

REGLAMENTO PARTICULAR

I. INTRODUCCION

Un evento de AutoX, Autocross o Solo II, es un concurso de habilidad conductiva que se lleva a cabo en circuitos pequeños. No se requiere de licencia de competición ya que el peligro para los participantes y espectadores no es mayor al encontrado en los caminos públicos y conduciendo a velocidades reglamentarias.

El evento, generalmente se lleva a cabo en pavimento plano. El circuito o trazado, consiste de secciones rectas conectadas por curvas cortas, de forma semejante a un circuito de competencia en miniatura. La disposición del trazado y la competencia misma, enfatiza en la destreza del piloto y la maniobrabilidad del auto, sobre la performance del automóvil. Las pruebas se ejecutan en un circuito o trazado claramente definido, de tal forma que no es necesario memorizarlo para ejecutarlo correctamente.

No hay competencia “rueda-a-rueda”. El ganador es el competidor que conduzca su auto, por el curso de competencia, en el menor tiempo. Al tiempo cronometrado se añade el tiempo correspondiente a las penalidades acumuladas, si las hubiera, el tiempo resultante será el válido para la elaboración del ranking de resultados.

II. ORGANIZACIÓN

Automóvil Club Arequipa

Dirección: Urb. Los Ángeles C-6 (A espaldas del Estadio Umacollo)

Telefax: (054) 256850

www.automovilclubarequipa.com

info@automovilclubarequipa.com

/

carloszuniga@automovilclubarequipa.com

Inscripciones:

**Cierre de Inscripciones al Viernes 14 de Marzo del 2008: Socios S/. 30.00
Nuevos Soles, No Socios S/. 50.00 Nuevos Soles.**

III. CATEGORIAS

Categoría 1: Compuesta por vehículos con motor supercargado o turbo.

Categoría 2: Compuesta por vehículos que tengan una cilindrada mayor de 1600 cc, mas de 4 válvulas por cilindro y sistema de válvulas variables.

Categoría 3: Vehículos que tengan una cilindrada de 0 cc a 1600 cc.

Categoría Master: Participantes que tengan una edad mínima de 55 años.

Para considerarse categoría deberán estar inscritos no menos de 4 participantes, de lo contrario se les asignara a la categoría inmediatamente superior.

IV. REUNION DE PILOTOS

La Reunión de Pilotos es obligatoria para todos los competidores, no asistir a ella se penalizará, a juicio del Director de la Prueba. La reunión se efectuará, aproximadamente, una media hora antes de que el primer automóvil parta. En esta reunión se informará y responderá las preguntas de los competidores, sobre las condiciones del curso, el número de vueltas, aspectos particulares relativos a la seguridad, la forma en que se imponen las penalidades y otros detalles pertinentes.

V. LA PRUEBA

Cada participante ejecutará, en una o mas mangas, el número de vueltas al circuito, que indique el Director de la Prueba en la reunión de pilotos.

Si por razones vinculadas a la seguridad del evento, el participante es obligado, a aminorar la marcha o a detener su auto durante el recorrido de la prueba, se anulará su participación y se le dará una oportunidad adicional para efectuar nuevamente el recorrido completo.

Cualquier acción antideportiva o insegura, a criterio del Director de la prueba, cometida por un participante en el área de la competencia, zona de agrupamiento o cerca de ellas, conllevará su Exclusión inmediata de la

prueba. No habrá lugar a reclamos. La decisión del Director de la Prueba es final e inapelable.

Un diagrama del trazado estará disponible para los participantes días antes de la competencia.

VI. PUNTAJE

Primer puesto	10 Puntos
Segundo puesto	8 Puntos
Tercer puesto	6 Puntos
Cuarto puesto	5 Puntos
Quinto puesto	4 Puntos
Sexto puesto	3 Puntos
Sétimo puesto	2 Puntos
Octavo puesto	1 Punto

En caso de empate en un puesto, el puesto siguiente no será considerado. Ejemplo: si el tercer puesto es declarado un empate, cada competidor empatado recibirá 6 puntos, el cuarto puesto no será computado; el siguiente puesto clasificado será el Quinto puesto, con 4 puntos.

El puntaje es por categoría. Los competidores que cambien de categoría perderán el 50% del puntaje acumulado en la anterior categoría.

VII. PENALIDADES

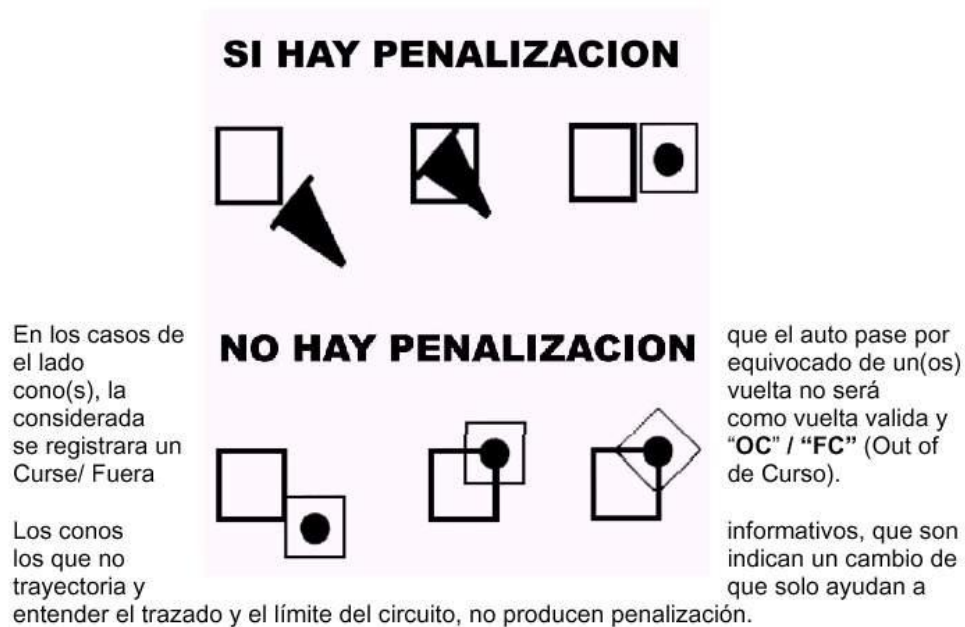
Se produce una penalidad cuando se golpea un cono:

- Si el cono se voltea y queda fuera de la caja de referencia.
- Si el cono se voltea y queda dentro de la caja de referencia.
- Si el cono sigue estando de pie pero queda fuera de la caja de referencia.

En los casos antes mencionados una penalidad será castigada con 2 segundos.

No se produce penalidad si un auto golpea un cono pero:

- El cono sigue estando de pie y está tocando la caja de referencia
- El cono sigue siendo estando de pie y además está parcialmente en la caja de referencia.
- Y claro, si el cono sigue siendo estando de pie dentro de la caja de referencia.



Se produce una penalización cuando el vehículo se sale del trazado o no hace la trayectoria indicada. Se castiga con 5 segundos.

Falsa largada o adelantamiento en la partida

- Primera infracción: 5 segundos
- Segunda infracción : 10 segundos
- Tercera infracción : Exclusión

VIII. AUTO / PILOTO

Los pilotos tendrán que portar en todo momento su credencial.

Previo a la competencia, No está permitido recorrer el curso en un vehículo con ruedas. Si se permite recorrer el circuito a pie, hacer anotaciones y/o dibujar un croquis del trazado.

Un auto no podrá ser compartido por varios participantes, no se permite participar con acompañante; esto incluye copiloto, camarógrafo, etc. Solo

en casos especiales y siempre y cuando el Director de la Prueba, lo autorice por escrito, se permitirá que un piloto sea acompañado por un camarógrafo autorizado para la promoción del evento.

Las categorías y orden de partida serán publicadas en el área de la partida para conocimiento de todos.

Es obligatorio el uso del cinturón de seguridad y casco protector. No se permitirá que el piloto conduzca con sandalias ni con el torso desnudo.

El orden de partida publicado en el evento, deberá de ser respetado por los participantes. El participante que no este presente la Pre-Grilla y/o en la partida en su debido turno perderá su turno.

IX. LLANTAS

Los participantes que opten por utilizar llantas con un índice de desgaste (Treadwear / UTQG) inferior a 140.

X. VARIOS

Pérdidas de fluidos: evidencia de pérdida excesiva de fluidos, no es aceptable, en este caso, el Director de la Prueba decidirá si estas son o no excesivas, su decisión es inapelable.

No se permite el consumo de bebidas alcohólicas durante la competencia. El piloto que este bajo la influencia de alcohol o narcóticos no podrá participar.

La organización podrá realizar una prueba de consumo de alcohol, aleatoriamente. De dar positivo, el piloto será excluido de la misma, de repetirse será excluido del resto del campeonato. Así mismo el AUTOMOVIL CLUB AREQUIPA exige que sus integrantes mantengan una conducta de buenas costumbres y respeto del reglamento de transito durante las competencias y fuera de ellas.

Cada Participante debe tener licencia de conducir válida y deberá ser presentada al momento de la inscripción.

RECOMENDACIONES

Cobertores de aros:

Todos los cobertores de los aros, conocidos también como vasos o embellecedores de rueda deben ser removidos, salvo que a estén empernados, firmemente a los aros del auto y que a juicio del oficial encargado, sea aceptable, en suma ¡no lleves estos accesorios

Objetos sueltos dentro del auto:

Todos los items sueltos dentro de la cabina de pasajeros y de la maletera deben ser retirados del auto, esto incluye hasta botellas de agua, los pisos que suelen colocarse encima de la alfombra del auto, la llanta de repuesto, la gata, herramientas y demás, salvo que a juicio del oficial estén fuerte y seguramente sujetas al auto.

Se sugiere aumentar la presión de los neumáticos, probando días antes del evento cuál combinación es la óptima. El cuadro siguiente servirá como guía inicial en la búsqueda de la presión ideal.

Tracción	Llantas	Presión
Delantera	Delanteras	35-45 psi
Posteriores		30-40 psi

Motor delantero Delanteras 35-45 psi Tracción posterior Posteriores 30-40 psi

Motor posterior Delanteras 35-45 psi Tracción posterior Posteriores 35-40 psi