

# モビリティリゾートもてぎレーシングカート スプリントレース 2024 大会規則書 2024/03/07 改定



## イベントの趣旨

本シリーズ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、**本シリーズ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シリーズの趣旨に同意し、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

パーク内「レーシングカートB車両」によるレース。  
予選のタイムアタック結果に基づくスプリントレースにより、総合成績を競います。

### 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	4月 7日(日)	3月31日(日)
第2戦	5月12日(日)	5月 5日(日)
第3戦	6月16日(日)	6月 9日(日)
第4戦	7月14日(日)	6月 7日(日)
第5戦	9月15日(日)	9月 8日(日)
第6戦	10月13日(日)	10月 6日(日)
第7戦	11月10日(日)	11月 3日(日)
第8戦	12月 8日(日)	12月 1日(日)
第9戦	1月 5日(日)	12月29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	
9:50~	予選A	7分間
10:05~	予選B	7分間
10:30~	コンソレーションレース	20周
11:00~	決勝レース	20周

### 第4条 参加定員

- 1) 参加受付人数は最大20名とし、10名×2グループにて開催します。
- 2) 参加申込の締め切り時点で参加人数が5名未満の場合は、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

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精算します。  
レーシングカート会員：6,000円  
一般：8,300円

### 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…参加料の100%

### 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、サーキットの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11条 プリーフィング(諸注意の説明)

- 1) レース参加者は、受付後に開催されるプリーフィングに出席しなければなりません。
- 2) プ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) プ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) フォーメーションラップ(ウォームアップ走行)の1周(全区間追い越し禁止)
  - c) 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)
  - d) 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)



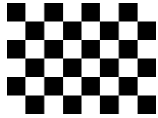
- 走行(レース)を中断します。安全なレース進行が困難と判断された場合に出されます。追い越しをせず、安全な速度でピットインしてください。

### 3) ブルーフラッグ(青旗)



- レーススタート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。
- ダブルチェッカーはレース失格となります。

#### 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 各大会におけるセッション進行方法

- 1) 参加申込者数によって、主催者は以下のうちいずれかの方法にて大会を進行します。
  - a) 参加申込者数が 10 名以上となった場合：第2章を適用します。
  - b) 参加申込者数が 9 名以下となった場合：第3章を適用します。

### 第14条 各セッションにおけるスタート順位及び使用車両の決定方法

- 大会中におけるドライバーの使用車両はくじ引きで決定します。

### 第15条 レースのスタート方法

- 1) 全レース共通で信号灯によるスタンディングスタート(静止状態からのスタート)を採用。
- 2) ピットロードよりコースインしてフォーメーションラップ(ウォームアップ走行)を行い、1周した後にコース上のスターティンググリッド(スタート位置)に整列します。
- 3) 全車整列が確認され、前方シグナル緑の点灯を合図にレースがスタートとなります。
- 4) フライングスタートを行った場合、その車両はペナルティの対象となります。

## 第16条 レースのゴール

- 1) レースの先頭を走る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。
- 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。1周のクールダウン走行の後にピットインとなります。
- 3) レース成立の条件
  - ・先頭車両が10周終了した時

## 第17条 リタイア

- 1) 重度の事故または重度の車両故障などの理由で走行不能となった場合はリタイアとなります。再スタートはできません。

## 第18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、総合タイムに30秒加算
  - 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2章 参加申込者が10名以上だった場合のレース方式

参加申込者が10名以上の場合、第4条に基づき最低5名×2グループ(最大10名×2)で大会の進行を行います。タイムトライアル→決勝レースの順に進行します。参加者が21人を超えた場合、抽選を行います。厳選なる抽選を行い、参加者から漏れてしまった場合、ご本人様に連絡致します。

## 第19条 タイムトライアル(予選)

- 1) 主催者は全参加者20名をランダムにA・Bグループ割り振ります。
- 2) タイムトライアルは7分間とします。A・Bグループ全体で上位半数が決勝進出となります。
- 3) 予選でのダブルチェッカーはベストラップ抹消となります。

## 第20条 決勝レース(優勝決定戦)・コンソレーションレース

- 1) 決勝レース(優勝決定戦)・コンソレーションレースともに、20周のスプリントレースを行います。
- 2) レースのスターティンググリッドは、タイムトライアルの結果をもとに決勝レース・コンソレーションレースの割り振りを行い上位半数のみリバースグリッドでのスタートを適用します。5位以下は順位順にグリッドについてください。

## 第3章 参加申込者が9名以下だった場合のレース方式

参加申込者が10名に満たなかった場合、第4条に基づき先着9名を本戦出場として1グループのみで大会の進行を行います。タイムトライアル→決勝レースの順に進行します。

### 第21条 タイムトライアル(予選)

- 1) 走行時間は7分となります。
- 2) タイムトライアル終了後、全車が決勝へ進出となります。
- 3) 予選でのダブルチェッカーはベストラップ抹消となります。

### 第22条 決勝レース

- 1) 20周のスプリントレースを行います。
- 2) スタートグリッドは、ラップタイムをもとにタイムが速かったドライバー上位4名をリバースグリッドとし、5位以下は順位順にグリッドについてください。

## 第4章 賞典

### 第23条 成績の決定と賞典

- ◆第2章のレース方式での順位決定方法
  - 1) 決勝レース・コンソレーションレースの順位が最終結果となります。
  - 2) 賞典は決勝レース上位者(1位・2位・3位)に対して進呈します。
- ◆第3章のレース方式での順位決定方法
  - 1) 決勝レースの順位が最終結果となります。

### 第24条 賞典

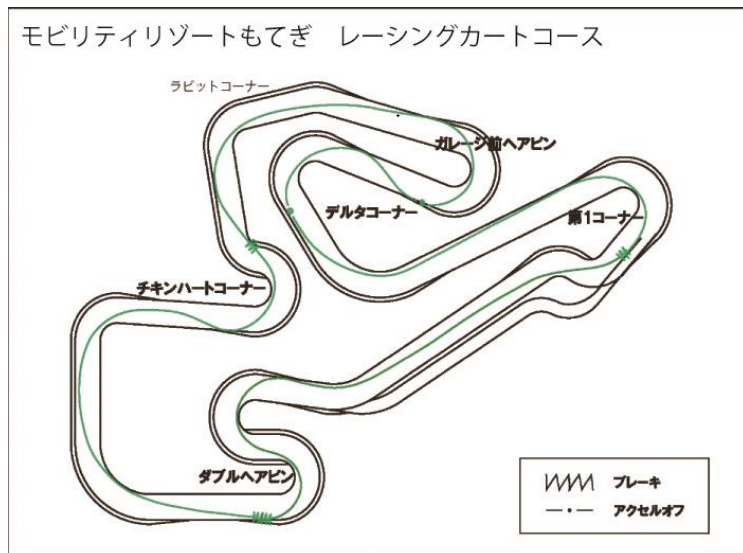
- 1) 賞典  
賞品は決勝レース1位～3位に対して与えられます。
  - 1位：無料走行券×3
  - 2位：無料走行券×2
  - 3位：無料走行券×1

## 第5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っ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、ぶつけな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！  
スタッフ一同、全力でサポート致します！