

XIII EDICION RESISBARNA 2015

REGLAMENTO DEPORTIVO

1- COORDINADORA

La Coordinadora del Resisbarna está formada por las siguientes personas: Alberto Bolsa, Francesc Liñan, Josep M^a Molins, Albert Trafach, Ángel Broceño.

2-CIRCUITOS Y ENTRENOS

2.1- Circuitos

El campeonato se forma con la participación en un total de 9 carreras, por los diferentes clubs de Barcelona y Área Metropolitana.

Los circuitos donde se realizará el campeonato serán los siguientes:

Slotmania, GasClavat, El Sot, Hot Slot, Escuderia Crono, Siscu Slot, Slot foryou, BSR, Dreamslot.

2.2.-Entrenos

Los entrenos oficiales serán el día de la carrera en los siguientes horarios:

Viernes:

Caso de 2 mangas:

De 18:30 a 19:30, entrena equipos 21:00

De 19:30 a 20:30, entrena equipos 23:00, y montan equipos que corren 21:00.

Caso de 3 mangas:

De 17:30 a 18:15, entrena equipos 20:00

De 18:15 a 19:00, entrena equipos 22:00, montan equipos que corren a las 20:00

De 19:00 a 19:45, entrena equipos 00:00, montan equipos que corren a las 22:00

Sabado:

Caso de una manga:

De 09:00 a 10:00 entrenos

De 10:00 a 10:30 montaje y verificación.

Caso de 2 mangas:

De 08:30 a 9:15, entrena equipos 10:00

De 09:15 a 10:00, entrena equipos 12:00, y montan equipos que corren 10:00.

Cuando estén todos los equipos de la primera manga montados, se empieza la carrera-

3- INSCRIPCIONES Y PAGOS DE CARRERA

Las inscripciones se realizaran por los medios habituales, foro de slotadictos y email resisbarna@gmail.com.

El precio de la carrera será de 15 € por equipo. Los equipos realizarán el pago directamente al club organizador.

4 – INICIO DE TEMPORADA Y MANGAS

4.1.-Inicio de temporada

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

Las mangas a partir de la segunda carrera se configurarán a partir de la puntuación obtenida en el presente campeonato.

4.2- Mangas

- Viernes tarde / noche: Máximo de 3 mangas,
- Sábado mañana: Máximo de 3 mangas,
- Los horarios se podrán consultar la misma semana en la página web.
- **El tiempo de carrera será de 15 minutos para circuitos de 6 carriles y de 12 para circuitos de 8 carriles**

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, **salvo casos excepcionales.**

5 - COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

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, tampoco pueden acceder a la zona de pilotos otros miembros del equipo, para evitar así conductas que puedan molestar a los pilotos rivales.

COMISARIO. Todos los pilotos participantes deberán desempeñar 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: retirar 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.
- **El Comisario solicitará PAUSA, en el caso de que no llegué a coger el coche.**
- **Los comisarios serán rotativos colocándose en el puesto correspondiente que en ese momento este su equipo.**
Ejemplo: Equipo A esta en la pista 1, el comisario ocupa el puesto 1.

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 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 se encuentra de comisario podrá realizar su función de mecánico siempre y cuando haya encontrado antes un sustituto.**

6 - VERIFICACIONES

Las verificaciones se iniciarán 1 hora antes de cada manga. **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.

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

7 - REPARACIONES

Las reparaciones 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.

8 - 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.

9 - 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.

10 – 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 **50 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.

11 – Puntuación, Handicaps y Copas

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 (mínimo 5 pruebas) caso de no tener este mínimo, al final del campeonato se eliminará su puntuación.

Se descartará (incluso siendo una no asistencia) el peor resultado de las carreras del campeonato disputadas por el equipo.

11.1.- Handicaps.

Los **5** primeros equipos clasificados en cada carrera deberán cambiar de coche en la siguiente prueba en base a la clase de modelos en la que hayan elegido participar. (Ejemplo: 1ª prueba, el equipo X participa con un modelo de clase **GT1**, y obtiene un 2º puesto; en la siguiente carrera debe participar con un modelo de clase **GT2**) Si en la siguiente carrera el equipo repitiera un "Top 5" bajaría a la siguiente clase y así sucesivamente. Si se completaran 4 carreras consecutivas dentro de los 5 primeros podría volverse a utilizar un modelo de una clase superior.

CATEGORIA GT1 coches que se indican en el reglamento técnico

CATEGORIA GT2 coches que se indican en el reglamento técnico

CATEGORIA GT3 coches que se indican en el reglamento técnico

CATEGORIA GT4 coches que se indican en el reglamento técnico

11.2 Copas Monomarcas y Rookie

Se crean 3 copas, 2 copas monomarcas que son NINCO, SCALEAUTO y 1 copa Rookie.

Las Copas Monomarcas, se regirán con el Reglamento Técnico del Resisbarna 2015.

Todos los equipos antes de que empiece la primera prueba deberán de inscribirse en la copa que quieran participar.

Para que una Copa se inicie en el campeonato, deberá de haber un mínimo de 3 equipos inscritos antes de que comience la primera prueba.

En las copas no hay hándicap.

Todas las copas tendrán su propia clasificación además de puntuar en la clasificación general.

Los equipos que no participen en las copas, no interferirán en la puntuación de las copas.

La puntuación será la siguiente:

PUESTO	PUNTOS
1	10
2	6
3	4
4	2
5	1

Ver anexos I, II y III de las copas, para los puntos específicos.

11.2 Campeonato de CLUBS

Este Campeonato es nuevo, y decidirá el mejor Club y consistirá en la suma de los dos primeros equipos clasificado de cada club.

12 – PREMIOS y TROFEOS

Pendiente de confirmar

12.1 Trofeo decoración

Entre todos los coches decorados de todas las carreras, se elegirá por votación al ganador.

- **Solo se aceptará un voto por piloto**
- **Se tendrá que enviar un email al email, resisbarna@gmail.com, en este email, deberá de indicar el nombre del piloto, club y votación**

- La votación será,
- 1 puesto, 3 puntos
- 2 puesto, 2 puntos
- 3 puesto, 1 punto

12.2 Premios por carrera

Premio al pódium y un sorteo entre todos los asistentes, los premios no serán acumulativos

12.3 Copas Scaleauto, Ninco

Premio por carrera, un kit de recambios

Premio final temporada, un coche conmemorativo al ganador.

12.3 Trofeo y premios final temporada

Trofeo al pódium de la competición y copas.

13-INTERPRETACIÓN

Los casos no previstos, dudas interpretativas y sanciones 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 derecambio 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 personay en tiendas dentro de la provincia de Barcelona.

15 –INFRACCIONES, SANCIONES y REPARACIONES

Se prevé una tabla de sanciones DEPORTIVAS, TECNICAS Y REPARACIONES, diferenciadas por la gravedad de la misma, que será la base sancionadora para cualquier reclamación que pudiera presentarse. **Todas estas sanciones son acumulables**

15.1. 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:

- Retraso o abandono momentáneo del 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
- Usar el móvil para llamar, enviar mensajes: Exclusion.
- No realizar funciones de comisario: Exclusión.

5.2 Técnicas.

A) Infracciones leves:

Notificación verbal al equipo de los defectos encontrados en la verificación, los cuales el equipo debe de solucionarlos.

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:

- Carrocería, chasis o bancadas manipulados.
- Acumulación de dos sanciones graves (deportivas y técnicas).
- **Usar un coche, carrocería o chasis usado en esa carrera, aunque sea en diferentes mangas y diferentes equipos.**

5.3 Reparaciones.

En cada circuito se habilitará una zona de pitlane, para cogerlo y dejarlo, para realizar los ajustes y/o reparaciones.

Excepción para coger el coche fuera de la zona de pitlane, es que no pueda llegar a dicha zona, el coche no anda.

No reparar los siguientes daños sufridos en el coche durante la carrera, se sancionarán con los siguientes criterios:

Sanciones de 10 vueltas:

- En caso de pérdida del alerón trasero, cristal, defensas, copckit es preciso parar antes de 4 vueltas. Excepción: que la rotura o caída del alerón o pieza sea por error de un comisario, en este caso se permitirá finalizar la manga y posteriormente colocar el mismo.
- En caso de pérdida de algún tornillo de sujeción del chasis a la carrocería, o de la bancada motor, se procederá a reemplazarlo antes de 4 vueltas. . En el caso de que se detectará la falta de algún tornillo en el cambio de coches, el equipo está obligado a sustituirlo en el comienzo de la siguiente manga.
- Coger el coche para la reparación en la recta de pilotos.

ANEXO I , COPA ROOKIE

Esta Copa es un TTM, trae tu mando, ya que los coches los pone la organización del campeonato.

Serán nissan 390 de reprotect, con "reglamento Resisbarna" a excepción de la bancada y llantas traseras.

Podrán participar:

- Equipos rookies 2014
- Equipos rookies 2015
- Equipos sin palmares, en caso de duda la Coordinadora decidirá la participación.

En cualquier momento del campeonato podrá dejar de participar en la copa y participar con sus coches, pero el equipo quedará exento de la clasificación de la copa Rookie.

ANEXO II , COPA NINCO

Esta copa está patrocinada por Ninco, y se podrá participar con cualquier coche homologado de la **categoría GT4**.

En cualquier momento del campeonato podrá dejar de participar en la copa y participar con sus coches, pero el equipo quedará exento de la clasificación de la copa Rookie.

ANEXO III , COPA SCALEAUTO

Esta copa está patrocinada por Scaleauto, y se podrá participar con cualquier de los siguientes coches:

- Mercedes SLS GT3
- BMW Z4
- Toyota GT One
- Radical SR-9
- Spyker SR-9

En cualquier momento del campeonato podrá dejar de participar en la copa y participar con sus coches, pero el equipo quedará exento de la clasificación de la copa Rookie.