puntuación de manga, la segunda mejor puntuación de manga. Si persiste el empate, el mejor resultado en la última manga disputada por los pilotos. Si aún así persiste el empate, se determinará por azar.

- 3. Mangas finales

3.1 La Repesca

Los pilotos clasificados entre la 8a y la 12a posición dispondrán de una manga de repesca no puntuable. El primer clasificado pasará a las Semifinales.

3.2 Las Semifinales

Las Semifinales se disputarán a 8 vueltas, con 4 pilotos por Semifinal:

Primera Semifinal

Primer clasificado

Tercer clasificado

Quinto clasificado

Séptimo clasificado

Segunda Semifinal

Segundo clasificado

Cuarto clasificado

Sexto clasificado

Primer clasificado repesca

Los 2 mejores pilotos de cada Semifinal participarán en la Final.

En las semifinales se repartirán los siguientes puntos para el campeonato.

Puntuación Semifinales

1º	2º	3º	4º
5	3	2	1

3.3 La Final

Los 4 mejores pilotos de las semifinales disputarán la Final a 8 vueltas.

Primer clasificado Primera Semifinal

Primer clasificado Segunda Semifinal

Segundo clasificado Primera Semifinal

Segundo clasificado Segunda Semifinal



En la Final se repartirán los siguientes puntos para el campeonato.

Puntuación Final

1º	2º	3º	4º
5	3	2	1

3.4 EL DUELO

*Los 2 mejores pilotos de la Final, se jugarán 3 puntos de campeonato y la victoria de la carrera en **EL DUELO**, a 4 vueltas.*

EMPATE A PUNTOS A FINAL DE TEMPORADA

En caso de empate, prevalecerá la mejor puntuación obtenida en la última carrera del año.

PREMIOS

Los 5 primeros clasificados de las categorías OPEN / SUPERMOTARD / PROMO del 2025 tendrán cómo premio invitación para cualquier categoría en 2026.

BANDERAS E INDICACIONES

- **Bandera verde:** indica el inicio de sesión o pista abierta / sin peligro.
- **Bandera amarilla:** indica una situación potencialmente peligrosa a la pista y se deberá de pilotar con precaución dejando distancia prudencial con el obstáculo. Se permiten los adelantamientos.
- **Bandera azul:** se mostrará cuando un piloto desconozca que será doblado y este tendrá que ceder la posición de forma segura sin obstaculizar al otro piloto.

Si un piloto que va a ser doblado obstaculiza deliberadamente al piloto que va a rebasarlo, será descalificado de la manga.

- **Bandera roja:** indica el final de la sesión o que la manga se ha anulado por motivos de seguridad / accidente. Se deberá reducir de forma segura la velocidad y dirigirse al parque cerrado.

Desobedecer la bandera roja supondrá la descalificación de la manga.

- **Bandera a cuadros:** Indica que la manga ha terminado y los pilotos deberán regresar al parque cerrado reduciendo la velocidad de forma segura.



PROCEDIMIENTO DE SALIDA

1. PARQUE CERRADO

Los pilotos deberán de estar preparados con su motocicleta en la zona de parque cerrado antes del inicio de cada bloque y no se podrá salir de él hasta el término de cada bloque o hasta la eliminación / abandono del piloto de la carrera.

Los pilotos podrán ser asistidos en el parque cerrado por sus mecánicos / acompañantes y estos podrán realizar trabajos y reparaciones en la motocicleta sin que ésta salga del parque cerrado.

Salir del parque cerrado antes del término del bloque supondrá el abandono del mismo y no poder volver a acceder en el parque cerrado hasta el próximo bloque.

2. PRE-PARRILLA

- La zona de pre-parrilla dispondrá de conos numerados que determinarán la puerta de salida de la manga.

3. POSICIONAMIENTO DE LA PARRILLA DE SALIDA

- Los pilotos se colocaran en la parrilla de salida en una línea de 4 pilotos.
- La primera línea estará situada unos 5-6 metros detrás de la línea de meta.
- La línea de penalización estará situada 5-6 metros por detrás de la última línea de salida.

4. PROBLEMAS MECÁNICOS A PARRILLA

- Si un piloto tiene problemas mecánicos durante el procedimiento de salida, deberá de levantar la mano para que se cancele el mismo y si no puede solventar el problema de inmediato deberá de abandonar los límites de la pista por el interior de esta.



- Ningún mecánico ni acompañante podrá socorrer al piloto, al hacerlo será descalificado de la manga.
- Si consigue solventar el problema antes que el líder complete 2 vueltas podrá reincorporarse a la manga para puntuar.

5. PROCEDIMIENTO DE SALIDA

El procedimiento de salida se dará con la bandera a cuadros.

6. SALTARSE LA SALIDA O “JUMPS STARTS”

- Si un piloto se avanza en el procedimiento de salida, se detendrá la carrera con bandera roja, se penalizará al piloto / pilotos en cuestión y se reiniciará el procedimiento de salida.
- Si un piloto se avanza desde la línea de penalización, será descalificado de la manga.

7. BANDERAS ROJAS Y PROCEDIMIENTOS DE REINICIO DE MANGA

1. Bandera roja

Se mostrará la bandera roja cuando haya pilotos heridos que deban de ser atendidos y/o motocicletas sobre la pista que supongan un peligro para el desarrollo de la manga.

Al mostrarse la bandera roja, los pilotos deberán de reducir de forma segura la velocidad y, sin adelantarse ni intercambiar posiciones, seguirán las indicaciones de los comisarios y se dirigirán hacia el parque cerrado con el mismo orden de posiciones de carrera al momento de mostrar la bandera roja.

Los pilotos involucrados en el incidente tendrán un máximo de 5 min para rehacerse del golpe y/o reparar la moto en parque cerrado.

2. Sanciones por provocar bandera roja

El piloto / pilotos que estén involucrados en incidente de bandera roja, serán sancionados con salir desde la línea de penalización en el reinicio de carrera.

**Excepción*

Si dirección de carrera considera que un piloto ha provocado una bandera roja de forma claramente deliberada y antideportiva, esperando un rédito a su favor o en perjuicio de otro piloto:



El piloto causante del incidente será sancionado con reiniciar la manga desde la línea de penalización y el piloto perjudicado no será sancionado. En casos de extrema gravedad o por reiteración se excluirá el piloto de la manga.

3. Bandera roja antes de que el líder realice 2 vueltas completas

Se reiniciará la manga con la totalidad de vueltas y se penalizará a los pilotos involucrados en la bandera roja a salir desde la línea de penalización.

4. Bandera roja si el líder ha realizado más de 2 vueltas

Se reiniciará la manga a 6 vueltas. Se penalizará a los pilotos involucrados en la bandera roja a salir desde la línea de penalización.

5. Bandera roja con el líder realizando la última vuelta

Se dará por terminada la manga y la clasificación saldrá de la última vuelta completada por todos los pilotos. Los pilotos involucrados en la bandera roja clasificarán como últimos de su grupo de vuelta.

6. Bandera roja en EL DUELO

Se mostrará la bandera roja en EL DUELO y se reiniciará la manga en su totalidad si:

- Los dos pilotos están involucrados en el incidente.
- Un piloto necesita atención médica pero puede continuar.

Si són acciones que se consideran lances de carrera dentro de la deportividad y el espectáculo no se penalizará a ninguno de los pilotos.

Se mostrará la bandera roja en EL DUELO y no se reiniciará la manga si:

- Algún piloto no puede continuar por lesión o avería.
- Si dirección de carrera considera que un piloto ha efectuado una acción antideportiva, se penalizará al piloto causante del incidente con la pérdida del duelo y se dará el Duelo por terminado.

**** La organización se reserva el derecho de modificar este reglamento para mejorar el desarrollo de las carreras.***