

REGLAMENTO DEPORTIVO

INAUGURACIÓN MADERA ASV 2019

PISTAS

La competición se celebrará en la pista de madera Concept de 8 carriles del club ASV, ubicada en la CALLE LEPANTO, 18 de TAVERNES BLANQUES, VALENCIA. Se hará en un único día, el sábado 12 de enero de 2019.

CATEGORÍA Y HORARIO

La carrera consistirá en una carrera tipo resistencia de una duración de 6 horas. Se correrá con coches de categoría **SCALEAUTO** GT según el reglamento técnico.

HORARIOS

SÁBADO 12 DE ENERO 2019

9:00 Apertura club

9:00 a 12:00 Entrenos libres

12:00 a 13:30 entrega de motores, ruedas, montaje y verificaciones. **TODOS LOS EQUIPOS.**

13:30 a 15:00 Comida

15:00 a 15:25 Pole position

15:25 a 15:30 Warm-up

15:30 a 21:30 Carrera

21:30 Fin carrera y entrega de trofeos

INSCRIPCIONES

Para facilitar la labor de organización, las preinscripciones serán obligatorias para todos los equipos. Las inscripciones se realizarán la página web de ASV (<http://www.asvracing.es/inscripciones>) y deberán hacerse efectivas en los 5 días siguientes a la fecha de inscripción en la cuenta abajo indicada:

CAJAMAR ES21 3058 7346 4127 2020 2274

DESEMPEÑO DE FUNCIONES EN CARRERA

Durante la carrera se establecerán las siguientes figuras, encargadas de velar por el correcto desarrollo de la misma:

- **Director de Carrera:** persona responsable de dirigir las actividades de la carrera.
- **Comisario Técnico:** persona o personas responsables de llevar a cabo las verificaciones técnicas.
- **Comisario Deportivo:** persona o personas responsables de auxiliar al Director de Carrera en actividades vinculadas con la misma (cambios de carril, gestión informática de la carrera, lectura y anotación de incidentes, etc.).
- **Comisario de Pista:** personas responsables de auxiliar a los pilotos colocando de nuevo los coches en el carril en caso de salida de estos.

En una misma persona podrán recaer una o más funciones, dependiendo de la magnitud de la carrera y bajo el criterio del Director de la misma, pudiendo ser liberadas de otras responsabilidades en caso de ser preciso para su desarrollo.

El piloto tendrá en todo momento un comportamiento acorde con el espíritu deportivo de la competición.

MONTAJE DE MOTORES Y RUEDAS PARA VERIFICACIÓN

Se realizará durante 1 hora y 30 minutos en el horario definido. Durante ese tiempo se podrá rodar en pista para comprobar los ajustes necesarios antes de la entrega del coche para verificaciones. Antes de la finalización de ese tiempo, el coche tendrá que haber sido verificado por los comisarios técnicos. Será responsabilidad de los equipos la entrega a su debido tiempo y con margen suficiente para la verificación.

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 y posean la inscripción efectuada.

Estas verificaciones serán de tipo abierto, 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 / pie 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.

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 está presente el director de carrera procederá al ensamblaje, quedando eximido de toda responsabilidad en caso de percances en la carrera atribuidos a un montaje incorrecto.

Durante la verificación técnica y en el caso de ser detectada alguna irregularidad en el coche por parte del verificador, se procederá a notificar y entregar el coche al equipo correspondiente para que subsane las deficiencias encontradas. El equipo dispondrá de 5 minutos a partir de ser entregado el coche para su reparación y volver a entregar el coche en parque cerrado para una segunda verificación. Si el/los problemas persisten o el coche es entregado fuera del plazo de 5 minutos, se penalizará al equipo con 10 vueltas y deberá empezar la carrera en parque cerrado para reparar los errores detectados los cuales serán verificados in situ por el comisario técnico antes de poner el coche en carrera. Si finalmente estos no pueden ser subsanados se aplicará una penalización en peso de 10gr. en la parte superior del motor durante toda la carrera siendo obligatoria su presencia.

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.**

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.

DESARROLLO DE LA CARRERA

Los equipos estarán formados por 3 a 5 pilotos y se establece un máximo de 10 equipos. Todos los pilotos del equipo deberán disputar el mismo número de pistas, con una diferencia máxima de 1 pista entre el que haya disputado más y menos pistas.

Para un desarrollo de la carrera con el máximo de igualdad entre los participantes, estarán disponibles para los equipos **1 juego de ruedas SC 2421P PROCOMP 3 y 1 juego de ruedas SC 2521P PROCOMP 4 torneados y 1 motor nuevo sellado (SC 0029)** por equipo inscrito, que previamente habrán sido testeados y marcados por Dirección de carrera para asegurar que están dentro de los parámetros facilitados por el fabricante. Se ajustará por parte de la dirección de carrera los tiempos de verificación, entrenamientos libres, oficiales y comienzo de carrera a los horarios publicados y será responsabilidad de todos los corredores ayudar en todo lo que esté en su mano para que esto se cumpla.

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.

Entrenamientos oficiales “pole”:

Todos los equipos inscritos efectuarán unos entrenamientos oficiales cronometrados consistentes en rodar **uno de los pilotos del equipo durante un minuto por un carril elegido por sorteo**. Los entrenamientos oficiales se realizarán **POR SORTEO PREVIO A EL INICIO DE LA POLE. El orden establecido por los entrenamientos oficiales determinará el orden de elección de manga**

y pistas para la carrera. Después de los entrenamientos oficiales el coche será recogido por la organización y volverá a parque cerrado hasta el inicio 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. Sin embargo, la configuración del coche no podrá ser variada en ningún momento.

Carrera

Esta carrera se disputará durante **6 horas de reloj**. Los tiempos de carrera cada pista se ajustarán en función de los equipos inscritos y se harán **2 pasadas** a todos los carriles (una vez se haya corrido por los 8 carriles se volverán a repetir los mismos) Cada equipo disputará la carrera participando en cada uno de los carriles donde se les irán sumando las vueltas. En un máximo de 10 equipos, habrá dos equipos en cada manga que descansará, entrando en cada ocasión en el carril 1 y saliendo el del carril 2.

Es obligatorio el uso de los dos juegos de ruedas traseras suministrados por dirección de carrera durante el transcurso de la misma durante **un mínimo de 4 pistas completas por juego entendiéndose por pista completa desde el go hasta el stop de la pista**. Los juegos de ruedas se entregarán a dirección de carrera junto con el coche una vez terminadas las verificaciones técnicas y se verificará que no han sido tratadas con un producto distinto al facilitado por la organización para no alterar el estado de la pista y que no dejan residuo, aplicando la pertinente sanción si fuera necesario. Permanecerán en todo momento en parque cerrado y no podrán ser manipulados más que por dirección de carrera, que controlará manga y tiempo de uso para asegurar el cumplimiento de esta norma. Cada vez que un equipo desee hacer un cambio de ruedas, deberá notificarlo a dirección previamente y asegurarse que se ha tomado nota correctamente de la manga y pista en el que se produce el cambio. De no ser así, dirección de carrera aplicará la sanción correspondiente.

Dirección de carrera tomará nota durante las verificaciones técnicas del compuesto elegido para el inicio de carrera de cada equipo. Todos los equipos **están obligados a realizar como mínimo un cambio de ruedas traseras durante la carrera** y para ello sólo se permite utilizar una llave.

Durante la carrera y a partir de la 2ª manga se realizarán aleatoriamente 2 verificaciones técnicas por parte de Dirección de carrera.

Cambio de carril

El orden de cambio de carril será el siguiente: 1-3-5-7-8-6-4-2 y será realizado por la organización. Se efectuarán en el mismo lugar dónde se han parado los coches una

vez cumplido el tiempo cuando corresponda dicho cambio de carril. Será efectuado por la organización, quedando totalmente prohibido “tocar” ningún vehículo.

En el último cambio de carril se anotará también la sección del circuito (también llamada coma) donde ha terminado.

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 donde ha terminado (la coma) **y si persiste el empate el equipo con mejor vuelta rápida en carrera se clasificará por delante**

COMISARIOS

Los comisarios son siempre componentes del equipo que disputa la carrera. La función de los comisarios será la de colocar los coches en el carril si estos se salen, y lo deberán realizar durante toda la carrera en la curva que tienen asignada. (Independientemente de que se retiren de la competición)

La posición exacta será indicada en un plano general de pistas. El cambio de posición de comisario sigue el mismo sistema de rotación que el de carriles, en caso de incumplimiento o negación de asistencia se procederá a la parada del vehículo del equipo en la zona de boxes hasta la asistencia de un comisario en la zona asignada.

Los equipos cuyos comisarios no estén presentes en el inicio de la manga en el lugar asignado se les advertirá, siendo la segunda advertencia acompañada de la sanción prevista en el apartado penalizaciones. El abandono de la posición de comisario durante la carrera, dejándola vacante, implica la penalización de **30 vueltas al equipo.**

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.

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.

MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO

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

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.

Tanto las reparaciones como los cambios de ruedas deben efectuarse en un lugar indicado por los directores de carrera como “pit box” con los útiles y recambios verificados por la organización. El propio equipo recogerá el coche en el “pit lane” (Salvo que no pueda llegar por sus propios medios) para llevarlo al “pit box” para su reparación, trabajando libremente en esta zona no pudiéndose realizar las reparaciones en cualquier otra zona no autorizada.

Para cualquier parada en boxes se deberá informar a la organización.

Todos los juegos de ruedas estarán en todo momento en parque cerrado sin posibilidad de manipulación 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 y puede obligar al cambio de neumáticos si cree que los neumáticos están tratados.

La rotura de piezas de carrocería (alergones y piezas de la carrocería de tamaño original superior a **2cm** en longitud o anchura) deberán ser fijadas de nuevo en su sitio correspondiente y posición original durante la carrera. Será posible utilizar cinta adhesiva por el interior de la carrocería junto con otros materiales como espuma, plástico o fibra pero no estará permitidos 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 después del primer desprendimiento del alerón.

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.

La organización aportará cinta adhesiva, alcohol y gasolina para limpiar los neumáticos. Cualquier otro líquido quedará prohibido.

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 del último cambio de carril de la última manga. En caso de que la reclamación prospere a favor del demandante este depósito será retornado.**

PENALIZACIONES

Existen penalizaciones técnicas y penalizaciones deportivas. Todas ellas son acumulables. Las técnicas deberán ser solventadas antes del inicio de la toma de tiempos oficial, para poder tomar parte en ella.

VOLTAJE

Se competirá a un voltaje fijo de **12 V**.

MANDOS

Cualquiera de los homologados para el Campeonato de España de Velocidad 2018

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 página web www.asvracing.es

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 de la organización deportiva de la carrera.

CARROCERÍAS

Todas las homologadas en el catálogo de Scaleauto Gt con los elementos de carrocería pesos y medidas de sus fichas técnicas correspondientes.