



## XI EDICION RESISBARNÀ 2014

### REGLAMENTO DEPORTIVO

#### **1 - REPARACIONES**

Las reparaciones y cambio de neumáticos se realizarán durante la duración de la manga, ante un miembro de la organización y en el lugar indicado al efecto, nunca en el tiempo de cambio de pista ni fuera de dicho lugar.

#### **2 - EMPATE**

En caso de empate a vueltas y a la coma, se procederá a comprobar la vuelta rápida. En caso que persista el empate, se procederá a comprobar la manga con mayor número de vueltas y si el empate continúa, se determinará una clasificación con reparto de puntos para los dos equipos clasificados.

#### **3 - AVERIAS TÉCNICAS DE LA PISTA**

En caso de avería de la pista, se detendrá la carrera hasta su reparación. La Dirección de carrera determinará en estos casos cómo proseguir la carrera y la conveniencia de compensar, si fuera necesario, al equipo afectado, para lo cual contarán con el asesoramiento de un miembro del equipo de Coordinación de Resisbarna. En caso de detenerse la carrera por lo que después resulte ser una avería del mando o del coche del piloto que ha solicitado la neutralización, su equipo será penalizado según lo que dispone el punto 5.- de este reglamento.

#### **4 - RECLAMACIONES**

Si un equipo inscrito desea formalizar una reclamación, como consecuencia de un posible incumplimiento del presente reglamento por parte de algún coche participante, o por lo que consideren una injusta aplicación o inaplicación del presente reglamento, deberá hacerlo ante la Organización de la Carrera, mediante escrito firmado por su Capitán o Director Técnico. Deberá venir acompañada de un depósito de 30 euros y deberá formalizarse antes del plazo máximo de 30 minutos tras la finalización de la prueba. Si prosperase la reclamación, el depósito será devuelto al reclamante. Cualquier reclamación presentada fuera de tiempo, no será tramitada bajo ningún concepto.

La Coordinadora del Resisbarna, se guarda la opción de poder actuar de oficio, en caso de apreciar cualquier anomalía, que por diferentes motivos no fueran observadas y/o reclamadas por ningún piloto.

## **5 -INFRACCIONES Y SANCIONES**

Se prevé una tabla de sanciones, diferenciadas por la gravedad de la misma, que será la base sancionadora para cualquier reclamación que pudiera presentarse. Todas las sanciones no previstas en el reglamento, quedarán sometidas al criterio de la Coordinadora de Resisbarna.

### 5.1. Deportivas

Todas las sanciones que pueden producirse en una carrera: tras una primera amonestación verbal, en caso de reincidencia se procederá a sancionar en función de la tabla que detallamos:

#### A) Infracciones Leves:

- Deficiencia en la tarea de Comisario 2 vueltas.
- Molestar a los pilotos rivales de forma reiterada 2 vueltas.

#### B) Infracciones Graves:

- No detenerse a reponer y/o reparar alerón u otras piezas obligatorias, en el periodo acordado de 4 vueltas.
- Retraso en el puesto de comisario 4 vueltas.
- Hacer detener la carrera por causa injustificada 4 vueltas.

#### C) Infracciones Muy Graves:

- Falta de educación y/o respeto hacia otros participantes/organización Exclusión.
- Infracción de las normas fijadas en cuanto a comer, beber o fumar Exclusión.
- No realizar funciones de comisario Exclusión.

### **Todas estas sanciones son acumulables**

### 5.2 Técnicas.

#### A) Infracciones leves:

La sanción que corresponde a estos defectos consiste en el aviso y rectificación del defecto al presentar el coche a verificar:

- Ejes fuera de medida.
- Llantas no homologadas
- No llevar tapacubos las llantas que así lo estipule el reglamento
- Montaje de un elemento no homologado.
- Cables sin funda o incompleta.

#### B) La sanción será de 4 vueltas por las siguientes faltas graves:

- Retraso en la entrega del coche a verificar.
- No rectificación de cualquier defecto leve observado y avisado en la verificación.
- Presentar a verificar un coche con tres o más defectos leves.
- Manipulación del coche fuera del lugar de reparación en carrera o fuera del tiempo de carrera (entre mangas).

#### C) Infracciones muy graves:

La sanción que corresponde a estas infracciones es la exclusión inmediata de la carrera, aunque, a criterio de la organización, es conmutable por la de permitir la participación del equipo, pero sin puntuar ni constar en ninguna clasificación:

- Neumáticos antirreglamentarios o tratados.
- Carrocería o chasis manipulados.
- Acumulación de dos sanciones graves (deportivas y técnicas).

## **6 - COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS**

En las carreras de 2 horas los equipos deberán estar compuestos por 2 pilotos, que realizarán el mismo número de mangas.

**PILOTO.** Todos los integrantes del equipo deberán hacer de piloto. El orden lo fijará libremente el equipo, notificando previamente a la Dirección de carrera, para facilitar la identificación de los pilotos y el control del cumplimiento de esta norma. El piloto no puede abandonar su puesto de pilotaje sin autorización de la organización, del mismo modo que tampoco pueden acceder a la zona de pilotos

otros miembros del equipo, para evitar conductas que puedan molestar a los pilotos rivales.

**COMISARIO.** Todos los pilotos participantes deberán desempeñar, en el momento en que sea requerido por Dirección de Carrera, las funciones de comisario. Solamente lo pueden hacer los pilotos, nadie más. Las funciones de un comisario son las siguientes: colocar los coches accidentados nuevamente en pista, retirar de la pista restos de coches accidentados u objetos que puedan interferir en el normal desarrollo de la prueba. Para la colocación de los vehículos, debe seguirse el siguiente protocolo: El comisario debe advertir en voz alta a los participantes que se ha producido un accidente en la zona de su responsabilidad, especialmente a los pilotos de las pistas obstaculizadas. Después se retirarán los coches accidentados para que no entorpezcan al resto de participantes. Los coches se devolverán a la pista siendo el causante del accidente el último en ser colocado. Para colocar los coches el comisario deberá vigilar que no venga ningún otro vehículo que se pueda ver afectado por su intervención. Los vehículos accidentados se colocarán siempre en la primera recta siguiente al lugar del accidente a una distancia máxima de 30 centímetros de la última curva.

**CAPITÁN.** Cada equipo nombrará antes del inicio de la carrera a un Capitán, y será el portavoz del equipo ante la organización y el responsable inmediato de los actos de su compañero. Será el único interlocutor válido del equipo y quien será llamado para verificar el vehículo, por parte del Director de carrera.

**MECÁNICO.** Puede desarrollar las tareas de mecánico cualquiera de los pilotos integrantes del equipo. En el cumplimiento de sus funciones el mecánico sólo podrá acceder al Pit Lane para llevar a cabo la asistencia técnica al vehículo y si, circunstancialmente, se encuentra de asistente puede ser sustituido un compañero de otro equipo, nunca podrá ser sustituido por alguna persona ajena a la carrera.

## **7 - PUNTUACIÓN**

La tabla de puntuación será la siguiente:

### **DISTRIBUCION DE PUNTOS POR CARRERA Y PILOTO(según cuadro anexo)**

**Al final de temporada, solo obtendrán puntuación los pilotos que hayan realizado como mínimo el 50 % del campeonato. En el caso de no tener este mínimo, al final del campeonato se eliminará su puntuación.**

La puntuación eliminada será la de los pilotos que no realice el mínimo de carreras, el resto de los participantes, mantendrán la puntuación obtenida el día de la carrera.

Se descartará el peor resultado de las carreras del campeonato disputadas por el equipo.

Los equipos que obtén por variar de modelo dentro del mismo grupo en la segunda carrera de éste, obtendrán un "bonus" en su puntuación equivalente al 10% de los puntos obtenidos, los cuales se sumaran a la puntuación total obtenida. Quedarán exentos de esta bonificación los equipos que cambien de compañero sea cual sea el motivo de esto, o si el cambio de coche se debiera a la utilización de un nuevo modelo que se hubiera homologado después de iniciar el campeonato.

No se considerará cambio de modelo sustituir únicamente la carrocería si el chasis es común a ambos modelos.

Ejemplos:

Equipo que obtenga la 2ª posición, 65 puntos + 10% = 72 puntos

Equipo que obtenga la 4ª posición, 56 puntos + 10% = 62 puntos

Equipo que obtenga la 5ª posición, 54 puntos + 10% = 59 puntos

## **8 – INICIO DE TEMPORADA**

Las mangas de la primera carrera, se configuraran en función de la suma de los puntos obtenidos por los dos integrantes del equipo inscrito en el campeonato del año anterior.

## **9 - MANGAS**

- Viernes tarde / noche: Máximo de 3 mangas, los horarios, se podrán consultar la misma semana de la carrera en la página Web.
- Sábado, mañana o tarde: Máximo de 3 mangas, los horarios, se podrán consultar la misma semana de la carrera en la página Web.

Solo se aceptaran cambios de horarios o día de carrera, hasta el miércoles anterior al día de la prueba. Cualquier cambio posterior a esta fecha no podrá ser atendido

#### **10 - VERIFICACIONES**

Las verificaciones se iniciarán 1 hora antes de cada manga. Se llamarán a los equipos de tres en tres, disponiendo cada equipo de 15 minutos para montar y entregar el coche a la organización. Los equipos que transcurrido ese tiempo no hayan entregado el coche, continuarán el montaje del mismo en tiempo de carrera.

#### **11 – PREMIOS**

Los premios, no serán acumulativos en ningún caso, excepto el trofeo a la mejor decoración. Este trofeo, sólo se podrá obtener una vez por equipo o pilotos en toda la temporada. Solo se aceptará un voto por dirección de correo vinculadas al campeonato.

#### **12 – CAMPEONATO**

El campeonato se forma con la participación en un total de 7 carreras, por los diferentes clubs de Barcelona y Área Metropolitana. La participación en las carreras, implica la aceptación de los reglamentos deportivo y técnico.

#### **13-INTERPRETACIÓN**

Los casos no previstos y dudas interpretativas de los Reglamentos deportivo y técnico serán resueltos por la Coordinadora de Resisbarna.

#### **14- HOMOLOGACION DE MATERIAL NUEVO**

La Coordinadora anunciará en su Web todas aquellas novedades tanto a nivel de recambio como de modelos que se homologuen y que puedan salir al mercado. Dicho material deberá estar un mínimo de 15 días a la venta antes de la carrera (sin contabilizar el día de carrera). Asimismo, se comprobará que esté en un mínimo de 2 tiendas de Slot, en disposición de ser adquirido por cualquier persona y en tiendas dentro de la provincia de Barcelona.



# ORGANIZACIÓN CAMPEONATO

## 1- COORDINADORA

Coordinadora Resisbarna: Aberto Bolsa, Francesc Liñan, Josep M<sup>a</sup> Molins, Albert Trafach, Angel Broceño

## 2-CIRCUITOS Y ENTRENOS

Los circuitos donde se realizará el campeonato serán los siguientes:

Slotmania, GasClavat, El Sot, Palau, Hot Slot, Escuderia Crono y Dream Slot

En todos los circuitos se permitirán como mínimo 5 días de éntrenos la semana de la carrera, incluido el día de la misma. Los horarios serán desde la apertura del club (mínimo 17 h) donde se realice la carrera hasta las 22.30 horas.

Para estos éntrenos los equipos se dividirán en dos grupos en función del día que compitan. La Coordinadora asignará el mismo número de días de éntrenos a todos los equipos.

Equipos que corren Viernes - Entrenos Lunes y Miércoles de la semana de la carrera

Equipos que corren Sábado - Entrenos Martes y Jueves de la semana de la carrera

Los entrenos de los viernes serán libres para todos los equipos, hasta el inicio de la carrera.

La Coordinadora tienen acordado con los clubs, estos días de entreno. Todos los entrenos que estén fuera del horario marcado, no serán considerados como oficiales, por lo cual el club tiene la potestad de poder cobrar algún importe por el.

Si algún equipo necesita un cambio en los días de entreno, éste tendrá que avisar a la Coordinadora y esperar su confirmación. **Aquellos equipos que cambien de día sin previo aviso, serán sancionados con 50 vueltas al final de la carrera.**

La Coordinadora de Resisbarna, asignará rotativamente, un delegado en cada carrera del campeonato, cuya misión será la de apoyar y colaborar en el buen funcionamiento de la misma.

## 3- TROFEOS

En la reunión de final de temporada, se entregarán premios acreditativos al pódium ganador.

## 4- INSCRIPCIONES Y PAGOS DE CARRERA

Las inscripciones se realizaran por los medios habituales, foro de slotadictos, email [resisbarna@gmail.com](mailto:resisbarna@gmail.com).

El precio de la carrera será de 25 € por equipo. Los equipos realizarán el pago directamente al club organizador, a partir del primer día de entrenamientos.

## **5- CALENDARIO**

31 ENERO-1 FEBRERO en GASCLAVAT

28 FEBRERO-1 MARZO en HOT SLOT

28/29 MARZO en PALAU

25/26 ABRIL en EL SOT

27/28 JUNIO en ESCUDERIA CRONO

26/27 SEPTIEMBRE en DREAMSLOT

24/25 OCTUBRE en SLOTMANIA