



REGLAMENTO PRUEBAS DRIFTING DE ILLES BALEARS 2015



REGLAMENTO PRUEBAS DRIFTING DE ILLES BALEARS 2015

REGLAMENTO DEPORTIVO

Artículo	Asunto	Página
Artículo 1.	Ámbito de aplicación del presente Reglamento	3
Artículo 2.	Obligaciones y condiciones generales	3
Artículo 3.	Definiciones de la especialidad	3
Artículo 4.	Pruebas	3
Artículo 5.	Normas a cumplir por las pruebas	3
Artículo 6.	Aspirantes y licencias	9
Artículo 7.	Normas a cumplir por los equipos	9
Artículo 8.	Vehículos admitidos	10
Artículo 9.	Inscripciones y derechos de inscripción	10
Artículo 10.	Seguros	11
Artículo 11.	Publicidad	11
Artículo 12.	Oficiales	11
Artículo 13.	Reglamento Particular, complementos	11
Artículo 14.	Números de competición	12
Artículo 15.	Verificaciones (Administrativas y Técnicas)	12
Artículo 16.	Reglamentación técnica	12
Artículo 17.	Reclamaciones y apelaciones	13
Artículo 18.	Actas e informe final	13
Artículo 19.	Informes de inspección	13
Artículo 20.	Normas clasificación pruebas, puntuaciones	13
Artículo 21.	Premios finales	14
ANEXO Nº 1	Resumen de penalizaciones	17



Artículo 1. - ÁMBITO DE APLICACIÓN DEL PRESENTE REGLAMENTO

1.1. - Este Reglamento es de aplicación en todas las Pruebas.

Artículo 2. - OBLIGACIONES Y CONDICIONES GENERALES

2.1. - Los reglamentos aplicables por orden de prelación son los siguientes:

- Las Prescripciones Comunes de la F.A.I.B. para 2015.
- El Reglamento Deportivo de pruebas de Drift de 2015.
- El Reglamento Particular de la prueba.

Toda contradicción de uno de estos documentos con alguno que le anteceda hará prevalecer lo indicado en el de más alto rango.

2.2. - El C.D.I. (Código Deportivo Internacional) será de aplicación con carácter prioritario en los aspectos generales, de procedimiento, reclamaciones y apelaciones.

Artículo 3. - DEFINICIONES DE LA ESPECIALIDAD

3.1. - Un Drift es una prueba de habilidad al volante que se desarrolla en una superficie de asfalto, sobre un circuito cerrado al tráfico. El recorrido ha de tener varias curvas, mediante obstáculos naturales o artificiales.

El término drift hace referencia a una técnica de conducción primero y a una modalidad deportiva automovilística basada en la misma, posteriormente. Dicha técnica consiste en hacer sobrevirar intencionadamente (o hacer derrapar el tren posterior) el coche sin perder en ningún momento el control y consiguiendo una buena velocidad de salida de la curva,

3.2. - La superficie estará en las mejores condiciones posibles, con pocos baches o agujeros. Se admiten superficies resbaladizas.

3.3 - El recorrido tendrá una longitud mínima de 700 metros y máxima de 3.000 metros. El recorrido se puede efectuar en el interior de grandes espacios abiertos, como campos de fútbol, aparcamientos, etc., pero se tendrá que delimitar un carril de entre 3 y 10 metros de ancho, además de las medidas de seguridad necesarias que deberán ser presentadas a aprobación por la FAIB.

También se podrá desarrollar en circuitos de asfalto, caminos, etc. Los límites de anchura han de ser los propios del circuito o del camino. De todas maneras, los márgenes del recorrido no deben tener obstáculos peligrosos o grandes desniveles.

Las zonas que presenten riesgos deberán ser protegidas con balas de paja, neumáticos, etc.



Artículo 4. - PRUEBAS

4.1. - Las pruebas serán las aprobadas por la J.D. de la F.A.I.B.

Artículo 5. - NORMAS A CUMPLIR POR LAS PRUEBAS

Además de las contenidas en las Prescripciones Comunes de la F.A.I.B. 2015 y en el presente Reglamento Deportivo de Drift, las pruebas deberán cumplir las siguientes normas:

Cada prueba está compuesto por 4 fases: Entrenamientos y tres carreras: Carrera de Clasificaciones, Carrera de Finales y Carrera de grupos

DESARROLLO DE LA PRUEBA

5.1. - ENTRENAMIENTOS

5.1.1. - Todas las pruebas de Drift, constarán obligatoriamente de mínimo 20-25 minutos de manga de entrenamientos para calentar e ir conociendo el circuito. Está permitido rodar y driftar por todo el circuito. En caso de que no puedan salir todos los participantes en la misma tanda, se dividirán los participantes en varias tandas. No es necesario que los jueces estén presentes en esta fase.

5.1.2. - Los Comisarios Deportivos podrán autorizar la salida a las mangas de carrera, a los pilotos que no hayan efectuado la manga de entrenamientos.

5.1.3. - Está terminantemente prohibido entrenar fuera de las horas destinadas a entrenamientos Oficiales. Los Comisarios Deportivos sancionarán al infractor de esta norma, sin perjuicio de otras sanciones que pudieran ser impuestas por la F.A.I.B.

5.1.4. - Los entrenamientos oficiales se desarrollarán según el Programa Horario de la Prueba.

5.1.5. - Está prohibido pintar sobre señales, obras de fábrica, piso, etc. El equipo infractor de esta norma no será autorizado a tomar la salida.

5.2. - SALIDA

5.2.1. - BRIEFING: El Director de carrera realizará una reunión de información a los pilotos. Todos los pilotos de los vehículos admitidos a participar en la prueba tienen la obligación de estar presentes durante toda la reunión. Cualquier piloto ausente podrá ser sancionado.

5.2.2. - Los pilotos podrán realizar un reconocimiento a pie del recorrido.

5.2.3. - El orden de salida, será ascendente.

5.2.4. - Los vehículos quedarán ordenados en la fila de salida diez minutos, como mínimo, antes de su hora de salida en cada manga. El piloto que no esté presente a su hora será EXCLUIDO de la Manga.

5.2.5. - En todas las mangas, incluida la de entrenamiento, sólo podrá permanecer en el interior del vehículo el piloto correspondiente.

5.2.6. - La salida se efectuará con el vehículo parado y el motor en marcha.

5.2.7. - El Director de Carrera con la conformidad de los Comisarios deportivos, podrá autorizar a los pilotos detenidos en el recorrido por un incidente ajeno a ellos, a tomar de nuevo la salida de la manga. Ninguna reclamación será atendida en este caso.

5.3. - CARRERA

5.3.1. - Todas las pruebas de Drift, constarán de tres fases de pruebas: Clasificaciones, Finales y Grupos.



REGLAMENTO DEPORTIVO DRIFTING

5.3.2. – Carrera de Clasificaciones:

Los vehículos se colocan en fila en la recta designada para ello (generalmente el Pit-lane) y van saliendo uno a uno según se les vaya indicando. Los jueces estarán presentes para evaluarlos en las curvas seleccionadas (normalmente serán dos o tres) y se les asignará una puntuación. El día de la prueba se comunicará a los pilotos del número de vueltas de calentamiento y puntuables. Se tomará únicamente la mejor puntuación de las vueltas puntuables. Los participantes que obtengan la mejor puntuación en la fase de CLASIFICACIONES pasarán a la fase FINALES. En caso de que haya empate, se tomará la segunda mejor puntuación y así sucesivamente.

5.3.3.- Carrera de Finales (duelos):

Los mejores pilotos de cada categoría disputan a la fase FINALES (dependiendo del número de participantes) mediante un sistema eliminatorio por parejas: Duelos.

Duelos: Los participantes irán compitiendo de dos en dos. Antes del duelo, los participantes podrán calentar en las curvas designadas. Posteriormente, saldrán manteniendo una distancia de seguridad. Se tomará la puntuación (artículo 20) a cada uno por separado y se volverá a hacer una pasada puntuable más alternando las posiciones (el que iba delante se pone detrás. El que obtenga mejor puntuación sumando las dos pasadas, será el que pase a la siguiente ronda. En el caso de que los jueces no tengan claro quién ha sido el vencedor del duelo, se repetirá el duelo completo hasta que uno de los participantes sea proclamado vencedor.

5.3.3.1. - Esquema de duelos:

- En caso de 8 clasificados:

Primer clasificado
Octavo clasificado

Cuarto clasificado
Quinto clasificado

Campeón

Tercer clasificado
Sexto clasificado

Segundo clasificado
Séptimo clasificado

Importante: Si hay un número impar de participantes, se establecerán los duelos de manera similar, por lo que el participante que quede sin contrincante ganará automáticamente esa ronda.

5.3.4. – Carrera (Concurso) de Grupos:

Carrera de Grupos es una competición del estilo de Drift en grupo. Cuatro coches forman un grupo y se colocan en fila en la recta designada y salen uno a uno seguidos. Los jueces están presentes para evaluar la forma de Drift y la distancia que mantienen los cuatro participantes del grupo y eligen un ganador de equipo que actúa mejor que otros.

5.4. - LLEGADA

5.4.1. - La llegada será lanzada.

5.4.2. - Después de la línea de meta habrá un espacio de deceleración y frenada, como máximo de 25 metros. libre de obstáculos y personas. donde estará la señal de stop de parada obligatoria.



REGLAMENTO DEPORTIVO DRIFTING

5.4.3. - No respetar la señalización de stop comportará la exclusión de la manga.

5.4.4. - Desde la línea de stop, el vehículo se dirigirá al parque de trabajo o a su posición en la línea de salida si hay dos pilotos con ese mismo vehículo.

5.4.5. - Una vez rebasada la línea de Stop, el vehículo se considera en situación de parque cerrado, por tanto se aminorará la marcha quedando prohibido a partir de ese momento la realización de trompos o maniobras peligrosas en ese sentido, siendo penalizadas todo tipo de actuaciones realizadas en ese sentido.

5.5. - PARQUES

5.6.1. - Parque de verificaciones.

5.6.1.1. - Este parque deberá estar convenientemente acotado y su acceso vigilado para impedir la entrada al público. El acceso y permanencia sólo deberá autorizarse a los oficiales correspondientes y a los equipos por su horario correspondiente.

5.6.2. - Parque de Pre-salida.

5.6.2.1. - El parque de pre-salida se considerará parque de trabajo.

5.6.2.2. - Quedan expresamente prohibidas todo tipo de maniobras de aceleración, frenado, etc. en el recinto del Parque de Trabajo.

5.6.2.3. - Este parque deberá estar convenientemente vallado y su acceso vigilado para impedir la entrada al público. El acceso y permanencia sólo deberá autorizarse a los oficiales y a los miembros de todos los equipos debidamente acreditados.

5.6.2.4. - Se autorizará el acceso a un vehículo de asistencia por cada vehículo participante.

5.6.2.5. - Su ubicación deberá ser lo más próxima posible a la línea de salida, debiendo estar correctamente señalizada y delimitada.

5.6.3.- Parque Cerrado.

5.6.3.1. - El parque final de llegada se considera parque cerrado. Los vehículos se consideran en parque cerrado desde que finalizan la última manga de carrera, hasta que, transcurridos 20 minutos de la publicación de la clasificación final provisional, el Colegio de Comisarios Deportivos autorice su apertura.

5.6.3.2. - Los vehículos que no finalicen o realicen la última manga, también han de acceder al parque cerrado.

5.6.3.3. -Después de haber aparcado el vehículo en el parque cerrado, los pilotos abandonarán inmediatamente el mismo, donde quedará prohibida la entrada a partir de ese momento y hasta la apertura del parque cerrado por los Comisarios Deportivos.

5.6.3.4. - Durante el régimen de Parque Cerrado, está prohibido bajo pena de EXCLUSIÓN, hacer cualquier reparación, repostaje, o cualquier tipo de manipulación en el vehículo.

5.6.3.5. - En el Parque Cerrado está prohibida la entrada a cualquier persona, salvo a los oficiales de la prueba que tengan una misión en el mismo.

5.7. - PENALIZACIONES

Resumen Tabla de penalizaciones (Ver Anexo N°1)

5.8. - CONTROL

5.8.1. - El control del funcionamiento de los dispositivos de seguridad obligatorios, estará bajo la responsabilidad del Director de Carrera, o por delegación en su Adjunto. El Observador de la F.A.I.B. prestará especial atención a los problemas de seguridad.



REGLAMENTO DEPORTIVO DRIFTING

5.9. - CONDUCTA Y SEGURIDAD EN PISTA

5.9.1. - En el transcurso de los entrenamientos y mangas de carrera debe haber como mínimo:

- 1 Ambulancia.
- 1 Grúa.
- Material de extinción distribuido a lo largo del recorrido.

5.9.2. - A lo largo del recorrido habrá los suficientes Comisarios, equipados con emisora o teléfono conectados con la Dirección de Carrera, con el fin de señalar los posibles incidentes y anotar las penalizaciones de los participantes.

La red de radio o teléfono permitirá el seguimiento, vigilancia y control del desarrollo de la prueba e informar puntualmente a la Dirección de Carrera de cualquier incidente.

Los organizadores tendrán que dotar a la prueba de personal suficiente, a lo largo del recorrido para poner inmediatamente en su sitio correspondiente los obstáculos desplazados o tirados por los vehículos participantes.

5.9.3. - En caso de que algún vehículo quede inmovilizado por avería, ha de ser debidamente señalado. Si es posible, el vehículo se retirará para que el resto de vehículos efectúe la manga normalmente.

5.9.4. - Todos los participantes deben tener una conducta deportiva y comportarse adecuadamente durante todo el evento.

- Los conductores y los equipos deben estar limpios y presentables en su box y en las apariciones a pista en todo momento durante el evento.

- En el caso de que el Director de Carrera estimen que un piloto tiene una conducta temeraria que pone en peligro a otros pilotos, éste podría ser descalificado (bandera negra).

- El uso abusivo de las escapatorias, la invasión reiterada de la puzolana (más allá de los pianos o arcones), puede originar que los Comisarios muestren la bandera negra, pudiendo terminar con la exclusión total del evento.

-Banderas:

- Verde: Pista abierta
- Amarilla: Nos indica una situación de peligro en la zona dónde nos muestran la bandera.
- Roja: Pista cerrada
- Negra: Exclusión

5.9.5. – Perdida de control de vehículo: Se deberá actuar de acuerdo a las siguientes normas:

5.9.5.1. – Trompos:

a) Trompos durante los entrenamientos: Si el vehículo que trompea en primera instancia deberá detenerse, y localizar a los otros participantes. Después deberá salirse de la trazada y reincorporarse cuando la pista esté despejada.

b) Trompos durante la prueba:

1. El participante perseguidor trompea: Si el vehículo que trompea es el perseguidor (el que va detrás) deberá detenerse y localizar a sus compañeros. Posteriormente regresará al Pit-line.

2. El participante perseguido trompea: Si quien se trompea es el perseguido (el que va delante) en primera instancia deberá detenerse, y localizar a sus compañeros. Enseguida deberá salirse de la trazada de sus compañeros, esperar a que les rebase y reincorporarse cuando la pista esté despejada.

5.9.5.2. – Pérdidas de Drift totales:



REGLAMENTO DEPORTIVO DRIFTING

- En el caso que el coche de un participante se detenga por perder el drift (subviraje o falta de potencia) en primera instancia deberá detenerse, y localizar a los otros participantes. Después deberá salirse de la trazada y reincorporarse cuando la pista esté despejada.

5.9.6. – Indicación intención salida de pista:

- El piloto de cualquier vehículo que vaya a abandonar debe avisar su intención previamente mediante el encendido de las luces de emergencia. A él le incumbe vigilar que esta maniobra no represente ningún peligro.

5.9.7. – Necesidad de detención del vehículo.

Si por el motivo que sea debemos detener nuestro vehículo lo haremos, siempre que las condiciones lo permitan, en el Pit-lane. Si no fuera posible llegar hasta allí intentaremos quedarnos en una zona visible a los demás conductores intentando no comprometer nuestra seguridad ni la de otros participantes. Si no consigue llegar al Pit-lane el vehículo deberá ser sacado de la pista lo más rápidamente posible con el fin de que su presencia no suponga un peligro o no obstaculice el desarrollo de la carrera. Ningún piloto podrá rechazar que su vehículo sea llevado fuera de la pista; deberá hacer todo lo posible para facilitar la maniobra y obedecer las instrucciones de los Comisarios de pista. Si el piloto es incapaz de retirar su vehículo una posición que entrañe el/los Comisarios de pista u otros oficiales deberán prestarle asistencia.

Está terminantemente prohibido bajar del vehículo bajo ninguna circunstancia, hasta que acabe la función.

5.9.8. – Circulación por el pit-line y zona de boxes:

Está prohibido circular por el Pit-lane y zona de boxes a más de 50 km/h. Todo incumplimiento a esta regla entrañará la EXCLUSIÓN de la exhibición.

En estas zonas (paddock y Pit-lane será de aplicación la normativa general del Campeonato de las Islas Baleares por lo que hace al comportamiento y uso).

- En general, el incumplimiento de cualquiera de estas normas puede dar lugar a la exclusión parcial o total del evento (a criterio del Director de Carrera).

5.9.9. – Alcohol y Estupefacientes.

- Está prohibido el consumo de todo tipo de drogas y fármacos dopantes.

- Del mismo modo, está terminantemente prohibido el consumo de alcohol hasta la finalización del evento.

- El incumplimiento de estas normas llevará a la EXCLUSIÓN directa del evento y a una posible inhabilitación para participar en futuras ocasiones.

5.9.10.- Los organizadores podrán prever un vehículo de seguridad identificado con el "0". El conductor deberá estar en posesión de la licencia federativa. Este vehículo deberá efectuar todas las mangas, saliendo con una antelación mínima de 3 minutos al primer participante, y en todas las mangas, incluida la de entrenamiento, sólo podrá permanecer en el interior del vehículo de seguridad identificado con el "0", el piloto correspondiente. Cualquier incumplimiento de esta norma, llevará a la EXCLUSIÓN directa del evento.

5.9.11. - Por motivos publicitarios se podrán preparar otros vehículos, hasta un máximo de tres, sin distintivo "0", que deberán tomar la salida con una antelación mínima de 5 minutos al primer participante.

El conductor o conductores de estos vehículos, deberán estar en posesión de la licencia federativa.

Cualquier incumplimiento de esta norma, llevará a la EXCLUSIÓN directa del evento.



REGLAMENTO DEPORTIVO DRIFTING

5.10. - SEGURIDAD DEL PÚBLICO

5.10.1. - Los espectadores se situarán en zonas delimitadas para el público que, como mínimo, estarán a 10 metros del recorrido. Esta medida podrá ser menor si el público está detrás de defensas fijas o a una altura superior de 1 metro.

5.10.2. - Se recomienda que el acceso al recorrido esté cerrado al público y al resto de pilotos que no estén disputando las mangas. Así mismo se recomienda utilizar el servicio de megafonía para indicar en todo momento la posible situación de peligro.

Artículo 6. - ASPIRANTES Y LICENCIAS

6.1. - Tendrán condición de participantes, los que se detallan en el Art. 2 de las Prescripciones Comunes de la F.A.I.B. para el año en curso. Podrán participar todos aquellos pilotos y copilotos con licencia en vigor emitida por la F.A.I.B., y por otras Federaciones de Automovilismo que suscriban convenio de participación recíproca de sus licencias con la FAIB., válidas para 2014.

Podrán acceder a la prueba de Drift, todos aquellos pilotos que cumplan los siguientes requisitos aprobados por la Asamblea General de la F.A.I.B.:

- Poseer licencia en vigor como mínimo "PR" (Piloto Restringido) emitida por la F.A.I.B.
- Pertenecer a una Escudería con licencia de Concursante Colectivo en vigor emitida por la FAIB, o estar en posesión de la licencia de Concursante Individual, en vigor emitida por la F.A.I.B.

6.1.1.- Copilotos. Permitir co-pilotos sólo a la hora de entrenamiento y debe estar en posesión de la licencia federativa de piloto o copiloto y con la inscripción pagada.

Artículo 7. - NORMAS A CUMPLIR POR LOS EQUIPOS

Todos los pilotos deberán cumplir las siguientes normas de seguridad:

7.1. - Tanto en entrenamientos como en carrera, deberán utilizar:

7.1.1.- Conductor:

- Casco integral o semi-integral protector con homologación Regional o de la F.I.A. aunque estos hayan perdido la homologación o Casco protector con homologación de impacto (casco moto integral). Sotocasco recomendado.

- Mono ignífugo fuertemente recomendado, estando permitida la ropa convencional siempre que cubra, muñecas, tobillos y cuello y sea de un tejido que mitigue al menos los cortes producidos por una eventual rotura de las ventanillas o parabrisas.

- Prohibido descalzo

- Calzado: Recomendado botines FIA. Prohibido el calzado abierto

- Guantes recomendados

- Arnés recomendado

- Se deberá usar gafas o visera protectora en el casco, y también guantes ignífugos o de cuero sin agujeros en los vehículos abiertos, sin cristales o que no lleven el parabrisas delantero laminado.

7.1.2. - Equipo mecánico:

- Mono de trabajo recomendado. En su defecto, ropa cómoda que cubra todo el cuerpo.

- Calzado adecuado

- Guantes recomendados



REGLAMENTO DEPORTIVO DRIFTING

7.1.3. - Copiloto:

- Casco integral o semi-integral obligatorio. Sotocasco recomendado

7.1.4. - Es obligatorio presentarse con la indumentaria limpia y en buen estado de conservación.

7.1.5 - Se deberá usar gafas o visera protectora en el casco, y también guantes ignífugos o de cuero sin agujeros en los vehículos abiertos, sin cristales o que no lleven el parabrisas delantero laminado.

7.2. - Normas a seguir por el Piloto

7.2.1. - La asistencia al Briefing será obligatoria para el piloto. La falta de asistencia al mismo entrañará una sanción.

7.2.2. - Las ventanillas del vehículo deberán ir cerradas, permitiéndose una ranura para ventilación del habitáculo (NUNCA MAYOR DE 6 CM) o sustituyendo las ventanillas por rejillas de protección.

7.2.3. - Deberán llevar el cinturón debidamente ajustado.

7.2.4. - No podrán sacar las manos por las ventanillas o fuera del habitáculo (saludos, etc)

El incumplimiento de alguno de estos apartados conllevará sanción y hasta la exclusión.

7.3. - Representante de Equipo:

7.3.1. - En cada equipo habrá una sola persona, que se designará en el momento de las verificaciones previo a la prueba, para que actúe como representante del equipo (Concursante).

7.3.2. - La única persona autorizada para hablar con Comisarios, Jueces y Director de Carrera será dicho representante.

7.3.3.- En el caso de que el participante no sea parte de un equipo y participe solo, se entenderá que solo él puede comunicarse con Comisarios, Jueces y Director de Carrera.

Artículo 8. - VEHÍCULOS ADMITIDOS

8.1. – Requisitos Generales:

- Vehículos tipo serie de tracción trasera

Artículo 9. - INSCRIPCIONES Y DERECHOS DE INSCRIPCIÓN

9.1. - Solicitud de Inscripción - Inscripciones

9.1.1. - Todo Concursante que desee participar en una prueba de Drift debe enviar la solicitud de inscripción facilitada por la Organización, debidamente cumplimentada, a la Secretaria de la Prueba antes de la hora de cierre de las inscripciones. El cierre de inscripciones se realizará el lunes anterior a la celebración de la prueba, según establecen las Prescripciones Comunes de la F.A.I.B.

9.1.2. - En el reglamento Particular de la prueba se hará constar la fecha de apertura y cierre de las inscripciones, así como el lugar donde se podrán realizar.

9.1.3. - Cuando dos participantes se inscriban con el mismo coche, deberán comunicarlo a la organización, a fin de poder confeccionar correctamente la lista de inscritos.

9.1.4. - Los derechos de inscripción no superarán en ningún caso los 75 euros, los cuales pueden ser duplicados No aceptando la publicidad optativa contratada por el Organizador.

9.1.5. - De acuerdo con lo indicado en el Art. 74 del C.D.I., un Comité Organizador podrá rechazar una inscripción. Este rechazo deberá ser motivado. En este caso, el interesado deberá ser informado, como mínimo, cuatro días antes de la prueba.

9.1.6.- En la prueba deber haber al mínimo 8 vehículos.



REGLAMENTO DEPORTIVO DRIFTING

9.1.7.- En caso de que el Reglamento Particular limitara el número de participantes y éste fuese sobrepasado, se establecerá la lista de equipos admitidos teniendo en cuenta su palmarés y orden de recepción de las mismas. Podrán ser designados reservas para cubrir las bajas de las mismas.

9.1.8.- Por el mero hecho de firmar la solicitud de inscripción, el concursante se somete por si mismo y por su conductor a las jurisdicciones deportivas reconocidas por el C.D.I. y sus anexos, y a conocer y aceptar los reglamentos aplicables en la Copa de Baleares de Drift de 2015.

9.1.9.- Una vez cerrada la inscripción ninguna modificación podrá ser aportada al boletín de inscripción. El cambio de vehículo se permitirá hasta 24 horas antes del comienzo de la prueba.

9.1.10. - Para las pruebas de Drift 2015, la lista de inscritos y por tanto el orden de salida de cada prueba, se elaborará de acuerdo al criterio del organizador.

Artículo 10. – SEGUROS

10.1. - Será de aplicación el artículo 8 de las Prescripciones Comunes de la F.A.I.B., para 2015.

Artículo 11. – PUBLICIDAD

11.1. - Será de aplicación el artículo 9 de las Prescripciones Comunes de la F.A.I.B. de 2015.

Artículo 12. - OFICIALES

12.1. – Director de Carrera. Comisarios Deportivos. El número de Comisarios Deportivos será de dos. El Presidente del Colegio de Comisarios Deportivos podrá ser designado por la F.A.I.B. en todas las Pruebas puntuables. El otro Comisario Deportivos lo designará el Comité Organizador.

12.2. - Observador / Delegado de Seguridad. Será de aplicación el artículo 17 de las Prescripciones Comunes de la F.A.I.B. 2015.

12.3. - Delegado Técnico. Será de aplicación el art. 18 de las Prescripciones Comunes de la FAIB. 2015.

12.4. – Comité Deportivo está formado por los tres jueces de hecho y los dos jueces de pista. Los tres jueces de hecho serán los cargos del Director de Carrera, un Comisario Deportivo y un miembro aleatorio de otra organización de Drift El Comité Organizador reserva el derecho a elegir el tercer juez de hecho. No obstante, si el Comité Deportivo necesita pronunciarse en el transcurso de una prueba lo podrá hacer sin contar con el miembro externo. Los dos jueces de pista serán los cargos del otro comisario Deportivo y el Comisario Técnico.

12.5. - Las funciones del Comité Deportivo y del Colegio de Comisarios Deportivos es: velar correcta aplicación del Reglamento deportivo del Campeonato de Drift de Baleares, garantizar el correcto comportamiento de los participantes dentro y fuera de la pista, así como resolver posibles lagunas no contempladas en el presente Reglamento.

12.6. - El Comité Deportivo, pasará al Colegio de Comisarios Deportivos las puntuaciones y los partes de conducta antideportiva y, además, será encargado de sancionar a los pilotos que violen las reglas de conducta y seguridad en pista presentes en este Reglamento o que tengan comportamientos violentos y/ o antideportivos.

Artículo 13. - REGLAMENTO PARTICULAR - COMPLEMENTOS

13.1. - Condiciones de Publicación:

13.2. - El Reglamento Particular se ajustará al modelo que figura en este Reglamento Deportivo (Anexo n ° 2) y deberá ser enteramente conforme a todas las normas dictadas por el C.D.I. y por la F.A.I.B.

13.3. - Las entidades organizadoras han de presentar el Reglamento Particular de la prueba a la F.A.I.B., como mínimo 30 días antes de la fecha prevista para la celebración de la prueba.



REGLAMENTO DEPORTIVO DRIFTING

El Reglamento Particular irá acompañado de los siguientes Anexos, que formaran parte integra del mismo, y cuya ausencia implicará, no obtener el pertinente permiso de Organización, expedido por la F.A.I.B.:

- ANEXO N° 1: PLANO DE SITUACION DE LA CARRERA (Localización en la población, Polígono Industrial,..)
- ANEXO N° 2: PLANO ESQUEMATICO DEL TRAZADO DE LA PRUEBA (Verificaciones técnicas, Secretaria de la prueba, Salida, Llegada, calles, conos,...)

13.4. - Modificaciones al Reglamento Particular - Complementos:

13.4.1. - Las disposiciones del Reglamento Particular solo podrán ser modificadas de acuerdo con lo estipulado en los Art.66 y 141 del CDI. y al artículo 7.4 y 7.5 de las Prescripciones Comunes F.A.I.B..

13.5. - Aplicación e interpretación del Reglamento:

13.5.1. - El Director de Carrera es el responsable de la aplicación de la reglamentación y del Reglamento Particular durante el desarrollo de la prueba. No obstante deberá informar a los Comisarios Deportivos de toda decisión importante que este obligado a tomar en aplicación de estas Prescripciones Comunes o del Reglamento Particular.

13.5.2. - Toda reclamación presentada por un Concursante o su representante será tramitada a través del Director de Carrera a los Comisarios Deportivos para su estudio y decisión (Art. 171 y siguientes del CDI)

13.5.3. - Asimismo, todo caso no previsto en el Reglamento será estudiado por los Comisarios Deportivos, que son los únicos habilitados para tomar una decisión (Art. 141 del C.D.I.)

13.5.4. - El concursante asume la responsabilidad del piloto. El piloto asume la responsabilidad del concursante cuando este último no esté a bordo del vehículo.

13.5.5. - Toda acción fraudulenta, incorrecta o antideportiva realizada por el participante, será juzgado por los Comisarios Deportivos que podrán imponer una sanción que puede llegar a la EXCLUSIÓN.

Artículo 14. - NÚMEROS DE COMPETICION

14.1. - Será de aplicación el artículo 12 de las Prescripciones Comunes de la F.A.I.B. de 2015.

14.2. - En el caso de que un vehículo sea utilizado por dos pilotos, cada uno de los pilotos del vehículo deberá llevar su propio número visible y tachado o tapado el correspondiente al otro piloto.

14.3. - La ausencia de uno de los números de competición entrañará una penalización en metálico.

14.4. - La ausencia de los dos números de competición entrañará la exclusión de carrera.

14.5. - Los números deberán conservar en todo momento su forma, tamaño y composición original. No se pueden recortar.

Artículo 15. - VERIFICACIONES (ADMINISTRATIVAS Y TÉCNICAS)

15.1. - Será de aplicación el artículo 13 de las Prescripciones Comunes de la F.A.I.B. 2015.

15.2. - Los participantes deberán obligatoriamente presentar el casco, para su verificación.

15.3. - Después de las verificaciones técnicas y en caso de no conformidad de un vehículo con la reglamentación técnica y/o de seguridad, le podrá ser concedido por los Comisarios Deportivos, un plazo de tiempo, para la puesta en conformidad de dicho vehículo.



Artículo 16. - REGLAMENTACIÓN TÉCNICA

16.1. - Pasaporte Técnico: Según Artículo 13.2.5 de las Prescripciones Comunes de la FAIB 2015.

16.2.- Delegado Técnico: Según Artículo 18 de las Prescripciones Comunes de la FAIB 2015.

16.3.- Todos los vehículos deberán cumplir la siguiente normativa:

Requisitos Específicos:

16.3.1. – Llantas: Se puede usar llantas distintas de las originales.

16.3.2. – Suspensión: Se permiten las modificaciones de suspensión.

16.3.3. – Carrocería: Se permiten paneles aftermarket de carrocería, parachoques y alerones. Los capós y rejillas deben estar adecuadamente fijados y asegurados, la capota subida.

16.3.4. – Combustible: Se puede utilizar cualquier octanaje de gasolina de automoción. Los tapones del tanque de combustible deben estar sólidamente fijados a fin de que no puedan abrirse en caso de impacto, No se tolerarán fugas de combustible de ningún tipo,

16.3.5. – Frenos: Los frenos deben estar en perfectas condiciones de aspecto y de funcionamiento, incluyendo: pinzas, discos, pastillas de freno, líneas, líquidos y pedales.

16.3.6. – Motor: Se permite modificar o sustituir los motores. Todos los tapones de drenaje deben estar sólidamente asegurados. No se tolerarán fugas de fluidos de ningún tipo.

16.3.7. – Electricidad: Los interruptores maestros de corte de corriente están encarecidamente recomendados y deben señalizarse correctamente en caso de estar instalados fuera del vehículo.

16.3.8. – Asientos y arneses: Se permite el uso de baquets o semibaquets y arneses en AM. Obligatorio Baquet y arnés en PRO.

16.3.9. – Fugas: No se permiten fugas de fluidos de ningún tipo.

16.3.10. – Ganchos: Es obligatorio disponer de al menos una estructura de enganche para remolcar el vehículo en caso de accidente o avería. Además, dicho enganche debe ir montado el día del evento y localizarse en un lugar fácilmente accesible.

16.3.11. – Luces: Es necesario que funcionen las luces de emergencia.

16.3.12. – Baterías: Las baterías deben estar sólidamente fijadas y los terminales positivos bien aislados. No pueden situarse en el habitáculo excepto si van tapadas por una caja FIA.

16.3.13. – Techo: Los descapotables deberán llevar un techo duro o en su defecto

16.3.14. – Jaula antivuelco: Las jaulas/barras antivuelco son fuertemente recomendadas en AM y obligatorias en PRO,

16.3.15. – Escape: El escape deberá contar con un silencioso.

Artículo 17 - RECLAMACIONES Y APELACIONES

Será de aplicación el artículo 19 de las Prescripciones Comunes de la F.A.I.B. 2015.

Artículo 18. - ACTAS E INFORME FINAL

Será de aplicación el artículo 21 de las Prescripciones Comunes de la F.A.I.B. 2015.



Artículo 19. - INFORMES DE INSPECCION

Será de aplicación el artículo 17.4 de las Prescripciones Comunes de la F.A.I.B. 2015.

Artículo 20. - NORMAS CLASIFICACIÓN PRUEBAS, PUNTUACIONES

20.1. - ANTES DE LA PRUEBA

- En el briefing se designarán una serie de curvas, que serán las utilizadas para el campeonato. En cada curva designada se colocarán tres conos. Uno al inicio de la curva por el interior, otro en mitad de la curva o Clipping Point y otro al final de la curva por el interior. Estos conos servirán como referencia tanto para los participantes como para los jueces a la hora de puntuar.

20.2.- PRUEBA DE CLASIFICACIONES:

- Todos los participantes partirán con una puntuación de 100 y se les irá restando según los fallos que vayan cometiendo. Cada juez de hecho dará su puntuación y los de pista será apoyo para los jueces de hecho. Tendrán dos intentos y se valorarán el mejor. Las faltas son acumulables.

MOTIVO	Puntuación a restar
No estar derrapando al pasar el cono de entrada (El coche debe de estar encarado hacia el interior de la curva)	5 puntos
No estar derrapando al pasar el cono de salida	5 puntos
No pasar cerca de los conos designados como clipping points	5 puntos
Corrección leve de la dirección para no perder el derrape	5 puntos
Corrección de la dirección para no perder el derrape	10 puntos
No concatenar dos curvas puntuables	5 puntos
Ángulo de derrape bajo	10 puntos
Velocidad de derrape baja	10 puntos
Apoyar un neumático fuera del asfalto	5 puntos

También es posible sumar puntos. La puntuación nunca puede superar los 100 puntos.

Motivo	Puntuación a sumar
Gran cantidad de humo	5 puntos
Velocidad de derrape alta	5 puntos
Ángulo de derrape alto	5 puntos

Por último, se pierden todos los puntos en una pasada (exclusión) en los siguientes supuestos:

Motivo	Acción
Pérdida del derrape	Exclusión
Trompo	Exclusión
Salida de dos o más neumáticos de pista	Exclusión



REGLAMENTO DEPORTIVO DRIFTING

20.3.- Fase Finales o Duelos

- Los jueces de pista / de hecho tendrán en cuenta los mismos motivos que en la fase de clasificación sólo que los tomarán en cuenta de manera distinta. Ambos participantes empiezan con una puntuación de 5. Si alguno comete algún error de los comentados arriba y su contrincante no, éste le robará un punto y se lo sumará a su total. En el caso de los motivos que suman será al revés. En el caso de una exclusión, su contrincante le robará todos los puntos.

- Además, en los duelos se tendrán en cuenta nuevos motivos:

Motivo	Puntuación
El coche que va detrás enseña el morro al de delante.	1 punto más perseguidor
Adelantamiento en curva con clipping point interior	Exclusión adelantado
Adelantamiento en curva con clipping point exterior	Exclusión adelantado
Roce rueda perseguidor a vehículo perseguido	Sin sanción
Roce carrocerías sin daños de chapa	1 punto menos culpable*
Roce carrocerías con daños de chapa**	Exclusión culpable*

*Culpable: Perseguidor siempre que el perseguido esté haciendo su trazada correctamente y no frene voluntariamente para provocar la colisión. Si el golpe es debido a que el perseguidor impide hacer la trazada al perseguido también es culpa del coche perseguidor.

**Daños de chapa: Hundimiento de la chapa y/o rotura de paragolpes.

20.4 – Grupo

- Todo el grupo partirá con una puntuación de 100 y se le irá restando según los fallos que vayan cometiendo cada participante. Cada juez de hecho dará su puntuación y los de pista será apoyo para los jueces de hecho. Tendrá dos intentos y se valorarán el mejor.

MOTIVO	Puntuación a restar
No estar derrapando al pasar el cono de entrada (El coche debe de estar encarado hacia el interior de la curva)	5 puntos
No estar derrapando al pasar el cono de salida	5 puntos
No pasar cerca de los conos designados como clipping points	5 puntos
Corrección leve de la dirección para no perder el derrape	5 puntos
Corrección de la dirección para no perder el derrape	10 puntos
No concatenar dos curvas puntuables	5 puntos
Ángulo de derrape bajo	10 puntos
Velocidad de derrape baja	10 puntos
Apoyar un neumático fuera del asfalto	5 puntos

También es posible sumar puntos. La puntuación nunca puede superar los 100 puntos.

Motivo	Puntuación a sumar
Gran cantidad de humo	5 puntos
Velocidad de derrape alta	5 puntos
Ángulo de derrape alto	5 puntos



REGLAMENTO DEPORTIVO DRIFTING

Por último, se pierden todos los puntos en una pasada (exclusión) en los siguientes supuestos:

Motivo	Acción
Pérdida del derrape	Exclusión
Trompo	Exclusión
Salida de dos o más neumáticos de pista	Exclusión

20.5.1.- Salidas en batallas:

- Los dos contrincantes de una batalla no podrán salir hasta que el comisario de pista dé la salida.
- El comisario tendrá los brazos levantados y con los dedos indicará 3, 2, 1 y bajará los brazos. En el momento que los brazos bajen saldrán los coches.
- Los coches irán más o menos emparejados hasta un cono a unos 20-30 metros (la distancia se determinará en función del trazado del circuito), donde el coche perseguido deberá acelerar para ponerse delante.
- A partir de ese momento los dos coches deberán avanzar con decisión y el coche perseguido no podrá entorpecer al coche perseguidor frenando el coche voluntariamente. Este tipo de comportamientos se sancionarán otorgando la batalla al rival.
- Si un coche sale antes de que se dé la salida el comisario hará una cruz con los brazos, indicando esta situación.

Debido a que es imposible tener en cuenta todos los factores que puede darse en estas competiciones, los jueces se reservan el derecho de tomar decisiones al margen de las normas aquí establecidas, como por ejemplo un adelantamiento no limpio.

Artículo 21. - PREMIOS FINALES y PUNTUACIÓN:

21.1. Premios:

En cada prueba los tres primeros clasificados recibirán un trofeo.

- 1º Trofeo-Placa
- 2º Trofeo-Placa
- 3º Trofeo –Placa
- El equipo ganador de la fase Grupo: 1º Trofeo

21.2. Puntuaciones:

-Los participantes que lleguen a la fase Finales recibirán los siguientes Puntos:

1º: 20 puntos

2º: 16 puntos

3º: 12 puntos

4º: 8 puntos

5º-8: 4 puntos

9º-16º: 1 punto

21.3. Desempate:

- En caso de que dos participantes terminen la temporada empatados a puntos se desempatará de la siguiente manera:

21.3.1. En cada prueba puntuarán:

-6 puntos adicionales por 1ª clasificación obtenida

-3 puntos adicionales por 2ª clasificación obtenida



REGLAMENTO DEPORTIVO DRIFTING

-1.5 puntos adicionales por 3ª clasificación obtenida

El que más puntos acumule, será el vencedor.

21.3.2. Si aún así empatasen, se recurrirá a sumar todos los puntos obtenidos en las fases clasificatorias, siendo vencedor el que más puntos de este tipo haya obtenido.

ANEXO N° 1 - RESUMEN DE PENALIZACIONES

Art.	Asunto	VeZ	Sanción
5.1.3	No completar la manga de entrenamiento	Todas	A criterio de Comisarios Deportivos
5.1.4	Realizar entrenamientos fuera de los programados por el Organizador	Todas	No autorizado a tomar la salida
5.1.5	Pintar sobre señales, piso, etc...	Todas	No autorizado a tomar la salida
5.2.1	No asistir al Briefing	Todas	A criterio de los C. Deportivos llegar a no autorizar a tomar la salida
5.2.4	Retraso en la presentación en la fila de salida	Todas	Exclusión de la manga
5.2.5	Presencia en el vehículo de otra persona distinta al piloto	Todas	Exclusión
5.4.3	No respetar la señal de STOP	Todas	Exclusión de la manga
5.4.4	No respetar las normas	Todas	A criterio de los C. Deportivos
5.6.2.2	Efectuar maniobras de aceleración, frenado, etc. en Parque de pre-salida/trabajo	1° 2° y 3°	A criterio de los C. Deportivos Exclusión
5.6.2.3	No ir acreditado en Parque pre-salida/trabajo	Todas	A criterio de los C. Deportivos
5.6.3.1	No presentarse al Parque Cerrado al finalizar la prueba	Todas	Exclusión
5.6.3.1	Abandonar un vehículo el Parque Cerrado sin autorización de los C. Deportivos	Todas	Exclusión
5.6.3.2	No presentarse al Parque Cerrado al finalizar la carrera	Todas	Exclusión
5.6.3.3	No abandonar el Parque Cerrado o entrar sin autorización en él	Todas	Exclusión
5.6.3.4	Efectuar cualquier operación sobre el vehículo en régimen de Parque Cerrado	Todas	Exclusión
5.6.3.5	Entrar en un Parque Cerrado sin autorización	Todas	Exclusión
5.9.3	No colaborar con los Oficiales para retirar el vehículo	Todas	A criterio de los C. Deportivos
5.9.4	No respetar el código de banderas	Todas	A criterio de los C. Deportivos
5.9.5	Incumplimiento normativa	Todas	A criterio de los C. Deportivos
5.9.6	Incumplimiento normativa	Todas	A criterio de los C. Deportivos
5.9.7	No respetar la norma y a los oficiales	Todas	Exclusión
5.9.8	Incumplimiento normativa	Todas	Exclusión
5.9.9	Incumplimiento normativa	Todas	Exclusión
5.9.10	Piloto vehículo 0 sin licencia	Todas	Exclusión
5.9.10.1	Presencia en vehículo 0 de otra persona distinta del piloto	Todas	Exclusión
5.9.11	Piloto vehículo publicitario sin licencia	Todas	Exclusión
7.1	Falta de casco homologado	Todas	No autorizado a tomar la salida
7.2	No asistir al Briefing	Todas	A criterio de los C. Deportivos pudiendo llegar a no autorizar a tomar la salida
7.3	Incumplimiento normativa	Todas	A criterio de los C. Deportivos pudiendo llegar a la Exclusión
13.3.5	Acción incorrecta, fraudulenta o antideportiva	Todas	A criterio de los C. Deportivos pudiendo llegar a la Exclusión



REGLAMENTO DEPORTIVO DRIFTING

14.2	Colocación incorrecta de los dorsales	Todas	A criterio de los C. Deportivos
14.3	Falta de un dorsal	Todas	A criterio de los C. Deportivos
14.4	Falta de los dos números	Todas	Exclusión
14.5	Alterar forma, tamaño o composición del dorsal	Todas	A criterio de los C. Deportivos
16.1	No presentar Pasaporte Técnico	Todas	A criterio de los C. Deportivos pudiendo llegar a no autorizar a tomar la salida
16.3	Incumplimiento normativa	Todas	No autorizado a tomar la salida