

Reglamento Club Carsol Elche 1/8 PG 2016

Anexo al reglamento AECAR 1/8 PG 2016

1. Control Tyre:

Se correrá con la marca Matrix toda la temporada, con las durezas 32 delante y 35 detrás.

Se usarán 2 juegos de ruedas para la carrera con un coste de 40€ los dos juegos.

Estos se abonarán junto con la inscripción que se mantiene en 10€, por lo tanto el total de la prueba es de 50€.

Pido por favor que se traiga el importe exacto, ya que la dirección de carrera solo se encargará de recoger el dinero de las ruedas, y nunca tenemos cambio en la organización.

2. El procedimiento será el siguiente:

Cuando estén todos inscritos, daré los dos juegos de ruedas precintadas de fábrica a cada participante.

Nos iremos todos juntos a tornearlas y una vez torneadas las depositaremos en su cajón correspondiente con el número de salida, los cuales estarán en la bancada de atrás bajo el pódium.

Cuando nos llamen para las mangas nos dirigiremos **con los coches descalzos al pódium**, cada uno coge su juego de ruedas y lo monta para la manga y cuando esta termine, las devolverá al cajón correspondiente.

El coche regresa descalzo a boxes. Del mismo modo se realizará para las finales.

El cómo use cada uno sus dos juegos es cosa suya. Se puede usar un juego en cada manga y luego cada uno en cada final, correr ambas mangas con un juego y las finales con el restante o correr con uno toda la prueba y el otro llevárselo a casa cuando termine la prueba. En caso de la rotura de una rueda, se correrá el resto de la prueba con las ruedas restantes, es decir, **no se podrá adquirir un tercer juego de ruedas para la prueba**.

3. Formato de carrera:

Se realizarán 2 mangas clasificatorias de **4 min y 2 finales de 20 min**.

La final 1 tendrá el orden de salida a la pole, mientras **la final 2 tendrá el orden inverso al resultado de la final 1**. Es decir en la final 2, el que haya ganado saldrá último mientras que el que haya quedado último saldrá primero.

De este modo si alguien tiene un percance o avería en la final 1, puede reparar el vehículo y disputar la final 2.

4. Formato del campeonato:

Consta de 5 pruebas, 4 de ellas puntuables, siendo la última de obligada participación, si alguien no la corre perderá el peor de las 4 carreras realizadas puntuando tan solo 3 para el cpto.

El ranking de las mangas puntuará matemáticamente para el campeonato. La pole tendrá el mismo valor de puntos que inscritos en la prueba, restando uno al segundo clasificado y así sucesivamente.

Ejemplo:

Si se disputan diez pilotos las mangas, la puntuación será de 10 puntos para la pole y 1 para el décimo.

Si se disputan seis pilotos las mangas, la pole obtendrá 6 puntos y el sexto 1.

Esto es así porque no tiene el mismo valor disputar la pole contra diez pilotos que contra seis.

Ambas finales puntuarán por separado, con el sistema de puntuación actual. De este modo si alguien tiene un percance o avería en la final 1, puede reparar el vehículo y disputar la final 2.