

# XIV EDICION RESISBARNA 2016

## REGLAMENTO DEPORTIVO

### 1- COORDINADORA Y DIRECCIÓN DE CARRERA

#### 1.1.- Coordinadora

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

#### 1.2.- Dirección de carrera

Estará formada por los integrantes de la Coordinadora y el/los responsables del club presentes cada día de la competición.

### 2-CIRCUITOS Y ENTRENOS

#### 2.1- Circuitos

El campeonato constará de un total de 9 carreras, en 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, STP SloT a Punt, Slot for you, BSR, Dreamslot.**

#### 2.2.-Entrenos

- Cada club/tienda es libre de ofrecer a los equipos participantes la posibilidad de entrenar en sus instalaciones los días previos a la carrera, así como exigir una **remuneración** por ello.
- Los entrenos oficiales (E.O.) serán el día de la carrera, desde la apertura del club hasta **15** minutos antes de que se inicie la misma.
- *La última media hora de E.O. será exclusiva para los pilotos que no hayan podido entrenar durante la semana, con prioridad para los que no lo hayan hecho hasta ese momento.*
- *Durante los E.O., cuando la totalidad de las pistas estén ocupadas, sólo un piloto por equipo podrá rodar en pista. Si hubiera lista de espera, un equipo no podrá apuntarse mientras tenga a uno de sus pilotos entrenando. Los equipos del club deberán facilitar, en la medida de lo posible, los entrenos a los que no lo son.*

### 3- INSCRIPCIONES Y PAGOS DE CARRERA

- Las inscripciones se realizarán por los medios habituales: foro de Slotadictos y email [resisbarna@gmail.com](mailto: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 y la elección de la pista de salida de la primera carrera se configurarán en función de los puntos obtenidos por los dos integrantes del equipo inscrito en el campeonato del año anterior.
- A partir de la segunda carrera las mangas y la elección de pista se configurarán a partir de la puntuación obtenida en el presente campeonato.

#### 4.2- Mangas

Los días establecidos para la realización de mangas son los siguientes:

- **Jueves noche: Máximo 2 mangas. (20 y 22h) \***
- **Viernes tarde / noche: Máximo de 3 mangas. (19,30; 21,45 y 00h) \***

- **Sábado mañana: Máximo de 3 mangas. (9; 11 y 13h)\***  
**(\*) Horarios orientativos, dependiendo del número de inscritos por manga**

- Los horarios se podrán consultar la misma semana en la página web.
- Los equipos deberán de informar de su elección de pista de salida como mínimo **45** minutos antes de que empiece la manga. En el caso de no comunicarlo a dirección de carrera perderán el turno.
- El tiempo de carrera será de 15 minutos para circuitos de 6 carriles y de 12 para circuitos de 8 carriles.
- ***La composición de las mangas se repartirá equilibradamente, con un mínimo de 6 y un máximo de 9 equipos y siempre en base a los puntos de la clasificación hasta ese momento.***
- Solo se atenderán cambios de horarios o día de carrera hasta el miércoles anterior al día de la prueba. Cualquier solicitud posterior a esta fecha no podrá ser atendida, salvo casos excepcionales.
- ***Tendrán prioridad los cambios solicitados para disputar una manga inferior a la que corresponda. Si un equipo solicita por causa de fuerza mayor participar en una manga superior precisará que en su manga hayan 7 o más equipos y que en la manga deseada haya un equipo dispuesto al cambio.***

## **5 - COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS**

Los equipos deberán estar compuestos por 2 pilotos, que realizarán el mismo número de mangas.

**PILOTO.** Los 2 integrantes del equipo deberán hacer de piloto.

Un piloto puede solicitar PAUSA si detecta que su pista no funciona correctamente. Si la causa se debe a un mal funcionamiento del coche o mando se procederá a sancionar al equipo según el punto 14. *Sanciones*

El piloto será responsable de asegurarse que durante los cambios de pista su coche ha sido colocado en la pista correcta y lleva el número de ésta.

Un piloto no podrá coger su coche desde la zona de pilotaje para realizar cualquier operación durante el transcurso de la carrera.

**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 así como retirar de la pista restos de coches accidentados u objetos que puedan interferir en el normal desarrollo de la prueba.
- El Comisario podrá solicitar PAUSA y éste mismo u otro comisario accionarla, en caso de que no se llegue a coger algún coche.

Para la colocación de los vehículos debe seguirse el siguiente protocolo:

- 1) Retirar los coches accidentados para que no entorpezcan al resto de participantes
  - 2) Devolver los coches 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.
  - Los comisarios serán rotativos, colocándose en el puesto correspondiente que en ese momento esté su equipo.

Ejemplo: Equipo A esta en la pista 1, el comisario ocupa el puesto 1 (a designar por la organización).

**CAPITÁN.** Cada equipo nombrará antes del inicio de la carrera a un Capitán, que 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 sólo el mecánico podrá acceder al "Pit Lane" para coger el coche y llevar a cabo la asistencia técnica al vehículo; si se encuentra de comisario podrá realizar su función siempre y cuando haya encontrado antes un sustituto.

## 6 – VERIFICACIONES

- Dirección de carrera entregará a cada equipo un motor sorteado previamente
- Las verificaciones se iniciarán **1 hora** antes de cada manga, disponiendo cada equipo de **30 minutos** para montar y entregar el coche a la organización.
- Es responsabilidad de cada equipo que el coche esté en parque cerrado y verificado con **15 minutos** de antelación a su respectiva carrera.
- Los equipos que transcurrido ese tiempo no hayan entregado el coche continuarán el montaje del mismo en tiempo de carrera.
- En la mesa de verificaciones deberá presentarse el vehículo con la carrocería -sin tornillos- y chasis totalmente montado ya con el motor sorteado -sin neumáticos traseros- por separado.
- Una vez verificado, Dirección de carrera entregará un juego de neumáticos que deberán montarse en presencia del verificador.
- Una vez entrado el coche en parque cerrado, no se podrá manipular.
- La Coordinadora del Resisbarna se reserva la posibilidad de poder actuar de oficio hasta el final de la carrera en caso de apreciar cualquier anomalía, que por diferentes motivos no fueran observadas y/o reclamadas por ningún piloto.

## 7 - REPARACIONES

- Las reparaciones se realizarán durante el desarrollo de la manga, ante un miembro de la organización y en el lugar indicado para tal efecto, y nunca en el tiempo de cambio de pista ni fuera de dicho lugar.
- Si al iniciar la vuelta de "warm-up" el funcionamiento del coche no fuera el correcto o funcionara al revés, el inicio de carrera no se retrasará y la reparación se efectuará durante el transcurso del "warm-up" o en tiempo de carrera.

## 8 – EMPATE

- En carrera: 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.
- En el campeonato: En caso de empate a puntos al final del campeonato se procederá a comprobar el mayor número de victorias. Si el empate prosigue se comprobará el mayor número de segundos puestos y así sucesivamente. Si el empate fuera total se decidirá por la victoria con mayor diferencia respecto al segundo clasificado.

## 9 - AVERIAS TÉCNICAS DE LA PISTA

En caso de avería de la pista, se detendrá la carrera hasta su reparación. Dirección de carrera determinará en estos casos cómo proseguir la carrera y la conveniencia de compensar, si fuera necesario, al equipo afectado. Esta decisión puede tomarse inmediatamente o posponerse para una mejor valoración.

## 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.
- 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

### 11.1 Puntuación:

La tabla de puntuación será la siguiente:

**DISTRIBUCION DE PUNTOS POR CARRERA: Nueva puntuación 2016:**

**70, 64, 59, 55, 52, 50, 48, 46, 44, 43, a partir de aquí de 1 en 1**

- 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 (5 pruebas) 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.

### 11.2.- Handicaps

- Los **5 primeros** equipos clasificados en cada carrera tendrán **“hándicap”** y deberán cambiar de coche en la siguiente prueba, en base a la clase de modelos en la que hayan elegido participar.
- El orden debe ser decreciente y no se podrá saltar un grupo, es decir, si se corre con un coche del grupo GT1, y se queda entre los 5 primeros, en la siguiente carrera se deberá de correr con un coche de grupo GT2; si se repite un “top five” se deberá utilizar un coche de la categoría GT3; en la siguiente carrera se podrá volver a utilizar un GT1 sea cual fuera la posición lograda, y se repite el proceso.
- *Todos los equipos en la primera prueba podrán escoger libremente un modelo de cualquier grupo; a partir de la segunda, los equipos con hándicap siempre deberán seguir el orden indicado anteriormente (GT1>GT2>GT3>GT1...)*
- *Si un equipo con hándicap queda en 6ª o mayor posición, en la siguiente carrera deberá utilizar automáticamente un GT1*
- *El resto de los equipos sin hándicap podrán escoger libremente en cada carrera un modelo de cualquier grupo y repetir su elección tantas veces como se quiera.*

**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**

### 11.3 Copas Monomarcas y Promoción

Para la edición del 2016 se disputarán las siguientes Copas:

- **Copa NINCO – INICIACIÓN**
- **Copa SCALEAUTO**
  
- Las Copas monomarca se regirán con el Reglamento Técnico del Resisbarna 2016.
- Todos los equipos deberán de indicar, si esa fuera su intención, en que copa desean participar antes de que se inicie el campeonato.
- Para que una Copa se realice 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 para la clasificación general.
- Los equipos que no participen en las copas, no interferirán en la puntuación de éstas.

La puntuación será la siguiente (puede variar en función de los inscritos):

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

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

### 11.4 Campeonato de CLUBS

- Los 2 primeros equipos clasificados en cada carrera puntuaran para este campeonato.
- La puntuación obtenida será la del puesto que ocupe el equipo.
- Los equipos deberán comunicar a la Coordinadora a que club representan; en el caso de que no lo comuniquen, ese equipo no se tendrá en cuenta para la clasificación.
- En el caso de los equipos mixtos de dos clubs, los dos clubs obtendrán la misma puntuación.

## 12 – PREMIOS y TROFEOS

### 12.1 Premios por carrera

- Un coche a cada uno de los equipos del pódium
- Una carrocería blanca SEAT LEON para la copa Ninco
- Un Kit de recambios para la copa Scaleauto
- Sorteo de material.

Estos premios podrían variar en función de la disponibilidad

### 12.2 Trofeo y premios final temporada

- Trofeos al pódium del campeonato y a las copas.
- Coches al pódium de las copas.
- Recordatorio a los participantes

### 12.3 Trofeo decoración

Entre los coches decorados de todo el campeonato se elegirá por votación al ganador.

- Solo se aceptará un voto por piloto
- No se podrá votar a su propio coche.
- Se tendrá que enviar un email al correo [resisbarna@gmail.com](mailto:resisbarna@gmail.com), y se deberá de indicar nombre del piloto, club y votación.
- Todos los votos que incumplan algún punto serán anulados

La votación será:

1 puesto, 3 puntos
2 puesto, 2 puntos
3 puesto, 1 punto

### 13-INTERPRETACIÓN

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

### 14 –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
- Estas puede tomarse inmediatamente o posponerse para una mejor valoración.

#### 14.1. Deportivas

Son todas las sanciones que pueden producirse en el desarrollo de la jornada de competición. Dependiendo de la infracción, tras una primera amonestación verbal o en caso de reincidencia o desobediencia, se procederá a sancionar en función de la siguiente tabla:

##### A) Infracciones Leves:

- Deficiencia en la tarea de Comisario: ..... **2 vueltas**
- Tener una conversación mantenida cuando se esté realizando la función de comisario, se sancionará a los que estén manteniendo la conversación con el comisario aunque no estén corriendo en la manga que se dispute: **2 vueltas**
- Molestar a los pilotos rivales de forma reiterada: ..... **2 vueltas**
- Utilizar los dos auriculares cuando se esté realizando la función de comisario..... **2 vueltas**
- Acceder a la zona de pilotos mientras se realiza la carrera..... **2 vueltas**
- Coger el vehículo en la recta desde la zona de pilotos, en el transcurso de la carrera..... **2 vueltas**

##### B) Infracciones Graves:

- Retraso o abandono momentáneo del puesto de comisario: ..... **4 vueltas**
- Hacer detener la carrera por causa injustificada: ..... **4 vueltas**
- Usar el botón de pausa sin autorización: ..... **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: ..... **Exclusión**
- No realizar funciones de comisario: ..... **Exclusión**

#### 14.2 Técnicas.

Son todas las sanciones que pueden producirse durante la verificaciones/desarrollo de carrera.

A) Infracciones leves:

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

B) Infracciones Graves:

- Retraso en la entrega del coche a verificar. :..... **4 vueltas**
- No rectificación de cualquier defecto leve observado y avisado en la verificación:..... **4 vueltas**
- Manipulación del coche fuera del lugar de reparación en carrera o fuera del tiempo de carrera (entre mangas):..... **4 vueltas**
- Reiteración de defectos en el coche presentado ya detectados en otras carreras):..... **4 vueltas**
- En carrera, intentar deliberante lograr una posición para beneficio propio de forma muy evidente o molestando a rivales):..... **4 vueltas**

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:..... **Exclusión**
- Acumulación de dos sanciones graves (deportivas y/o técnicas):..... **Exclusión**
- Usar un coche, carrocería o chasis ya utilizados en esa carrera, aunque sea en diferentes mangas y diferentes equipos:..... **Exclusión**
- En carrera, conducción antideportiva o con intento deliberado de entorpecer o sacar a otro/s coches de la pista:..... **Exclusión**

### 14.3 Reparaciones.

- En cada circuito se habilitará una zona de "pit lane", en su defecto la más próxima a la zona de boxes, para poder coger y dejar el coche, y realizar ajustes y/o reparaciones.
- Como excepción para coger el coche fuera de la zona de "pit lane" es que éste no pueda llegar a dicha zona, (el coche no funciona).
- Las reparaciones deberán realizarse durante el transcurso de las mangas y nunca en los cambios de pista.
- En el caso de pérdida del alerón o del tornillo en el último minuto de la última manga, no se podrá esperar el tiempo de 4 vueltas establecido, siendo OBLIGATORIO parar inmediatamente a repararlo.

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 o copckit, y no parar a repararlo en el plazo máximo de 4 vueltas:..... **10 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 evidente o detección de que se ha perdido algún tornillo de sujeción del chasis a la carrocería o de la bancada motor y no parar a repararlo en el plazo máximo de 4 vueltas:..... **10 vueltas**  
En el caso de que se detectará la falta de este/os en el cambio de pista, el equipo está obligado a sustituirlo en el comienzo de la siguiente manga.
- Coger el coche para la reparación en la recta de pilotos..... **10 vueltas**

## **ANEXO I**

### **COPA NINCO-INICIACIÓN**

- Esta copa está patrocinada por NINCO y SCALEAUTO, y se podrá participar con el SEAT LEÓN de NINCO y con cualquier chasis de plástico o en 3D actualmente comercializado de las marcas Ninco, Scaleauto o Sloting Plus.
- Para los equipos que quieran participar y no tengan el coche, la organización del campeonato dispondrá de 4 coches para su uso.
- Los coches de la organización serán los Seat León de Ninco con chasis 3D de Scaleauto, con "reglamento Resisbarna".
- Podrán participar:
  - Equipos rookies 2015 (a excepción del primero y segundo clasificado).
  - Equipos rookies 2016
  - Equipos sin palmares; en caso de duda la Coordinadora decidirá su participación.
- En cualquier momento del campeonato, un equipo podrá dejar de participar en la copa y participar con sus coches, pero ese equipo quedará exento de la clasificación de la copa.

## **ANEXO II**

### **COPA SCALEAUTO**

- Esta copa está patrocinada por SCALEAUTO, y los coches que se podrán utilizar serán:
  - Mercedes SLS
  - BMW Z4
  - Spyker C8
- Es libre la elección de modelo y la utilización de éstos la veces que se desee
- En cualquier momento del campeonato podrá dejar de participar en la copa y participar con otros coches, pero el equipo quedará exento de la clasificación de la copa Scaleauto.