

1/32 "Classic"

21 - Septiembre - 2010 ver. 1

REGLAMENTO DEPORTIVO:

1-.PISTA:

Fabricada en plástico de la marca Ninco en 16 carriles a escala 1/32. No se podrá añadir ningún tipo de aditivo en la pista para alterar su adherencia establecida por la organización.

2-.DESARROLLO DE LA CARRERA:

Entrenos libres: Todos los equipos participantes tendrán 30 minutos antes del inicio de su manga para realizar la instalación del motor. Durante 5 minutos podrá entrenarse en un circuito al de la competición a modo de entreno, si un piloto no esta presente en el inicio de los entrenos estos no son recuperables, El coche permanecerá en la parrilla de salida para el inicio de la carrera. Todos los pilotos deberán haber efectuado la inscripción y entregado el coche en parque cerrado antes de acceder a estos entrenamientos.

Entrenos oficiales: Entre todos los equipos inscritos se efectuará unos entrenamientos oficiales consistentes en rodar un piloto durante un minuto en solitario por un carril elegido por el director de la carrera. Las mangas de la carrera se determinarán por el tiempo efectuado en estos entrenamientos (en caso de empate se verificará el 2º mejor tiempo de entrenamientos) agrupándose los equipos de 16 en 16 para disputar la carrera. Los 3 primeros equipos podrán escoger el carril por el que empiezan, asignando los carriles restantes al resto de pilotos clasificados por orden ascendente según el tiempo efectuado. Después de los entrenos oficiales el coche será recogido por la organización y volverá a parque cerrado hasta el inicio de la carrera.

Carrera: Todos los equipos estan formados por 2 pilotos. Los equipos inscritos deberán presentar el coche al director de carrera antes de finalizar el horario de parque cerrado. Las clasificatorias consistirán en rodar durante 8 minutos en todos los 16 carriles. Las mangas se determinarán mediante los resultados obtenidos en los entrenos oficiales. Cada componente del equipo debe disputar 8 carriles. En el último cambio de carril se anotará la sección del circuito (también llamada coma) donde ha terminado.

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. Este sistema de cambio de carril proporciona que los pilotos nunca tengan el mismo rival al mismo lado durante la carrera. Es decir, cada equipo tendrá una vez a la derecha y una vez a la izquierda el resto de los participantes Los cambios de carril se efectuarán por la organización en el mismo lugar dónde se han parado los coches una vez cumplido el tiempo.

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

Carné de piloto: Será obligatorio llevarlo en un lugar visible frontalmente durante todos los entrenamientos y en el desarrollo de la carrera.

3-. EMPATES:

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

4-.COMISARIOS:

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 carrera. Hacer de comisario será obligatorio para todos los equipos inscritos en la carrera, y serán los compañeros del piloto quienes efectuarán esta función mientras compiten. El lugar será designado por el director de carrera. En caso de incumplimiento se procederá a la exclusión del equipo de la carrera. El protocolo establecido para

1/32 "Classic"

21 - Septiembre - 2010 ver. 1

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 para que se pueda tomar nota del suceso.

5-MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO:

Quedará prohibida cualquier modificación al coche una vez haya sido verificado para los entrenos, si no es por expresa indicación del director de carrera. 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.

La rotura de piezas de carrocería, estas deberán ser fijada de nuevo en su sitio correspondiente durante la carrera, estando el director autorizado a parar un coche si cree que necesita fijar algún elemento de la carrocería, respetando la buena fe del piloto en parar y reparar el coche en las 3 vueltas siguientes después del incidente.

6- VERIFICACIONES - PARQUE CERRADO:

Antes de los entrenamientos libres y oficiales el director de carrera procederá a la verificación de todos los vehículos, admitiendo en pista únicamente los que cumplan el reglamento técnico y posean la inscripción efectuada. Únicamente se podrá inscribir un coche por equipo, se deberá presentar el DNI y el carné de piloto en las inscripciones y en la entrega del coche a parque cerrado.

Parque cerrado: Una vez los coches estén verificados permanecerán dentro del parque cerrado, no pudiéndose manipular ni por pilotos, ni por la organización, que no sean responsables del parque cerrado.

Reclamaciones: Si por cualquier razón un equipo inscrito desea formalizar una reclamación a la organización para la verificación de algún coche participante ésta deberá ser por escrito, dirigidas al director de carrera, firmada por el piloto y acompañada de un depósito de 30 € durante los 30 minutos posteriores al final de la última manga final. En caso de que la reclamación prospere a favor del demandante este depósito será retornado.

7-VOLTAJE:

Se competirá a un voltaje fijo de 12 Voltios.

8- PUNTOS:

Puntuará para el ranking de pilotos "A.C.S." en proporción al número de inscritos por categoría.

9-HORARIOS:

Sabado día 31 de Octubre:

- 08:00 - Parque cerrado y entrega de motores.
- 09:00 - 10:00 Verificaciones técnicas.
- 10:00 - 11:00 Entrenos cronometrados oficiales.
- 11:00 - 15:00 Manga 1 (16 equipos).
- 18:00 - 21:00 Manga 2 (16 equipos).

10- PREMIOS:

Los tres mejores equipos obtendrán un trofeo acreditativo.
El equipo ganador obtendrán un coche exclusivo del campeonato.

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.

1/32 "Classic"

21 - Septiembre - 2010 ver. 1

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.

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.

Los casos no reflejados en este reglamento quedan a criterio del comité deportivo de la prueba.

La Organización no se hace responsable de los daños ocasionados a personas o cosas por parte de terceros.