

PREJMER RACEWAY

Briefing

Endurance Karting Masters, Prejmer Raceway, Prejmer

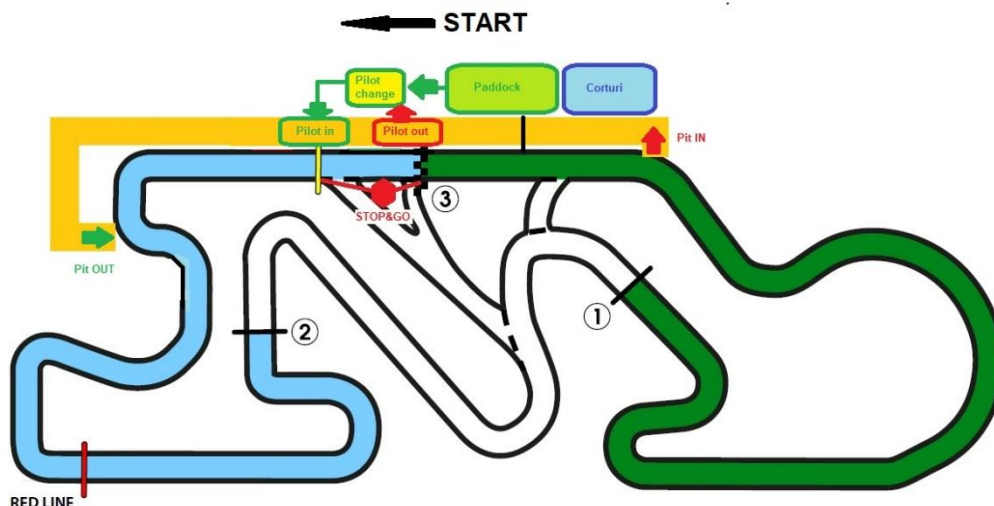
Scopul acestui document este de a va aduce la cunostinta informatii privind diferite momente din cadrul concursului. Conform programului evenimentului, in ziua concursului, inaintea de intrarea in pista, va fi organizata o intalnire cu toti participantii in care vor fi reluate punctele importante si se vor putea adresa intrebari.

Va rugam sa cititi si regulamentul competitiei EKM 2026, disponibil la https://kartingmasters.com/endurance/images/pdf/Regulament_EKM_2026.pdf

Cel mai important aspect al acestui concurs “**Conduita sportiva - Aceasta competitie doreste promovarea sportivitatii si a bunei dispozitii nu numai in cadrul fiecărei echipe, dar si in intreg ansamblul participantilor.**”

1. Detalii circuit:

- 1.1. Lungime: 1250m
- 1.2. Sensul de parcurgere: invers sensului acelor de ceasornic.
- 1.3. Configuratia pistei este cea din poza de mai jos.



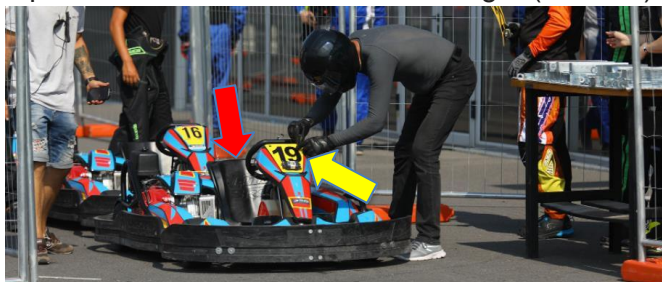
2. Informatii suplimentare:

- 2.1. Preluarea bratarilor pentru accesul in pista, preluarea numerelor de concurs, cantarirea/masurarea pilotilor – se vor efectua la receptie (etajul 1) conform programului



PREJMER RACEWAY

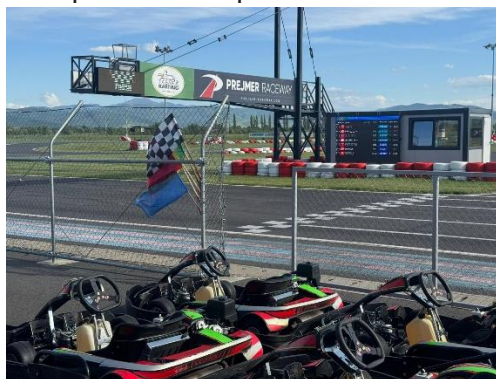
- 2.2. Echipament: cască integrală (prinsa sub barbă) cu viziera închisă/lăsată, mănuși de protecție care să acopere integral mâinile, pantaloni lungi, pantofi închiși (exclus șlapi, sandale, etc.). Pilotii cu păr lung sunt obligați să îl prindă în coadă, iar coada să fie acoperită integral de cască. Nu se acceptă articole de îmbrăcăminte cu glugă sau alte accesorii ce se pot prinde în părțile aflate în mișcare
- 2.3. Preluarea kartului se efectuează în zona "Pilot IN" (vezi 1.3) – se va prelua primul kart disponibil din rând în funcție de culoarea afișată pe ecran în dreptul numărului de concurs.
- 2.3.1. Pilotul își va monta numărul de concurs pe carena față (sageata galbena), va verifica greutatea care trebuie pusă sau scoasă din spatele scaunului (sageata roșie), precum și cele din vestă. În cazul unui schimb de piloti, numărul de concurs va fi preluat de la pilotul schimbat în zona "Pilot change" (vezi 1.3)



- 2.3.2. Pilotul va prezenta spre scanare brătara primită de la organizatori



- 2.3.3. Pilotul va urmări pe un monitor timpul obligatoriu rămas pentru efectuarea schimbului de piloti, apoi va putea ieși în pista



- 2.3.4. Pentru intrarea în pista se va urma culoarul portocaliu (vezi 1.3) urmând ca în zona marcată cu sageata verde să se efectueze intrarea în pista
ATENȚIE atât la intrarea în pista, cât și la cei care intră în pista! Pentru evitarea incidentelor, cei care intră în pista vor trebui să "cedeze trecerea" celor aflați în pista.

PREJMER RACEWAY

- 2.4. Iesirea din pista (vezi 1.3) se efectueaza pe culoarul portocaliu prin locul marcat cu sageata rosie (pe pista acest loc va fi indicat cu 2 steaguri). Se va circula cu viteza redusa pana in zona "Pilot OUT" unde se va opri kartul, iar pilotul va iesi din kart si isi va lua DOAR numarul de concurs (cu transponder). Numarul de concurs (cu transponder) va fi predat urmatorului pilot in zona "Pilot change area" (vezi 1.3)
- Determinarea timpului pentru efectuarea schimbului de piloti se face automat prin senzori marcati la iesirea din pista (vezi 1.3 culoar portocaliu, linia neagra, Pit IN) si la intrarea in pista (vezi 1.3, culoarul portocaliu - Pit OUT)
- ATENTIE! La parasirea kartului, greutatile vor fi lasate in kart.
- 2.5. Karturile vor fi pregatite de cursa, la fiecare reintrare li se va face plinul de benzina. Un plin va ajunge pentru circa 2 ore, dar aceasta valoare depinde de specificul fiecarui pilot (viteza, greutate etc)



- 2.6. Antrenamente libere – 45 minute, in cadrul antrenamentelor NU se va tine cont de timpul minim petrecut la boxa (3 minute) si nici de numarul de schimburi pe echipa. Schimbul de piloti trebuie sa se efectueze respectand zonele "Pilot OUT" si "Pilot IN". De asemenea, nu se vor verifica greutatile fiecarui pilot, dar recomandam efectuarea intregului proces de schimb al pilotului pentru familiarizarea cu punerea/scoaterea greutatilor.
- 2.7. **Calificari:** durata de **8 minute**. Dupa iesirea pilotului in zona "Pilot OUT", reintrarea in pista NU mai este permisa.
- NOTA: Clasamentul rezultat la finalul sesiunii de calificări (în care locul 1 este ocupat de concurentul cu cel mai bun timp pe tur, iar ultimul loc de concurentul cu cel mai slab timp) va fi inversat pentru stabilirea grilei de start. Astfel, ordinea plecării în cursă va fi inversă față de clasamentul calificărilor.
- 2.8. Procedura startului de tip Le Mans**
- 2.8.1. Accesul pilotilor in pista este permis cu pana la 10 minute inainte de ora startului. Karturile fara piloti vor fi scoase din pista si trecute pe linia boxelor de unde vor lua startul.
- 2.8.2. Inainte de ora startului, pilotii care iau startul vor trebui sa isi monteze numarul de concurs pe kartul pozitionat pe locul obtinut in calificari si vor trebui sa isi puna/scoata greutatile necesare.
- 2.8.3. Pilotii vor fi ordonati in functie de ordinea inversa din calificari, iar karturile aliniate pe partea opusa acestora. Karturile vor fi pornite.
- 2.8.4. La semnalul Directorului de cursa, pilotii se vor deplasa catre karturi si vor pleca in cursa.

PREJMER RACEWAY



- 2.9. **STOP & GO** – sanctiunea se va ispasi in zona marcata cu un punct rosu (vezi 1.3). Accesul va fi marcat cu conuri portocalii, iar la intrarea in zona respectiva se va circula cu viteza redusa. Iesirea in pista va fi permisa de Directorul de cursa dupa ce kartul va fi oprit pe loc. Reintrarea in pista trebuie efectuata cu atentie, pilotii aflati in pista avand prioritate de trecere. Sanctiunea STOP&GO trebuie executata in decurs de 3 tururi de la afisare. In cazul incare pilotul respectiv nu a executat sanctiunea timp de 3 ture dupa semnalizare, la a 4-a trecere a liniei de start/sosire se va afisa steagul negru, echivalentul descalificarii din cursa. In ultimii 10 km din cursa (8 ture), sanctiunea de STOP&GO va fi inlocuita cu o penalizare de 1 tura.
- 2.10. Pilotii trebuie sa respecte sensul de parcurgere tot timpul cat se afla in pista, iar in cazul iesirii in decor, reintrarea in pista trebuie sa se intample cat mai aproape de locul iesirii. Scurtarea traseului este strict interzisa. Este interzisa circulatia pe “contrasens”!



- 2.11. Pe toata perioada in care un pilot se afla in pista la volanul kartului, pilotul trebuie sa fie atent la indicatiile arbitrilor, la orice situatii neprevazute pot aparea si in deplin control al kartului



- 2.12. In cazul unor defectiuni tehnice sau alte probleme, pilotul trebuie sa ramana in kart si sa semnaleze cu bratul ridicat, urmand ca un comisar tehnic sa vina si sa incerce repornirea/remedierea. Daca acest lucru nu este posibil, pilotul fie va fi insotit de un oficial pana in zona de “Pilot IN” de unde se va continua cursa, fie ii va fi predat un alt kart in acel loc. Este interzisa parasirea kartului fara acordul unui arbitru, precum si deplasarea neinsotita de un oficial. **ATENTIE!** In cazul schimbarii kartului, este responsabilitatea pilotului de a-si prelua numarul de concurs (cu transponder) de pe kartul defect.

PREJMER RACEWAY



- 2.13. **Sosirea** – steagul cu patratele albe/negre va fi aratat liderului la prima trecere a liniei de start/sosire dupa expirarea timpului maxim disponibil de concurs sau la finalul celor 500km, oricare din cele doua survine prima (ex. 9 ore sau 500 km). **ATENTIE!** Va rugam sa urmariti cu atentie cui ii este afisat acest steag, altfel exista riscul sa nu incheiati ultimul tur si sa nu va fie afisat steagul de finish (in poza alaturata, kartului cu nr. 22 nu i s-a afisat steagul de finish, urmand ca acesta sa mai aiba de incheiat un tur in regim de cursa).



- 2.14. In timpul competitiei va fi disponibila o ambulanta. Accesul personalului medical in pista se va face doar cu acordul Directorului de cursa.



- 2.15. Zona Paddock (vezi 1.3) – zona in apropierea pistei unde va fi amenajat un podium la dispozitia echipelor pentru a putea transmite mesaje pilotilor aflati in pista. Este permis accesul pilotilor si suporterilor acestora. Locul alocat fiecarei echipe va fi tras la sorti.
- 2.16. Este permisa folosirea mijloacelor de comunicare la distanta intre echipe si pilotii aflati in kart. Acestea NU vor putea fi montate pe kart si NU trebuie sa incurce condusul. Mainile trebuie sa fie tot timpul pe volan. Directorul de concurs poate interzice orice echipament pe care il considera neadecvat.



PREJMER RACEWAY**2.17. Modificari principale fata de 2025**

- Sistemul de punctaj
- Tragerea la sorti a karturilor se va efectua automat prin softul de gestionare a cursei
- Permiteea utilizarii sistemelor de comunicare la distanta
- Actualizare sanctiuni – pentru lista completa va rugam sa aveti in vedere regulamentul publicat pe site-ul www.kartingmasters.com

SUCCES!