1ª EDICIÓN · ESTRENO MUNDIAL · AL ESTILO LE MANS

22 · 23 · 24 ENERO 2027



24H LIGHTS OFF

REGLAMENTO OFICIAL

24H LIGHTS OFF · SEVILLA · 1ª EDICIÓN

VERSIÓN 1.12

24H LIGHTS OFF · REGLAMENTO OFICIAL

ÍNDICE

—	**¡BIENVENIDOS, EQUIPOS!** Presentación y contacto único del evento	3
01	**EL EVENTO** Fechas, sede, programa, categorías e inscripción	3
02	**EQUIPOS Y PILOTOS** Composición, edad, equipamiento, peso y lastre	5
03	**LA NOCHE Y LA ILUMINACIÓN** Carrera sin focos, luz del piloto y verificación	7
04	**KARTS Y FLOTAS** RT10 y RT10 V2, tiempo máximo con la V2 y sistema de cambio de kart	8
05	**CLASIFICACIÓN Y SALIDA** Q1, Q2, Q3, kart de salida y salida tipo Le Mans	9
06	**LA CARRERA** Cambio de sentido, pit lane, paradas, relevos, Joker Stints y tándem	11
07	**CAMBIO DE NEUMÁTICOS** Franja horaria, zona de cambio y verificación	14
08	**BANDERAS, SAFETY CAR Y SANCIONES** Neutralizaciones, penalizaciones y reclamaciones	15
09	**CATEGORÍAS Y PREMIOS** Podios, trofeos y premios especiales	18
10	**VIERNES: ENTRENOS Y SPRINTS** Entrenamientos libres y carreras sprint opcionales	18
11	**NORMAS DE CONDUCTA Y CONTACTO** Convivencia, vías de contacto y generalidades	19

¡BIENVENIDOS, EQUIPOS!

24H LIGHTS OFF · 1ª EDICIÓN · CIRCUITO DE SEVILLA

Bienvenidos a la **24H Lights Off**, la primera resistencia de 24 horas de karting de alquiler con **cambio de neumáticos** y una **noche sin focos** en pista. Un formato al estilo Le Mans que nunca se ha corrido en el karting de cuatro tiempos y que vais a estrenar vosotros.

La carrera empieza de día, atraviesa la noche y vuelve a ver amanecer. Cuando cae el sol, en pista solo quedan los faros de los karts, la luz que lleva cada piloto, los pianos LED que marcan la trazada y la luna llena.

Al formalizar la inscripción entendemos que **todo el equipo ha leído y acepta este reglamento**. En una resistencia, conocer bien las paradas, los relevos y los tiempos mínimos es tan importante como ir rápido: merece la pena dedicarle un rato.

Cuidamos mucho el **ambiente y la deportividad**. Son 24 horas compartiendo pista con hasta 50 equipos, de día y de noche: respeta a todos, deja espacio y, si algo te molesta, habla con calma y acude a dirección de carrera.

Disfrutad, cuidad del equipo y compartid pista con respeto.

> **Contacto único** para todo, tanto en lo deportivo (reglamento, formato, casos particulares) como en lo administrativo (pagos, entrenos, gestiones):
>
> **Email:** info@paketescup.es · **WhatsApp:** +34 684 213 448 (Cristian Pérez) · **Web:** www.paketescup.es

01 EL EVENTO

FECHAS, SEDE, PROGRAMA, CATEGORÍAS E INSCRIPCIÓN

La **24H Lights Off** es una carrera de resistencia de 24 horas por equipos, con karts de alquiler de cuatro tiempos, organizada por **Paketes** en el **Circuito de Sevilla (Karting Sevilla)**. Es una prueba de carácter privado y no federada; la organización se reserva el derecho de admisión de equipos y pilotos.

La prueba es **puntuable para la Sodi World Series (SWS)**. La licencia SWS es **por equipo**: la indica el jefe de equipo una sola vez en la inscripción.

1.1 FECHA, LUGAR Y PROGRAMA

DÍA	PROGRAMA
VIERNES 22 DE ENERO	**El día del estreno** — verificaciones administrativas y entrenamientos libres opcionales con las dos flotas. **18:30** — 3 carreras sprint opcionales. **20:00 (aprox.)** — presentación oficial y bienvenida a todos los equipos, con demostración de cambio de neumáticos, aperitivos y degustación.
SÁBADO 23 DE ENERO	**08:00** — verificación de luces y del material de neumáticos de cada equipo. **09:00** — briefing obligatorio. **09:30** — clasificación Q1, Q2 y Q3. **11:00** — salida tipo Le Mans de la 24H Lights Off. **18:00** — visera clara obligatoria desde esta hora. **Entre las 23:00 y las 23:30** — safety car, cambio al sentido inverso y espectáculo de fuegos artificiales.
DOMINGO 24 DE ENERO	**03:00 a 08:00** — franja de cambio de neumáticos. **11:00** — bandera a cuadros y fin de carrera. Podio y entrega de trofeos y premios especiales.

El detalle de cada sesión está en el horario oficial del evento, publicado en www.paketescup.es.

Circuito: Circuito de Sevilla (Karting Sevilla). Se corre en **sentido normal** las primeras 12 horas y en **sentido inverso** las 12 horas restantes. En esta prueba **no hay Joker Lap**.

1.2 CATEGORÍAS

Cada equipo elige su categoría al inscribirse. Todas comparten pista y clasificación general, y cada una tiene además su **propio podio**.

PRO
EXPERIENCIA EN COMPETICIÓN

Pilotos con experiencia en campeonatos o resistencias.

AMATEUR
KARTING DE ALQUILER

Pilotos habituales del karting de alquiler.

INICIACIÓN
PRIMERA RESISTENCIA

Equipos que se estrenan en una carrera de resistencia.

La organización podrá reubicar a un equipo en otra categoría si considera que la elegida no se ajusta a su nivel real, avisándolo siempre antes del evento.

1.3 PRECIO E INSCRIPCIÓN

1.877 €	377 €	1.500 €	50
PRECIO POR EQUIPO	RESERVA DE PLAZA (ONLINE)	RESTO EN EFECTIVO EL VIERNES EN EL CIRCUITO	EQUIPOS COMO MÁXIMO

- **Apertura de inscripciones:** 18 de noviembre de 2026 a las 21:00, en **www.paketescup.es**, por riguroso orden de inscripción.
- La plaza queda confirmada al abonar la **reserva de 377 €**. Si un equipo no la abona, su plaza pasa al siguiente equipo de la **lista de espera**.
- Los **1.500 € restantes** se pagan **en efectivo el viernes 22**, al llegar al circuito, en las verificaciones administrativas. Ningún equipo podrá tomar parte en la clasificación sin haber completado el pago.

> **La reserva de 377 € no se devuelve.** El equipo que la abona y no se presenta al evento la pierde. Si el evento se cancelara por causas ajenas a los equipos, se devolverán los importes pagados, sin derecho a reclamar otros gastos.

1.4 ¿QUÉ INCLUYE LA INSCRIPCIÓN?

- **Carrera completa de 24 horas** para todos los integrantes del equipo, con clasificación Q1, Q2 y Q3.
- **Cambio de neumáticos** con el material y la herramienta de la organización, supervisado por Karting Sevilla.
- **Gasolina** durante toda la carrera y **todo el material** necesario para competir con las dos flotas.
- **Viernes completo:** presentación oficial de bienvenida para todos los equipos, con demostración de cambio de neumáticos, aperitivos y degustación.
- **Retransmisión en directo de las 24 horas** en el canal de YouTube de Paketes Podcast, gracias a la colaboración de **MundoKart Podcast**, con cámaras de visión nocturna, comentaristas y entrevistas.
- **Trofeos y medallas** en todas las categorías y **nueve premios especiales**.

Los entrenamientos libres y las carreras sprint del viernes no están incluidos: se reservan y se pagan aparte (capítulo 10).

1.5 VERIFICACIONES Y BRIEFING

- **Verificaciones administrativas (viernes 22):** el jefe de equipo presenta la lista definitiva de pilotos, el documento de identidad de cada uno y las autorizaciones de los menores, y abona los 1.500 € restantes. Cada piloto recibe su pulsera.
- **Verificación de luces (sábado 23, 08:00):** el circuito revisa y valida la luz de cada piloto y el material de neumáticos de cada equipo (capítulo 3).
- **Briefing obligatorio (sábado 23, 09:00):** la asistencia del **jefe de equipo** es obligatoria y la del resto de pilotos, muy recomendable. En el briefing se confirman los detalles finales: procedimiento de salida, funcionamiento de la zona de cambio y del cambio de neumáticos. Un equipo cuyo jefe no asista al briefing recibirá **1 vuelta de sanción** nada más empezar la carrera.

Hasta las verificaciones administrativas del viernes se pueden cambiar pilotos del equipo, avisando a la organización. Después, la lista de pilotos queda cerrada.

02 EQUIPOS Y PILOTOS

COMPOSICIÓN, EDAD, EQUIPAMIENTO, PESO Y LASTRE

2.1 COMPOSICIÓN DEL EQUIPO

Cada equipo está formado por un **mínimo de 4 y un máximo de 8 pilotos**. Cada equipo designa a un **jefe de equipo**, que será su único interlocutor con la organización para cualquier comunicación: sanciones, avisos, reclamaciones e información durante la carrera.

El jefe de equipo es responsable del comportamiento de los pilotos de su equipo y de sus acompañantes.

2.2 EDAD MÍNIMA

La carrera es de categoría **Senior**: pueden participar pilotos **a partir de 15 años**. Todo piloto menor de edad necesita la **autorización firmada de su padre, madre o tutor legal**, que se entrega con la inscripción, y debe estar acompañado por un adulto responsable durante el evento.

2.3 EQUIPAMIENTO

Obligatorio: únicamente el **casco integral**, siempre bien cerrado. Si no tienes casco propio, te lo proporcionamos en el circuito. Pilotar sin casco integral se sanciona con **2 vueltas** y el piloto no vuelve a pista hasta ponérselo (el circuito dispone de cascos integrales).

Visera clara obligatoria a partir de las 18:00 del sábado. Desde esa hora y hasta el final de la carrera no se puede pilotar con visera oscura, tintada o de espejo.

Recomendado (opcional, pero muy conveniente para tu seguridad y comodidad): mono de karting o automovilismo, guantes, botas de karting o calzado cerrado, protector de costillas (costillar) y collarín.

Por seguridad, no se puede pilotar con bufandas, prendas sueltas o cualquier elemento que pueda desprenderse o engancharse. El pelo largo debe ir recogido dentro del casco o del sotocasco.

Noche de enero: de madrugada la temperatura puede bajar de los 5 °C. Recomendamos ropa térmica bajo el mono, sotocasco y guantes, y ropa de abrigo para los pilotos que esperan su relevo.

2.4 PESO MÍNIMO Y LASTRE

PESO MÍNIMO DEL PILOTO	LASTRE MÁXIMO DEL CIRCUITO	PILOTO POR DEBAJO DE 55 KG
85 kg	30 kg	Debe completar con lastre propio hasta los 85 kg

- El peso se mide con el piloto **completamente equipado**, incluida su **iluminación personal** (punto 3.4).
- El lastre lo coloca dirección de carrera en la zona de cambio y se mantiene en el kart durante todo el relevo. Al cambiar de kart, el equipo traslada el lastre de su piloto al kart nuevo.
- Se permite el lastre propio, colocado en la zona central del kart (asiento), sin atornillar y siempre verificado y autorizado antes por la organización.
- Al terminar su relevo, todo piloto se pesa con su lastre en la báscula de la zona de cambio antes de abandonarla.
- **El lastre solo puede estar en la zona de cambio**, que es única. Está prohibido sacarlo de esa zona, dejarlo en otro sitio, manipularlo o pasárselo a otros pilotos.

2.5 PULSERA, BOXES Y SEGUROS

- Cada piloto inscrito recibe una **pulsera identificativa**. Sin pulsera no se puede acceder a la zona de boxes ni a la pista.
- Cada equipo dispone de un **espacio en el paddock** identificado con su nombre.
- El circuito cuenta con seguro de responsabilidad civil. Recomendamos a cada piloto contar con un seguro de accidentes.

2.6 IMAGEN Y RESPONSABILIDAD

- La carrera se retransmite en directo y se graba y fotografía durante todo el evento. Al inscribirse, los pilotos y acompañantes **aceptan aparecer en las imágenes** y que se usen en la retransmisión, en redes sociales y en la promoción de Paketes y del circuito.
- El karting es una actividad deportiva con riesgo. Cada piloto participa bajo su responsabilidad, declara encontrarse en condiciones físicas adecuadas y se compromete a no pilotar bajo los efectos del alcohol, drogas o medicación que reduzca sus reflejos. La organización no se hace responsable de los daños que un piloto cause o sufra por no cumplir este reglamento o las indicaciones de dirección de carrera.

03 LA NOCHE Y LA ILUMINACIÓN

CARRERA SIN FOCOS, LUZ DEL PILOTO Y VERIFICACIÓN

SIN FOCOS EN PISTA

En esta carrera **no hay focos ni iluminación artificial en el circuito**. De noche, en pista solo quedan los **faros de los karts**, la **luz que lleva cada piloto**, los **pianos LED** de luz blanca suave que marcan la trazada en las curvas y la luna llena.

3.1 LA LUZ DEL PILOTO

Cada equipo es responsable de traer la iluminación que quiera usar. Cada piloto puede llevarla **en el casco** (sujeta con arneses o gomas) o **en el cuerpo** (en el mono o con arneses de pecho).

La luz personal es **opcional, pero muy recomendable** durante la noche: con ella el piloto ve mucho mejor la pista y se le ve mejor desde los demás karts.

3.2 NUNCA EN EL KART

Está **totalmente prohibido** anclar, atar o pegar al kart cualquier elemento de iluminación externa. Los karts de las dos flotas llevan su propia iluminación, que **el circuito refuerza** para esta prueba.

VISERA CLARA DESDE LAS 18:00

A partir de las **18:00 del sábado** es obligatorio pilotar con **visera clara**. Las viseras oscuras, tintadas o de espejo están prohibidas desde esa hora hasta el final de la carrera.

3.3 VERIFICACIÓN PREVIA

Toda la iluminación debe ser **verificada y validada antes por el circuito**, en la verificación de luces del **sábado 23 a las 08:00**. No se puede usar en carrera ninguna luz que no haya pasado esa verificación. La organización podrá rechazar cualquier luz que deslumbre a otros pilotos, que no esté bien sujeta o que suponga un riesgo.

3.4 LA LUZ CUENTA EN EL PESO

La iluminación personal forma parte del **peso del piloto**: se pesa con ella puesta y cuenta como parte de su lastre personal.

> **Recomendación:** traed baterías y luces de repuesto para toda la noche y probadlas en los entrenamientos libres del viernes, con las dos flotas.

3.5 FALLO DE ILUMINACIÓN EN CARRERA

- Si fallan los **faros del kart**, dirección de carrera llamará al kart al pit lane con la **bandera negra con círculo naranja**. Se trata como una avería ajena al piloto (punto 4.5): el equipo sigue con el siguiente kart disponible y la parada cuenta en sus paradas obligatorias.
- Si falla la **luz personal** del piloto, **dirección de carrera decide** si puede seguir o si debe entrar al pit lane para cambiar la luz o cambiar de piloto.

04 KARTS Y FLOTAS

RT10 Y RT10 V2, TIEMPO MÁXIMO CON LA V2 Y SISTEMA DE CAMBIO DE KART

4.1 DOS FLOTAS

Se compite con dos flotas de karts del Circuito de Sevilla, ambas de **390 cc**: **41 karts Sodi RT10** (morados) y **24 karts de la nueva Sodi RT10 V2** (naranjas). La configuración de los karts es idéntica para todos los equipos y no se permite ninguna modificación. Solo el personal autorizado puede tocar, ajustar, repostar o reparar un kart.

LA RT10 V2 ES MÁS RÁPIDA

El kart **RT10 V2 (naranja)** es aproximadamente **entre 1 y 1,5 segundos por vuelta más rápido** que el RT10 (morado). Tenedlo en cuenta en vuestra estrategia y en pista: los karts naranjas alcanzarán a menudo a los morados, y unos y otros deben respetar las normas de adelantamiento y de rebufo (punto 6.9).

Debido a la rotación de karts, no se puede colocar publicidad de patrocinadores en ellos.

4.2 TIEMPO MÁXIMO CON LA FLOTA RT10 V2

MÁXIMO 8 HORAS CON LA RT10 V2 (NARANJAS)

Cada equipo puede rodar como **máximo 8 horas en pista con la flota RT10 V2** (karts naranjas) en toda la carrera, sin pasarse nunca de ese tiempo. Solo cuenta el **tiempo en pista**, de pit out a pit in: el tiempo en el pit lane no cuenta.

Cuando un equipo completa sus 8 horas con la RT10 V2, ya **no puede volver a coger un kart naranja**: el resto de la carrera la hace siempre con la flota RT10 (karts morados). Con la RT10 no hay límite de tiempo.

Mientras no haya llegado a las 8 horas con la RT10 V2, en cada parada el equipo puede elegir libremente cualquiera de las dos flotas, morados o naranjas, y alternarlas como quiera. Cada equipo decide cuándo usar sus horas con la RT10 V2, de día o de noche, seguidas o repartidas. Las dos flotas tienen prestaciones distintas y en pista convivirán karts de ambas: elegir bien cuándo usar cada una forma parte de la estrategia de la carrera. Respeta siempre las banderas azules y facilita los adelantamientos.

4.3 SISTEMA DE CAMBIO DE KART

En cada parada es obligatorio cambiar de kart y de piloto. La única excepción es la parada de cambio de neumáticos (capítulo 7).

- En la zona de cambio hay **cuatro filas de karts**: **dos filas de RT10** y **dos filas de RT10 V2**.
- Al entrar en la zona de cambio, el equipo **elige con qué flota quiere seguir**, siempre que no haya agotado sus 8 horas con la RT10 V2.
- La clasificación se hace siempre con la RT10. El kart de la salida y del **primer relevo** depende del número de equipos (punto 5.3); a partir de la primera parada, cada equipo elige flota con este procedimiento.
- **Sorteo de fila:** se saca una bola. **Blanca = fila izquierda** y **naranja = fila derecha** de la flota elegida. El equipo toma el kart que esté **en cabeza** de la fila sorteada.
- **Si ya ha llevado ese kart**, pasa al kart en cabeza de la **otra fila** de la misma flota.
- **Si también ha llevado ese**, entonces sí repite kart: coge el kart en cabeza de la fila que salió en el sorteo.
- Cada equipo debe subirse **siempre al kart que le corresponde** según este procedimiento. Subirse a otro kart distinto del asignado se sanciona con **2 vueltas**.
- **Disponibilidad:** si en el momento de la parada no queda ningún kart disponible en las filas de la flota elegida, el equipo debe coger un kart de la otra flota. No se puede esperar en la zona de cambio a que llegue un kart de una flota concreta.
- El equipo deja el kart con el que llega en la posición indicada, traslada su **placa identificativa** y el **lastre** de su piloto al kart nuevo, y se dirige a la salida del pit lane.

- En la zona de cambio solo puede haber **dos miembros del equipo**: el piloto que entra y el que sale. La única excepción es la parada de cambio de neumáticos, en la que pueden entrar hasta **4 personas del equipo** (capítulo 7).

> **Transparencia:** las filas de karts y la zona de cambio **se pueden ver desde fuera** y están abiertas a la vista del público durante toda la carrera.
>
> **Es responsabilidad de cada equipo y de sus pilotos** comprobar antes de entrar qué karts hay disponibles en cada flota y llevar la cuenta de los minutos que llevan con la RT10 V2 para no superar nunca las 8 horas: si un relevo con un kart naranja haría superar ese máximo, el equipo debe hacerlo con un kart morado. La falta de karts de una flota en un momento dado no es reclamable ni justifica superar el máximo.
>
> **Recomendación:** planificad bien cuándo usar los naranjas y cuándo los morados a lo largo de las 24 horas. Una buena estrategia evita encontrarse sin karts de la flota que necesitáis en el peor momento y os permite controlar en todo momento vuestros tiempos.

4.4 GASOLINA: 90 MINUTOS GARANTIZADOS

Los karts los reposta la organización mientras esperan en las filas. Queda prohibido quitar el tapón de gasolina en todo momento.

> **AUTONOMÍA GARANTIZADA: 90 MINUTOS EN PISTA**
>
> La organización garantiza que todos los karts aguantan **90 minutos en pista** con su gasolina. Si un equipo decide alargar un relevo más allá de esos 90 minutos (por ejemplo, en un Joker Stint, punto 6.5), lo hace **bajo su responsabilidad**: el circuito no se responsabiliza de que el kart se quede sin gasolina.

Si un kart se queda sin gasolina en pista, **el piloto debe esperar sentado en el kart** a que la organización le lleve otro. **Bajo ningún concepto puede levantarse del kart** hasta que llegue el kart de sustitución. Quedarse sin gasolina se sanciona con **1 vuelta**.

4.5 AVERÍAS

- Si un kart queda parado en una zona peligrosa, dirección de carrera puede activar el **safety car**. El piloto y la placa identificativa vuelven al pit lane con los medios de la organización.
- **Avería ajena al piloto:** el equipo sigue con el siguiente kart disponible. Puede cambiar de piloto y la parada cuenta en sus paradas obligatorias.
- **Avería por mal uso** (conducción agresiva, golpes, salidas de pista): el piloto espera a que se repare y sale con el mismo kart. Esa parada no cuenta en las paradas obligatorias.

05 CLASIFICACIÓN Y SALIDA

Q1, Q2, Q3, KART DE SALIDA Y SALIDA TIPO LE MANS

La clasificación se disputa el **sábado 23 a partir de las 09:30**, antes de la carrera, y decide el orden de la parrilla. Cada equipo usa en la clasificación el kart morado que se le asigne por sorteo.

> **CLASIFICACIÓN SIEMPRE CON LA RT10 (MORADOS)**
>
> La **Q1, la Q2 y la Q3** se disputan siempre con un **kart RT10 morado**, sea cual sea el número de equipos. El kart con el que cada equipo toma la salida y hace el primer relevo se decide según el punto 5.3.

5.1 FORMATO SEGÚN EL NÚMERO DE EQUIPOS

EQUIPOS INSCRITOS	FORMATO DE LA CLASIFICACIÓN
HASTA 40 EQUIPOS	**Clasificación conjunta:** todos los equipos disputan juntos la Q1, la Q2 y la Q3.
MÁS DE 40 EQUIPOS	**Dos grupos por categoría:** el grupo **Pro** y el grupo **Amateur + Iniciación**. Cada grupo disputa su propia Q1, Q2 y Q3.

SESIÓN	DURACIÓN	QUIÉN LA DISPUTA	QUÉ DECIDE
Q1	10 minutos	Todos los equipos (del grupo)	Los peores puestos de la parrilla. Los 20 primeros pasan a la Q2 (10 por grupo si hay dos grupos).
Q2	10 minutos	Los mejores de la Q1	Los puestos intermedios. Los 10 primeros pasan a la Q3 (5 por grupo si hay dos grupos).
Q3	1 vuelta	Los mejores de la Q2	Los primeros puestos de la parrilla, con una única vuelta cronometrada.

Con dos grupos, los equipos Pro ocupan las primeras posiciones de la parrilla, según su resultado, y detrás se colocan los equipos Amateur e Iniciación, según el suyo.

UN PILOTO DISTINTO EN CADA SESIÓN

El piloto que corre la Q1 no puede correr la Q2 ni la Q3. El que corre la Q2 no puede correr la Q1 ni la Q3. Y el que corre la Q3 no puede haber corrido la Q1 ni la Q2. **El piloto que hace la Q3 es obligatoriamente el que toma la salida.** En los equipos que no lleguen a la Q3, la salida la puede tomar cualquier piloto del equipo.

En la clasificación no hay cambios de piloto. Dos karts no pueden ir pegados una vuelta entera aprovechando el rebufo: el más rápido debe adelantar o el más lento dejar espacio.

5.2 KART DE SALIDA SEGÚN EL NÚMERO DE EQUIPOS

EQUIPOS INSCRITOS	KART DE SALIDA Y DEL PRIMER RELEVO
HASTA 40 EQUIPOS	**Todos salen con un RT10 morado**, el mismo kart con el que se han clasificado. La elección de flota empieza en la primera parada (con el pit lane abierto, desde las 11:15).
MÁS DE 40 EQUIPOS	**Elección de kart por orden de clasificación:** cada equipo elige si sale con un RT10 morado o con un RT10 V2 naranja, según el procedimiento siguiente.

MÁS DE 40 EQUIPOS: ELECCIÓN DE KART EN LA SALIDA

1. Al terminar la clasificación, la organización pregunta a los equipos **uno a uno, por orden de parrilla**, con qué kart quieren salir: **naranja (RT10 V2)** o **morado (RT10)**.
2. Se empieza por los equipos de la **Q3** (los más rápidos), se sigue con los de la **Q2** y se termina con los de la **Q1**.
3. Cada equipo elige según su estrategia mientras queden karts de la flota que pide. Cuando se agotan los naranjas, el resto sale en morado.
4. Si al terminar la ronda **sobran karts naranjas** que hacen falta para completar la parrilla, la organización los **asigna a los equipos de las últimas posiciones**, empezando por el último clasificado.

Salir con un kart naranja cuenta desde el primer minuto dentro del **máximo de 8 horas con la RT10 V2** (punto 4.2). Con dos grupos de clasificación, el orden de parrilla es el que se indica en el punto 5.1.

5.3 SALIDA TIPO LE MANS

- Los karts, cada uno con el kart de salida que le corresponde (punto 5.2), se colocan en la **línea de meta**, en el orden de la parrilla, con el motor en marcha.
- Los pilotos esperan detrás de la línea marcada al otro lado de la pista. A la señal de salida, **corren hasta su kart**.
- Solo se puede acelerar **una vez sentado** en el kart. Está prohibido empujar el kart o acelerar antes de estar sentado.
- Salir antes de la señal o acelerar sin estar sentado se sanciona con **2 vueltas**.

06 LA CARRERA

CAMBIO DE SENTIDO, PIT LANE, PARADAS, RELEVOS, JOKER STINTS Y TÁNDEM

24 H	30	15–60'	2:30
DE 11:00 DEL SÁBADO A 11:00 DEL DOMINGO	PARADAS OBLIGATORIAS	CADA RELEVO (+2 JOKER STINTS LIBRES)	PARADA MÍNIMA DE PIT IN A PIT OUT

Cada equipo decide su propia estrategia: cuándo parar, qué piloto sube y con qué flota sigue, siempre cumpliendo las paradas, los relevos y los tiempos mínimos de este capítulo.

6.1 CAMBIO DE SENTIDO

ENTRE LAS 23:00 Y LAS 23:30 · MOMENTO EXACTO SIN ANUNCIAR

El cambio al sentido inverso se hace **en cualquier momento entre las 23:00 y las 23:30 del sábado**. Puede ser a las 23:05 o a las 23:25: el momento exacto no se anuncia con antelación.

1. **Aviso:** el live timing avisará cuando queden **2 vueltas** para el cierre del pit lane.
2. **Cierre del pit lane:** el pit lane se cierra **5 minutos antes** de que salga el safety car.
3. **Safety car:** sale a pista, se coloca delante del líder y agrupa a todos los karts. Con la carrera neutralizada se hace el cambio de sentido. Durante el safety car se encenderán por un momento las luces del circuito.
4. **Relanzada:** con el sentido ya cambiado, la carrera se relanza en **fila de a uno**, con un **espectáculo de fuegos artificiales**. El kart que encabeza el grupo rueda a velocidad muy reducida y **no puede acelerar a fondo hasta pasar los conos designados en la línea de meta**. Ahí se da la bandera verde.
5. **Reapertura:** el pit lane vuelve a abrirse **a partir de la vuelta siguiente a la bandera verde**.

> **El tiempo que el pit lane estará cerrado no está garantizado:** pueden ser 5, 20 o 30 minutos. Cada equipo debe tenerlo en cuenta en su estrategia y en la gasolina de sus karts. El tiempo de neutralización cuenta como tiempo de carrera.

6.2 PIT LANE ABIERTO Y CERRADO

PIT LANE CERRADO	HORARIO
PRIMEROS 15 MINUTOS DE CARRERA	Sábado de 11:00 a 11:15
CAMBIO DE SENTIDO	Desde 5 minutos antes de que salga el safety car hasta la vuelta siguiente a la bandera verde (punto 6.1)
ÚLTIMOS 15 MINUTOS DE CARRERA	Domingo de 10:45 a 11:00
BANDERA ROJA O SITUACIÓN GRAVE	Mientras dure, indicado con cartel en la entrada del pit lane

SAFETY CAR: EL PIT LANE SIGUE ABIERTO

Si el safety car sale en cualquier otro momento (un accidente leve, un kart averiado que hay que retirar, un problema en pista...), **el pit lane permanece abierto**, para que cada equipo pueda seguir con la estrategia que quiera. El safety car puede salir en cualquier momento de la carrera. Solo si la situación es grave, dirección de carrera cerrará el pit lane y lo indicará con un cartel en su entrada.

Dirección de carrera también puede cerrar el pit lane por motivos de seguridad. El cierre se indica con luz o cartel rojo antes de la entrada y la línea blanca de entrada marca el límite. Entrar con el pit lane cerrado se sanciona con **4 vueltas**, salvo avería o emergencia.

6.3 PARADAS OBLIGATORIAS

30 PARADAS OBLIGATORIAS

29 paradas con cambio de kart y de piloto + **1 parada de cambio de neumáticos** (capítulo 7). Se puede parar más veces, pero nunca menos.

6.4 RELEVOS (STINTS): MÍNIMO Y MÁXIMO

CADA RELEVO: MÍNIMO 15 MINUTOS · MÁXIMO 60 MINUTOS

Cada piloto, en cada relevo, debe estar en pista un **mínimo de 15 minutos** y un **máximo de 60 minutos**, medidos de pit out a pit in. Se aplica a todos los relevos, incluidos el primero, el posterior al cambio de neumáticos y el último, **salvo en los 2 Joker Stints** de cada equipo (punto 6.5).

Fuera de los Joker Stints, no cumplir el mínimo o superar el máximo de un relevo se sanciona con **2 vueltas**. Ten en cuenta los cierres del pit lane (punto 6.2) al planificar cada relevo: el pit lane cerrado no justifica pasar de 60 minutos, salvo que se use un Joker Stint.

6.5 JOKER STINTS: 2 RELEVOS LIBRES

2 JOKER STINTS POR EQUIPO

Cada equipo dispone de **2 Joker Stints**: dos relevos en los que **no se aplica el mínimo de 15 minutos ni el máximo de 60 minutos**. Puede ser un relevo más corto de 15 minutos o más largo de 60.

- Sirven, por ejemplo, para **alargar el relevo** con un kart que va muy rápido o para **quitarse antes** un kart que va mal.
- Cada equipo los usa **cuando quiera y sin avisar a la organización**: dirección de carrera los detecta en el timing. Los dos primeros relevos que no cumplan el 15–60 cuentan como sus Joker Stints; a partir del tercero, se sanciona.

- **No se pueden usar en los primeros 15 minutos ni en los últimos 15 minutos de carrera**: en esos tramos el pit lane está cerrado para todos (punto 6.2) y nadie puede entrar, tampoco con un Joker Stint.
- Los Joker Stints son relevos normales en todo lo demás: forman parte de las 30 paradas, y terminan con cambio de kart y de piloto (salvo la parada de neumáticos).
- **Gasolina:** el kart tiene garantizados 90 minutos en pista (punto 4.4). Alargar un Joker Stint más allá es responsabilidad del equipo, y quedarse sin gasolina se sanciona con **1 vuelta**.

6.6 TIEMPO MÍNIMO DE PARADA

En todas las paradas con cambio de kart y piloto, el tiempo mínimo es de **2 minutos y 30 segundos (150 segundos), de pit in a pit out**. Es responsabilidad del equipo controlarlo: habrá una pantalla con el tiempo de parada de cada equipo, pero recomendamos seguirlo también en el live timing o con cronómetro propio.

La única parada sin tiempo mínimo ni máximo es la de cambio de neumáticos (capítulo 7). En el pit lane se circula siempre a velocidad reducida, sin superar la velocidad de seguridad.

6.7 TIEMPO MÍNIMO POR PILOTO

Cada piloto debe completar un tiempo mínimo **en pista** a lo largo de toda la carrera, según el número de pilotos del equipo. El tiempo en el pit lane no cuenta.

PILOTOS DEL EQUIPO	TIEMPO MÍNIMO POR PILOTO	EN MINUTOS
4 PILOTOS	**4 horas y 50 minutos**	290 minutos
5 PILOTOS	**3 horas y 50 minutos**	230 minutos
6 PILOTOS	**3 horas y 10 minutos**	190 minutos
7 PILOTOS	**2 horas y 50 minutos**	170 minutos
8 PILOTOS	**2 horas y 25 minutos**	145 minutos

6.8 RESPONSABILIDAD DE LAS PARADAS

Cada equipo elige el mejor momento para parar según su estrategia y las circunstancias de la carrera. Las posibles esperas en la zona de cambio no son reclamables a la organización.

6.9 REBUFO Y COLABORACIÓN EN PISTA (TÁNDEM)

Se considera **colaborar** o **empujarse** ir pegado a otro kart, en rebufo o empujándolo, durante **más de una vuelta completa**.

NARANJA Y MORADO: PROHIBIDO COLABORAR

Un kart **naranja (RT10 V2)** y un kart **morado (RT10) no pueden colaborar ni empujarse nunca**. Un naranja no puede empujar ni remolcar a un morado durante más de una vuelta: tiene que **adelantarlo y seguir su carrera**. Lo mismo al revés: un morado no puede ir colgado del rebufo de un naranja más de una vuelta.

MISMA FLOTA: SE PUEDE COLABORAR, PERO EN RELEVOS ALTERNOS

Dos karts de la **misma flota** (morado con morado o naranja con naranja) **sí pueden colaborar**. Pero dos mismos equipos solo pueden volver a hacerlo después de **dejar al menos un relevo entero entre medias** sin colaborar entre ellos. Mientras tanto, cada uno puede colaborar con otros equipos de su misma flota.

EJEMPLO: DORSALES 80, 33 Y 12 (MORADOS) Y DORSAL 7 (NARANJA)

PAREJA	RELEVO 1	RELEVO 2	RELEVO 3	RELEVO 4
80 + 33	COLABORAN	NO PUEDEN	COLABORAN	NO PUEDEN
80 + 12	PUEDEN	COLABORAN	NO PUEDEN	COLABORAN
80 + 7	NO PUEDEN	NO PUEDEN	NO PUEDEN	NO PUEDEN

El 80 y el 33 colaboran en el relevo 1, así que en el relevo 2 no pueden hacerlo entre ellos; el 80 aprovecha para colaborar con el 12, que también es morado. En el relevo 3 el 80 y el 33 vuelven a colaborar, y es la pareja 80 + 12 la que tiene que dejar pasar ese relevo. Con el 7 (naranja) el 80 no puede colaborar en ningún relevo. Si en algún relevo los dos equipos llevan karts de flotas distintas, tampoco pueden colaborar.

Cada equipo cuenta sus propios relevos: lo que se exige es que **cada uno de los dos equipos** complete al menos un relevo entero sin colaborar con el otro antes de volver a hacerlo. Dirección de carrera lo controla con el timing y las cámaras.

6.10 PANELES Y COMUNICACIÓN

Cada equipo lleva una **placa identificativa** con su dorsal, que pasa de kart en kart con el equipo. Se permite el uso de paneles de información y de sistemas de comunicación por radio o intercomunicador con el piloto.

07 CAMBIO DE NEUMÁTICOS

FRANJA HORARIA, ZONA DE CAMBIO Y VERIFICACIÓN

03:00–08:00	SIN LÍMITE	5 BANCOS
FRANJA DE CAMBIO (DOMINGO 24)	NI TIEMPO MÍNIMO NI MÁXIMO DE PARADA	5 EQUIPOS A LA VEZ COMO MÁXIMO

7.1 FRANJA HORARIA

El cambio de neumáticos **solo se puede hacer entre las 03:00 y las 08:00 del domingo 24**. Dentro de esa franja, la **entrada es libre**: cada equipo elige cuándo hacerlo. Es una de las 30 paradas obligatorias y es **obligatoria para todos los equipos**.

Puede tocarte un kart al que otro equipo ya le haya cambiado los neumáticos. No pasa nada: el cambio es obligatorio para cada equipo, así que lo haces igualmente, aunque ese kart ya haya pasado antes por la zona de neumáticos.

7.2 SIEMPRE EN LA FLOTA RT10 (MORADOS)

El cambio de neumáticos se hace **siempre en un kart de la flota RT10 (morado), nunca en un RT10 V2 (naranja)**. El equipo debe llegar a la parada de neumáticos con un kart morado, y el relevo posterior lo hace con ese mismo kart morado.

7.3 ZONA DE CAMBIO Y QUIÉN LO HACE

- En el pit lane se habilita una **zona designada para el cambio de neumáticos** con **5 bancos** y toda la herramienta necesaria: como máximo, **5 equipos pueden cambiar neumáticos a la vez**.
- Si un equipo entra a cambiar neumáticos y los 5 bancos están ocupados, debe **esperar a que quede uno libre** o hacer una **parada normal** (con cambio de kart y piloto y su tiempo mínimo de 2:30) y volver más tarde, siempre dentro de la franja.
- En la parada de neumáticos pueden entrar en la zona de cambio **hasta 4 personas del equipo**.
- **Solo una de ellas hace el cambio de neumáticos.** Las demás pueden alumbrar, sujetar herramienta o ayudar en lo que haga falta, pero no cambiar ruedas.
- El circuito entrega **un único maletín de herramientas** a la persona encargada del cambio. **No se puede usar ninguna herramienta propia ni externa**: solo la que el circuito asigna al equipo.

- El **personal del circuito supervisa** todos los cambios en todo momento.

SIN TIEMPO MÍNIMO NI MÁXIMO

En la parada de cambio de neumáticos **no hay tiempo mínimo ni tiempo máximo**, ni de pit in a pit out ni en la zona de cambio. El equipo tarda lo que necesite. Eso sí, en el pit lane se circula siempre a velocidad reducida, sin superar la velocidad de seguridad.

7.4 VERIFICACIÓN Y SALIDA

Ningún kart puede volver a pista hasta que el **personal del circuito dé el OK** de que el cambio está bien hecho. Salir sin ese OK se sanciona con **3 vueltas** y el kart debe volver a la zona para su verificación.

7.5 PILOTO Y KART

- En esta parada el **cambio de piloto es opcional**: puede seguir el mismo piloto o subir otro del equipo. Si sigue el mismo, puede encadenar su relevo anterior (hasta 60 minutos) y el posterior al cambio (hasta otros 60 minutos).
- El equipo **sale con el mismo kart** al que ha cambiado los neumáticos, y con él hace el relevo siguiente, de **15 minutos como mínimo y 60 como máximo**.
- En la parada siguiente vuelve el cambio obligatorio de kart y de piloto.

7.6 PIT STOP MÁS RÁPIDO

El premio especial al **pit stop más rápido** se decide con el tiempo de esta parada, medido de pit in a pit out. Las esperas por bancos ocupados cuentan en ese tiempo.

08 BANDERAS, SAFETY CAR Y SANCIONES

NEUTRALIZACIONES, PENALIZACIONES Y RECLAMACIONES

8.1 BANDERAS

BANDERA	SIGNIFICADO
AMARILLA	Peligro en pista: prohibido adelantar en ese tramo.
AZUL	Vas a ser doblado: facilita el paso a quien te alcanza.
BLANCA	Vehículo lento o de asistencia en pista.
ROJA	Carrera neutralizada o detenida.
NEGRA	El piloto debe entrar en el pit lane y presentarse a dirección de carrera.
NEGRA · NARANJA	Problema técnico en el kart (por ejemplo, faros apagados): el piloto debe entrar en el pit lane en esa vuelta.
A CUADROS	Fin de la carrera o de la sesión.

AMARILLA, SAFETY CAR O ROJA: NADIE ADELANTA

Siempre que haya **bandera amarilla, safety car en pista o bandera roja**, **nadie puede adelantar a ningún piloto** y todos deben **reducir la velocidad**. Adelantar en esas situaciones se sanciona con **1 vuelta**, de forma inmediata.

8.2 SAFETY CAR

El **safety car** puede salir en cualquier momento para agrupar a los karts y controlar el ritmo. Con safety car en pista está prohibido adelantar al safety car y a otros karts, y hay que reducir la velocidad. **El pit lane sigue abierto**, salvo en el cambio de sentido (punto 6.1) o si dirección de carrera lo cierra por una situación grave, indicándolo con un cartel en la entrada del pit lane.

8.3 BANDERA ROJA

Con bandera roja, los karts se detienen en la recta de meta. Nadie puede tocar el kart y solo puede estar en pista el piloto que hace el relevo. La carrera se reanuda con una vuelta en fila india, en el orden del último paso por meta antes de la bandera roja, y se relanza con bandera verde. El tiempo de neutralización cuenta como tiempo de carrera.

8.4 LLUVIA Y VISIBILIDAD

La carrera se disputa con cualquier meteorología. Con lluvia, niebla o poca visibilidad, dirección de carrera puede sacar el safety car o neutralizar la carrera el tiempo necesario. El tiempo de neutralización cuenta como tiempo de carrera.

8.5 SANCIONES

Las sanciones las deciden los comisarios y el director de carrera, y se muestran en la pantalla de penalizaciones y en los comentarios del live timing.

- **Sanciones en vueltas:** se descuentan del total de vueltas del equipo.
- **Sanciones en segundos** (acciones en pista y paradas cortas): se cumplen **en la siguiente parada del equipo**, como tiempo de espera adicional en la zona de cambio, que se suma al tiempo mínimo de esa parada. Si se cometen en el último relevo, se convierten en 1 vuelta.
- Las infracciones en la clasificación se sancionan anulando las 3 mejores vueltas de esa sesión, o la vuelta cronometrada en la Q3.

INFRACCIÓN	SANCIÓN
PARADAS Y PIT LANE	
Relevo de menos de 15 o de más de 60 minutos, una vez usados los 2 Joker Stints	**2 vueltas**
Parada por debajo de 2:30 (salvo la de neumáticos)	**Tiempo ganado + 30 s en la siguiente parada**
No cambiar de piloto en una parada (salvo la de neumáticos)	**2 vueltas**
Subirse a un kart distinto del asignado por el sorteo (punto 4.3)	**2 vueltas**
Entrar con el pit lane cerrado (salvo avería o emergencia)	**4 vueltas**
Superar la velocidad de seguridad en el pit lane	**1 vuelta**
Más de dos personas del equipo en la zona de cambio (más de cuatro en la parada de neumáticos)	**1 vuelta**
Quedarse sin gasolina en pista (el piloto no puede bajarse del kart)	**1 vuelta**
NEUMÁTICOS	
Cambiar neumáticos fuera de la franja, en un kart naranja o salir sin el OK del personal	**3 vueltas**
Que cambie ruedas más de una persona del equipo, o usar herramienta propia o externa	**3 vueltas**

INFRACCIÓN	SANCIÓN
SEGURIDAD Y EQUIPAMIENTO	
Pilotar sin casco integral	**2 vueltas, y no vuelve a pista hasta ponérselo**
Pilotar con visera oscura, tintada o de espejo a partir de las 18:00	**1 vuelta**
Luz anclada o manipulada en el kart, o luz sin verificar	**2 vueltas, y no vuelve a pista hasta retirarla del kart y llevarla en el casco, el pecho o los brazos**
No dar el peso mínimo	**1 vuelta**
Sacar el lastre de la zona de cambio, dejarlo en otro sitio, manipularlo o pasarlo a otros pilotos	**2 vueltas**
EN PISTA	
Adelantar con bandera amarilla, safety car o bandera roja	**1 vuelta, inmediata**
Adelantar apoyándose en un toque o empujar a otro kart	**+10 o +20 s, según el caso**
Colaborar o empujarse un kart naranja y uno morado más de una vuelta	**2 vueltas a cada equipo**
Volver a colaborar dos mismos equipos sin dejar un relevo entero entre medias	**2 vueltas a cada equipo**
Provocar un incidente a propósito o con mala fe	**Desde +30 s hasta 1 vuelta, según la gravedad**
Salir antes de la señal en la salida Le Mans o acelerar sin estar sentado	**2 vueltas**
OTRAS	
Jefe de equipo que no asiste al briefing	**1 vuelta, nada más empezar la carrera**

AL TERMINAR LA CARRERA

INCUMPLIMIENTO	SANCIÓN
Cada parada obligatoria que falte	**6 vueltas**
No hacer el cambio de neumáticos	**20 vueltas**
Tiempo mínimo por piloto no cumplido	**1 vuelta por cada 5 minutos o fracción que falte**
Superar las 8 horas con la flota RT10 V2	**1 vuelta por cada 5 minutos o fracción de exceso**

Cualquier otra acción no recogida aquí la valorarán los comisarios y el director de carrera según su gravedad. Una conducta antideportiva reiterada puede suponer la **exclusión del equipo**, sin derecho a reclamación ni devolución.

8.6 RECLAMACIONES

Solo el **jefe de equipo** puede presentar una reclamación, por escrito a dirección de carrera, con un **depósito de 50 €** en efectivo y la prueba que la apoye (vídeo, foto, etc.). Si se le da la razón, se aplica la sanción y se devuelve el depósito; si no, no se devuelve.

09 CATEGORÍAS Y PREMIOS

PODIOS, TROFEOS Y PREMIOS ESPECIALES

Gana la carrera el equipo que haya completado **más vueltas** en las 24 horas, una vez aplicadas todas las sanciones. Con las mismas vueltas, va delante el equipo que cruce antes la línea de meta tras la bandera a cuadros. Para ser clasificado, el kart debe cruzar la línea de meta después de la bandera a cuadros.

Cada categoría tiene su **podio** para los tres primeros equipos: un **trofeo por equipo** y una **medalla para cada piloto**.

9.1 PREMIOS ESPECIALES

PREMIO	CRITERIO
MEJOR EQUIPO PRO	Ganador de la categoría Pro.
MEJOR EQUIPO AMATEUR	Ganador de la categoría Amateur.
MEJOR EQUIPO INICIACIÓN	Ganador de la categoría Iniciación.
MEJOR EQUIPO NACIONAL	Mejor equipo español de la clasificación general.
MEJOR EQUIPO INTERNACIONAL	Mejor equipo extranjero de la clasificación general.
PIT STOP MÁS RÁPIDO	Parada de cambio de neumáticos más rápida, de pit in a pit out.
EQUIPO MÁS NUMEROSO	Equipo con más pilotos inscritos.
EQUIPO CON MÁS EXPERIENCIA	Equipo con la mayor media de edad.
EQUIPO MÁS JOVEN	Equipo con la menor media de edad.

La nacionalidad del equipo es la que indica en la inscripción. En caso de empate en un premio especial, gana el equipo mejor clasificado en la general. Un equipo puede llevarse varios premios.

10 VIERNES: ENTRENOS Y SPRINTS

ENTRENAMIENTOS LIBRES Y CARRERAS SPRINT OPCIONALES

10.1 ENTRENAMIENTOS LIBRES

- Los entrenamientos libres del viernes 22 son **opcionales** y se pueden hacer con las **dos flotas**.
- Precio: **120 € por kart y hora**.
- Se reservan a través del **formulario de reserva de entrenamientos** de la web, y se pagan en el circuito **al menos 1 hora antes** de la primera sesión reservada.

> **Las sesiones reservadas no se pueden cambiar ni cancelar.** Revisa bien tu reserva antes de enviarla.

10.2 CARRERAS SPRINT

El viernes, **a partir de las 18:30**, se disputan **3 carreras sprint opcionales**, que se reservan en el mismo formulario de entrenamientos y se pagan en el circuito igual que ellos, al menos 1 hora antes de la primera sesión reservada.

FLOTA	FORMATO	PRECIO
Sodi RT10 V2	Clasificación a una vuelta + carrera de 12 minutos	**28 € por carrera**

SPRINT 1	SPRINT 2	SPRINT 3
Sentido normal	Sentido inverso	Sentido por sorteo

11 NORMAS DE CONDUCTA Y CONTACTO

CONVIVENCIA, VÍAS DE CONTACTO Y GENERALIDADES

11.1 DISCIPLINA Y CONVIVENCIA

Pilotos, acompañantes y asistentes deben comportarse con civismo dentro y fuera de la pista. Todos los pilotos, por el hecho de inscribirse, declaran conocer este reglamento y acatan las decisiones del director de carrera.

- En la zona de boxes solo pueden estar los pilotos del equipo y las personas acreditadas. Los acompañantes y las mascotas, en las zonas de público y paddock.
- Solo se puede fumar en las zonas habilitadas. **Está prohibido el consumo de alcohol y drogas** en todo el recinto. La organización puede hacer un control de alcoholemia a cualquier piloto; negarse supone la exclusión.
- Las faltas de respeto, las actitudes racistas o excluyentes y cualquier tipo de violencia, verbal o física, se castigan con la **expulsión inmediata** del evento. **Respeta, sé respetado y disfruta de la noche.**

11.2 VÍAS DE CONTACTO

- **Email:** info@paketescup.es
- **WhatsApp (deportivo y administrativo):** +34 684 213 448 (Cristian Pérez)
- **Web e inscripciones:** www.paketescup.es
- **Retransmisión:** canal de YouTube de Paketes Podcast, con MundoKart Podcast

11.3 GENERALIDADES

La organización puede modificar este reglamento en cualquier momento. Cualquier cambio se comunicará a los jefes de equipo y se publicará en www.paketescup.es con su número de versión.

Reglamento oficial 24H Lights Off · Versión 1.12 · Circuito de Sevilla · 22, 23 y 24 de enero de 2027.