

# 1/24 Scaleauto "GT"

Actualizado día 06-10-2012 ver.3.1

## REGLAMENTO DEPORTIVO:

### 1-.PISTA:

Fabricada en Madera de la marca Concept System en 8 carriles a escala 1/24. No se podrá añadir ningún tipo de aditivo en la pista para alterar su adherencia establecida por la organización. Esta competición esta reservada a modelos GT de la marca Scaleauto.

Se utilizará el reglamento Técnico de la categoria Scaleauto GT ver.2.3

Se utilizará el reglamento de la copa Scaleauto Porsche 911 GT3 ver 2.1, para este modelo.

### 2-.DESARROLLO DE LA CARRERA:

Para un desarrollo de la carrera con el máximo de igualdad entre los participantes, éstos deberán escoger un motor nuevo sellado (Sc-0025b) y ruedas Sc-2421b por la organización, siendo éstos ya verificados con anterioridad.

**Entrenos libres:** El director de carrera tiene plena potestad para organizar los entrenamientos libres, según el número de equipos presentes en la prueba. Si hay más de 8 equipos presentes se organizarán tandas de grupos con un tiempo limitado en cada carril.

**Entrenos oficiales:** Entre todos los pilotos inscritos se efectuará unos entrenamientos oficiales consistentes en rodar 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 8 en 8 para disputar la carrera. Los 3 primeros equipos podrán escoger el carril por el que empiezan, asignando los carriles restantes al resto de equipos 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:** Cada manga de 8 equipos (empezando por los peor clasificados) participará durante 25 minutos en cada uno de los carriles donde se les irán sumando las vueltas. 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 también la sección del circuito (también llamada coma) donde ha terminado.

**Cambio de carril:** El orden de cambio de carril será el siguiente: 1-3-5-7-8-6-4-2-

Este sistema de cambio de carril proporciona que los equipos nunca tengan al mismo equipo al mismo lado durante toda la carrera. Es decir cada equipo tendrá una vez a la derecha y una vez a la izquierda el resto de participantes.

**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).

**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 los entrenos oficiales, el equipo con mejor tiempo en estos entrenos se clasificará por delante.

### 4-.COMISARIOS:

La función de los comisarios será la de colocar los coches en el carril, si éstos se salen, durante toda la carrera en la curva que tienen asignada. Además deberán proceder al cambio de carril de los coches una vez terminada cada manga. Hacer de Comisario será obligatorio para todos los equipos inscritos en la carrera, y se efectuará mientras el compañero esta compitiendo .

# 1/24 Scaleauto "GT"

Actualizado día 06-10-2012 ver.3.1

El lugar será designado por el carril que esta disputando el compañero de equipo. En caso de incumplimiento se procederá a la exclusión del equipo de la carrera.

El protocolo básico 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. Excepto Si un coche se sale por no frenar al encontrar otro coche en su carril, el vehículo que colisiona será 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 pueda tomar nota del suceso.

## 5-MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO:

Quedará prohibida cualquier modificación al coche una vez haya sido verificado para los entrenos oficiales, 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 (alergones o piezas de considerable tamaño de la carrocería) deberán ser fijada de nuevo en un sitio correspondiente durante la carrera, siendo el director de carrera autorizado a parar un coche que necesite fijar algún elemento de la carrocería, respetando la buena de del equipo en reparar el coche en las 5 vueltas posteriores 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 con el motor y las ruedas entregadas por la organización montadas y posean la inscripción efectuada. Si se observa en la verificación del vehículo la falta de alguna de las piezas nombradas en el apartado de la carrocería se sancionará por parte de la organización con 10gr. por cada una de ellas fijado en la parte más alta del interior del capó delantero del vehículo. Al final de la carrera se verificará el peso del vehículo por segunda vez siendo penalizados con 10 vueltas los vehículos que hayan perdido mas de un 5% de su peso inicial. El material usado para las verificaciones será siempre el mismo para toda la carrera.

**Parque cerrado:** Una vez los coches estén verificados permanecerán dentro del parque cerrado en todo momento, 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 esta deberá ser por escrito, dirigidas al director de carrera, firmada por el equipo y acompañada de un depósito de 50 € durante los 30 minutos posteriores al final del último cambio de carril de la última manga. 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 de la "A.C.S." en proporción al número de inscritos en la categoría.

## 9-HORARIOS:

Sábado día 20 de Octubre:

08:00 –	Entrega de motores y ruedas.
08:30 - 09:00	Parque cerrado.
09:00 - 10:00	Verificaciones técnicas.
10:30 -	Entrenamientos oficiales cronometrados
11:30 – 23:30	Carrera.

# 1/24 Scaleauto "GT"

Actualizado día 06-10-2012 ver.3.1

## 10-. PREMIOS:

Los seis mejores clasificados obtendrán un trofeo acreditativo.  
El ganador obtendrá un coche exclusivo del campeonato.  
Se entregará al ganador el certificado oficial de "Campeón de España Scaleauto GT-2012".

## 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. 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.