

REGLAMENTO DEPORTIVO DE COMPETICIONES DE VELOCIDAD



COMPETICIONES

- Los campeonatos y carreras de velocidad organizados por ASLAC, se regirán por el siguiente reglamento deportivo.
- ASLAC organiza para el año **2026** los **campeonatos sociales de F1, GT, LMP-HYPERCAR** y las carreras denominadas especiales.
- La organización de las diferentes pruebas siempre estará formada exclusivamente por personal de la asociación y aprobada por la Comisión Deportiva.

CIRCUITO

- El circuito de trazado permanente está formado por 6 carriles de plástico de la marca NINCO.
- No se puede añadir ningún aditivo en la pista para alterar su adherencia.
- La organización se reserva el derecho de alterar sentido de la marcha del coche (es decir, el sentido a derechas o sentido a izquierdas),
- En caso que la organización altere el sentido de la pista, se informará a los pilotos antes de los entrenamientos libres.

VOLTAJE

- El circuito está conectado a una fuente de alimentación de corriente continua de 12V constante en todas las calles.
- Se competirá a un voltaje fijo de 12V para todos los carriles y todos los pilotos.
- En carreras y entrenamientos oficiales no se permite el uso de reguladores de voltaje.

HORARIOS

- Las carreras disputadas los **viernes** se regirán por el siguiente horario:
 - 19:15. **Entrenamientos libres.**
 - 21:00. **Verificaciones (Parque cerrado).**
 - 21:30. **Entrenamientos oficiales. (Pole).**
 - 22:00. **Inicio de carrera.**
- Las carreras especiales tendrán un horario a determinar por la organización de la prueba.
- La dirección de carrera se reserva el derecho de poder modificar los horarios arriba indicados.

DIRECTOR DE CARRERA

- Es la persona designada por la organización cuya misión es controlar el funcionamiento de la carrera. Es el máximo responsable de la misma, haciendo cumplir en todo momento los reglamentos.
- Todas las decisiones son potestad exclusiva de él, siendo éstas inapelables.
- Ejercerá de DIRECTOR DE CARRERA los socios nombrados por la organización y autorizados por la Comisión Deportiva.

COMISARIOS

- Los pilotos participantes tienen la obligación de hacer de comisarios de pista durante la carrera y los entrenamientos oficiales.
- 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 calificación, todos los pilotos inscritos en la carrera deben estar ejerciendo de comisarios de pista.
- En la pista se numerarán los puestos de comisarios, designando quienes pueden estar sentados y quienes 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, en el mismo lugar donde se han parado los coches y a la siguiente vía que les corresponda según el orden 1-3-5-6-4-2, sin manipular, escudriñar o modificar los coches.
- Es obligación del director de carrera el establecer el mismo número de comisarios de asistencia en todas las mangas de la carrera, por lo que todos los pilotos participantes deberán estar presentes hasta que la carrera finalice y se hagan públicos los resultados de la misma, salvo causas justificadas.
- **Durante la tarea de comisario, queda terminantemente prohibido: comer, fumar, hablar por el móvil, establecer conversación o cualquier otra acción que bajo la supervisión del director de carrera sea considerada que afecta gravemente al desempeño de dicha función.**
- Es obligación del director de carrera avisar a un comisario del incumplimiento de las normas, así como de sancionar al mismo con una penalización por reiterado incumplimiento de las mismas.
- **En caso de ausencia o abandono, se procederá a la exclusión del piloto de la carrera.**
- Finalizada la prueba, no se realizará ninguna verificación.

INSCRIPCIONES

- Todos los pilotos deberán formalizar su inscripción a la carrera a través del formulario de inscripción dentro la WEB DEL CLUB (<https://aslacslot.wixsite.com/aslac>) o contactando con la organización de la carrera.
- Únicamente se podrá inscribir un coche por piloto.

VERIFICACIONES (Parque cerrado)

- **Antes de los entrenamientos oficiales**, el director de carrera procederá a la verificación de los coches participantes; que deberán ser entregados abiertos por los pilotos, dejando en el parque cerrado únicamente los que cumplan el reglamento técnico y posean la inscripción efectuada.
- Si un coche no cumple el reglamento, se le permitirá subsanar los puntos que incumpla antes del inicio de la carrera.
- No se permitirá la participación de un coche que incumpla la normativa.
- Los coches deberán estar en perfecto estado de revista tanto en el parque cerrado, como al inicio de la carrera.
- Al finalizar la carrera, se llevará a cabo una inspección completa de los tres primeros clasificados.

RECLAMACIONES

- 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 tenida en cuenta.
- Si un coche no cumple el reglamento y, la dirección de carrera lo dejará correr, el piloto no realizará la pole y correrá en la manga más lenta, siendo el último en elegir vía y no puntuará para el campeonato.
- Cualquier coche podrá ser verificado durante o una vez finalizada la carrera, si se comprobará que incumple el reglamento, sería descalificado pasando a ocupar el último lugar de la clasificación 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 club y solicitará una reunión de la Comisión Deportiva de ASLAC, 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 Deportiva será inapelable.**

MANIPULACIONES DEL VEHICULO

- Quedará prohibida cualquier modificación al coche una vez haya sido verificado para los entrenos oficiales, si no es por expresa indicación del director de carrera y previa petición a éste, si diera el caso.
- Durante la carrera, únicamente se podrá manipular el coche por el piloto en tiempo real de carrera, no se podrá arreglar o manipular el coche durante los tiempos muertos entre los cambios de carriles, ni en las pausas, salvo expresa indicación del director de carrera al piloto.
- El incumplimiento de esta norma supondrá la descalificación del piloto en la carrera.
- Únicamente se permite el ajuste de trencillas antes del comienzo del turno de entrenos oficiales.
- La rotura de piezas de carrocería (alerones o piezas de tamaño considerable de la carrocería) deberá ser fijadas de nuevo en su sitio durante la carrera, siendo el director de carrera autorizado a parar un coche si cree que necesita fijar algún elemento de la carrocería, respetando la buena fe del piloto en parar y reparar el coche en las 5 vueltas posteriores al incidente (excluidos retrovisores, faros, antenas y limpiaparabrisas).
- **Si la rotura de piezas del coche ha sido producida por la acción de un comisario (al realizar la asistencia), la reparación se podrá realizar en el tiempo muerto entre vías.**
- **En el caso de rotura de un coche que no pudiese reparar, el director de carrera puede autorizar al piloto a continuar con otro coche, siendo descalificado en el resultado final de la carrera.**

ENTRENAMIENTOS LIBRES

- El director de carrera tiene plena potestad para organizar los entrenamientos libres, según el número de pilotos inscritos y presentes, en función del horario de desarrollo de la competición.
- Si hay más de 6 pilotos presentes, se organizarán tandas de grupos con un tiempo limitado en cada carril.

ENTRENAMIENTOS OFICIALES (POLE)

- Todos los pilotos inscritos deberán realizar una **manga clasificatoria** en todas y cada una de las carreras de cada categoría del campeonato social.
- **La manga clasificatoria consistirá en rodar durante un minuto, teniéndose en cuenta el tiempo de la vuelta más rápida que complete.**
- La vía para realizar esta clasificación se realizará lanzando un dado por el director de carrera, siendo el número del dado, el número de la vía por la que se correrá la manga clasificatoria.

VUELTA DE RECONOCIMIENTO

- Antes de realizar los entrenamientos oficiales, los pilotos podrán efectuar una vuelta de reconocimiento para verificar el buen funcionamiento de la pista y el cuentavueltas, partiendo desde detrás del puente y deteniéndose al pasar antes de la línea de salida.
- Los pilotos son libres de hacer uso o no de la vuelta de reconocimiento.
- **No se podrá reparar el coche o limpiar ruedas después de la vuelta de reconocimiento.**

PARRILLA DE SALIDA

1. Se ordenará a los pilotos por sus tiempos de menor a mayor, obtenidos en los entrenamientos oficiales.
2. Se agruparán por mangas a los participantes, completando siempre que se pueda la manga más rápida.
3. En cada manga, se elegirá la vía por donde empezar la carrera el piloto con mejor tiempo de esa manga y sucesivamente el resto de participantes.
4. La carrera iniciará con los pilotos de la manga más lenta. Y, sucesivamente, el resto de las mangas hasta llegar a la más rápida que siempre será la última.

CARRERA

- La duración de las tandas de cada manga será determinada por la organización de la prueba.
- La duración de las carreras especiales será definida por la organización de la prueba.
- Los precios de la inscripción serán los estipulados en las tarifas oficiales del club.
- El número mínimo de pilotos para celebrarse una carrera será de 8, corriendo en las 4 vías centrales.
- A partir de 10 participantes, se utilizarán todas las vías.
- La distribución de las vías de cada manga será de la siguiente manera:

Pilotos inscritos	Nº pilotos MANGA A (rápida)	Nº pilotos MANGA B	Nº pilotos MANGA C	Nº de calles a utilizar
8	4	4		2-3-4-5
9	4	5		A y B: 2-3-4-5 B: 1 piloto descansa
10	5	5		Todas
11	6	5		Todas
12	6	6		Todas
13	6	7		Todas B: 1 piloto descansa
14	7	7		Todas A y B: 1 piloto descansa

- En el caso que en la manga haya más pilotos que calles, el piloto que haya corrido en la calle 2, realizará turno de descanso. Y el piloto que haya descansado, se incorporará siempre a la calle 1.
- **Si se corre en todas las vías**, al finalizar cada tanda, los comisarios cambiarán los coches de vía en este orden:

1 – 3 – 5 – 6 – 4 – 2

- **Si sólo se utilizan las vías centrales**, los comisarios cambiarán los coches de vía en este orden:

3 – 5 – 4 – 2

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. (por ejemplo: rotura de la pista)
- En caso de fallo del cuentavueltas o corte de corriente, se volverá a iniciar la tanda en el que se produjo el fallo.
- La carrera no se detendrá por un accidente múltiple que ocasione una confusión a los comisarios a la hora de volver a colocar los coches en la pista correspondiente.

SALIDAS DE PISTA

- Cuando el coche de un participante se salga de su vía, el piloto informará al comisario (de la zona donde se haya salido) para que éste sepa donde la calle donde debe colocar el coche.
- El piloto no puede 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.
- **El piloto NO puede colocar coches** en la pista (ni el suyo ni el de otros) tras una salida.
- Los pilotos deben tratar con educación a los comisarios, pues éstos hacen su función lo mejor que pueden, y no tratarles con malos modos, gritarles o increparles.

RESULTADOS

- El **resultado final** de cada piloto se obtendrá de sumar las vueltas de todas las vías.
- El orden de los pilotos en la clasificación final de la carrera será de mayor a menor según el número de **vueltas totales** efectuadas.
- **En caso de empate a comas en la misma manga**, quedará por delante el piloto cuyo coche se haya detenido más adelantado (morro más cercano a meta).
- **En caso de empate a comas en distinta manga**, quedará por delante el piloto que haya hecho mejor tiempo en la manga clasificatoria (pole).
- **En caso de duda**, ni pilotos ni comisarios podrán retirar los coches de la pista hasta que lo autorice el director de carrera.

PUNTUACIONES

- A los pilotos participantes en cada carrera se les adjudicarán las siguientes puntuaciones para el campeonato de la categoría.
- Según la clasificación obtenida, la puntuación será:

1. **25 puntos**
2. **23 puntos**
3. **20 puntos**
4. **18 puntos**
5. **15 puntos**
6. **13 puntos**
7. **10 puntos**
8. **8 puntos**
9. **5 puntos**
10. **3 puntos**

- Se publicará la clasificación de la carrera y la clasificación general.
- **Todas las carreras puntúan en el campeonato.**
- En caso de abandono voluntario de un piloto, no tendrá puntuación en esa carrera.
- No obtendrá puntuación ni se permitirá correr a cualquier piloto en el caso de incumplir los reglamentos o tenga un comportamiento incívico con el resto de participantes o espectadores.

PENALIZACIONES

• Piloto que coloca su coche o el de otros	3 vueltas
• Reparación en tiempo parado	Último clasificado
• Presentación fuera de tiempo en parque cerrado	Última posición de la pole
• Conducta incívica o antideportiva	Exclusión
• Mando no reglamentario	Exclusión
• Vehículo fuera de normas técnicas	Exclusión
• Abandono del puesto de comisario en carrera	Exclusión
• Abandono del puesto de comisario en calificaciones	5 vueltas
• Sentarse siendo comisario en puesto de pie	5 vueltas
• Coche con las ruedas mojadas en parque	3 vueltas

MANDOS

- Se admiten mandos de cualquier marca comercial.
- La pista posee conexiones de tipo banana independiente de 4mm mediante las cajas "Stop & Go" de la marca DS Racing Products.
- El código de colores es:
 - Rojo = cable máximo
 - Negro = cable freno
 - Blanco / amarillo = cable cursor
- El mando debe únicamente administrar la corriente suministrada por la fuente de la pista.
- Cualquier dispositivo que incremente el voltaje en la pista, en referencia al voltaje suministrado por el transformador, no está permitido.
- El control automático por parte del mando está prohibido.

DERECHOS DEL ORGANIZADOR

- Modificar o ampliar el reglamento mediante anexos publicados en el tablón o la web oficial de la competición durante los días previos a la competición.
- Derecho de admisión de pilotos o espectadores 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 deportivo quedan a criterio de la organización.

REGLAMENTO DEPORTIVO DE COMPETICIONES DE VELOCIDAD

v 1.0.26

ASLAC, 2026

