

REGLAMENTO DEPORTIVO 1.1



AMG CUP



PORSCHE CUP



0 TIPO DE CARRERA

Resistencia por equipos de 10h de duración, utilizando el sistema oxigen de slot.it.
Dentro de la misma carrera competirán 2 categorías diferentes, AMG CUP y PORSCHE CUP, con reglamento técnico diferente y clasificación independiente una de otra.

1 EQUIPOS

1.1.

Hasta un máximo de 14 equipos inscritos oficialmente. Se reserva la posibilidad de algún equipo invitado.

1.2.

Los equipos estarán compuestos por 3-4 pilotos. Libre elección de compañeros en cada prueba. Todos los pilotos de un equipo puntúan igual en esa prueba donde han participado.

Al inicio de cada prueba cada equipo comunicará si se compone de 3 o de 4 pilotos para un correcto control de tiempos.

1.3.

Cada equipo escogerá a su capitán que será quien les representará ante la Organización tanto en el momento de verificaciones como control de carrera y para cualquier cuestión que la Organización requiera del equipo. Se deberá comunicar en la hoja de verificaciones.

1.4

La participación en la AMG CUP es libre para cualquier equipo que lo desee.

La participación en la PORSCHE CUP estará prohibida a equipos cuya composición sea del 50% o más de pilotos que han hecho podium en las 3 últimas ediciones de las oxigen series.

1.5.

La duración de la carrera es de 10 horas. Durante esas 10h de carrera se establecerán turnos de pilotaje. Cada equipo estará obligado a cambiar de piloto cuando lo marque la organización. Todos los pilotos de un equipo pilotarán la misma cantidad de turnos (5) durante la carrera.

No cumplir el punto 1.4. del reglamento acarreará una sanción de 150 vueltas.

1.5.1

Si por fuerza mayor un piloto no puede cumplir sus turnos de pilotaje, la sanción del punto 1.4 quedaría sin efecto. Solo la organización puede decidir si la causa de fuerza mayor está justificada.

Igualmente, si por indisposición momentánea un piloto tuviera que dejar su puesto a un compañero, este deberá informar antes de hacerlo a la organización para que controle su tiempo y lo devuelva en el turno del compañero que le sustituyo.

1.5.2

La organización avisará cuando se debe cambiar de piloto, para lo cual dispondrán de 2 minutos. No hacerlo en el tiempo estimado acarreará un stop&go.

1.5.3

Las tandas de pilotaje para los equipos de 3 pilotos serán de 40 minutos.

1.5.4

Las tandas de pilotaje para los equipos de 4 pilotos serán de 40 minutos excepto la primera de cada piloto, durante las 2 primeras horas de carrera, que será de 30 minutos.

No cumplir los puntos 1.4.2.y 1.4.3.acarreará una sanción de 150 vueltas.

De continuar sin proceder al cambio de piloto requerido dentro del tiempo obligatorio y habiendo sido ya sancionado con un stop&go comportará una sanción de 50 vueltas si la dirección ha ordenado que ese cambio de piloto se produzca y el equipo en cuestión se niegue a hacerlo.

1.5.5

Un mismo piloto no podrá hacer 2 tandas consecutivas. Pero respetando la cantidad de turnos si se puede cambiar el orden de pilotaje.

1.6.

Para cambiar de piloto, única y exclusivamente se hará entrando el coche a boxes, estando este piloto entrante liberado de la función de comisario, si fuera necesario, por el tercer compañero.

El equipo que abandone su puesto de comisario, aunque sea por un breve instante y un coche quede sin poner por ese hecho castigará al equipo de ese comisario con 5 vueltas menos.

Si es por uso del móvil, el castigo será un stop&go.

Si un comisario se despista de manera reiterada, se le aplicará un aviso, si vuelve a generar una infracción se le aplicará un stop&go al equipo.

2 HORARIOS

VIERNES:

17:00h - 21:00h: Entrenamientos libres I

SABADO:

07:30h - 09:30h: Entrenamientos libres II

09:30h - 10:30h: Verificaciones

10:30h - 10:45h: Briefing

10:45h - 10:55h: Warm up

10:55h - 11.10h: Pole

11:15h - 21:15h: CARRERA

21:30h: Entrega de premios

22:00h: Cena de confraternización.

2.1.

Cada equipo tiene derecho a entrenar en el circuito 2 horas

2.2.

Los entrenamientos se dividirán en grupos y cada equipo podrá elegir libremente en que grupo entrenar. Sólo se podrán apuntar en un grupo.

2.3.

Los horarios de los grupos de entrenamiento son los siguientes:

Grupo 1: viernes

-17:00h – 19:00h Entrenamientos
-19:00h Verificaciones

Grupo 2: viernes

-18:00h – 20:00h Entrenamientos
-20:00h Verificaciones

Grupo 3: viernes

-19:00h – 21:00h Entrenamientos
-21:00h Verificaciones

Grupo 4: sábado

-07:30h – 09:30h Entrenamientos
-09:30h Verificaciones

3 ENTRENAMIENTOS

3.1.

Todas las reparaciones, ajustes y montaje de piezas oficiales en el coche con el que se vaya a competir deberán hacerse de forma obligatoria en la mesa de boxes, que se habilitará expresamente para esa función.

3.2.

Para las tandas de entrenamiento y de pole, los equipos tendrán asignadas su posición en la tarima en función del orden de la Clasificación General del mejor piloto de cada equipo.

En la primera prueba, el orden viene dado por la clasificación de la V Oxigen Series.

4 PARQUE CERRADO

4.1.

El coche se entregará a la organización en parque cerrado en los horarios previstos. Los horarios deben cumplirse y no variaran por retraso de algún equipo participante.

4.2.

El coche habrá que entregarlo ABIERTO (separando chasis de carrocería) para su revisión.

5 SANCIONES

5.1.

El sacar a un rival de pista al cambiar de carril o al salir de boxes, o por golpear por detrás, se penalizará con un stop&go, sea voluntaria o involuntariamente.

Nunca es sanción cuando echas a un coche que se te ha cambiado delante.

5.2.

El culear en curva es difícil de controlar, aunque intentaremos evitarlo por fairplay, pero la expulsión por golpe en este tipo de acciones no se contabilizará como falta.

5.3. Entrar en boxes colisionando con otro coche dentro de boxes conlleva lo siguiente:

5.3.1. Si no saca del carril al otro coche, no hay sanción.

5.3.2. Si lo saca del carril, un stop&go.

5.3.3. Si rompe alguna pieza del coche tras lo cual el coche tiene que parar a reparar, un stop&go.

5.3.4. Si no saca al coche, pero lo echa de boxes provocando otro accidente, un stop&go.

5.4. Salida en falso en el inicio de la carrera se penalizará con un stop&go, este lo marcará el sistema.

5.5. Dejar el coche parado intencionadamente en la pista será sancionado con la DESCALIFICACIÓN, ya que provoca accidentes graves.

5.6. No arreglar la pérdida de piezas del coche a partir de las 3 vueltas siguientes desde el aviso de Dirección de Carrera: 25 vueltas de sanción.

5.7. Manipular el coche oficial, tanto en entrenos (los que ya tengan el motor oficial montado) como en carrera, fuera de la zona de boxes: 50 vueltas.

6 REPARACIONES

6.1. Los coches no podrán ser manipulados por los participantes en ningún aspecto una vez entregados en el parque cerrado, cualquier anomalía se resolverá en Boxes durante el tiempo de carrera de la siguiente forma:

El miembro del equipo que no esté de piloto, ni de comisario, cogerá el coche en la zona de boxes.

El coche no podrá salir de la zona habilitada para la reparación del coche.

Una vez arreglado el coche, dirección de carrera certificará que el coche cumple el reglamento y el participante colocará nuevamente el coche en la zona de boxes para su reincorporación a la carrera.

6.2. Si un coche pierde cualquiera de los elementos obligatorios (alerón, tapacubos, tornillería, lastre... etc.) el piloto está obligado su reparación antes de tres vueltas desde el aviso de dirección o de un comisario. Si no lo hacen antes de 3 vueltas tras el aviso se les sancionará con 25 vueltas.

6.2.1. En el supuesto de que al piloto no le dé tiempo a cumplir la sanción debido a que la carrera finalice, se le conmutará la sanción por una vuelta menos.

7 PARAR CARRERA

7.1. Las carreras solo se podrán parar en caso de problema grave. El director de carrera será el encargado de pararla accionando dicha opción en el programa.

7.2. El único con capacidad para parar la carrera es el director de carrera, que en vista del problema detectado, valorará la necesidad de pararla.

7.3. No se considerará causa justificada a la hora de dar la orden de "Parar carrera" ningún lance propio de la competición como golpes entre coches, salida de un coche fuera de la estructura del circuito, ni avería en un coche sea cual sea el motivo que la provocó. Estos lances serán valorados por la dirección.

7.4. En caso de problemas con la velocidad del coche tras salir del pitlane, la organización no parará la carrera hasta haber intentado recuperar dicha velocidad bien entrando el coche en boxes, bien pasando por meta o cambiando su ID por otra libre. Si en ningún caso es recuperable, la organización detendrá la carrera para su reinicio con idénticas posiciones/vueltas que haya en ese momento en la clasificación y el tiempo indicado en pantalla.

7.5. Se habilitará en PCLAP la posibilidad de que cualquier equipo con problemas "electrónicos" pueda cambiar su ID. En ese caso, se le añadirán las vueltas que llevaba hasta ese momento con su ID inicial.

8 DOBLADOS

Consideramos que en una resistencia de 10 horas, cada equipo sabe en qué situación se encuentra y si en ese momento se encuentra luchando por posición o va a ser doblado. Para la dirección de carrera es imposible controlar ese tipo de situaciones, aunque recomendamos para el buen desarrollo de la prueba que el "fairplay" sea la opción elegida por todos los equipos. Nunca hay que cambiar de carril cuando se va a ser doblado. Está claro que TODOS los coches están compitiendo en su zona de la tabla.

9 COMISARIOS DE PISTA

9.1.

Los Comisarios serán supervisados por la Dirección de Carrera y estarán compuestos por un miembro de cada equipo participante. Renunciar a su función de Comisario los descalificará de la carrera. Ausentarse de su puesto sin ser substituido acarreará 5 vueltas menos para su equipo.

9.2.

Está prohibido el uso de teléfonos móviles o aparatos similares mientras se ejerce como comisario. El primer aviso será sancionado con un stop&go y cada nuevo aviso será sancionado con la resta de 5 vueltas, sanciones aplicadas al equipo del que forme parte el comisario.

10 FINAL DE CARRERA

Será vencedor quien haya dado más vueltas al circuito aún si éste se encuentra fuera de la pista por cualquier circunstancia y no puede acabar pasando por meta, excepto en caso de exclusión de carrera.

11 PUNTUACIÓN

11.1.

Cada categoría del campeonato consiste en la suma de resultados de las 3 pruebas, determinando de esta forma las posiciones finales de cada piloto en el campeonato.

11.2.

La clasificación general de cada categoría del campeonato será una clasificación individual por pilotos.

11.3.

La clasificación de la AMG CUP y de la PORSCHE CUP son totalmente independientes. A todos los efectos como si fueran competiciones distintas. No existirá una clasificación general.

11.4.

No se descuenta ningún resultado.

11.5.

Desempate en caso de empate a puntos:

1º Mayor número de carreras disputadas.

2º Mejor resultado en una prueba. Si prosigue el empate, segundo mejor resultado en una prueba y así sucesivamente.

3º En caso de continuar el empate, quedarán en la misma posición (ejemplo, 3º y 3º siendo el siguiente piloto, 4º y no bajará hasta el 5º)

11.6.

Puntuación por prueba, para cada piloto participante:

1º 35
2º 30
3º 26
4º 22
5º 19
6º 16
7º 14
8º 12
9º 10
10º 8
11º 6
12º 4
13º 2
14º 1

11.7.

Los resultados de las pruebas y clasificación general se publicarán en la página www.oxigenseries.com y se considerará esta página como el medio oficial de comunicación del campeonato.

12 INSCRIPCIÓN

12.1.

El precio de la inscripción de cada prueba será de 90€ por equipo. Se abonará a la cuenta bancaria del club organizador.

12.2.

Cada prueba podrá requerir una preinscripción para asegurar la plaza con derecho a participar en la carrera.