



SCALEAUTO

World Endurance Series "GT" - 2015

Actualizado día 12-06-2015 Ver.9.2

2. DESARROLLO DE LA CARRERAS:

- 2.1.Desarrollo:** Para un desarrollo de la carrera con el máximo de igualdad entre los participantes, estarán disponibles para los equipos 5 juegos de ruedas (1 para entrenos y 4 para la carrera) y 2 motores nuevos sellados a cada equipo inscrito, siendo éstos ya verificados con anterioridad. La entrega de motores se realizará según número de dorsal, empezando por los dorsales mas altos. Una vez entregado el motor, únicamente estará permitido entrenar con el coche de la carrera con este motor montado. Un segundo motor podrá ser escogido en tiempo de carrera si el equipo desea cambiarlo. Los equipos estarán formados por 4,5 o 6 pilotos. Las carreras se realizarán en la categoría Scaleauto GT únicamente según el reglamento actualizado de esta categoría (rev. 2015- 5.1). El piloto tendrá en todo momento un comportamiento acorde con el espíritu deportivo de la competición.
- 2.2.Entrenamientos libres:** El director de carrera organizará los entrenamientos libres, según el número de equipos presentes. Se organizarán tandas de grupos con un tiempo limitados en cada carril. Los entrenamientos libres deberán realizarse con coches homologados. Será necesaria la presencia en todo momento de un compañero realizando funciones de comisario en la pista donde se está entrenando, el carril inicial indicado por la organización.
- 2.3.Entrenamientos oficiales "pole":** Todos los equipos inscritos efectuarán unos entrenamientos oficiales cronometrados consistentes en rodar un piloto de cada equipo durante un minuto en solitario por un carril central elegido por el director de la carrera, donde previamente se estará rodando para mantener una buenas condiciones de pista desde los primeros pilotos en realizar los entrenamientos oficiales. Los entrenamientos oficiales se realizarán según dorsal empezando por un número por sorteo. El orden establecido en los entrenos oficiales determinará la posición de salida que se disputará la carrera. No se podrá tomar parte en los entrenos oficiales si algún aspecto técnico de la verificación no es válido para el inicio de la competición.
- 2.4. Carril inicial:** Se permitirá escoger a los 3 primeros clasificados de los entrenamientos oficiales entre los carriles del 1 al 8, asignando los carriles restantes al resto de equipos clasificados por orden ascendente el resto de carriles disponibles, empezando por los descansos si estos están disponibles. Después de los entrenamientos oficiales el coche será recogido por la organización y volverá a parque cerrado hasta el inicio de la carrera. Si algún equipo no pudiese estar en la toma de tiempos oficial se le contabilizará su tiempo como el peor resultado de esta.
- 2.5.Warm up:** Todos los equipos clasificados podrán rodar en su pista inicial 5 minutos antes del comienzo de la 1ª. Manga de la carrera. Cualquier limpieza con los líquidos autorizados de las trencillas o neumáticos del coche podrá ser efectuada durante este periodo, siempre bajo el conocimiento de la organización. Pero la configuración del coche no podrá ser variada en ningún momento. Excepto si por alguna razón el equipo indica que quiere cambiar el motor. Entonces se permite el cambio de este por el 2º motor disponible.
- 2.6.Carrera:** En la resistencia de 24h se disputan en 16 carriles, con un tiempo entre cambios de carril es de 7 minutos. Cada equipo disputará la carrera participando en cada uno de los carriles donde se les irán sumando las vueltas. Un piloto escogido por el equipo para disputar una manga no podrá ser cambiado fuera del tiempo establecido por la organización para el cambio de piloto a mitad de manga a no ser por fuerza mayor. Todos los pilotos deben disputar un mínimo y un máximo de mangas, siendo la diferencia máxima de 2 mangas entre el piloto que ha participado en mas mangas y el que en menos . 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.
- 2.7.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 en las 24H con 16 carriles. Este sistema de cambio de carril proporciona que los equipos nunca tengan el mismo equipo 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 equipos participantes. El cambio de carril será efectuado por la organización. Si es



SCALEAUTO

World Endurance Series "GT" - 2015

Actualizado día 12-06-2015 Ver.9.2

necesario se introducirán descansos en los cambios de carril si el número de equipos inscritos es superior a 16.

2.8. Sección nocturna para las 24H: Durante las etapas que se encuentren entre las 11 de la noche y las 6 de la madrugada la luz del recinto disminuirá de intensidad, hasta casi anularse con luz negra indirecta. Cada equipo será llamado para activar el sistema de luces, pasadas las 6 de la madrugada estas podrán desactivarse si se desea. La conexión de las luces se efectuará llamando a los equipos individualmente a conectar las luces, todos ellos en la misma manga. Para activar el sistema de luces se deberá parar en la zona de "pitlane", sacar el coche del circuito, activar las luces en el "pitbox" y devolverlo a la zona del "pitlane". Si fuese necesaria cualquier otra reparación esta debe ser realizada en las mesas del "pitbox" pero no en el momento de activar las luces.

2.9. 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).

2.10. Concurso decoración: Optarán todos los coches que estén presentes en el parque cerrado, con la verificación realizada. Cada equipo presente deberá puntuar con 3,2 y 1 punto a los tres mejores coches decorados según su criterio de mejor a peor, no pudiéndose votar a si mismos.

2.11. Carné de piloto: Será obligatorio para las carreras de 24h. llevarlo en un lugar visible frontalmente durante todos los entrenamientos libres y en el desarrollo 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:

- 4.1. Los comisarios son siempre componentes del equipo que disputa la carrera. Mientras se ejerce de comisario, no está permitido beber, comer, fumar o hablar por el móvil o walkie talkie.
- 4.2. 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. Hacer de Comisario será obligatorio para todos los equipos inscritos en la carrera, y se efectuará mientras se está compitiendo. En las 24 horas la posición de comisario será fijada por el carril inicial en que está compitiendo el propio equipo para las primeras 12 horas. La posición exacta será indicada en un plano general de pistas. En caso de incumplimiento o negación de asistencia se procederá a la aplicación de sanciones correspondientes.
- 4.3. 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 no ha frenado será el último en ser colocado.
- 4.4. 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.
- 4.5. El equipo que esta en descanso (si existe) deberá también realizar la función de comisario en la zona que tiene asignada.

5. MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO:

- 5.1. Quedará prohibida cualquier modificación al coche una vez haya sido verificado, si no es por expresa indicación del director de carrera hasta el inicio de la carrera. Durante la carrera, únicamente se podrá arreglar el coche en tiempo de carrera, no permitiéndose durante los tiempos muertos entre los cambios de carril.
- 5.2. Todo el servicio de reparación en los coches debe efectuarse únicamente por miembros del equipo o un mecánico adicional asignado no perteneciente al equipo. Si no se encuentran miembros del equipo presentes o mecánico adicional, deberá ser el piloto quien repare el vehículo, nunca el comisario. Todas las



SCALEAUTO

World Endurance Series "GT" - 2015

Actualizado día 12-06-2015 Ver.9.2

reparaciones deben de efectuarse en un lugar indicado por los directores de carrera como "pit box" (a menos que el coche no pueda llegar hasta ella por sus propios medios) con los útiles y recambios verificados previamente por la organización.

- 5.3. Para cualquier parada en boxes se deberá informar a la organización. El propio equipo recogerá el coche en el "pit lane" para llevarlo al "pit box" para su reparación, trabajando libremente en esta zona no pudiéndose realizar las reparaciones en cualquier otra zona no autorizada. No se admitirán paradas en boxes para reglajes de altura del chasis en los últimos 5 minutos de cada manga.
- 5.4. El 1er. Juego de ruedas para la carrera y el motor deberán ser montados en organización junto con el coche para su verificación. Todos los juegos de ruedas estarán en todo momento en parque cerrado sin posibilidad de manipulación una vez terminado el tiempo de montaje si no es por expresa indicación del director de carrera. La organización podrá limpiar las ruedas si cree necesario hacerlo una vez entren los coches en parque cerrado. El cambio de ruedas se realizará en la zona de "pit box", donde también es posible limpiarlos únicamente con los productos aportados por la organización. No se permitirá torner las ruedas. La organización puede imponer un cambio de neumáticos en parque cerrado a cualquier equipo si cree que los neumáticos están tratados. Para las 24h. se entregarán ruedas Sc-2421p pre-torneadas por organización a 27,2mm. de diámetro
- 5.5. La rotura de piezas de carrocería (alerones y piezas de la carrocería de tamaño superior a 2cm en longitud o anchura) deberán ser fijadas de nuevo en su sitio correspondiente durante la carrera aunque esta no se haya desprendido de la carrocería. Será posible utilizar cinta adhesiva por el interior de la carrocería junto con otros materiales como espuma, plástico o fibra pero no estará permitido materiales metálicos ni papíricos. No se permite el uso de cinta adhesiva por el exterior de la carrocería a excepción del alerón posterior que se permitirá reforzar su fijación con 2 cintas con unas dimensiones máximas de 1cm de anchura y 6cm de longitud.
- 5.6. Se permite la sustitución de piezas rotas de la carrocería por otras nuevas no montadas inicialmente si estas prefieren ser cambiadas. El director de carrera está 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 después del incidente como máximo. Durante la carrera se podrá sustituir cualquier elemento del coche a excepción de la carrocería y el central del chasis.
- 5.7. La organización aportará Cinta adhesiva, Alcohol, gasolina, Scaleauto slot grip, Scaleauto tyre cleaner para limpiar los neumáticos y aceite Scaleauto Speed oil 2 y grasa Magic Grease para el engrase de los elementos mecánicos del chasis. Cualquier otro líquido quedará prohibido.

6. VERIFICACIONES - PARQUE CERRADO:

- 6.1. Antes de los entrenamientos 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.
- 6.2. Estas verificaciones serán de tipo cerrado, es decir, cuando el coche entra a verificar ya no puede ser manipulado por el piloto, en cuya persona recae totalmente la responsabilidad de que el coche esté conforme al reglamento técnico. Para ello, hasta la hora de cierre de entrenos, los equipos tendrán a su disposición los útiles con los que se llevarán a cabo las verificaciones (plancha, báscula y calibres / pié de rey) para comprobar la conformidad de sus vehículos, así como el texto del reglamento y sus anexos. Estos útiles podrán usarse libremente, pero siempre en la mesa de verificación. En caso de duda, los equipos pueden consultar libremente a los Comisarios Técnicos.
- 6.3. El coche se entregará abierto, con la carrocería y el conjunto chasis por separado, antes o durante la hora establecida para ello. El equipo deberá comunicar la relación de transmisión de su vehículo y estar presente durante las verificaciones. El verificador comprobará los aspectos dimensionales y de pesos de los dos elementos por separado y solicitará al equipo que ensamble el coche para verificar los aspectos globales, si el equipo no esta presente el director de carrera procederá al ensamblaje, quedando eximido de toda



SCALEAUTO

World Endurance Series "GT" - 2015

Actualizado día 12-06-2015 Ver.9.2

responsabilidad en caso de percances en la carrera atribuidos a un montaje incorrecto. Si hubiese la necesidad de arreglar el coche para que este esté conforme al reglamento, se entregarán al equipo la lista de los puntos a modificar antes de volver a verificar el coche por segunda vez. Si en una segunda verificación de un coche se encuentran aún puntos discordantes con el reglamento se procederá a la pérdida de la posibilidad de la toma de tiempos oficial para proceder a su montaje y verificación durante este periodo.

- 6.4. En caso de hallarse irregularidades se aplicarán las correspondientes penalizaciones según las tablas adjuntas, en forma de vueltas a restar del total realizado por el equipo en carrera. Todas las penalizaciones son acumulables en cada una de las verificaciones realizadas.
- 6.5. A criterio del Director de Carrera, cualquier vehículo puede ser verificado de nuevo en el transcurso o al final de la carrera. En ese caso no serán penalizables la pérdida de piezas en carrera (estas piezas son únicamente las marcadas en las fichas técnicas) ni la alteración de dimensiones de la carrocería por desgaste producido en carrera (largo, ancho, alto), pero si el peso total de la carrocería y el coche completo.
- 6.6. Se realizarán las siguientes verificaciones: 1 al principio, hasta un máximo de 8 verificaciones por sorteo aleatorio realizado a final de cada manga a partir de la 3ª. Se realizará una inspección técnica al final de la carrera y cualquier otra verificación que el director de carrera crea oportuna al final de una de las mangas.
- 6.7. Si por alguna razón alguno de los elementos montados inicialmente en el chasis no se puede reparar a tiempo antes del inicio de la carrera, este equipo podría participar pero se le impondría una penalización de 10gr. de contrapeso situados en la parte superior del motor. Siendo esta obligatoriamente presente en toda la carrera. Se verificará el funcionamiento de las luces en parque cerrado, si por algún motivo estas no funcionan se deberán reparar durante el tiempo de entrenos libres, warm up, o inicio de la etapa nocturna.
- 6.8. **Sorteo de motores y montaje:** Se realizará cada 30 minutos según horario asignado para cada dorsal. Este tiempo será el máximo que tendrán los equipos para ensamblar el coche. Si algún equipo no pudiese realizar la sesión de verificaciones, podría participar en la carrera una vez realizadas las verificaciones, pero no podrá rodar en pista ni disputar los entrenos oficiales hasta que su vehículo no se encuentre en con la verificación realizada. Una vez transcurrido el máximo de tiempo disponible y el vehículo aún no posea la verificación, su tiempo en los entrenos oficiales será como el peor resultado.
- 6.9. **Capitán:** Cada equipo deberá nombrar un capitán o representante al que se le llamará en caso de que se necesite comunicar alguna incidencia por parte de la organización.
- 6.10. **Parque cerrado:** Una vez los coches estén verificados permanecerán dentro del parque cerrado en todo momento, no pudiéndose manipular por pilotos, ni organización, que no sean responsables del parque cerrado.
- 6.11. **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 a los 30 minutos posteriores al final de la última manga. En caso de que la reclamación prospere a favor del demandante este depósito será retornado.
- 6.12. **Sistema Luces:** Se entenderá que el sistema de luces no funcionará correctamente si el coche es incapaz de mantener una luz continua sin parpadeo durante 5 vueltas consecutivas en al menos 1 luz delantera. Siendo obligatoria su reparación en caso de avería.

7-. PENALIZACIONES:

Existen penalizaciones técnicas y penalizaciones deportivas, ambas descritas en los anexos A y B de este reglamento. Todas ellas son acumulables. Las técnicas deberán ser solventadas antes del inicio de la toma de tiempos oficial, para poder tomar parte en ella.



SCALEAUTO

World Endurance Series "GT" - 2015

Actualizado día 12-06-2015 Ver.9.2

8-.VOLTAJE:

Se competirá a un voltaje fijo de 12 V.

9-.HORARIOS:

Jueves: 20:00 – 23:00 Entrenos libres

Viernes: 11:00 - 19:00 Entrenos libres
19:00 Cierre de pista para entrenos libres y limite cambio de pilotos en equipos.
19:15 - Limite entrada coche en parque cerrado.
19:30 - 22:00 Ensamblaje y verificaciones técnicas.
22:15 Concurso decoración.
22:00 Foto oficial de la carrera.
22:30 Entrenos oficiales cronometrados.

Sábado:
09:00 – 10:00 Warm up para todos los equipos coches muletos.
10:15 - 10:30 Warm up coches carrera
10:30 Inicio 24horas.

Domingo:
10:30 Final 24horas.
11:00 – 12:00 Publicación de resultados y entrega de trofeos.

10-. PREMIOS:

Premios en las 24horas:

- Los 3 primeros equipos recibirán un trofeo acreditativo y un surtido de material de los sponsors de la prueba.
- Todos los pilotos participantes obtendrán un recuerdo de la prueba por su participación.
- Todos los equipos participantes se les entregará un surtido de material aportado por los sponsors de la prueba.

Los motores y ruedas necesarias para el desarrollo de toda la carrera serán obsequiados por SCALEAUTO.

11-. INSCRIPCIONES:

Para facilitar la labor de organización, las preinscripciones serán obligatorias para todos los equipos. Para las 24horas, la inscripción es de 250€ por equipo se realizará a través del email promotion@ibbautoracing.com. El pago será mediante Transferencia Bancaria al siguiente numero de cuenta:

CATALUNYA CAIXA

Nacional: ES38 2013 0029 71 0201404368

Internacional: Codigo IBAN: ES38 2013 0029 71 0201404368 Code : CESCESBBXXX

12-. MANDOS:

Cualquiera de los homologados para el Campeonato de España de Velocidad.

13-. DERECHOS DEL ORGANIZADOR:

Modificar o Ampliar el reglamento mediante anexos publicados en el tablón oficial de la competición durante los días de la competición o anteriormente a través de la pagina web www.acslot.com.

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 del campeonato.



SCALEAUTO

World Endurance Series "GT" - 2015

Actualizado día 12-06-2015 Ver.9.2

ANEXO A: PENALIZACIONES TÉCNICAS:

Se establece la siguiente tabla de penalizaciones para desviaciones del Reglamento Técnico. Todas ellas serán acumulables y deben ser subsanadas antes del inicio de la prueba. [En pruebas de resistencia de 12h las penalizaciones serán dobles y para las 24h. las penalizaciones son triples.](#)

Faltas Leves

Ausencia de cristales	1 vuelta / pieza faltante
Ausencia de escape	1 vuelta / pieza faltante
Ausencia de faros o pilotos	1 vuelta / pieza faltante
Ausencia de limpiaparabrisas	1 vuelta / pieza faltante
Ausencia de retrovisor	1 vuelta / pieza faltante
Piloto sin pintar	1 vuelta
Ausencia de tapacubos	1 vuelta / pieza faltante
Peso carrocería inferior al mínimo permitido	1 vuelta / gramo defecto
Exceso de ancho de ejes	1 vuelta / 0,1 mm exceso
La bandeja habitáculo permite visión de la mecánica	2 vueltas
Cabeza del piloto no visible completamente a través de parabrisas	2 vueltas
Alerón posterior montado a menor altura del original	4 vueltas
Ausencia de piezas de la carrocería	2 vueltas / pieza faltante
Ausencia de dorsales laterales	2 vueltas
Ejes huecos, de titanio o de carbono	2 vueltas / eje
Llanta no cubierta completamente por el neumático	2 vueltas / rueda
Neumático cónico o con dibujo	2 vueltas / rueda
Dimensiones carrocería no correctas	2 vueltas / mm.
Peso coche inferior al mínimo permitido	2 vueltas / gramo de defecto
Motor adicional a los entregados por organización en caso de rotura	coste del motor +10v.

Faltas Graves

Piezas carrocería rebajadas.	5 vueltas por pieza
Modificación del chasis o piezas no permitidas	5 vueltas / parte modificada
Contrapesos visibles en una vista inferior del chasis	5 vueltas
Entrar el coche a parque cerrado con aditivo en los neumáticos	5 vueltas y cambio neumáticos
Diámetro ruedas (total) inferior al mínimo permitido	5 vueltas / eje
Uso de pasta difusora de calor	5 vueltas
Altura mínima de la carrocería / coche inferior a la permitida	5 vueltas
Uso de piezas chasis no homologadas	10 vueltas / pieza
Ejes no centrados en los pasos de rueda (por defecto)	5 vueltas / mm.
Soportes de motor no homologados o procedentes de otro chasis	10 vueltas / pieza
Batalla del vehículo modificada.	5 vueltas / mm.
Uso de más de 1 soporte de carrocería por lado	10 vueltas
Soportes de ejes no homologados o procedentes de otro chasis	10 vueltas
Altura mínima del chasis inferior a la permitida	15 vueltas



SCALEAUTO

World Endurance Series "GT" - 2015

Actualizado día 12-06-2015 Ver.9.2

Faltas muy Graves

	Carrocería rebajada en espesor / aligerada (kit de plástico)	50 vueltas
	Geometría paso de ruedas modificada	50 vueltas
	Chasis no correspondiente a la categoría	No puntúa
	Presencia de imanes	No puntúa
	Presencia de sistemas de freno adicionales	No puntúa
	Presencia de 2 guías	No puntúa
	Motor no correspondiente a la categoría	No puntúa
	Motor manipulado o presencia de potenciadores de campo magnético	No puntúa



SCALEAUTO

World Endurance Series "GT" - 2015

Actualizado día 12-06-2015 Ver.9.2

ANEXO B: PENALIZACIONES DEPORTIVAS:

Se establece la siguiente tabla de penalizaciones para desviaciones del Reglamento Deportivo del campeonato. La primera columna indica el apartado del reglamento infringido. Todas ellas serán acumulables. En pruebas de resistencia de 12h. las penalizaciones son dobles y en las carreras de 24h las penalizaciones serán triples. Excepto las que indica directamente que la penalización se aplica para las 24h.

Faltas Leves

2.1	Proferir insultos, 1º y 2º vez	Amonestación
2.1	Gritar a otros pilotos o miembros de la Organización, 1º y 2º vez	Amonestación
2.1	Gritar o menospreciar a los Comisarios de Pista, 1º y 2º vez	Amonestación
2.7	Tocar el coche en el cambio de carril, 1º y 2º vez	Amonestación
4.1	Beber, comer, fumar o hablar por teléfono o walkie talkie en funciones de Comisario, 1º y 2º vez	Amonestación
4.2	No acudir al puesto de Comisario de Pista, 1º y 2º vez	Amonestación
4.3	Negligencia fortuita en funciones de Comisario, 1º y 2º vez	Amonestación
5.3	Retornar el coche reparado a la pista fuera del pit lane, 1º y 2º aviso	Amonestación
5.3	Tomar un vehículo para su reparación fuera del pit lane, 1º y 2º aviso	Amonestación
5.3	Efectuar una reparación fuera de la zona autorizada como pitbox, 1º y 2º aviso	Amonestación



SCALEAUTO

World Endurance Series "GT" - 2015

Actualizado día 12-06-2015 Ver.9.2

Faltas Graves

1.1	Aplicar aditivo directamente a la pista, sin autorización	5 vueltas
2.1	Proferir insultos, tercera vez	5 vueltas
2.1	Gritar a otros pilotos o miembros de la Organización, tercera vez	5 vueltas
2.1	Gritar o menospreciar a los Comisarios de Pista, tercera vez	5 vueltas
2.1	Estrellar el vehículo ex profeso o contra el de otro participante, 1ª vez	5 vueltas
2.1	No presentar el carnet de piloto a la organización (24h)	5 vueltas
2.6	Cambio de piloto a mitad manga, en carreras 90 min.	5 vueltas
2.6	Cambio de piloto fuera de la mitad manga, en carreras 24h. donde este autorizado el cambio a mitad de manga	15 vueltas
2.6	Incumplimiento del mínimo o máximo de mangas por piloto	15 vueltas por manga
2.7	Tocar el coche en el cambio de carril, tercera vez	5 vueltas
4.1	Beber, comer, fumar o hablar por teléfono o walkie talkie en funciones de Comisario, tercera vez	5 vueltas
4.2	No acudir al puesto de Comisario de Pista, tercera vez	5 vueltas
4.2	Abandonar el puesto de Comisario de Pista, sin tener sustituto	5 vueltas
4.2	Negligencia fortuita en funciones de Comisario, tercera vez	5 vueltas
4.3	Negligencia intencionada en funciones de Comisario, tercera vez	5 vueltas
5.1	Manipular el vehículo en Parque Cerrado	5 vueltas
5.3	Modificación altura último 5 minutos	10 vueltas
5.3	Retornar el coche reparado a la pista fuera del pit lane, 3er aviso y sucesivos	5 vueltas
5.3	Tomar un vehículo para su reparación fuera del pit lane, 3er aviso y sucesivos	5 vueltas
5.3	Efectuar una reparación fuera de la zona autorizada como pitbox, 3er aviso y sucesivos	5 vueltas
5.6	Sustituir un componente dañado por otro de distintas características	5 vueltas
5.6	No efectuar una reparación obligatoria en las siguientes 10 vueltas	5 vueltas
5.7	Limpiar o aditivar las ruedas con líquidos ajenos a los de la Organización, en carrera 90 minutos	5 vueltas y cambio neumáticos
5.7	Limpiar o aditivar las ruedas con líquidos ajenos a los de la Organización, en carrera 24 horas	25 vueltas y cambio neumáticos
6.3	Entregar el coche con retraso a verificación	5 vueltas
6.6	Perdida de mas de 3% del peso a final de carrera	5 vueltas por gr.
6.7	Perdida del peso impuesto por organización	10 vueltas
6.12	Negligencia en la reparación del sistema de luces.	25 vueltas / manga
8.0	Alterar el voltaje del carril, propio o ajeno	5 vueltas por 0,1 voltio



SCALEAUTO

World Endurance Series "GT" - 2015

Actualizado día 12-06-2015 Ver.9.2

Faltas muy Graves

2 .1	Proferir insultos, cuarta vez	Expulsión
2 .1	Gritar a otros pilotos o miembros de la Organización, cuarta vez	Expulsión
2 .1	Gritar o menospreciar a los Comisarios de Pista, cuarta vez	Expulsión
2 .1	Estrellar el vehículo ex profeso o contra el de otro participante, 4a vez	Expulsión
2 .1	Agredir a otro piloto, a un Comisario o a un miembro de la Organización	Expulsión
4 .1	Beber, comer, fumar o hablar por teléfono o walkie talkie en funciones de Comisario, 4a vez y sucesivas.	20 vueltas
4 .3	Negligencia intencionada en funciones de Comisario, cuarta vez y sucesivas	20 vueltas