

NORMAS DRIFTING SERIES 2010

ARTÍCULO 1. Introducción:

- El término drifting (o dorifuto soko) 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.

- Toda la información se actualiza periódicamente en la web: www.driftingseries.es (en adelante, la web).

ARTÍCULO 2. Disposiciones Generales:

2.1. Registro y Briefing:

2.1.1. Inscripción: Para inscribirse debe seguir los siguientes pasos:

1. Cumplimentar el **Anexo I. Solicitud de Inscripción**
2. Ingresar la Cuota de Inscripción
3. Enviar una copia digital del **Anexo I. Solicitud de Inscripción** y el justificante de ingreso a la dirección de correo electrónico: info@driftingseries.es

2.1.2. Registro del conductor/equipo: El día del evento es obligatorio registrarse y presentar, en el horario que se publicará en la web antes del evento, la siguiente documentación:

2.1.2.1. Conductor:

- Original firmado del **Anexo I. Solicitud de Inscripción**
- Carnet de identidad o pasaporte en vigor

2.1.2.2. Equipo Mecánico (máximo 4 personas por coche):

- Carnet de identidad o pasaporte en vigor

- **Antes de comenzar a rodar en cualquier evento de Drifting Series es obligatorio registrarse y asistir al Briefing que ofrecerá el Director del Evento.**

- **La no asistencia o falta de puntualidad para asistir al Briefing puede conllevar a la exclusión del conductor/equipo del evento, sin derecho a la devolución de la Cuota de Inscripción.**

- Los horarios de registro y participación se harán públicos con suficiente antelación en la web.

- La organización se reserva el derecho de cambiar o alterar la duración o el orden de las tandas por cualquier motivo que la organización considere oportuno.

2.2. Representante de Equipo:

- En cada equipo habrá una sola persona, que se designará en el momento del registro previo al evento, para que actúe como representante del equipo.

- La única persona autorizada para hablar con Comisarios, Jueces y Director del Evento será dicho representante.

- 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 del Evento.

2.3. Conducta y Seguridad en pista:

2.3.1. Generalidades:

- Todos los participantes deben tener una conducta profesional 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 los jueces estimen que un piloto tiene una conducta temeraria que pone en peligro a otros pilotos, éste podría ser descalificado sin más (bandera negra).

- El uso abusivo de las escapatorias, la invasión reiterada de la puzolana (más allá de los pianos o arceños), 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. Prohibición de adelantar.
- **Roja:** Pista cerrada. Regresar lentamente al Pit-line. Está prohibido adelantar de camino hacia el mismo.
- **Negra:** Exclusión. Regresar al Pit-line. Está prohibido adelantar de camino hacia el mismo.
- **A cuadros negros y blancos:** Final de la fase

- **Burnout mantenido:** Si un conductor quemara ruedas de manera mantenida dañando la pista será excluido del evento y no conseguirá ningún punto, independientemente del resultado obtenido. Además, el conductor responsable correrá con los gastos de la reparación de dichos desperfectos.

- En el caso de que un piloto pierda el control de su vehículo se deberá actuar de acuerdo a las siguientes normas:

1. **Trompos:**

a) El perseguidor trompea: Si el vehículo que trompea es el perseguidor (el que va detrás), el perseguido deberá continuar el duelo, a no ser que el otro vehículo le impida el paso, caso en el cual deberá evitar driftear, bajar la velocidad y regresar al Pit-line. El perseguidor procurará evitar un accidente, en primera instancia deberá detenerse, y localizar al contrincante. Enseguida deberá salirse del camino del contrincante, para luego regresar al Pit-line.

b) El perseguido trompea: Si quien se trompea es el perseguido (el que va delante) deberá esperar a que el vehículo se detenga, procurando mantener la trayectoria natural del vehículo a fin de que resulte más fácil para el perseguidor evitar un accidente. El perseguidor, por su parte, deberá: **detenerse y en ningún caso intentará pasarlo drifteando**. Esto será así a no ser que sea evidente que si dejase de driftear habría riesgo de colisión.

2. **Pérdidas del Drift:**

En el caso que el coche delantero pierda el drift sin trompear (esto es que se deje de derrapar por subviraje o se detenga por falta de potencia) deberá esperar a que el vehículo se detenga, procurando mantener la trayectoria natural del vehículo a fin de que resulte más fácil al perseguidor evitar un accidente. El perseguidor, por su parte, deberá: **detenerse y en ningún caso intentará pasarlo drifteando**. Esto será así a no ser que sea evidente que si deja el drift hay riesgo de colisión.

- 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.

- Si por el motivo que sea debemos detener nuestro vehículo lo haremos, siempre que las condiciones lo permitan, en el Pit-line. 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 de una posición que entraña riesgos, el/los Comisarios de pista u otros oficiales deberán prestarle asistencia.

- Está terminantemente prohibido bajar del vehículo bajo ninguna circunstancia, a excepción de situaciones extremas en las que permanecer en el mismo implique poner en riesgo la vida del piloto (ejemplo: incendio del vehículo).

- Está prohibido circular por el Pit-lane y zona de boxes a más de 60 km/h. Todo incumplimiento a esta regla entrañará la **exclusión** del concursante.

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

2.4. 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 expulsión directa del evento y a una posible inhabilitación para participar en futuras ocasiones.

2.5. Equipación obligatoria:

2.5.1 Conductor:

- Casco integral o semi-integral homologado

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

- Calcetines

- Calzado adecuado: Prohibido el calzado abierto

2.5.2 Equipo Mecánico:

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

- Calzado adecuado

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

ARTÍCULO 3: Vehículos

3.1. Requisitos Generales:

1. Llantas:

- Se pueden usar llantas distintas de las originales

2. Suspensión:

- Se permiten las modificaciones de suspensión

3. Carrocería:

- Se permiten paneles aftermarket de carrocería, parachoques y alerones. Los capós y rejillas deben estar adecuadamente fijados y asegurados.

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.

5. Frenos:

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

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.

7. Electricidad:

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

8. Asientos:

- Se permite el uso de baquets o semibaquets y arneses.

10. Fugas:

- No se permiten fugas de fluidos de ningún tipo.

11. 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 o localizarse en un lugar fácilmente accesible.

12. Luces:

- Es necesario que funcionen las luces de emergencia.

13. Baterías:

- Las baterías deben estar sólidamente fijadas y los terminales positivos bien aislados.

14. Escape:

- Los coches deberán mantener un sistema de escape completo.

15. Techo:

- Los descapotables deberán llevar un techo duro o en su defecto la capota subida.

16. Jaula antivuelco:

- Las jaulas/barras antivuelco son fuertemente recomendadas.

ARTÍCULO 4. Inspección Técnica Vehículos:

- Antes de empezar a rodar se revisarán que el coche cumple todos los puntos del artículo 3.

- Los coches implicados en accidentes podrán ser requeridos para una inspección rápida en el Pit-lane mediante la muestra de una bandera negra. Se valorará si los desperfectos pueden suponer un riesgo para el piloto y/o para otros participantes. En función del riesgo se decidirá si el vehículo puede volver a salir a pista o si previamente debe ser reparado obligatoriamente.

ARTÍCULO 5. Publicidad e Identificación:

- Después del briefing, los coches recibirán vinilos, de obligada aplicación:

1. Logotipo Drifting Series: Logotipo que se deberá situar en la parte superior de la luna delantera, a modo de parasol.
2. Número del vehículo participante: 1 vinilos para colocar en la esquina superior izquierda de la luna trasera.

3. Si los participantes quieren acogerse a la tarifa de inscripción reducida deberán permitir poner los vinilos de los sponsors en el vehículo y mantenerlos, al menos, hasta que finalice el evento.

- Los vehículos participantes pueden llevar la publicidad que consideren oportuna siempre que no les afecte a la visibilidad a través de la luna delantera y de las ventanillas delanteras laterales y que respete la colocación de los vinilos proporcionados por la organización de las Drifting Series.

ARTÍCULO 6. Número de Vehículos en Pista:

- El número de vehículos en pista se adecuará al tamaño y características del circuito del evento, teniendo en cuenta que tiene que ser un número que permita rodar lo más rápido posible sin que haya coches que retrasen el ritmo.

- Oscilará normalmente entre 8 y 15 coches.

- El número mínimo de inscritos es de 10 vehículos.

ARTÍCULO 7. Categorías, Fases, Grupos de Fase y Clasificaciones:

7.1. Categorías:

- En cada una de las pruebas se establecerán dos Categorías:

- **AM**
- **PRO**

7.1.1. Establecimiento Categorías:

- Se establecerán dentro de cada prueba de la siguiente manera:

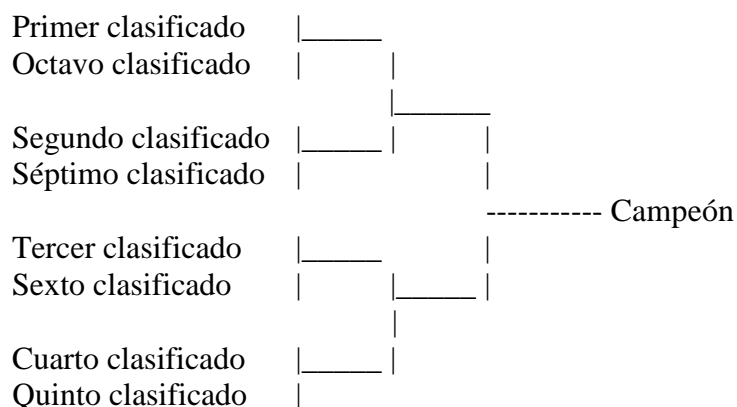
- De 8 a 15 participantes: Se clasificarán como PRO y, por tanto, disputarán las Finales PRO, los 7 corredores que obtengan mejor puntuación en la Fase Clasificaciones. El resto disputará las Finales AM. El ganador de esta final pasará a la Final PRO.
- De 16 participantes en adelante: Se clasificarán como PRO y, por tanto, disputarán las Finales PRO, los 15 corredores que obtengan mejor puntuación en la Fase Clasificaciones. El resto disputará las Finales AM. El ganador de esta final pasará a la Finales PRO

7.2. Fases, Grupos de Fase y Clasificaciones:

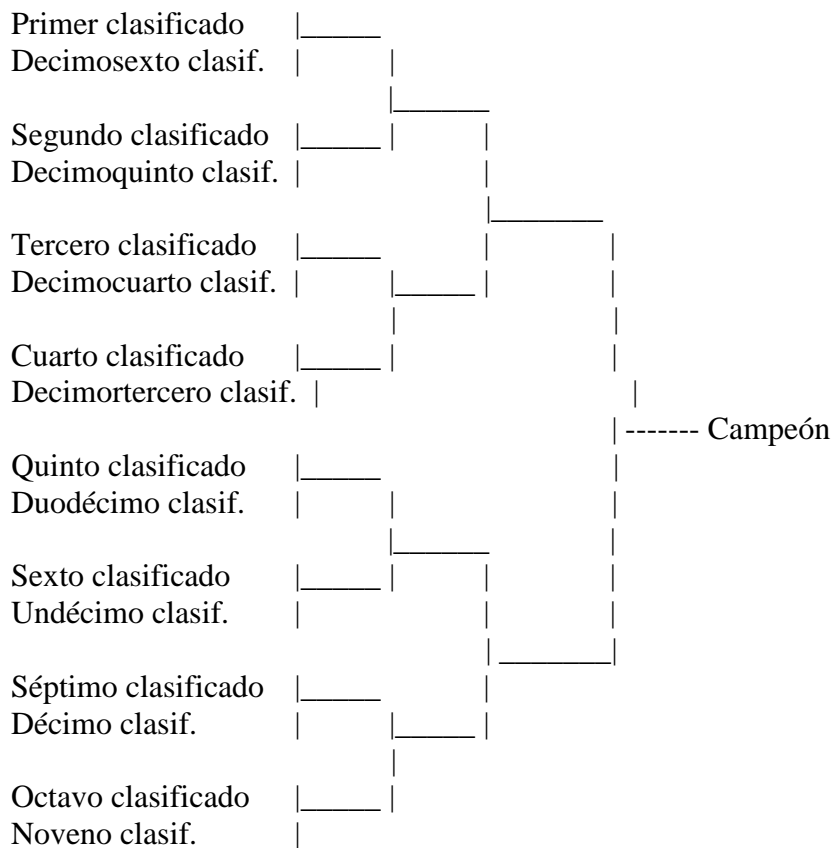
- Cada evento está compuesto por 3 fases:

1. Entrenamientos: Todos los grupos de fase rodarán, al menos, 20-25 minutos 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.
2. Clasificaciones o *Tansou*: Los vehículos se colocan en fila en la recta designada para ello (generalmente el Pit-line) 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. Una vez realizada la pasada, se volverán a colocar al final de la línea de coches en espera de que les toque pasar otra vez. Cada participante dispondrá de tres intentos, además de dos vueltas previas de calentamiento. La fase acaba una vez que cada participante ha realizado sus tres pasadas. Se tomará únicamente la mejor puntuación de las tres. Los ocho participantes que obtengan la mejor puntuación pasarán a la fase *Finales*. En caso de que haya empate, se tomará la segunda mejor puntuación y así sucesivamente.
3. Finales o *Tsuiso* (duelos):
 - Los 7/15 mejores pasan a la fase *Finales PRO* (dependiendo del número de participantes).
 - El resto participarán en las *Finales AM*. Dependiendo del número de participantes se seguirá un esquema más o menos ampliado, similar al de la fase *Finales PRO*.Se hará un pequeño campeonato compitiendo en forma de duelos. El primer clasificado se enfrentará al último, el segundo al penúltimo y así sucesivamente, siguiendo el siguiente esquema:

- En caso de 8 clasificados:

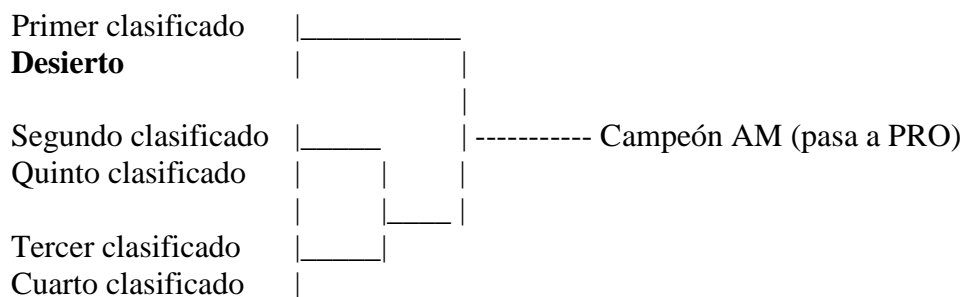


- En caso de 16 clasificados:



- **Importante:** En el caso de las Finales AM, 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.

Ejemplo: 12 participantes. 7 de ellos pasan automáticamente a *Finales PRO*, el resto (5) pasarían a *Finales AM*, que quedarían de la siguiente manera:



- **Duelos:** Los participantes irán compitiendo de dos en dos. Antes del duelo, los participantes podrán calentar realizando dos pasadas a las curvas designadas. Una vez realizado, saldrán manteniendo una distancia de

seguridad. Se tomará la puntuación (artículo 8) a cada uno por separado y se volverán a hacer una pasada más alternando las posiciones (el que iba delante se pone detrás) y se toman las puntuaciones otra vez. 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 realizará repetirá el duelo hasta que uno de los participantes sea proclamado vencedor.

ARTÍCULO 8. Método de Puntuación:

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.

8.1. Fase Clasificaciones:

Todos los participantes partirán con una puntuación de 100 y se les irá restando según los fallos que vayan cometiendo. Cada juez dará su puntuación y se hará la media de ambas. Las faltas son acumulables. Por ejemplo, un participante puede no pasar cerca dos veces por dos clipping points distintos lo que conllevaría -10 puntos.

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, es posible la total exclusión de una pasada por los motivos siguientes:

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

8.2. Fase Finales o Duelos:

Los jueces 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
Adelantamiento en curva con clipping point interior	Exclusión adelantado
Adelantamiento en curva con clipping point exterior	Exclusión adelantante
El coche que va detrás toca ligeramente al de delante	1 punto menos
El coche que va detrás choca con el de delante	Exclusión

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 y casos parecidos.

ARTÍCULO 9. Premios y Puntuación:

9.1. Premios:

9.1.1. En cada evento:

a) **PRO:**

- Los tres primeros clasificados recibirán un trofeo.
- Todos los participantes recibirán un diploma de participación

b) **AM:**

- Los tres primeros clasificados recibirán un diploma.

9.1.2. Final de temporada:

1. Categoría **PRO:**

- 1°. 500 Euros
- 2°. 200 Euros
- 3°. 100 Euros

2. Categoría **AM A**:

- 1°. Trofeo
- 2°. Trofeo
- 3°. Trofeo

9.2. Puntuaciones:

9.2.1 Puntuaciones:

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

- 1°: 20 puntos
- 2°: 16 puntos
- 3°: 12 puntos
- 4°: 8 puntos
- 5°-8°: 4 puntos
- 9°-16°: 1 punto

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

- 1°: 20 puntos¹
- 2°: 16 puntos¹
- 3°: 12 puntos²
- 4°: 8 puntos²
- 5°-8°: 4 puntos¹
- 9°-16°: 1 punto¹

Notas: 1. En función del resultado obtenido en la fase *Finales AM*.

2. En función de las puntuaciones obtenidas en la fase *Clasificaciones*. **En esta Categoría no se disputa 3° y 4° puesto.**

- Los Puntos PRO y los Puntos AM son diferentes y no pueden sumarse entre ellos.

9.2.2. Desempate:

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

1. En cada prueba puntuarán:
 - 6 puntos adicionales por 1ª clasificación obtenida
 - 3 puntos adicionales por 2ª clasificación obtenida
 - 1.5 puntos adicionales por 3ª clasificación obtenida

El que más puntos acumule será el vencedor.

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.

En el caso uno de los dos participantes hubiera disputado más pruebas que su contrincante, se comparará exclusivamente la mejor prueba realizada por cada uno de ellos.