

1/24 Scaleauto "GT"

Actualizado día 18-10-2018 ver.9.1

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 categoría [Scaleauto GT ver.8.1](#)

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-0026) y [ruedas Sc-2421p por la organización, a una medida de 27,3mm rebajadas y apareadas](#), 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: No se realizaran entrenos oficiales. la asignacion de carriles iniciles será por sorteo aleatorio.

Carrera: Cada manga de 8 equipos (empezando por los peor clasificados) participará durante 22 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).

Equipos y Carné de piloto: Los equipos estarán compuestos por 2 personas y será obligatorio llevar el carné de piloto 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 . 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

1/24 Scaleauto "GT"

Actualizado día 18-10-2018 ver.9.1

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 (alerones o piezas de tamaño superior a 2cm 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 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.

Las verificaciones serán de tipo cerrada, 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 este conforme al reglamento técnico. hasta la hora de cierre de entrenos oficiales, los pilotos 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 pilotos pueden consultar libremente a los Comisarios Técnicos. El coche se entregará abierto, con la carrocería y el conjunto chasis por separado. El piloto deberá estar presente durante las verificaciones. El verificador comprobará los aspectos dimensionales y de pesos de los elementos por separado y solicitará al piloto que ensamble el coche para verificar los aspectos globales, en caso de que el piloto este ausente será organización quien cerrará el vehículo quedando este eximido de toda responsabilidad en caso de perance en carrera.

En caso de hallarse irregularidades se aplicarán las correspondientes penalizaciones según las tablas, en forma de vueltas a restar del total realizado por el piloto en carrera. Todas las penalizaciones son acumulables. En caso de desviaciones muy graves se ofrecerá al piloto la opción de disputar la carrera, pero sin puntuar.

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 €

1/24 Scaleauto "GT"

Actualizado día 18-10-2018 ver.9.1

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 12,0 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:

Viernes 2 de Noviembre:

12:00 - Entrenos libres Scaleauto GT
17:30 - Fin entrenos libres Scaleauto GT
17:30- 18:30 Entrenos libres dorsales 40 al 49
19:00 Entrega motores y ruedas dorsales 40 al 49
19:30 Parque cerrado dorsales 40 a 49
19:30 - 20:00 Verificaciones dorsales 40 a 49
20:00 - 24:00 Inicio Carrera Manga 1 (dorsales 40 al 49)

SAbado 3 de Noviembre:

08:00- 9:00 Entrenos libres dorsales 50 al 59
09:30 Entrega motores y ruedas dorsales 50 al 59
10:00 Parque cerrado dorsales 50 a 59
10:00 - 10:30 Verificaciones dorsales 50 a 59
10:30 - 14:30 Inicio Carrera Manga 2 (dorsales 50 al 59)
15:30- 16:30 Entrenos libres dorsales 60 al 69
16:30 Entrega motores y ruedas dorsales 60 al 69
17:00 Parque cerrado dorsales 60 a 69
17:00 - 17:30 Verificaciones dorsales 60 a 69
17:30 - 21:30 Inicio Carrera Manga 3 (dorsales 60 al 69)
22:00- Entrega premios

10-. PREMIOS:

Los tres mejores equipos 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-2018".

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

12-. DORSALES:

Se asignaran por una vez las inscripciones vayan llegando.

1/24 Scaleauto "GT"

Actualizado día 18-10-2018 ver.9.1

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. y 24h las penalizaciones son dobles. Excepto las que indica directamente que la penalización se aplica para las 24h.

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
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	coste del motor +10v.
Cambio de carrocería completa en carrera	5 vueltas.
Altura mínima de la carrocería / coche inferior a la permitida	amonestación y ajuste
Altura mínima del chasis inferior a la permitida	amonestación y ajuste
Alerón posterior montado a menor altura del original.	amonestación y ajuste

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	2 vueltas / eje
Uso de pasta difusora de calor	2 vueltas
Altura mínima de carrocería/coche inferior a la permitida 2º aviso	4 vueltas
Uso de piezas chasis no homologadas	5 vueltas / pieza

1/24 Scaleauto "GT"

Actualizado día 18-10-2018 ver.9.1

	Ejes no centrados en los pasos de rueda (por defecto)	2 vueltas / mm.
	Soportes de motor no homologados o procedentes de otro chasis	3 vueltas / pieza
	Batalla del vehículo modificada.	2 vueltas / mm.
	Uso de más de 1 soporte de carrocería por lado	3 vueltas
	Soportes de ejes no homologados o procedentes de otro chasis	5 vueltas
	Altura mínima del chasis inferior a la permitida. 2º aviso	5 vueltas
	Alerón posterior montado a menor altura del original. 2º aviso	2 vueltas

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

1/24 Scaleauto "GT"

Actualizado día 18-10-2018 ver.9.1

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. y 24h las penalizaciones son dobles. 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

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

1/24 Scaleauto "GT"

Actualizado día 18-10-2018 ver.9.1

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

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