

REGLAMENTO DEPORTIVO OPEN SLOT 24H VILA-REAL

1 Pista

La pista que se utilizará para el montaje de los circuitos será de la marca POLICAR.

- Habrá un máximo de 16 carriles repartidos en 2 circuitos con el mismo trazado y en esquema “mariposa”.

2. Desarrollo de la carrera

2.1 Entrenamientos libres

El director de Carrera organizará los entrenamientos libres en función del número de equipos inscritos.

Se establecerán tandas por grupos, con un tiempo limitado por equipo y carril.

En cada tanda solo podrá participar un piloto por equipo, siendo obligatoria la presencia de otro compañero en la zona de comisarios.

2.2 Entrega y montaje de motores

La Organización entregará a cada equipo un motor asignado por sorteo.

2.3 Entrenamientos POLE

Se celebrarán entrenamientos oficiales cronometrados con un piloto por equipo, rodando en solitario durante 1 minuto por el carril sorteado.

Los equipos se dividirán en dos grupos, que deberán ejercer funciones de comisarios entre sí según categoría.

Los coches quedarán en parque cerrado hasta el inicio de la carrera.

Si algún equipo no pudiera participar en la POLE quedarán con el peor tiempo clasificado.

2.4 Elección de carril para iniciar la carrera

La elección de carril se efectuará conforme a la clasificación de los entrenamientos oficiales, desde el tiempo más rápido al más lento, sin consideración de la categoría.

2.5 Warm up

Antes del inicio de la primera manga, todos los equipos podrán rodar en su carril inicial con el coche de carrera. Tiempo de Warm up 5min.

Se podrá ajustar o reparar cualquier parte del coche, también si es necesario cambio de motor, notificándolo a dirección de carrera.

En caso de no acabar la reparación en el tiempo otorgado al warm up, se tendrá que detener la reparación hasta el inicio de carrera.

2.6 CARRERA

La prueba se estructurará en mangas, estableciendo el tiempo de cada una en función del total de carriles y equipos inscritos.

2.7 CAMBIO DE CARRIL Y FINALIZACIÓN

El cambio de carril se llevará a cabo en el punto exacto donde cada coche quede al término de la manga.

La organización o el personal autorizado será la responsable de los cambios de carril.

En la última rotación se registrará la sección del trazado (coma) alcanzada por el vehículo.

2.8 Mangas nocturnas

Desde el ecuador de la carrera comenzarán a disputarse las mangas nocturnas. Para ello, la iluminación del recinto se reducirá de manera progresiva durante la manga previa.

Es responsabilidad de cada equipo asegurarse de que las luces del coche estén encendidas antes del inicio de la primera manga nocturna y permanezcan activas durante toda la fase nocturna. El incumplimiento de esta norma obligará al equipo a detenerse en boxes, aplicándose además la sanción correspondiente.

Se considerará correcto el sistema de iluminación siempre que el vehículo pueda completar una vuelta entera con al menos un faro delantero encendido y un faro trasero encendido, estable y con una intensidad suficiente.

2.9 Ganador de la carrera

El equipo ganador será el que registre más vueltas completadas. Si se produjera un empate, la posición final vendrá determinada por la sección exacta del trazado (coma) alcanzada por el coche al finalizar.

3. Desarrollo de la carrera

3.1 Participación obligatoria

Todos los pilotos inscritos en la competición deberán actuar como comisarios cuando no estén corriendo. Esta función consiste en recolocar los coches que se salgan de la pista en la curva asignada a cada piloto o equipo.

3.2 Asignación de puestos

Cada comisario se ubicará en el puesto que corresponda al carril de su piloto. Por ejemplo, si un piloto compite en el carril 1, el comisario de su equipo

ocupará la silla número 1; si corre en el carril 14, el comisario deberá colocarse en la silla de comisario número 14.

3.3 Incumplimiento

Si un piloto se niega a ocupar su puesto de comisario o lo abandona, su coche será detenido en boxes hasta que cumpla con la obligación. Además, se aplicará la penalización correspondiente.

3.4 Procedimiento en caso de incidentes

Al recolocar los coches, se debe priorizar a los vehículos que impiden el paso a los demás. El último en volver a pista será siempre el que haya originado el accidente.

3.5 Conducta deportiva

El comisario tiene la responsabilidad de comunicar al director de Carrera cualquier acción antideportiva observada durante un incidente para que quede registrada y se actúe en consecuencia.

4. Intervenciones en el coche durante la carrera

4.1 Dónde y cuándo se permite intervenir

Todas las reparaciones o mantenimientos se harán exclusivamente mientras la pista esté activa, es decir, en tiempo de carrera. Cualquier trabajo deberá realizarse en la zona indicada por la organización como *mesa de boxes*. No está permitido en ningún caso manipular el coche directamente sobre la pista.

4.2 Trabajos que se pueden realizar

En boxes y únicamente durante el tiempo de carrera, se autorizan las siguientes operaciones:

4.3 Cambio de chasis: Permitido siempre que no coincida con un cambio de motor. El chasis de repuesto deberá ajustarse a las especificaciones técnicas establecidas.

4.4 Sustitución del motor:

4.4.1 Informar al encargado de boxes de la intención de cambiarlo.

4.4.2 Recibir un motor de recambio elegido al azar.

- 4.4.3** Montarlo únicamente en el chasis original. También puede instalarse un conjunto completo (motor, bancada y tren trasero) siempre que el coche esté detenido en boxes.
- 4.4.4** El motor sustituido será entregado a la organización para su marcado y custodia.
- 4.5 Reemplazo de piezas de transmisión:** Notificar al encargado de boxes, quien entregará el material. La operación debe realizarse en boxes y nunca fuera del tiempo de carrera.
- 4.6 Cambio de guía o trecillas:** Se solicita el recambio al encargado de boxes. La sustitución se efectúa en la mesa de boxes, pudiendo usarse guías con trecillas ya montadas.
- 4.7 Sustitución de neumáticos:** El responsable de neumáticos entrega las gomas cuando se solicitan. El cambio se realiza en boxes, dentro del tiempo de carrera, y con el límite establecido en cada categoría. Durante este procedimiento se permite además hacer ajustes de mantenimiento.
- 4.8 Limpieza de neumáticos:** El coche debe retirarse a la zona específica de limpieza y volver a pista una vez terminada la operación. El incumplimiento se sanciona con un aviso inicial y penalizaciones si se repite.

5. Revisión técnica y parque cerrado

- 5.1 Presentación de los coches**
Todos los vehículos deberán entregarse en parque cerrado sin excepción. La carrocería debe ir separada y el coche completamente montado, a excepción del motor y los neumáticos traseros. Se contará con un tiempo máximo de 45 minutos cronometrados para completar la instalación del motor, colocar los neumáticos y devolver el coche a la organización. Durante esta revisión se comprobará el correcto funcionamiento de luces, polaridad.
- 5.2 Prueba en pista tras la verificación**
Una vez finalizado el montaje y validada la revisión, cada coche tendrá derecho a 3 minutos de rodaje en la pista autorizada por la organización.
- 6.2** Todas las manipulaciones deberán realizarse dentro de la zona de verificación habilitada. Cumplido el tiempo, el coche deberá ser entregado al parque cerrado.

6.3 Incumplimiento de plazos

Si un equipo no logra completar el montaje y/o la prueba dentro de los tiempos asignados (45 + 3 minutos), deberá terminar el proceso en el *Warm Up* del sábado. En ese caso no podrá disputar la Pole. Si son varios equipos los afectados, el orden para elegir carril será sorteado, siempre después de que el resto ya haya hecho su elección. Una vez verificados, los coches permanecerán bajo custodia de la organización hasta el inicio oficial de la carrera. Cualquier comunicación se gestionará exclusivamente a través del capitán del equipo.

6.4 Cambio de motor posterior a la verificación

Si después de la prueba en pista un equipo decide sustituir el motor, la organización le facilitará uno nuevo. El reemplazo deberá efectuarse únicamente en la mesa habilitada para ello. Tras este cambio, solo se autoriza verificar en el rodador que el motor gire en sentido correcto; no se podrá volver a probar el coche en pista, debiendo entregarse directamente en parque cerrado.

6. INFRACCIONES Y SANCIONES

Las infracciones se clasifican en **deportivas y técnicas**, cada una con distintos niveles de gravedad: **leves, graves y muy graves**, que conllevan sanciones progresivas.

1. Infracciones Deportivas

1.1 Faltas leves

Sanciones: **Aviso o Stop & Go** de 1 a 4 minutos según la gravedad.

- Retraso injustificado al presentar el coche a verificación.
- Incumplir funciones de comisario (uso del móvil, dormir, desatención).
- Molestar de forma reiterada a pilotos rivales.
- Manipular coches durante cambios de carril.
- Limpiar neumáticos en pista, sin retirarlos a la zona autorizada.

1.2 Faltas graves

Sanciones: **Stop & Go de 10 minutos** (salvo indicación distinta).

- No detenerse a reparar alerón u otras piezas obligatorias dentro de las 5 vueltas siguientes a la rotura.
- Provocar la detención de la carrera sin causa justificada.

- Ausentarse de la labor de comisario (la sanción se aplica desde que este se reincorpore).
- Alterar la rotación de pilotos incumpliendo la proporción establecida (el relevo infractor no suma vueltas).
- Limpiar neumáticos o manipular el coche en pista en lugar de hacerlo en boxes (primer aviso; reincidencia, Stop & Go de 10 minutos).

1.3 Faltas muy graves

Sanciones: **Exclusión inmediata del participante.**

- Actitudes irrespetuosas o falta de educación hacia otros pilotos o hacia la organización.

2. Infracciones Técnicas

2.1 Faltas leves

Sanciones: **Aviso** y obligación de corregir antes de competir.

- Ejes fuera de medida reglamentaria.
- Llantas no homologadas.
- Montaje de piezas no autorizadas.
- Cables del motor sin funda o con recubrimiento incompleto.
- Cualquier incumplimiento técnico no contemplado en categorías graves o muy graves.

2.2 Faltas graves

Sanciones: **Stop & Go de 10 minutos**, sin previo aviso.

- No corregir un defecto leve ya notificado.
- Reparar o manipular el coche fuera del área de boxes o fuera del tiempo de carrera.
- Presentar el coche tras la carrera con defectos leves.
- Disputar la carrera con irregularidades técnicas leves.
- Usar material no homologado.
- Alteraciones o elementos no previstos en el reglamento que contradigan el espíritu deportivo, a criterio de la organización.

2.3 Faltas muy graves

Sanciones: **Exclusión de la carrera** si la organización lo decide.

- Uso de neumáticos prohibidos o tratados con productos no autorizados.
- Limpieza de neumáticos con sustancias distintas a las suministradas por la organización.
- Acumulación de cuatro sanciones graves (sean técnicas o deportivas).
- Sustitución no autorizada de la carrocería.
- Manipulación del chasis o de la carrocería.

HORARIOS:

Viernes 23

9:00 BIENVENIDA A LOS PILOTOS

10:00 ENTRENAMIENTOS LIBRES

17:30 FINALIZACION DE ENTRENAMIENTOS LIBRES

17:35 ENTRAMIENTOS CON MULETOS EN LAS PISTAS SELECCIONADAS POR LA ORGANIZACIÓN

17:45 SORTEO MOTORES

18:00 MONTAJE Y VERIFICACIONES

SABADO 24

8:00 APERTURA DE PUERTAS

8:30 /9:30 ENTRENAMIENTOS LIBRES CON MULETOS

10:00 POLE POSITION

10:35 WARM UP

11:00 INICIO DE LA PRUEBA

DOMINGO 25

11:00 FINALIZACION DE LA PRUEBA

11:30 ENTREGA DE PREMIOS