



REGLAMENTO GENERAL 2T SERIES Campeonato 2026

2T series es un campeonato de karting de alquiler con motores de 2 tiempos, orientado a pilotos con experiencia previa en competición o rodaje frecuente. El objetivo es crear un entorno competitivo, justo y profesional, donde los participantes se enfrenten a rivales de nivel similar durante toda la temporada.

La participación en el campeonato implica la aceptación total del presente reglamento.

1. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

- Edad Mínima: 13 años cumplidos.
- Menores de 18: Es obligatorio la autorización parental.
- Inscripciones: El plazo se cierra estrictamente 1 semana antes de cada carrera para garantizar la logística y el sorteo de karts.
- Seguro del Piloto (OBLIGATORIO): Todo piloto debe contar obligatoriamente con un seguro de accidentes en vigor para la actividad. Se deberá presentar el seguro anual vigente o contratar un seguro diario antes de salir a pista. El piloto asume la responsabilidad y exime a la organización de cualquier circunstancia mediante la firma de la hoja de exención.

2. REGLAMENTO TÉCNICO Y EQUIPAMIENTO

Todos los karts son propiedad de la organización y se velará por unas condiciones técnicas igualitarias. No se permite ningún tipo de modificación o ajuste del kart por parte del piloto.

2.1. Pesaje

- Peso mínimo: 80 kg (Piloto vestido + guantes + calzado + casco + protecciones).
- Sistema de Lastres: Se permite el uso de lastre propio (láminas de plomo para el asiento, chalecos o muñequeras) o los plomos proporcionados por la organización o circuito para alcanzar el peso.
- Verificación:
 - Libre antes de las sesiones;
 - Obligatoria inmediatamente después de cada carrera.
- Sanción: El incumplimiento del peso (incluso por 0.1kg) conlleva la descalificación de la sesión.

2.2. Equipamiento Obligatorio

- Casco: Integral
- Vestimenta: Manga larga y pantalón largo (preferentemente y recomendable mono de karting).
- Calzado cerrado (preferentemente y recomendable botas de karting)
- Protecciones: Se recomienda encarecidamente el uso de protector cervical y costillar. El uso de guantes es también recomendable.



2.3 Formato de las carreras

Las carreras tendrán un formato de "Sprint" , y estarán dividida en 4 partes:

- Qualy - 6 minutos
- Heat 1 - 10 minutos
- Heat 2 - 10 minutos
- Final - 14 minutos

Los grupos estarán limitados a un máximo de 15 pilotos.

El piloto correrá en el mismo grupo durante el Heat 1 y el Heat 2. Estos grupos se formarán de manera aleatoria antes del evento. El grupo de las Finales dependerá de la clasificación previa del Heat 1 y 2 de cada grupo.

2.3.1 Procedimiento de salida lanzada

Todas las mangas del campeonato (Heat 1, Heat 2 y Finales) se disputarán con salida lanzada, en fila de uno o de dos, según determine la organización y las características del circuito.

La salida de cada carrera será LANZADA (en fila de a uno o de a dos según circuito). Los pilotos deben mantener la distancia y velocidad hasta que se baje la bandera o el semáforo cambie a verde.

Formación de la parrilla

- Los pilotos se colocarán en parrilla según el orden establecido para cada sesión.
- La disposición (fila de uno o de dos) será comunicada en el briefing o por el Director de Carrera antes de la salida.
- Cualquier error de colocación deberá corregirse antes de iniciar la vuelta de formación.

Vuelta de formación

- La salida se realizará tras una vuelta de formación.
- Durante esta vuelta:
 - Está prohibido adelantar.
 - Los pilotos deberán mantener su posición y una distancia razonable con el kart precedente.
 - Se prohíben acelerones, frenazos bruscos, cambios de trayectoria injustificados o maniobras destinadas a ganar ventaja.



Procedimiento de lanzamiento

- El grupo se aproximará a la recta de salida a una velocidad constante, marcada por el piloto en primera posición.
- Desde el punto señalado por la organización:
 - Queda prohibido acelerar antes de la señal oficial de salida.
 - Los pilotos deberán mantener su carril y posición.
- La carrera se lanzará únicamente cuando:
 - Se baje la bandera verde, o
 - El semáforo cambie a verde.
- En ese momento, la carrera se considerará iniciada y se permite adelantar.

Anticipación o salida incorrecta

Se considerará salida incorrecta:

- Acelerar antes de la señal oficial.
- Adelantar antes de la bandera o semáforo verde.
- Romper la formación de manera evidente para obtener ventaja.
- Cambiar de carril de forma agresiva antes del lanzamiento.

Sanciones posibles, a criterio del Director de Carrera:

- Advertencia verbal
- Penalización de tiempo
- Pérdida de posiciones
- Drive Through (si el circuito lo permite)
- Descalificación de la manga
- Exclusión del evento
- Pérdida de puntos del campeonato

Repetición de la salida

- Si el Director de Carrera considera que la salida no ha sido correcta:
 - Se mostrará bandera amarilla.
 - El grupo dará una nueva vuelta de formación.
- La responsabilidad de una salida limpia es individual, independientemente de errores de otros pilotos.



2.4. Sorteo de Karts

Para cada grupo habrá un único sorteo de karts, antes de la Qualy, que decidirá con qué kart correrá el piloto durante la Qualy y el Heat 1.

El Heat 2 mantiene el orden de salida según el resultado del Heat 1. Es decir:

- El 1º clasificado del Heat 1, sale primero en el Heat 2.
- El 2º clasificado del Heat 1, sale segundo en el Heat 2.
- Y así sucesivamente hasta completar la parrilla de salida para el Heat 2.

Para el Heat 2, los pilotos cambiarán de kart según el orden inverso de llegada. Por ejemplo:

- El 1º clasificado del Heat 1, correrá con el kart del último clasificado del Heat 1.
- El 2º clasificado del Heat 1, correrá con el kart del penúltimo clasificado del Heat 1.
- Y así sucesivamente hasta completar la parrilla. En el caso de que haya parrillas de pilotos impares, habrá 1 piloto que correrá el Heat 2 con el mismo kart del Heat 1.

La parrilla de salida de la Final, se decidirá en función de los puntos conseguidos en el Heat 1 y 2.

Antes de las finales se realizará un nuevo sorteo de karts que asignará el kart con el que cada piloto disputará la Final.

2.5 Averías, abandonos y karts defectuosos

Todos los karts son revisados y mantenidos por la organización antes del inicio del evento.

Al tratarse de un campeonato de karting de alquiler, los pilotos aceptan que pueden producirse averías mecánicas durante las sesiones.

Las averías, paradas mecánicas o abandonos no darán derecho a repetir la sesión, cambiar de kart ni recibir compensación alguna, salvo decisión expresa de la organización por motivos de seguridad.

Si un kart sufre una avería durante una manga y no puede continuar, el piloto deberá abandonar la sesión y será clasificado según las vueltas completadas.

En caso de avería antes del inicio de una sesión, la organización podrá, si lo considera oportuno y viable, asignar otro kart, sin que ello sea obligatorio.

Cualquier decisión relacionada con averías o karts defectuosos será tomada por la organización o el Director de Carrera y será final e inapelable.



3. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

En cada evento del Campeonato se reparten puntos en:

- Heat 1
- Heat 2
- Final

3.1 Heat 1 y Heat 2:

En ambas carreras se reparten puntos según la posición obtenida.

Estos puntos tienen una doble función:

- Determinan en qué Final competirá cada piloto
- Determinan la posición de salida en la Final.

En caso de empate a puntos, tras la suma de Heat 1 y Heat 2, el piloto mejor clasificado para la Final será el que haya conseguido la vuelta más rápida en la Qualy.

3.2 Finales:

En la Final también se reparten puntos. Estos puntos se suman a los ya obtenidos en el Heat 1 y Heat 2.

3.3 Clasificación general del campeonato:

La clasificación general del Campeonato se calcula sumando todos los puntos obtenidos durante el Heat 1, Heat 2 y Final, de cada uno de los eventos.

3.4 REPARTO DE PUNTOS

Heat 1 y Heat 2:	Final A:	Final B:	Final C:
1º - 20 puntos 2º - 18 puntos	1º - 39 puntos 2º - 37 puntos	1º - 30 puntos 2º - 28 puntos	1º - 24 puntos 2º - 22 puntos

3º - 16 puntos	3º - 35 puntos	3º - 27 puntos	3º - 21 puntos
4º - 14 puntos	4º - 34 puntos	4º - 26 puntos	4º - 20 puntos
5º - 13 puntos	5º - 33 puntos	5º - 25 puntos	5º - 19 puntos
6º - 12 puntos	6º - 32 puntos	6º - 24 puntos	6º - 18 puntos
7º - 11 puntos	7º - 31 puntos	7º - 23 puntos	7º - 17 puntos
8º - 10 puntos	8º - 30 puntos	8º - 22 puntos	8º - 16 puntos
9º - 9 puntos	9º - 29 puntos	9º - 21 puntos	9º - 15 puntos
10º - 8 puntos	10º - 28 puntos	10º - 20 puntos	10º - 14 puntos
11º - 7 puntos	11º - 27 puntos	11º - 19 puntos	11º - 13 puntos
12º - 6 puntos	12º - 26 puntos	12º - 18 puntos	12º - 12 puntos
13º - 5 puntos	13º - 25 puntos	13º - 17 puntos	13º - 11 puntos
14º - 4 puntos	14º - 24 puntos	14º - 16 puntos	14º - 10 puntos
15º - 3 puntos	15º - 23 puntos	15º - 15 puntos	15º - 9 puntos

3.4.1 Desempates en la clasificación general del campeonato

En caso de empate a puntos en la clasificación general del campeonato, el desempate se resolverá siguiendo el siguiente orden de prioridad:

1. Mayor número de victorias en Finales.
2. Mayor número de mejores resultados en Heat 1 y Heat 2.
3. Mejor resultado obtenido en la última prueba disputada.
4. En última instancia, decisión del Director de Carrera.



5. REGLAMENTO DE COMPORTAMIENTO (CÓDIGO ÉTICO)

El objetivo de 2T Series es garantizar un entorno competitivo, justo y respetuoso. Todos los pilotos, así como sus acompañantes, están obligados a mantener una conducta deportiva dentro y fuera de la pista.

El incumplimiento de este código podrá conllevar sanciones deportivas, económicas o la expulsión del evento o del campeonato.

5.1. Comportamiento Dentro de la Pista

5.1.1. Prioridad y defensa

- El piloto que circula por delante tiene prioridad sobre la trazada.
- Se permite un único cambio de dirección para defender posición, siempre que se realice antes de que el piloto atacante inicie la maniobra.
- Los cambios de dirección repetidos, tardíos o bruscos serán considerados antideportivos y sancionables.

5.1.2. Maniobras de adelantamiento

- Un adelantamiento será considerado legítimo cuando el piloto atacante tenga al menos un tercio del kart en paralelo antes del punto de giro.
- En dicha situación, el piloto defensor deberá dejar espacio suficiente para evitar el contacto.
- Cerrar la trayectoria de forma peligrosa, forzar al rival fuera de pista o provocar contactos evitables será sancionado.

5.1.3. Límites de pista y adelantamientos fuera de pista

- Los límites de la pista estarán definidos por las líneas blancas, bordes del asfalto o los elementos delimitadores del circuito.
- Se considerará que un kart está fuera de pista cuando las cuatro ruedas superen dichos límites.
- Está terminantemente prohibido adelantar fuera de los límites de la pista, incluyendo escapatorias asfaltadas, zonas no delimitadas como pista, hierba, grava o cualquier superficie externa.
- Cualquier adelantamiento realizado total o parcialmente fuera de pista será sancionado, independientemente de que exista o no contacto.



- Si un piloto se sale de pista y obtiene ventaja (posición, tiempo o evitación de un incidente), deberá ceder inmediatamente la posición.
En caso contrario, el Director de Carrera aplicará la sanción correspondiente.

5.1.4. Contactos y colisiones

- Los contactos evitables serán sancionados a criterio del Director de Carrera.
- Golpes reiterados, empujones deliberados o maniobras claramente antideportivas podrán conllevar:
 - Penalización de tiempo.
 - Pérdida de posiciones.
 - Descalificación de la manga.
 - Expulsión del evento en casos graves.

5.1.5. Respeto a la señalización

- Las banderas y señales del circuito y de la organización deberán ser respetadas de forma inmediata y sin discusión.
- El incumplimiento de banderas, especialmente amarilla, azul o negra, será sancionado de forma severa.

5.1.6. Reincorporación a pista

- Un piloto que salga de pista deberá reincorporarse únicamente cuando sea completamente seguro, sin poner en peligro a otros pilotos.
- La reincorporación no podrá realizarse obteniendo ventaja deportiva.
- Si se obtiene ventaja o se provoca una situación peligrosa, se aplicará sanción.

5.2. Comportamiento Durante el Procedimiento de Salida

- Está prohibido:
 - Adelantar antes de la señal oficial de salida.
 - Acelerar de forma anticipada.
 - Provocar frenazos, cambios bruscos de ritmo o maniobras destinadas a desorganizar la formación.



- Cualquier comportamiento antideportivo durante la vuelta de formación o el lanzamiento será sancionado de forma inmediata.

5.3. Comportamiento Fuera de la Pista (Paddock, Boxes y Zonas Comunes)

5.3.1. Conducta general

- No se tolerarán insultos, amenazas, gestos ofensivos o actitudes agresivas hacia otros pilotos, organización o personal del circuito.
- Se espera una actitud respetuosa y deportiva en todo momento.

5.3.2. Reclamaciones y desacuerdos

- Cualquier desacuerdo deberá canalizarse exclusivamente a través del Director de Carrera y dentro de los plazos establecidos.
- No está permitido increpar a otros pilotos ni intentar resolver conflictos de manera directa.

5.3.3. Acompañantes

- El piloto es responsable directo del comportamiento de sus acompañantes.
- Las sanciones derivadas de la conducta de acompañantes podrán recaer sobre el piloto.

5.3.4. Sanción grave

- Cualquier incidente violento, intento de agresión o comportamiento gravemente antideportivo supondrá:
 - Expulsión inmediata del evento.
 - Pérdida de todos los puntos del día.
 - No devolución de la inscripción.
 - Posible veto para futuras pruebas del campeonato.



6. RECLAMACIONES

Cualquier reclamación debe presentarse al Director de Carrera en los 15 minutos posteriores al fin de la manga. Se recomienda activamente el uso de cámaras tipo GoPro para aportar pruebas visuales.

7. MODIFICACIÓN, SUSPENSIÓN O CANCELACIÓN DEL EVENTO

La organización se reserva el derecho de modificar el formato, horarios, duración de las mangas o número de sesiones por motivos de seguridad, condiciones meteorológicas, incidencias técnicas o fuerza mayor.

En caso de suspensión o cancelación total o parcial del evento por causas ajenas a la organización, no existirá obligación de devolución de la inscripción, salvo decisión expresa de la misma.

Si un evento no puede completarse en su totalidad, la organización decidirá si los resultados obtenidos hasta ese momento son válidos a efectos de puntuación.

Cualquier modificación, suspensión o cancelación será comunicada a los pilotos por los medios disponibles y las decisiones adoptadas serán finales.

8. PREMIOS

Se repartirán trofeos a los 3 primeros clasificados de cada Final. También a los 3 pilotos con más puntos en la clasificación general, al final del campeonato, el día de la última carrera.

Los premios para los 3 mejores clasificados de la temporada serán:

- Temporada completa 2T SERIES 2027
- Casco de karting homologado FIA
- Equipación completa homologada FIA: mono de karting + botas de karting + guantes

*a escoger por orden de clasificación

Igualmente, se realizará un sorteo a final de temporada con diferentes premios: equipación de karting, tandas de Test Days, Carrera 2T SERIES Temporada 2027, entre otros.



9. DERECHOS DE IMAGEN Y DIFUSIÓN

La participación en el campeonato implica la cesión del derecho de imagen para uso en redes sociales, página web y material promocional de 2T Series.

Este consentimiento se firmará al inicio de la temporada.

*Última actualización: Marzo 2026