

REGLAMENTO DEPORTIVO PISTA ASV

CUIDADO DE LA PISTA: Se ruega a los pilotos que no engrasen en exceso los coches, para evitar en lo posible llenar de aceite y grasa la pista.

Por otra parte se ruega a todos no apoyarse en la pista pues al hacerlo se hunde y se crean baches.

ENTRENAMIENTOS ANTES DE LA CARRERA: El horario de los entrenamientos libres antes de las carreras será: • Viernes: de 19.00 horas a 21:30 horas.

En las carreras de resistencia organizadas por ASV Racing, se habilitarán horarios de entrenamientos libres durante la semana de la carrera para todos los participantes de la misma.

INSCRIPCIÓN EN CARRERA: Antes del inicio de las clasificaciones los participantes deberán inscribirse. Una vez inscritos dejarán el coche con el que vayan a competir en el parque cerrado, que se habilitará a tal efecto.

Una vez se deja el coche en parque cerrado ya no podrá el piloto manipularlo. Solo puede manipular los coches el director de carrera o persona autorizada expresamente por este.

Ninguna otra persona, tanto si participa como si no, debe acceder a los coches depositados en el parque.

Para que pueda dar tiempo a los responsables de carrera para realizar las inspecciones, el límite para depositar los coches en el parque cerrado se establece en los siguientes horarios:

- Viernes: el parque cerrado se abrirá a las 21.30 horas y se cerrará a las 21.55 horas.

Cualquier coche que no esté en ese momento en el parque cerrado no hará tiempos en la clasificación previa a la carrera.

Ningún piloto podrá poner en el parque cerrado el coche de otro, ni podrá haber un coche en el parque cerrado sin que el piloto esté presente.

El inicio de la clasificación previa para organizar las mangas y el inicio de la carrera se establece en los siguientes horarios:

- Viernes: clasificación a las 22:00 horas y carrera tras terminar la clasificación.

En las carreras de resistencia organizadas por ASV Racing, se habilitarán horarios específicos para la clasificación y la carrera, según la duración y los equipos participantes.

VERIFICACIONES: Al inscribirse los coches, se efectuará una inspección visual de todos los coches teniendo como referencia el reglamento técnico de la competición a celebrarse.

Al finalizar la carrera se llevará a cabo una inspección completa de los seis primeros clasificados.

Cualquier piloto puede efectuar una reclamación a otro coche que considere que no cumple la normativa, para ello tendrá que hacer un escrito y presentarlo al director de carrera, antes o después de la carrera (siempre el mismo día de la carrera) para solicitar que se revise un coche determinado.

Cualquier reclamación que no siga este procedimiento no será tomada en cuenta.

REGLAMENTO DEPORTIVO PISTA ASV

Si un coche no cumple el reglamento en el parque cerrado, se le permitirá subsanar los puntos que incumpla antes del inicio de la carrera.

Los coches deberán estar en perfecto estado de revista tanto en el parque cerrado, como al inicio de la carrera.

Si un coche no cumple el reglamento y la dirección de carrera lo dejara correr, no realizará la pole y correrá en la manga más lenta, siendo el último en elegir vía y no puntuará para dicha carrera.

No se permitirá la participación de un coche que incumpla la normativa, a no ser que el director de carrera sí lo permita pero añadiendo las penalizaciones correspondientes tras la carrera.

Cualquier coche podrá ser verificado durante o una vez finalizada la carrera, si se comprobara que incumple el reglamento, sería descalificado pasando a ocupar el último lugar de la carrera y perdiendo los puntos obtenidos. Su puntuación será cero.

En caso de duda en una inspección, el director de carrera dejará el coche en depósito en la asociación y solicitará una reunión de la comisión técnica de la asociación, en los cinco días laborables siguientes a la carrera. En esta reunión estarán presentes tanto la comisión técnica como el director de carrera, pero nunca el piloto o pilotos implicados. El piloto conocerá el veredicto en la siguiente carrera tras el plazo. El veredicto de la comisión técnica será inapelable.

DIRECTOR DE CARRERA:

Para las carreras de 1/32 será José Antonio Mallols.

Para las carreras de 1/24 serán Vicente Sanchis y Roberto Estellés.

COMISARIOS: Los pilotos participantes en una carrera tienen la obligación de hacer de comisarios de pista durante la carrera y los entrenamientos.

Serán asignados como comisarios de una manga los pilotos que hayan corrido la anterior manga.

En la primera manga serán comisarios los pilotos de la última.

Durante los tiempos de clasificación todos los pilotos inscritos en la carrera deben estar ejerciendo de comisarios de pista.

En la pista se numerarán los puestos de jueces, designando cuales pueden estar sentados y cuáles de pie.

En cada tanda los comisarios irán rotando por los puestos. En las carreras de resistencia los comisarios estarán sentados.

Los comisarios deben estar atentos a la zona de pista que tengan asignada, volviendo a poner los coches en el punto donde se hubieran salido de la vía.

Al finalizar cada vía los comisarios cambiarán los coches que se hayan detenido en su zona a la siguiente vía que les corresponda según el orden 1-3-5-6-4-2, sin manipular, escudriñar o modificar los coches.

REGLAMENTO DEPORTIVO PISTA ASV

CLASIFICACIONES: Se hará para adjudicar a los participantes la manga en la que participarán, además del número de la vía por la que iniciarán la carrera.

Se sorteará el número de la vía única por la cual se realizará la clasificación previa a la carrera.

Por la vía de clasificaciones cada participante (por orden inverso de inscripción) dispondrá de 1 vuelta, partiendo desde delante del puente de meta.

El orden de salida de los pilotos en la clasificación después de haberse disputado la primera carrera del campeonato, será el orden inverso de la clasificación general del campeonato.

PARRILLA DE SALIDA: Se ordenará a los pilotos por sus tiempos de menor (pole position) a mayor, agrupando por mangas a los participantes siguiendo este orden en la primera carrera.

Si algún piloto que no hubiera corrido ninguna prueba anterior desde que la clasificación general se haya hecho, será el primero en salir a pista para la carrera y después elegirán pista el resto de participantes por orden inverso a la clasificación general.

Se completarán las mangas de forma que sean igual en número. Si no coincidiera el número de participantes en las mangas se hará un sorteo para definir que manga tiene más participantes.

En cada manga elegirá la vía por dónde empezar la carrera el piloto con mejor tiempo de esa manga y sucesivamente el resto de participantes elegirán por orden de tiempos. Se correrá en primer lugar la manga que haya salido elegida tras sorteo. Si hubiera más de dos mangas se sortearía el orden de cada una de ellas.

CARRERA: La carrera se disputará a mangas de 30 minutos (salvo decisión de la organización), disputándose 6 tandas de 5 minutos en las carreras individuales y de 2 horas en las carreras por equipos con tandas de 20 minutos.

En las carreras por equipos cada piloto corre por igual el mismo número de pistas que su o sus compañeros de dicho equipo, pudiendo ser dos o tres el número de miembros por equipo.

Al finalizar cada tanda, se cambiarán los coches de vía, atendiendo al siguiente orden: 1 – 3 – 5 – 6 – 4 – 2 En caso de correr 7 pilotos en una manga, el piloto que haya corrido en la vía 2 descansará una tanda volviendo a entrar en la siguiente en la vía 1. En la pista de madera, el orden es 3-5-7-6-4-2 cuando se corran en 6 carriles y 1-3-5-7-8-6-4-2 cuando se corra en 8 carriles.

El resultado final de cada piloto se obtendrá de sumar las vueltas de todas las vías, ordenándose los pilotos en la clasificación final de la carrera de mayor a menor según el número de vueltas totales efectuadas.

En la última tanda cada piloto deberá comunicar al director de carrera en que parte de las que está dividido el circuito se ha quedado su coche al final, para sumar el porcentaje (coma) de circuito que ha recorrido (el circuito está dividido en porciones de 0,05 vuelta), contando para la clasificación el morro del coche (zona delantera de la carrocería).

En caso de empate a comas, se tendrá en cuenta el siguiente criterio: Si los pilotos están en la misma manga quedará por delante el que su coche haya quedado detenido más adelantado. Si los pilotos corren en mangas distintas o no es posible discernir cual ha ganado: 1º) Quedará por delante el que mejor tiempo de clasificación tenga. 2º) Si no hubiera tiempo de clasificación, quedará por delante el que mayor número de vueltas tenga en la pista que más vueltas haya dado cada uno de ellos. En caso de empate se vería la segunda pista y así

REGLAMENTO DEPORTIVO PISTA ASV

sucesivamente. Si aun así siguieran empatados se decidiría por la vuelta rápida menor de los pilotos implicados.

- 6 - Durante la carrera los pilotos podrán manipular o reparar su coche solo mientras esté corriendo el tiempo de carrera, volviendo a colocarlo después en el lugar de donde lo cogieron, teniendo cuidado de no entorpecer al resto de participantes.

SALIDAS DE PISTA: Cuando un coche de un participante se salga de su vía advertirá a los comisarios de ello para que el comisario sepa dónde debe colocar el coche. No debe levantar la mano o realizar gestos que dificulten la visión de la pista de los demás participantes. En caso de que un coche provoque la salida de otro, se repondrá en primer lugar al coche perjudicado y por último al que provocó la salida. Ante todo los pilotos deben de tratar con educación a los comisarios, pues estos hacen su función lo mejor que pueden, y no tratarles con malos modos, gritarles o increparles.

ROTURAS: Se deberá parar únicamente a reparar la rotura del alerón o la pérdida del piloto (en los coches descubiertos) durante la carrera. Se considera rotura del alerón la pérdida del 50% del mismo. La parada se efectuará dentro de las cinco vueltas siguientes a la rotura, contando la vuelta de la rotura como vuelta uno, en caso contrario se penalizará con la anulación de las vueltas completadas en esa manga. Si el alerón fuera roto o perdido por una mala puesta del coche por parte de uno de los comisarios no sería necesario repararlo.

DETENCIÓN DE LA CARRERA: La carrera solo podrá ser detenida a criterio del director de carrera, en el caso de que se produzca un problema grave que impida el desarrollo normal de la misma, (rotura de la pista, fallo del cuentavueeltas, fallo de corriente). La carrera no se detendrá por un incidente de carrera como puede ser un accidente múltiple que ocasione una confusión a los comisarios. En caso de fallo del cuentavueeltas o corte de corriente, se volverá a iniciar la tanda en el que se produjo el fallo.

PUNTUACIONES: A los pilotos participantes en cada carrera se les adjudicarán las siguientes puntuaciones para el campeonato de la categoría según la clasificación obtenida:

1º 20 puntos

2º 17 puntos

3º 15 puntos

4º 12 puntos

5º 11 puntos

6º 10 puntos

7º 9 puntos

8º 8 puntos

9º 7 puntos

10º 6 puntos

11º 5 punto

12º 4 puntos

REGLAMENTO DEPORTIVO PISTA ASV

13º 3 puntos

14º 2 puntos

15º y siguientes 1 punto

En todos los campeonatos se descontará en el cómputo total del piloto el peor resultado de toda la temporada, con la excepción de los campeonatos que tengan 5 carreras o menos, en los cuales se sumarán los puntos de todas las carreras sin descuento. En caso de empate a puntos entre pilotos, quedará por delante el que haya obtenido más victorias, si persiste el empate, el que tenga más 2º y así sucesivamente, hasta que se resuelva. Si persistiera la igualdad, se tendría en cuenta cual ha obtenido mayor número de vueltas rápidas. Luego se sumarían todos los resultados sin descontar ninguno. En caso de continuar el empate se sumarían las vueltas obtenidas por cada piloto en las carreras del campeonato, quedando por delante el piloto que sume un mayor número de vueltas.

HANDICAP: Los.tres.primeros.clasificados.de.cada.carrera.de.LMP-GT.de.1:32.no.podrán.repetir.modelo.de.coche.en.la.carrera.siguiete.

TROFEOS: Habrá premios para los ganadores de cada campeonato o categoría.