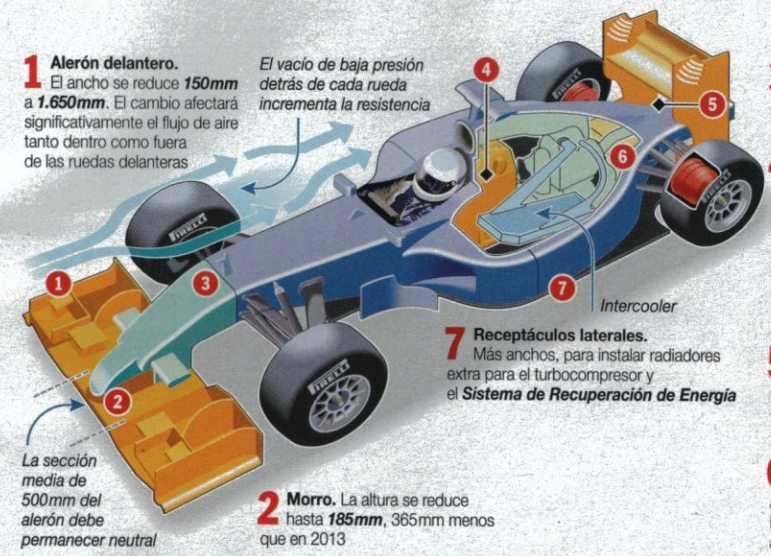
Novedades en el reglamento

Más espectáculo... y eficiencia

A diferencia de otras temporadas, la de 2014 sí que tiene sustanciales modificaciones en el reglamento. Esto ha repercutido en el diseño de los monoplazas (véase el gráfico de la derecha)... pero también en otras cuestiones menos evidentes.

Además del código de colores para los neumáticos -que se mantiene- y de la nueva sanción de cinco segundos que se añade al 'drive through', se le ha quitado dos minutos de duración a la Q1 (ahora serán 18) para sumárselos a la definitiva Q3, que durará 12 minutos (la Q2 sigue con 15 minutos). Los equipos podrán trabajar en boxes seis noches por temporada (antes, solo dos), y todo aquel que esté acreditado en esa zona tendrá que llevar casco. Finalmente, la victoria en la última carrera cuenta doble y el ganador obtendrá 50 puntos en lugar de 25.

ASÍ SON LOS NUEVOS MONOPLAZAS



1 Alerón delantero. El ancho se reduce ***150mm*** a ***1.650mm***. El cambio afectará significativamente el flujo de aire tanto dentro como fuera de las ruedas delanteras

2 Morro. La altura se reduce hasta ***185mm***, 365mm menos que en 2013

3 Mamparo frontal. Se baja a 525mm para aumentar la seguridad

4 Combustible. Se limita a ***100kg***. Los pilotos tendrán que disputar toda la carrera con esa cantiad de combustible, (hasta ahora no había límite). Los cambios requieren mejorar ***30%*** la eficiencia del motor

5 Alerón trasero. Se prohibe el dispositivo de carga aerodinámica bajo el alerón trasero

6 Caja de Cambios. Ocho velocidades de avance (una más que en 2013). Las desarrollos se seleccionan antes de la temporada

7 Receptáculos laterales. Más anchos, para instalar radiadores extra para el turbocompresor y el ***Sistema de Recuperación de Energía***

Nueva sanción en carrera. Los comisarios podrán penalizar a los pilotos, por maniobras ilegales, con cinco segundos, que tendrán que cumplir antes del comienzo de las paradas previstas en los 'pit stop'

Neumáticos. Pirelli ha cambiado los compuestos, pero no su color: duro (naranja), medio (blanco), blando (amarillo), superblando (rojo), intermedio (verde) y lluvia extrema (azul). Sin embargo, los pilotos que pasen a la Q3 tendrán un juego extra del compuesto más blando disponible en cada GP para la clasificación

Fotos y gráficos: Sutton Motorsport y Graphic News