

A close-up photograph of a kart tire tread, showing the intricate pattern of grooves and sipes designed for grip. The tire is dark, and the lighting highlights the texture of the rubber. The background is blurred, focusing attention on the tire's surface.

Keppnisreglur GoKart 2019

Reglurnar gilda fyrir Íslandsmeistaramót Akstursíþróttasambands Íslands

Um það sem ekki stendur í þessum reglum gilda alþjóðareglur CIK-FIA fyrir 2019

1. gr. Keppnisflokkar

- 1.1. Rotax Max 125cc og Rotax Max EVO 125cc
 1. Lágmarksþyngd körtu og ökumanns í fullum keppnisgalla er 167 kg.
 2. Aldurstakmark er 16 ár
 3. Ef keppandi er yngri en 18 ára þarf skriflegt leyfi frá foreldrum eða forráðamönnum.
 4. Keppandi þarf að hafa keppnisskirteini gefið út af AKÍS
 5. Hámarksfjöldi keppenda á braut eru samkvæmt brautarleyfi hverju sinni
 6. Ef keppendur eru fleiri en gert er ráð fyrir í brautarleyfi verður skipt í riðla
- 1.2. Mótör reglur í Rotax Max 125cc eru Rotax Max Challenge 2010. (*ARTICLE: 5 ENGINE SEALING 5.1 Engines Sealing*). Allar breytingar eru óleyfilegar
- 1.3. Mótör reglur fyrir Rotax Max EVO125cc eru Rotax MAX Challenge Technical Regulation 2018 (*6. Technical Specification (outside the engine seal)*). Allar breytingar eru óleyfilegar
- 1.4. Grind körtu: Gerð fyrir 100-125cc flokk, fjöldaframleidd frá CIK-FIA viðurkenndum framleiðanda
- 1.5. Afturstuðari skal vera að lágmarki 120sm breiddur
- 1.6. Hámarks breidd á körtu er 140sm
- 1.7. Bremsur skulu einungis vera á afturöxli
- 1.8. Auka þyngingar skulu festar tryggilega á grind eða sæti
- 1.9. Keppnisnúmer skal vera staðsett að framan, aftan og á sitt hvorri hlið körtunnar
- 1.10. Dekk skulu vera af VEGA gerð. Slikkar: FH, SL3 - SL Nordam, SL4 eða SL6 og fyrir regn: W2 eða W5. (*Sjá tilkynningar sem gefnar verða út fyrir hverja keppni*)
- 1.11. Aðeins má nota tvo dekkjaganga fyrir þurrt ef umferðirnar eru þrjár en ef umferðirnar eru fjórar eða fimm í mótinu má nota þrjá dekkjaganga. Engin fjöldatakmörkun á regndekk
- 1.12. Notkun efna sem auka mýkt og grip dekkjanna er stranglega bönnuð. (*Refsing: Vísad úr keppni*)
- 1.13. Talstöðvasamband við ökumann er bannað

2. gr. Mótið

- 2.1. Íslandsmeistaramótið samanstendur af fjórum keppnum. Keppendur þurfa að vera minnst þrjár í hvorum flokki fyrir sig svo keppnin teljist lögleg.
- 2.2. Hver keppni samanstendur af æfingu, tímatöku og þremur 12 mínútna lotum
- 2.3. Ef keppnirnar verða bara þrjár gilda 8 lotur af 9 og gefa þær stig til meistara
- 2.4. Ef keppnirnar verða fjórar gilda 10 lotur af 12 og gefa þær stig til meistara

3. gr. Skipulagning

- 3.1. Starfsmenn keppna eru: Keppnisstjóri, brautarstjóri, tímavörður, flaggarar, ræsir, skoðunarmaður og dómari
- 3.2. Keppnisstjórn mun kynna alla starfsmenn fyrir keppendum og fara yfir reglur keppinnar og fyrirkomulag áður en æfingar hefjast hverju sinni
- 3.3. Úrslit skulu birt keppendum að lokinni hverri lotu og endanleg úrslit í lok keppinnar
- 3.4. Kærur þurfa að berast til keppnisstjóra innan 20 mínútna frá birtingu úrslita í lok keppinnar

4. gr. Skyldur keppenda

- 4.1. Keppendur þurfa að vera skráðir félagar í akstursípróttafélagi sem er aðili að AKÍS
- 4.2. Keppendur þurfa að hafa kynnt sér vel allar reglur og fyrirkomulag keppinnar
- 4.3. Á meðan á keppni stendur skulu keppendur ávallt:
 1. Vera með viðurkenndan lokaðan öryggishjálma
 2. Vera í viðurkenndum keppnisgalla
 3. Vera með hanska
 4. Vera með viðurkenndan hálskraga
 5. Vera með rifbeinahlíf

5. gr. Skoðun

- 5.1. Ökumaður skal vera viðstaddur meðan á skoðun stendur
- 5.2. Körðu og dekk skal merkja eftir skoðun
- 5.3. Eftirfarandi verður athugað:
 1. Öryggisbúnaður ökumanns. (*Hjálmur, kragi, galli, rifbeinahlíf, skór og hanskar*)
 2. Almenn ástand körtunnar. (*ATH! Kartan þarf að vera hrein til þess að standast skoðun*)
 3. Fótstig, bremsur, hjól, hjólbarðar, stýrisbúnaður, sæti og bensíntankur
 4. Mótor, móturfestingar og púst
 5. Númer og númeraplötur
 6. Plöst. Almenn skulu plöst ver CIK-FIA merkt og vera heil og óskemmd. (*Plöst sem flutt hafa verið inn af innflutningsaðilum gokart bíla teljast þó leyfileg í keppni*)
 7. Þyngingar og festingar þeirra
 8. Karta og ökumaður viktað
- 5.4. Standist búnaður ökumanns og karta ekki skoðun má vísa ökumanni úr keppni án fyrirvara
- 5.5. Karta og ökumaður verða vigtuð í lok tímatöku og eftir hverja ekna lotu í keppninni

6. gr. Fyrirkomulag

- 6.1. Keppandi þarf að vera skráður til keppni innan tímamarka um skráningu og hafa greitt keppnisgjald
- 6.2. Keppandi skal vera mættur á keppnisstað samkvæmt dagskrá keppinnar
- 6.3. Aðeins einn keppandi skal vera skráður á hverja körðu
- 6.4. Aldrei skulu fleiri en þrír í einu vinna við hverja körðu á viðgerðarsvæði
- 6.6. Sérhver röng eða óípróttamannsleg hegðun af hendi keppenda eða aðstoðarmanna verður dæmd af dómara sem má refsast viðkomandi með brottrekstri úr keppni

7. gr. Æfing, tímataka, uppröðun, upphitunarhringur, ræsing og þjófstart

- 7.1. Æfing:
 1. Skyld er að halda 60 mínútna æfingu fyrir hverja keppni
 2. Allir keppendur þurfa að taka þátt í æfingum
 3. Keppnisstjóri getur veitt undanþágu frá æfingum eftir atvikum
- 7.2. Tímataka:
 1. Tímataka skal standa yfir í 10 mínútur
 2. Allir tímar skulu skráðir
 3. Klukka tímavarðar telst alltaf rétt
 4. Tími skal skráður í mín. sek. og þúsundustu hlutum úr sekúndu, (00:00:000).
 5. Keppandi sem ekki nær að aka í tímatöku fær sæti aftast á ráslínu
 6. Tímatöku lýkur þegar köflóttu flaggi hefur verið veifað og allir keppendur hafa lokið sínum síðasta hring
- 7.3. Uppröðun á ráslínu:
 1. Raða skal á ráslínu samkvæmt tímum úr tímatöku með aðstoð ræsis
 2. Ef keppandi nær ekki út á réttum tíma á að skilja eftir autt pláss fyrir hann. Hann hefur 30 sek. til að koma sér á ráslínu eftir að síðasta keppandi hefur verið stillt upp. Mæti keppandi ekki innan tímamarka skal hann ræsa af þjónustusvæði þegar allir keppendur hafa farið hjá
- 7.4. Upphitunarhringur:
 1. Keppnisstjóri ákveður fjölda upphitunarhringja
 2. Dragist keppandi aftur úr í upphitunarhring skal skilja eftir eyðu svo hann komist á sinn stað aftur
- 7.5. Ræsing:
 1. Ræst skal á ferð. (*fljúgandi start*)
 2. Keppendur skulu ræstir 2 og 2 samhlíða
 3. Ræsir skal ræsa keppnina strax eftir upphitunarhringi. Ef keppendur eru ekki á hæfilegum hraða og þétting ekki rétt milli keppenda getur ræsir seinkað ræsinguna þar til því er náð

4. Framúrakstur í ræsingu er ekki heimill fyrr en eftir ráslínu
 5. Rásmerki er gefið fyrir framan ráslínu
 6. Ræsir skal vera þannig staðsettur að allir keppendur sjái merki hans greinilega
- 7.6. Þjófstart:
1. Reyni keppandi að bæta stöðu sína í upphitunarhring hefur hann þjófstartað
 2. Keppendur sem ítrekað þjófstarta eða óhlýðnast ræsi má refsast með brottrekstri
 3. Keppnisstjóri getur ákveðið að refsast fyrir þjófstart. Þjófstarti keppandi tvisvar í sömu keppni skal vísa honum úr keppninni

8. gr. Keyrsla keppinnar

- 8.1. Ekknar skulu þrjár 12 mínútna lotur á hverjum keppnisdegi
- 8.2. Stig eru gefin fyrir átta fyrstu sætin í hverri lotu: 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1
- 8.3. Uppröðun á ráslínu: Fyrsta lota: Tímar úr tímatöku. Önnur lota: Sæti úr fyrstu lotu. Þriðja lota: Sæti úr annari lotu
- 8.4. Upphitunarhringir hefjast þegar ræsir lyftir grænu flaggi.
- 8.5. Ræsing hefst þegar ræsir fellir græna flaggið
- 8.6. Keppni er lokið þegar allir keppendur hafa verið flaggaðir út með köflóttu flaggi.
- 8.7. Að keppni lokinni skulu keppendur aka inn á þjónustusvæðið og mega þeir ekki yfirgefa körtuna fyrr en að vigtun lokinni, nema með leyfi keppnisstjóra
- 8.8. Keppandi telst hafa lokið keppni þegar hann ekur yfir marklínu í lok hvernar lotu
- 8.9. Ef keppandi stoppar í pít vegna bilana en heldur síðan áfram keppni eftir viðgerð, þarf hann að ljúka 70% þeirra hringja sem sigurvegari lotunar ók til þess að teljast hafa lokið keppni
- 8.10. Einungis þeir keppendur sem ljúka lotu fá stig til meistara

10. gr. Akstur í braut

- 10.1. Ræsing:
 1. Keppni hefst þegar ræsir fellir græna flaggið eftir upphitunarhringi
- 10.2. Framúrakstur:
 1. Þegar keppandi er á fríum sjó í brautinni má hann og getur notað alla breidd hennar
 2. Þegar hraðari keppandi sem er að reyna framúrakstur hefur náð að komast að hlið þess sem hann er að fara framúr, má hinn sami ekki svinga fram og til baka í brautinni til að hindra framúraksturinn. Hann verður að gefa keppinautnum það pláss sem hann þarf til að fara framúr og haldast innan brautarmerkinga
 3. Óheimilt er að þvinga sér fram úr með því t.d. að bremsa of seint fyrir beygju þannig að viðkomandi hafi ekki fulla stjórn á körtunni og valda þannig bæði hættu fyrir sjálfan sig og aðra. Ekki stjaka harkalega við öðrum keppanda né þvinga hann út fyrir brautarmerkingar
 4. Óheimilt er að aka út fyrir brautarmerkingar til að vinna tíma eða hindra framúrakstur
 5. Keppandi sem er orðinn hring á eftir verður að hleypa fram úr við fyrsta tækifæri sem gefst. Ef hann tekur ekki eftir stöðu sinni verður veifað bláu flaggi honum til viðvörunar
- 10.3. Hætta:
 1. Sé hætta í brautinni er gulu flaggi veifað við þann stað og skal aka þar með varúð og allur framúrakstur er bannaður
 2. Þegar rauðu flaggi er veifað ber að rétta upp hönd, hægja mikið á ferð og aka rólega að ráslínu og stöðva
 3. Ef keppandi þarf að hægja á ferð eða stöðva skal hann rétta upp hönd
 4. Keppandi má aldrei aka á móti umferð
- 10.4. Bilun:
 1. Ef keppandi þarf að fara á viðgerðarsvæði skal hann rétta upp hönd í tíma og aka rétta leið inn á svæðið
 2. Ef karta bilar í braut skal keppandi rétta upp hönd og aka á viðgerðarsvæðið

3. Ef karta bilar í braut og kemst ekki á viðgerðarsvæðið skal keppandi rétta upp hönd og draga körtuna út fyrir braut, þannig að sem minnst hætta skapist fyrir aðra keppendur
4. Enga aðstoð má veita í braut, nema ef fjarlægja þarf körtuna vegna bilunar/óhapps

11. gr. Refsingar

- 11.1. Keppandi sem þjófstartar fær 10 sek. refsingu. Ef keppandi ítrekar þjófstart getur það þýtt brottrekstur úr keppninni
- 11.2. Keppandi sem tekur fram úr á gulu flaggi fær 15 sek. refsingu
- 11.3. Keppandi sem sýnir ekki varúð á gulu flaggi fær 5 sek. refsingu
- 11.4. Keppandi sem hindrar framúrakstur á bláu flaggi fær 15 sek. refsingu
- 11.5. Keppandi sem fær svart flagg hlýtur engin stig úr þeirri lotu og ræsir aftast í næstu
- 11.6. Ef fleiri en þrír eru að vinna í körtu á viðgerðarsvæði eftir að keppni hefst fellur keppandi úr þeirri lotu og færist aftast á ráslínu í þeirri næstu
- 11.7. Ef keppandi er of léttur eftir vigtun hlýtur hann ekkert stig úr þeirri lotu og ræsir aftast í næstu.
- 11.8. Reynist karta keppanda ólöglega breytt skal keppanda vísað úr keppni
- 11.9. Sérhver röng, sviksamleg eða óíþróttamannsleg hegðun af hendi keppenda eða aðstoðarmanna mun verða dæmd af dómnefnd keppinnar sem mun refsa viðkomandi, jafnvel með brottrekstri úr keppni

12. gr. Kæzur og áfrýjanir

- 12.1. Allar kæzur og áfrýjanir skal leggja fram og þær meðhöndlaðar hjá AKIS.
(Sjá reglur um kæzur á www.akis.is)

13. gr. Úrslit

- 13.1. Úrslit eru birt keppendum eftir hverja lotu ásamt lokaúrslitum í lok keppinnar
- 13.2. Sigurvegari telst sá vera sem hlotið hefur flest stig samanlagt úr öllum lotunum
- 13.3. Ef tveir eða fleiri eru jafnir að stigum eftir allar loturnar, telst sá sigurvegari sem stóð sig best í síðustu lotunni dagsins. En allir fá jafn mörg stig til Íslandsmeistara
- 13.4. Fulltrúi AKIS skal taka úrslit frá keppnishaldara og færa þau AKIS undirrituð af keppnisstjóra

14. gr. Verðlaun og viðurkenningar

- 14.1. Verðlaun eru veitt fyrir þrjú efstu sæti hvers keppnisdags
- 14.2. Verðlaunaafhending fer fram samkvæmt dagskrá keppinnar

15. gr. Íslandsmeistari

- 15.1. Sigurvegari telst sá vera sem hlotið hefur flest stig samanlagt úr öllum lotunum sem gilda til Íslandsmeistara
- 15.2. Ef tveir eða fleiri eru jafnir að stigum, telst sá sigurvegari sem oftast hefur verið í fyrsta sæti, ef jafnt þá öðru o.s.fr. Sé enn jafnt ráða tímar úr tímátökum

16. gr. Flöggin

1. **Grænt** - Ræsing og þegar hætta er liðin hjá
2. **Gult** - Hætta hefur skapast í brautinni. Sýna þarf sérstaka varúð, rétta upp hönd og hægja á ferð. Stranglega bannað að taka fram úr á gulu flaggi
3. **Blátt** - Sýnt öikumanni sem hefur verið hringaður til að gefa honum til kynna að hleypa beri fram úr
4. **Rautt** - Keppni er stoppuð. Öikumenn skulu hægja ferð og stöðva við ráslínu. Ekki má taka fram úr
5. **Svart** - Refsing eða brottrekstur úr keppni. Keppandi sem flaggaður er með svörtu skal aka í pitt innan 3ja hringa og tala við brautarstjóra
6. **Hvít** - Merkir að það er einn hringur eftir
7. **Köflótt** - Tákna lok æfinga, tímátöku eða keppni. Keppandi klárar hringinn og kemur inn í pitt

17. gr. Fyrirvarar frá reglum og keppnishaldi

17.1. Keppnishaldari mun halda sig við þessar reglur eftir fremsta megni. Ef það er ekki hægt af einhverjum ástæðum mun hann semja um undanþágur til AKIS svo hægt sé að halda keppnina þrátt fyrir það