

モビリティリゾートもてぎレーシングカート

# エンジョイ耐久レース 2024

大会規則書 2024/03/21 改定



## イベントの趣旨

本レースは多くの方にレースの楽しさを知っていただくと共に、初心者の方でも楽しくレースに参加いただけることを目標としております。そのため、**本レースにおける規則は初めてレースに参加される方を主体とする**ため、レース経験のある方の参加においては本レースの趣旨に同意し、主催者に賛同いただけるものとします。

## 第1章 総則

### 第1条 競技種目

モビリティリゾートもてぎパーク内「レーシングカート B 車両」による団体戦レース大会。耐久レースにより順位を競います。

### 第2条 開催地・主催者の名称と連絡先

モビリティリゾートもてぎ パーク

〒321-3597

栃木県芳賀郡茂木町楡山 120-1

TEL 0285-64-0151

FAX 0285-64-0153

第3条		開催日程		受付終了日	
第1戦	90分耐久レース	4月	21日(日)	4月	14日(日)
第2戦	90分耐久レース	5月	26日(日)	5月	19日(日)
第3戦	90分耐久レース	6月	23日(日)	6月	16日(日)
第4戦	90分耐久レース	7月	28日(日)	7月	21日(日)
第5戦	90分耐久レース	9月	22日(日)	9月	15日(日)
第6戦	90分耐久レース	10月	20日(日)	10月	13日(日)
第7戦	90分耐久レース	11月	17日(日)	11月	10日(日)
第8戦	90分耐久レース	12月	15日(日)	12月	8日(日)
第9戦	90分耐久レース	1月	12日(日)	1月	5日(日)

※開催スケジュールはやむを得ず変更する場合がございます。

当日の天候、社会情勢を鑑みまして、レース開催を中止させていただく場合がございます。あらかじめご了承下さい。

#### ・スケジュール

9:00	集合	
9:30~	ブリーフィング	
9:45~	練習走行	15分間
10:10~	耐久レース	90分間
11:45~	表彰式	

#### 第4条 参加定員

- ・参加受付人数は最大10チームとし、チームのドライバー構成は2名または3名とします。
- ・参加チームが10チームを超えた場合は、抽選を行います。厳選なる抽選を行い、参加チームから漏れてしまった場合、チーム代表者に連絡を致します。
- ・参加申込の締め切り時点で参加数が3チーム未満の場合は、大会を不成立(中止)とする場合があります。

#### 第5条 参加資格

チーム内の全ドライバーが、以下のライセンスを取得していれば参加可能です。

モビリティリゾートもてぎ レーシングカート Bライセンス以上

## 第6条 参加申込の受付期間

- 1) 主催者は、参加申込ページに記載されている期間にて各大会の参加受付を行います。
- 2) 参加の申込は、参加申込書もしくは参加申込フォームに必要事項を完全に記載し、申込締切日までに申請を行わなければなりません。

## 第7条 参加料金

参加料金は次のとおりとし、参加者は大会当日の受付時にレーシングカート受付にて精算します。参加料金：16,500 円/1 チーム

## 第8条 参加のキャンセル

- 1) 受付完了後に参加をキャンセルする場合、キャンセル料が発生する場合があります。
- 2) ドライバーは電話またはレーシングカート受付にてキャンセルの申請を行い、後日来場時にキャンセル料金を支払います。  
《キャンセル料》
  - ・レース開催日の7日前まで…無料
  - ・レース開催日の前日～当日…¥16,500-

## 第9条 開催の中止

- 1) 雨天もしくはコースコンディション不良により中止することがあります。
- 2) 中止が決定した場合、参加者へ電話にてご連絡させていただきます。
- 3) レースが中止となった場合は大会を延期することはありません。

## 第10条 参加者の遵守事項

- 1) すべての参加者はイベント期間中、主催者の指示に従わなければなりません。
- 2) 参加者は、すべての大会規則を遵守する責任を有します。
- 3) 参加者は信義に基づき誠実な行動が求められます。また、参加者相互或いは主催者その他関係者に対して攻撃的または侮辱的な言動を行うことは厳に慎まなければなりません。

- 4) 大会期間中いかなる場合においても、危険なドライブ行為を行ってはなりません。
- 危険なドライブ行為とは、
- a) 他のカートへの衝突
  - b) 他のカートのコースアウトを強いるもの
  - c) 他のカートによる正当な追い越し行為を妨害するもの
  - d) 追い越しの最中に他のカートを不当に妨害するもの
- 等を指し、その行為が危険と判定された場合はペナルティの対象となります
- 5) 走行時には、アルコール類あるいは薬品(興奮剤等)を使用してはなりません。
- 6) 走行中に自身の運転する車両および安全装備等が破損した場合、サーキット設備を破損した場合は、その責任は自己が負わなければなりません。
- 7) 走行に際して起こった負傷等は、参加者自らが責任を負うものとします。

## 第2章 レース進行に関するルール

### 第11条 ブリーフィング(諸注意の説明)

- 1) レース参加者は、受付後に開催されるブリーフィングに出席しなければなりません。
- 2) ブリーフィング内において、当日のレースの流れや諸注意などの説明をします。
- 3) ブリーフィングに出席できなかったドライバーは、レースへ出走することができません。

### 第12条 レースで使用される信号旗

レース開催中、コース内での走行時は信号旗・ボードの指示に従ってください。  
見落としや意味が分からないなど無いように注意しましょう。

- 1) イエローフラッグ(黄旗)



- 追い越しが禁止となります。危険箇所があるため、すぐに回避行動をとれるよう細心の注意を払って走行してください。以下の場合で振動します。
  - a) カートがコース内でクラッシュ・スピンした場合(全区間追い越し禁止)
  - b) レース終了後のクールダウンラップの1周(全区間追い越し禁止)
  - c) その他、スタッフが危険と判断した場合

## 2) レッドフラッグ (赤旗)



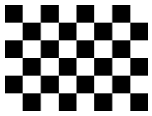
- 走行(レース)を中断します。安全なレース進行が困難と判断された場合に出されます。追い越しをせず、安全な速度でピットインしてください。

## 3) ブルーフラッグ (青旗)



- レースが残り3分段階からレース終了時まで使用されます。フラッグを掲示されたカートは、背後に1位のカートが接近しているため進路を譲ってください。

## 4) チェッカーフラッグ



- 走行(レース)終了の合図です。ゴール後はコース内の全区間が追い越し禁止となります。

;

## 5) 警告旗 (白黒の旗)



- 大会規則に違反する行為を行った際に出されます。警告のみとなるのでペナルティはありません。

## 6) ブラックフラッグ (黒旗)



- 対象となったドライバーにペナルティ(罰則)を課します。スタッフは以下に該当した場合、黒旗を使用します。

- a) 警告旗を掲示されたにもかかわらず、再度の違反行為を行った場合
- b) 違反行為が特に危険なものであった場合(警告無しに黒旗を使用します)

#### 7) ゼッケンサインボード

- ・フラッグや他のボードと組み合わせて使用されます。
- 対象となった車両番号のカートはフラッグの指示に従わなければなりません。

### 第13条 各セッションにおける使用車両の決定方法

- 1) 大会中における各ドライバーの使用車両の決定方法は以下のとおりとします。
  - a) 練習走行：くじ引きによる車両
  - b) 決勝レース：練習走行と同じ車両

### 第14条 練習走行

- 1) 練習走行は15分間となります。メンバー全員が1周以上走行してください。
- 2) 時間内でのドライバーの交代は自由となります。なるべく走行経験の少ないドライバーに経験を積ませるよう、ご協力をお願いします。
- 3) 最後に走行するドライバーは走行終了後にピットへ戻らず、ホームストレート横特別グリッドへカートを移動します。

### 第15条 決勝レース

- 1) レース時間は全戦90分の耐久レースとなります。
- 2) スタートグリッドの決定方法は、くじ引きによる抽選とします。
- 3) 各チームはレース中に6回以上のドライバー交替義務があります。
- 4) ドライバー1名の1回の走行での運転時間は、1周以上-19分59秒以内とします。
- 5) レース時間残り5分間は故障車両以外のピットインを禁止とします。

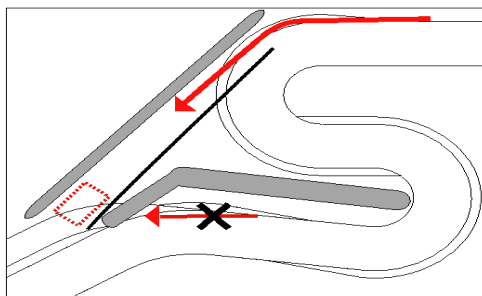
### 第16条 決勝レースのスタート方法

- 1) 決勝レースのスタートは前方シグナル緑の点灯によるル・マン方式を採用します。
- 2) 練習走行終了後、スタッフにより車両を特別グリッドに移動します。
- 3) グリッドは、第1コーナー寄りから1番グリッドとします。
- 4) ドライバーはコースを挟んで反対側に並び、シグナル緑の点灯で車両まで走りまです。
- 5) エンジンを始動しスタートする際は、必ず後続のドライバーや車両を確認し、走り出さなければなりません。

6) フライングスタートやカートを押す行為、上記のスタート方法から逸脱した行為を行ったドライバーはペナルティ対象となります。

## 第17条 ドライバーの交替方法

- 1) 本大会では通常営業時のピット入口は使用せず、ダブルヘアピン1つ目に設置した特設のピット入口より進入します。



- 2) ピットイン時は左手を挙げて、他者へピットインの意思があることを伝えましょう。他車の走行ラインを妨害しないよう注意してください。
- 3) レーン進入後は特設のシケインを通過後、指定された場所にてエンジンを停止し降車します。そこからピットエリア内は、カートを手押しして移動します。エリア外で交代をした場合、ペナルティの対象となります。
- 4) 指定されたドライバーチェンジエリアまでカートを手押しにて移動し、一時停止後に次走者へ交替を行います。交代の際、カートを押す行為はペナルティの対象となります。



- 5) 次を走るドライバーは車両へ乗り込み後にエンジンを始動し、コースへ復帰します。
- 6) コースイン時は、コースに敷設された白線を割り込んで危険な進入をしないように注意しましょう。

## 第18条 リタイア

- 1) スタッフの判断にて軽度の故障と判断された場合、スタッフの救済処置において再スタートすることができますが、その処置の作業進行についてドライバーおよび関係者はスタッフへ指示することができません。

## 第19条 ペナルティ(罰則)

- 1) 走行中の反則行為や妨害行為などがあった場合、主催者は審議後に対象のドライバーへペナルティを課します。
- 2) ペナルティは以下のいずれかが適用されます。
  - a) レース終了後、総合結果から30秒のタイム加算
  - b) 大会結果からの除外(失格)
- 3) 主催者は状況に応じてペナルティを軽減したり強化したりすることができます。

## 第20条 レースのゴール

- 1) 規定時間経過後の最終週の終わりに、先頭車両から順にチェッカーフラッグが振られてレース終了となります。周回数の多い順に順位を決定し、同一周回の場合は、先にゴールラインを通過した順に優先されます。
- 2) チェッカーフラッグを受けたあとは全区間が追い越し禁止となります。
- 3) レース終了後は1週のクールダウン走行の後にピットインとなります。ピット入口を間違えてチェッカーを2回受けないように気を付けてください。ダブルチェッカーはレース失格となります。
- 4) レース成立の条件
  - ・先頭車両が45分を経過した時

# 第3章 賞典

## 第21条 成績の決定と賞典

- 1) 決勝レースの順位が最終結果となります。
- 2) 賞典は1位～3位のチームに対して与えられます。
  - 1位：無料走行券 人数×3
  - 2位：無料走行券 人数×2
  - 3位：無料走行券 人数×1

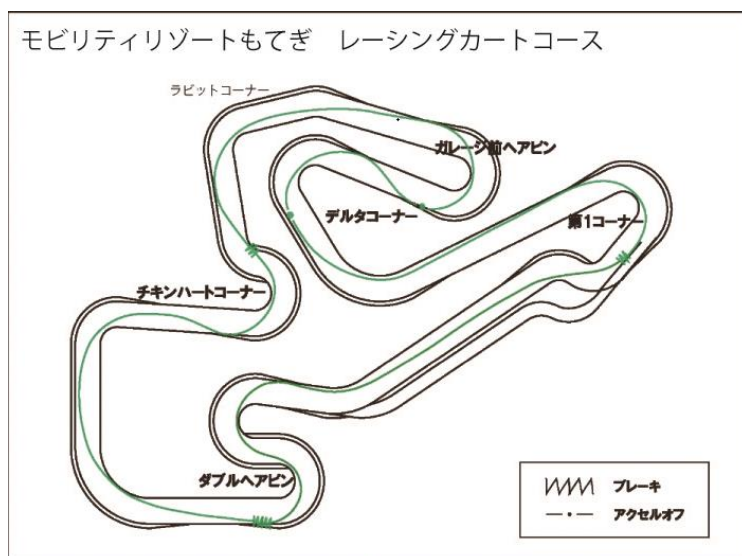
# 第4章 初めてレースに挑戦するドライバーへ

レーシングカートでは「誰でも気分はレーサー！」をモットーに、レースイベントでも初挑戦の方もウェルカムの姿勢で開催しています。しかし、気持ちだけが先行してレース中のクラッシュやトラブルが起きてしまうこともしばしば。レース初挑戦の方も、もちろんベテランの方も、予備知識を持ってレースに臨みましょう！



## ①レコードラインでの走行

- サーキット走行においては、レコードラインを走行する車両・または前を走行する車両にコーナー(カーブ)へ進入する優先権があります。
- 追い越しを仕掛ける際の多くは、レコードラインから外れて仕掛けることとなります。バトル中は優先権を持つ車両へ衝突・妨害しないように注意してください。



レコードライン：サーキットをでき得る限りより速く、かつ安全に走るための理想的な走行ラインのことを指します。

## ②集団でのブレーキング

タイムアタックとレースではブレーキの使い方が変わってきます。

レース中もライバルより速く走るために限界の走行でラップタイムを縮めたい

ところですが、コーナー進入時に集団の中でのフルブレーキングは禁物です。

レースでは全員が同じタイミングでブレーキを踏んでいるわけではなく、バトルを

しながらコーナーへ進入したりするため、周ごとに進入速度も変わってきます。

必ず何かしら不測の事態が起こるため、それに対応できるように余裕をもって

ブレーキングを開始する必要があります。



レース開始直後の集団でのブレーキング時は特に要注意！

### ③ブロックライン

- 車体をぶつけてブロックするのは危険行為ですが、ぶつければブロックはライバルへの牽制(けんせい)というテクニックとして認められます。
- 例えばコーナー前のストレートでイン側に寄れば、相手は自分よりアウト側に行かなければなりません。そうすればコーナーへの進入でイン側を守ることができます。これがブロックラインです。後方のライバルを押さえこむことができる一方で、レコードラインで走れないためラップタイムが遅くなってしまいうリスクがあります。ブロックラインを多用しすぎると前のライバルに置いて行かれてしまう場合が多いので、注意が必要です。



イン側をキープしてライバルを押さえこむ！

### ④ブレーキング勝負からの追い越し

#### ◆インからのブレーキング勝負◆

- インから追い越しを狙う場合、ストレートで前のカートのイン側の走行ラインをとり、ブレーキングの開始をライバルより遅らせて前に出ましょう。しかし、

ブレーキングが遅いということはコーナー出口でアウト側に膨れるということなので、走行ラインが交差してコーナー出口で抜き返される可能性もあります。

(クロスライン)

- イン側から仕掛ける際は、前のカートの動きに要注意です。前を走るライバルがすでにコーナリングを開始しているところにブレーキングを遅らせて飛び込んでしまうと、自分の走行ラインを空けてもらえずに接触する可能性が高くなります。コーナーへ進入を開始する前の時点で並走状態に持ち込めるかどうか勝負のポイントとなります。



前のカートが先にコーナリングを始めてしまったら次のチャンスを待つ

#### ◆アウトからのブレーキング勝負◆

- アウトから追い越しを狙う場合、ストレートで前の車のアウト側のラインをとり、ブレーキングの開始をライバルより早めましょう。コーナー出口でライバルより早く加速の体勢に入れるため、直線でスピードが伸びて次のコーナーで勝負を挑めるようになります。また、前の車がブロックラインを多用している場合はクロスラインで一気に前に出ることも可能です。



前の車がイン側キープを意識しすぎたらクロスラインのチャンス！

## ⑤サイド・バイ・サイド(並走)

- サイド・バイ・サイドとは、コーナーやストレートで2台のカートが横に並んで走行することです。好バトルを演出する大きな要素となりますが、お互いに相手の走行ラインを残しながらバトルする高い技術が要求されます。
- 横に他の車がいる場合は、走行ラインを必ず1台ぶん開けて走りましょう。どちらかが前に出るまでは並走でのバトルを続けることとなりますが、横並びで走れるほど走行ラインに余裕が無い区間では、後から横に並んだ車両が後ろに下がりにしましょう。お互いに引き下がらないと、カートランドの一部区間(特にホームストレート)では非常に危険です！



並走時はお互いに1台分スペースを空けてクリーンにバトル！

### 【レース中のライバルとのバトルについて】

- 相手にぶつけて追い越しを行ったり、ぶつけて妨害・ブロックするというのは誰でもやろうと思えば簡単にできることですが、それを認めてしまうとレースにはなりません。いかに接触せずに追い越しできるか・ブロックできるかがドライバーのテクニックの見せどころなのです。
- どの順位を走行していても、目の前や背後にいるライバルドライバーとバトルを楽しんで最後に握手で終われるよう、紳士的な走りを心がけてレースを楽しみましょう！