

REGLAMENTO DEPORTIVO GT/124 VALENCIA 2018

Los clubs **ASV Racing**, **ASLAC** y **Asac Slot**, organizan para la temporada 2018 el I Campeonato GT 1/24 Scaleauto Valencia.

El campeonato constará de 6 carreras, que tendrán lugar siempre en viernes noches y en las siguientes fechas:

12 ENERO **Asac Slot**

23 FEBRERO **ASV Racing**

27 ABRIL **ASLAC**

8 JUNIO **Asac Slot**

21 SEPTIEMBRE **ASV Racing**

23 NOVIEMBRE **ASLAC**

Los tres circuitos cambiarán de sentido en la segunda prueba, respecto a la primera

ENTRENAMIENTOS ANTES DE LA CARRERA

El horario de los entrenamientos libres antes de las carreras será de 19.00 horas a 21:30 horas. **A LAS 21:30 HORAS SE CORTARÁ LA CORRIENTE DE LA PISTA.**

INSCRIPCIÓN

El horario de inscripción, verificación y parque cerrado será de 21:45 horas a 22:15 horas.

Una vez inscrito el piloto, le será entregado por la organización un juego de neumáticos traseros nuevo que obligatoriamente será montado por el piloto en ese momento y delante del director de carrera o sus ayudantes. Los neumáticos podrán ser limpiados en ese mismo momento con **gasolina de mechero** facilitada por la organización. **QUEDA EXPRESAMENTE PROHIBIDO MONTAR O LIMPIAR LOS NEUMÁTICOS FUERA DE LA VISTA DEL DIRECTOR DE CARRERA O SUS AYUDANTES.** Una vez montados los neumáticos, los participantes dejarán el coche con el que vayan a competir en el parque cerrado, que se habilitará a tal efecto para su verificación.

Una vez depositado el coche en parque cerrado no podrá ser manipulado por nadie, excepto el director de carrera y sus ayudantes. Ninguna otra persona, tanto si participa o no en la carrera, podrá tocar los coches depositados en el parque

Ningún piloto podrá poner en el parque cerrado el coche de otro, ni podrá haber un coche en el parque cerrado sin que el piloto esté presente, salvo conocimiento previo y autorización expresa de la dirección de carrera.

El precio de la inscripción será de 5 € para los pilotos miembros de los tres clubs organizadores y 7 € para el resto de pilotos.

VERIFICACIONES

En parque cerrado y previa a la salida de la carrera, se efectuará una inspección visual de todos los coches teniendo como referencia el reglamento técnico.

Al finalizar la carrera se llevará a cabo una inspección completa de los seis primeros clasificados.

Cualquier piloto puede efectuar una reclamación contra otro coche que considere que no cumple el reglamento, para ello tendrá que hacer un escrito y presentarlo al director de carrera, antes o después de la carrera (siempre el mismo día de la carrera) para solicitar que se revise un coche determinado. Quien interponga la reclamación tendrá que hacer un depósito de 25 € que solo le serán reembolsados si la reclamación prospera.

Cualquier reclamación que no siga este procedimiento no será tenida en cuenta.

Si un coche no cumple el reglamento en el parque cerrado, se le permitirá subsanar los puntos que incumpla antes del inicio de la carrera.

No se permitirá la participación de un coche que no cumpla el reglamento.

Cualquier coche podrá ser verificado durante o una vez finalizada la carrera, si se comprobara que incumple el reglamento, sería descalificado pasando a ocupar el último lugar de la carrera y perdiendo los puntos obtenidos. Su puntuación será cero.

En caso de reclamación, el director de carrera dejará el coche en depósito en el club donde se celebre la prueba y solicitará una reunión de la comisión técnica del campeonato, formada por un miembro de cada club, en los cinco días laborables siguientes a la carrera. Una vez resuelta la reclamación se devolverá el coche a su propietario y se le comunicará la decisión. El veredicto de la comisión técnica será inapelable.

La comisión técnica estará compuesta por Paco García (Asv Racing), David Castilla (Aslac) y Carlos Giner (Asac Slot)

DIRECTOR DE CARRERA:

El director de carrera será nombrado para cada carrera por el club donde se celebre la misma

ORGANIZACIÓN DE LAS MANGAS:

Para agilizar el campeonato, no se realizarán tiempos de clasificación. La organización de las mangas se realizará de la siguiente manera:

En la primera carrera será por sorteo entre todos los pilotos inscritos. A partir de la segunda carrera, la configuración de las mangas será por orden de clasificación en el campeonato. Si hubiera más de un piloto sin puntos, se tendrá en cuenta el orden de inscripción.

La organización intentará siempre cuadrar las mangas en función al número de inscritos con la finalidad de que estas tengan el mismo número de pilotos. En el caso de que no sea posible que todas las mangas tengan los mismos pilotos, se dará preferencia a la manga rápida, siendo esta la que tenga menos pilotos. El número máximo de pilotos por manga será de 8 (2 descansos).

A partir de la segunda carrera, la primera manga será la de los pilotos peor clasificados y la última la de los mejor clasificados. Dentro de la misma manga, los pilotos elegirán la vía de salida por orden de clasificación, de mejor a peor.

Se limita la inscripción a 32 pilotos por carrera (4 mangas)

COMISARIOS:

Todos los pilotos participantes en cada carrera tienen la obligación de hacer de comisarios de pista durante la carrera.

Serán asignados como comisarios de una manga los pilotos que hayan corrido la anterior manga anterior.

En la primera manga serán comisarios los pilotos de la última.

En la pista se numerarán los puestos de comisario, del 1 al 6.

En cada tanda los comisarios irán rotando por los puestos. El 1 pasa al 2, el 2 al 3 y así sucesivamente.

Los comisarios deben estar atentos a la zona de pista que tengan asignada, volviendo a poner los coches en el punto donde se hubieran salido de la vía.

Al finalizar cada vía los comisarios cambiarán los coches que se hayan detenido en su zona a la siguiente vía que les corresponda según el orden 1-3-5-6-4-2, sin manipular, escudriñar o modificar los coches.

QUEDA EXPRESAMENTE PROHIBIDA LA UTILIZACIÓN DE TELÉFONO MÓVIL POR LOS COMISARIOS MIENTRAS DESEMPEÑAN SU FUNCIÓN.

CARRERA:

La carrera se disputará a mangas de 30 minutos, disputándose 6 tandas de 5 minutos (una por cada vía).

Al finalizar cada tanda, se cambiarán los coches de vía, atendiendo al siguiente orden: 1-3-5-6-4-2

En el caso de que la manga esté compuesta por 7 u 8 pilotos, el que haya corrido por la vía 2, descansará una o dos tandas y se volverá a incorporar a la carrera cuando le corresponda, en la vía 1.

El resultado final de cada piloto se obtendrá de sumar las vueltas de todas las vías, ordenándose los pilotos en la clasificación final de la carrera de mayor a menor según el número de vueltas totales efectuadas.

En la última tanda cada piloto deberá comunicar al director de carrera en que parte de las que está dividido el circuito se ha quedado su coche al final, para sumar el porcentaje (coma) de circuito que ha recorrido (el circuito está dividido en porciones de 0,05 vuelta), contando para la clasificación el morro del coche (zona delantera de la carrocería).

En caso de empate a comas, se tendrá en cuenta el siguiente criterio: Si los pilotos están en la misma manga quedará por delante el que su coche haya quedado detenido más adelantado. Si los pilotos corren en mangas distintas o no es posible discernir cual ha ganado quedará por delante el que mayor número de vueltas tenga en la pista que más vueltas haya dado cada uno de ellos. En caso de empate se verá la segunda pista y así sucesivamente. Si aun así siguieran empatados se decidiría por la vuelta rápida menor de los pilotos implicados.

Durante la carrera los pilotos podrán manipular o reparar su coche solo mientras esté corriendo el tiempo de carrera, volviendo a colocarlo después en el lugar de donde lo cogieron, teniendo cuidado de no entorpecer al resto de participantes.

SALIDAS DE PISTA:

Cuando un coche de un participante se salga de su vía advertirá a los comisarios de ello para que el comisario sepa dónde debe colocar el coche. No debe levantar la mano o realizar gestos que dificulten la visión de la pista de los demás participantes. En caso de que un coche provoque la salida de otro, se repondrá en primer lugar al coche perjudicado y por último al que provocó la salida. Ante todo los pilotos deben de tratar con educación a los comisarios, pues estos hacen su función lo mejor que pueden, y no tratarles con malos modos, gritarles o increparles.

ROTURAS:

Se deberá parar únicamente a reparar la rotura del alerón o la pérdida del mismo durante la carrera. Se considera rotura del alerón la pérdida del 50% del mismo.

La parada se efectuará dentro de las cinco vueltas siguientes a la rotura, contando la vuelta de la rotura como vuelta uno, en caso contrario se penalizará con la anulación de las vueltas completadas en esa manga. Si el alerón fuera roto o perdido por una mala puesta del coche por parte de uno de los comisarios no será necesario repararlo.

DETENCIÓN DE LA CARRERA:

La carrera solo podrá ser detenida a criterio del director de carrera, en el caso de que se produzca un problema grave que impida el desarrollo normal de la misma, (rotura de la pista, fallo del cuentavueeltas, fallo de corriente). La carrera no se detendrá por un incidente de carrera como puede ser un accidente múltiple que ocasione una confusión a los comisarios. En caso de fallo del cuentavueeltas o corte de corriente, se volverá a iniciar la tanda en el que se produjo el fallo.

PUNTUACIONES:

A los pilotos participantes en cada carrera se les adjudicarán las siguientes puntuaciones para el campeonato de la categoría según la clasificación obtenida:

1º 50 puntos

2º 45 puntos

3º 40 puntos

4º 36 puntos

5º 33 puntos

6º 30 puntos

7º 28 puntos

8º 26 puntos

9º 24 puntos

10º 22 puntos

11º 20 punto

12º 19 puntos

13º 18 puntos

14º 17 puntos

15º 16 puntos

16º 15 puntos

17º 14 puntos

18º 13 puntos

19º 12 puntos

20º 11 puntos

21º 10 puntos

22º 9 puntos

23º 8 puntos

24º 7 puntos

25º 6 puntos

26º 5 puntos

27º 4 puntos

28º 3 puntos

29º 2 puntos

30º 1 punto

31º 1 punto

32º 1 punto

En el campeonato se descontará en el cómputo total del piloto el peor resultado de toda la temporada.

Solo puntuarán para la clasificación general del campeonato los pilotos que hayan disputado un mínimo de 5 carreras, por lo que al finalizar la última carrera se regularizará la clasificación final, eliminando de la misma a los pilotos que solo hayan disputado 4 carreras o menos, sin que ello suponga ninguna variación de puntos en el resto de pilotos. Los puntos conseguidos por los pilotos que hayan disputado 4 carreras o menos permanecerán en su cuenta particular, pero dichos pilotos serán eliminados de la clasificación final.

En caso de empate a puntos entre pilotos, quedará por delante el que haya obtenido más victorias, si persiste el empate, el que tenga más 2º y así sucesivamente, hasta que se resuelva. Si persistiera la igualdad, se tendría en cuenta cual ha obtenido mayor número de vueltas rápidas. Luego se sumarían todos los resultados sin descontar ninguno. En caso de continuar el empate se sumarían las vueltas obtenidas por cada piloto en las carreras del campeonato, quedando por delante el piloto que sume un mayor número de vueltas.

TROFEOS:

Habrán premios para los 3 primeros clasificados del campeonato.