

REGLAMENTO DEPORTIVO

1-.PISTA

Fabricada en Plástico de la marca Ninco en 32 carriles a escala 1/32.

2-.DESARROLLO DE LA CARRERA

Para un desarrollo de la carrera con el máximo de igualdad entre los participantes, éstos deberán escoger un coche completamente montado entre los ofrecidos por la Organización. Siendo éstos ya verificados con anterioridad. Los equipos estarán formados por máximo de 3 pilotos y un máximo de 34 equipos inscritos.

Entrenamientos libres: El Director de Carrera tiene plena potestad para organizar los entrenamientos libres, según el número de equipos presentes. **Únicamente podrá participar en los entrenamientos libres 1 piloto por equipo presente**, siendo necesaria la presencia de un compañero en la zona de comisarios. Los entrenamientos libres solo se podrán realizar con coche de la carrera.

Carrera: Cada una de las 17 mangas tendrá una duración de 8 min por carril, dejando 3 minutos para el cambio de carril por parte de la Organización. Cada equipo disputará la carrera participando en cada uno de los carriles donde se les irán sumando las vueltas. Durante las mangas, no se podrá efectuar ningún cambio de piloto, teniendo que finalizarla el mismo piloto que la inició.

Todos los pilotos de un equipo deben disputar un mínimo de 4 mangas. Los cambios de carril se efectuarán en el mismo lugar dónde se han parado los coches una vez cumplido el tiempo. En el último cambio de carril se anotará la sección del circuito (coma) donde ha terminado.

El Carril inicial será el indicado en el dorsal del coche seleccionado.

Cambio de carril: El orden de cambio de carril será el siguiente:

1-3-5-7-9-11-13-15-16-14-12-10-8-6-4-2-D1
17-19-21-23-25-27-29-31-32-30-28-26-24-22-20-18-D1

Este sistema de cambio de carril proporciona que los equipos nunca tengan el mismo equipo al mismo lado durante la carrera. Todos los pilotos participantes deberán acreditarse en todo momento. El cambio de carril será efectuado por la dirección de carrera.

Clasificación final: El ganador es el equipo que haya recorrido el mayor número de vueltas de todos los participantes. En caso de empate a vueltas se determinará por la sección del circuito dónde ha terminado (la coma).

Neumáticos: Al finalizar los entrenamientos libres, el participante entregará el coche a dirección de carrera para su comprobación, totalmente montado a excepción de los neumáticos posteriores. La organización le entregará un juego nuevo de neumáticos antes del inicio de la carrera.

3-. EMPATES

En caso de empate en la carrera se consultarán las vueltas rápidas en carrera, el equipo con mejor tiempo se clasificará por delante.

4-.COMISARIOS

Los comisarios son siempre componentes del equipo que disputa la carrera (pilotos). La función de los comisarios será la de colocar los coches en el carril, si éstos se salen, en la curva que tienen asignada durante toda la manga. Hacer de comisario será obligatorio para todos los equipos inscritos en la carrera, y se efectuará mientras se está compitiendo. Se entregará a todos los equipos un cuadrante con las posiciones de asistencia a realizar durante la carrera.

En caso de incumplimiento o de negación a asistir de comisario, se procederá a la parada del vehículo del equipo en la zona de boxes hasta la presencia de un comisario en la zona asignada, así como la sanción correspondiente.

El protocolo establecido para la colocación de un coche es: primero se retira el vehículo que estorbe el paso a otros, siendo el coche que provoca el accidente el último en ser colocado.

El comisario tiene la obligación de informar al Director de Carrera de una conducta antideportiva, en un accidente, de cualquier piloto o equipo para que se pueda tomar nota del suceso.

5-.MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO

Durante los entrenos libres se podrán ajustar diferentes reglajes de los tornillos de fijación de la carrocería, así como del soporte motor. Sin variar los tornillos del anclaje del soporte de guía. Se permitirá también limpiar trencillas, neumáticos y engrasar. El resto de componentes del modelo no se podrán cambiar. Tendrán que ser los que el modelo escogido trae de serie.

El Director de Carrera tiene plena potestad para verificar cualquier vehículo que se encuentre en la pista. Durante la carrera, únicamente se podrá arreglar el coche en tiempo de carrera; no se podrá manipular el coche durante los tiempos muertos entre los cambios de carriles. Todo el servicio de reparación en los coches debe efectuarse por miembros del equipo perteneciente al equipo o 1 mecánico externo indicado. Si no se encuentran miembros del equipo presentes, deberá ser el piloto quien repare el vehículo nunca el comisario. Todas las reparaciones deben efectuarse en un lugar indicado como "pit box" por los directores de carrera con los útiles y recambios verificados por la Organización.

Se permite al comisario de pista realizar los siguientes ajustes a un coche: poner los neumáticos desllantados, fijar la guía al chasis (no los cables) y estirar las trencillas si éstas han sido dobladas en la salida de pista.

Para cualquier parada en boxes se deberá informar a la Organización y se deberá parar únicamente el "pit lane" (a menos que el coche no pueda llegar a esta zona). El equipo recogerá el coche de la pista en la zona del "pit lane" hasta la mesa el "pit box" o zona de boxes, dejando que el mecánico pueda manipular el coche con total libertad. La devolución del coche al "pit lane" de la pista deberá ser realizada por el propio equipo.

No está permitido alterar la decoración del vehículo original suministrada.

Reparación del alerón: Se permitirá el uso de cinta adhesiva para reforzar el poste de fijación del alerón posterior antes del inicio de la prueba. En caso de pérdida o desprendimiento, podrá ser fijado con cinta adhesiva en su posición inicial.

La rotura de piezas de carrocería se deberá reparar según indica el reglamento técnico, siendo el Director de Carrera autorizado a parar un coche si cree que

necesita fijar algún elemento de la carrocería, respetando la buena fe del equipo en parar y reparar el coche en las 10 vueltas posteriores al incidente (excluidos tapacubos, retrovisores, faros, antenas y limpiaparabrisas).

La Organización aportará aceite para el engrase de los elementos mecánicos del coche, así como alcohol 96º y gasolina para la limpieza de neumáticos. Cualquier otro líquido está prohibido. Cada uno de estos productos no puede usarse con diferentes fines a los indicados. Los coches no podrán gotear o desprender cualquiera de los líquidos suministrados antes de volver a pista, siendo el responsable del parque cerrado autorizado a comprobar este aspecto y exigir al equipo la rectificación oportuna.

6-. VERIFICACIONES

Durante la carrera se podrá verificar cualquier coche por decisión del propio Director de Carrera, en caso de que así sucede y se realice en tiempo de carrera, el equipo será compensado en vueltas realizando una media de la pista actual donde se realiza la inspección, sin tener en cuenta las paradas a boxes.

Reclamaciones: Si por cualquier razón un equipo inscrito desea formalizar una reclamación a la Organización para la verificación de algún coche participante esta deberá ser por escrito, dirigidas al Director de Carrera, firmada por el piloto y acompañada de un depósito de 50 €, como máximo en los 30 minutos posteriores al final del último cambio de carril, una vez transcurrido este tiempo se aceptan los resultados como definitivos. En caso de que la reclamación prospere a favor del demandante este depósito será retornado.

7-. VOLTAJE

Se competirá a un voltaje fijo de 12Voltios, aunque éste puede ajustarse levemente para mejorar las prestaciones de la pista.

8-.HORARIOS

Viernes 31 Octubre 2014

15.30 H	Entrega de coches
17.30 H	Parque Cerrado (entrega vehículos)
18.00 H – 21.00 H	Carrera Scaleauto CUP

9-. PREMIOS

Los tres mejores equipos clasificados obtendrán un trofeo acreditativo.
El equipo ganador obtendrá un coche exclusivo del campeonato.
Todos los pilotos participantes obtendrán un obsequio conmemorativo de la prueba.
El coche entregado por la organización para disputar la carrera quedará en propiedad de del equipo participante.

10-. MANDOS

Sólo se admiten mandos comerciales, cualquier tipo de mando con modificaciones no contempladas por el fabricante, no será homologado.
El mando debe únicamente administrar la corriente suministrada por la pista.

Cualquier incremento del voltaje en la pista, en referencia al voltaje suministrado por el transformador no está permitido.

La regulación del voltaje suministrado debe ser controlada manualmente por el piloto, Control automático del mando no está permitido.

La pista posee conexiones del tipo Banana independiente de 4mm mediante las cajas "Stop & Go" de la marca DS Racing Products.

Una avería en los mandos será considerada de igual forma que una avería del coche.

11-. DERECHOS DEL ORGANIZADOR

Modificar o ampliar el reglamento mediante anexos publicados en el tablón oficial de la competición durante los días de la competición.

Derechos sobre la publicidad de la carrera, así como el material escrito y audiovisual que de ella se extraiga con plena potestad sobre las copias.

La Organización no devolverá dinero alguno a los equipos que se den de baja.

Solamente se devolverá el dinero a los equipos de nueva inscripción que entren en la lista como equipos reserva y que finalmente no corran la prueba.

La Organización se reserva el Derecho de Admisión de pilotos o espectadores considerados problemáticos para el buen funcionamiento de la prueba, sin necesidad de dar ningún tipo de explicación previa.

ANTE CUALQUIER DUDA, AMBIGÜEDAD O SITUACIÓN NO PREVISTA POR EL REGLAMENTO, PREVALECE EL JUICIO DE LA ORGANIZACIÓN.