

REGLAMENTO DEPORTIVO

VELOCIDAD & RESISTENCIA

El presente reglamento tiene por objeto regular el desarrollo de las competiciones de velocidad y resistencia dentro del marco del Campeonato Social del club **Ateneu slot Racing**.

CATEGORÍAS Y CALENDARIO

Para cada año las diferentes competiciones que se celebrarán se publicarán oportunamente en los canales de información habituales.

ACTIVIDADES PREVIAS A LA CARRERA

PRESENTACIÓN: En los días previos a la carrera, esta será anunciada a través de los canales habituales del club:

- Página web Ateneu Slot Penedès: www.ateneuslot.com www.facebook.com/ateneuslotracing
- Foro SlotAdictos, subforo competición 1/32
- Lista de correo electrónico ateneu.slot@gmail.com

En ellos se indicará la categoría a disputar, el tipo de carrera (sprint o resistencia), los horarios.

INSCRIPCIONES:

No socios: en el día de la carrera cada piloto deberá formalizar su inscripción, abonando para ello los derechos de la misma.

Socios: Todas las carreras de velocidad están incluidas en la cuota mensual por lo que solo se tendrán que abonar las carreras de resistencia y carreras que no pertenezcan al campeonato social.

DESEMPEÑO DE FUNCIONES EN CARRERA: en toda carrera se establecerán las siguientes figuras, encargadas de velar por el correcto desarrollo de la misma:

- **Director de Carrera:** persona responsable de dirigir las actividades de la carrera
- **Comisario Técnico:** persona o personas responsables de llevar a cabo las verificaciones técnicas
- **Comisario Deportivo:** persona o personas responsables de auxiliar al Director de Carrera en actividades vinculadas con la misma (cambios de carril, gestión informática de la carrera, lectura y anotación de incidentes, etc.)
- **Comisario de Pista:** personas responsables de auxiliar a los pilotos colocando de nuevo los coches en el carril en caso de salida de estos

En una misma persona podrán recaer una o más funciones, dependiendo de la magnitud de la carrera y bajo el criterio del Director de la misma; pudiendo ser liberadas de otras responsabilidades en caso de ser preciso para su desarrollo.

El piloto tendrá en todo momento un comportamiento acorde con el espíritu deportivo de la competición.

VOLTAJE: Las carreras se disputarán a los voltajes determinados por el Director de Carrera.

MANDOS: está permitido cualquier mando analógico o digital, siempre que no produzca ninguna alteración en el suministro de corriente eléctrica al vehículo. El tipo de conexión a la pista será de tres bananas metálicas.

ENTRENOS LIBRES: durante el período especificado los pilotos dispondrán de entera libertad para rodar por cualquier carril, a cualquier voltaje y con cualquier coche (correspondiente a la categoría a disputar) y durante el tiempo deseado, con objeto de reconocer la pista y su estado.

VERIFICACIONES INICIALES: todos los coches inscritos deben superar unas verificaciones técnicas para asegurar que están dentro de lo estipulado en el reglamento técnico de su correspondiente categoría.

El coche se entregará abierto, con la carrocería y el conjunto chasis por separado, antes o durante la hora establecida para ello. El piloto deberá de estar presente durante las verificaciones. El verificador comprobará los aspectos técnicos y solicitará al piloto que ensamble el coche para verificar los aspectos globales.

En caso de hallarse irregularidades se solicitará la modificación pertinente para estar dentro del reglamento, en caso de que no se pudiera solventar antes de la carrera se le ofrecerá la posibilidad de participar en la carrera pero sin poder puntuar.

ENTRENOS OFICIALES: Durante el período especificado los pilotos podrán rodar empezando por el carril 1 y siguiendo orden correlativo 1-2-3-4-5-6 (y vuelta al 1), al voltaje de carrera y con el coche de carrera, en tandas de 5 minutos, con objeto de configurar el coche para adaptarlo a la pista y su estado.

PARQUE CERRADO: Al entrar a verificar el coche quedará en régimen de Parque Cerrado, y el piloto ya no podrá intervenir en él salvo instrucción explícita del Director de Carrera. Bajo este régimen nadie, salvo los Comisarios, podrá manipular el vehículo.

POLE POSITION: todos los pilotos/equipos inscritos, una vez verificado su coche, realizarán una tanda clasificatoria de 1 minuto de duración, por la pista que el Director de Carrera determine y en el orden inverso al de entrega a verificación, y se retendrá el mejor tiempo obtenido.

Al término de la misma los Comisarios retornarán el coche al Parque Cerrado.

Durante la disputa de la *pole position* se permite limpiar las trencillas, limpiar ruedas y lubricar los elementos de fricción; siempre con los medios puestos a disposición por la organización y dentro del minuto estipulado.

En el transcurso de la *pole*, todos los pilotos realizarán funciones de Comisario de Pista, alternando de forma rotativa una vez en cada uno de los 6 puestos de Comisario.

PARRILLA DE SALIDA: La parrilla de salida se configurará con arreglo a los mejores tiempos obtenidos en la clasificatoria. De este modo, el piloto/equipo mejor clasificado escogerá el carril de partida en su manga, de entre todos los disponibles. El segundo mejor clasificado escogerá el carril de partida en su manga, de los restantes disponibles después de elegir el primero; y así sucesivamente hasta completar las distintas mangas. Obviamente, el último piloto clasificado de cada manga no podrá escoger carril de salida.

Si un piloto/equipo no puede disputar la *pole position*, por la razón que sea, constará a todos los efectos como el último clasificado. En caso de hallarse más de un piloto en esta situación, sus carriles de partida se asignarán por sorteo entre ellos.

CARRERA

MANGAS: cada piloto/equipo realizará su carrera dentro de la manga que le haya correspondido según el orden de *pole position*. El intercambio de pilotos de distintas mangas solo será posible de mutuo acuerdo entre los pilotos interesados y previo consentimiento del Director de Carrera.

En las carreras al sprint un piloto, no podrá ser sustituido, ni en parte ni en la totalidad de la carrera.

El incumplimiento de esta norma comportará la no puntuación, tanto del piloto sustituido como del que lo sustituya si procede.

En las carreras de resistencia el lapso de tiempo se indicará en el reglamento particular de la prueba. Cada piloto de cada equipo deberá disputar el mismo número de mangas. Los pilotos de un equipo no podrán ser sustituidos por otros ajenos a los de ese equipo.

El incumplimiento de estas normas comportará la no puntuación del equipo.

TIEMPO POR CARRIL: las carreras al sprint se disputarán a entre 6 y 8 minutos por cada carril, debiendo correr cada piloto por todos y cada uno de ellos.

En las carreras de resistencia el lapso de tiempo se indicará en el reglamento particular de la prueba. Al vencimiento de dicho tiempo, el suministro de corriente se detendrá de forma automática.

Entre este momento y el comienzo del intervalo del siguiente carril, los coches se considerarán en régimen de Parque Cerrado, por lo que solo podrán ser manipulados por los Comisarios Deportivos, quienes procederán a cambiarlos al carril siguiente según el orden estipulado.

CAMBIOS DE CARRIL: Los cambios de carril se efectuarán en el mismo lugar dónde se han detenido los coches una vez cumplido el tiempo estipulado. En el último cambio de carril se anotará también la sección del circuito (también llamada coma) donde ha terminado.

El orden de cambio de carril será el siguiente: **1 _ 3 _ 5 _ 6 _ 4 _ 2 _ Descanso**

Este orden de cambio asegura a un piloto no tener nunca al mismo competidor al mismo lado durante la carrera, con lo que cada piloto tendrá una vez a su derecha y una vez a su izquierda al resto de pilotos participantes.

En caso de mangas con 7 (o más) participantes, el que corre por el carril 2 descansará uno o más turnos, tras el cual se reincorporará a la carrera por el carril 1.

MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO: En el momento en que se inicia la carrera se levanta el régimen de Parque Cerrado. El coche podrá ser manipulado para las siguientes acciones, por el propio piloto, un miembro del equipo o alguien designado por él, y siempre durante el tiempo de carrera.

- Efectuar reparaciones mecánicas (con los medios del piloto)
- Limpiar las ruedas (con los medios puestos a disposición por la organización)
- Limpiar las trencillas (con los medios puestos a disposición por la organización)
- Lubricar partes móviles (con los medios puestos a disposición por la organización)

Para cualquier manipulación del coche, este debe ser recogido en la zona del circuito identificada como *pit lane*, excepto que este no pueda alcanzarla por sus propios medios. Una vez realizada la reparación, el coche deberá ser reintegrado a la pista obligatoriamente en la zona de *pit lane*.

Podrá ser sustituido cualquier elemento mecánico del coche, en caso de su rotura, por otro de idénticas características.

COMISARIOS: En las carreras al sprint todos los pilotos inscritos tienen la obligación de actuar como Comisarios de Pista en la manga posterior a la que disputen. Los pilotos de la última manga actuarán de Comisarios en la primera. La posición de Comisario se alternará de forma rotativa, una vez en cada uno de los 6 puestos de Comisario.

En las carreras de resistencia todos los equipos inscritos tienen la obligación de actuar como Comisarios de Pista en la misma manga que disputan. La posición de Comisario de cada equipo se corresponderá en todo momento con la del número de pista por la que ese equipo esté corriendo.

La función del Comisario de Pista es colocar de nuevo los coches en el carril en caso de salida de estos. Para tal menester, los coches estarán identificados mediante una etiqueta circular de color con el número del carril. En caso de salida de pista de dos o más coches, el protocolo a aplicar será:

- La inmediata retirada de los coches accidentados, para evitar daños mayores
- Colocar los coches por orden inverso al que se han salido, siendo el último el coche que haya provocado el accidente.

Mientras se ejerce de Comisario de Pista no está permitido beber, comer o hablar por el móvil.

No está permitido Fumar en el local.

CLASIFICACIÓN: La clasificación final de la carrera se establecerá por suma de las vueltas efectuadas en cada carril. En la última tanda se anotará la coma, es decir, la última sección del circuito que el coche haya rebasado, parcial o totalmente, al quedar detenido al término de la misma.

De esta suma de vueltas se descontarán las penalizaciones incurridas por razón de irregularidades técnicas en el vehículo o comportamientos antideportivos del piloto. El ganador final será el piloto/equipo que acredite mayor número de vueltas.

EMPATE: En caso de empate, se consultarán las vueltas rápidas, y se decidirá la posición a favor del piloto/equipo que haya realizado el mejor tiempo absoluto (segundos, décimas de segundo, centésimas y milésimas).

RECLAMACIONES: Si por cualquier razón un piloto/equipo desea formalizar una petición a la organización para la verificación de algún coche participante, esta deberá presentarse con una caución de 40€, como máximo los 20 minutos posteriores a la finalización de la última manga. En caso de prosperar la reclamación a favor del reclamante, el importe de la caución le será retornado.

MANGAS NOCTURNAS: En el caso de disputarse la carrera bajo condiciones nocturnas será obligado el montaje de kit de luces en los coches. En el momento de entrar en parque cerrado las luces deben funcionar.

En caso contrario se deberán reparar durante el tiempo de *pole* o de carrera. El coche no será autorizado a tomar la salida hasta que el problema sea subsanado.

En carrera, se entenderá que el sistema de luces no funciona correctamente si el coche es incapaz de mantener una luz continua sin parpadeo durante 5 vueltas consecutivas, en al menos 1 luz delantera y 1 piloto trasero, siendo obligatoria su reparación en caso de avería.

PENALIZACIONES POR INFRACCIONES AL REGLAMENTO

Faltas Leves

- Proferir insultos, primera vez Amonestación
- Gritar a otros pilotos o miembros de la Organización, primera vez Amonestación
- Gritar o menospreciar a los Comisarios de Pista, primera vez Amonestación
- Entregar el coche con retraso a la verificación 1 vuelta / minuto de retraso
- Peso del coche inferior en 3g al mínimo, 5g adicionales.

- Manipular un vehículo en Parque Cerrado, primera vez Amonestación
- Tocar un coche en el cambio de carril, primera vez Amonestación
- Beber, comer o hablar por teléfono en funciones de Comisario, 1ª vez Amonestación

Faltas Graves

- Proferir insultos, segunda vez 10 vueltas
- Gritar a otros pilotos o miembros de la Organización, segunda vez 10 vueltas
- Gritar o menospreciar a los Comisarios de Pista, segunda vez 10 vueltas
- Manipular un vehículo en Parque Cerrado, segunda vez 5 vueltas
- Peso coche inferior en 5g al mínimo, 5 vueltas
- Tocar el coche en el cambio de carril, segunda vez 5 vueltas
- Retornar el coche reparado a la pista fuera del *pit lane* 5 vueltas
- Limpiar las ruedas con líquidos ajenos a los de la Organización 5 vueltas
- Tomar un vehículo para su reparación fuera del *pit lane* 5 vueltas
- Manipular un vehículo fuera de la mesa de verificación 5 vueltas
- Sustituir un componente dañado por otro de distintas características 5 vueltas
- No efectuar una reparación obligatoria en las siguientes 10 vueltas 5 vueltas
- No acudir al puesto de Comisario de Pista, segunda vez 5 vueltas
- Abandonar el puesto de Comisario de Pista, sin tener sustituto 5 vueltas
- Beber, comer o hablar por teléfono en funciones de Comisario, 2ª vez 5 vueltas
- Negligencia intencionada en funciones de Comisario, primera vez 5 vueltas
- Ancho de los ejes superior a la carrocería 1 vuelta por mm.

Faltas muy Graves

- Proferir insultos, tercera vez No puntúa
- Gritar a otros pilotos o miembros de la Organización, tercera vez No puntúa
- Gritar o menospreciar a los Comisarios de Pista, tercera vez No puntúa
- Estrellar el vehículo ex profeso o contra el de otro participante, 2ª vez Expulsión
- Agredir a otro piloto, a un Comisario o a un miembro de la Organización Expulsión
- Alterar el voltaje del carril, propio o ajeno Expulsión
- Velocidad de giro del motor superior a lo establecido en el reglamento No puntúa
- Magnetismo del motor superior a lo establecido por el reglamento No puntúa
- Ser sustituido un piloto en parte o en la totalidad de la carrera No puntúa
- Incumplir un piloto las mangas mínimas a disputar (resistencia) No puntúa
- Beber, comer o hablar por teléfono en funciones de Comisario, 3ª vez No puntúa
- Negligencia intencionada en funciones de Comisario, segunda vez No puntúa
- Carrocería modificada No puntúa
- Chasis o bancada modificada No puntúa
- Usar material no especificado en el reglamento No puntúa

PUNTUACIÓN

PUNTUACIÓN DE LA CARRERA: La posición obtenida en cada carrera otorgará puntos para el Campeonato Social.

La obtención de la *pole position* o el logro de vueltas rápidas en carrera no otorgarán puntos adicionales, así como tampoco detentar el máximo número de vueltas por manga o carril.

RETENCIÓN DE RESULTADOS: Cada piloto podrá retener los mejores resultados y descartar 1 (una) carrera de cada categoría. Una no-participación cuenta como resultado susceptible de ser descartado.

CLASIFICACIÓN POR CATEGORÍAS: Se establecerá una clasificación particular para cada categoría disputada, la cual se elaborará por suma de los puntos obtenidos en las distintas carreras disputadas de esa categoría, después de descartar un resultado.

CLASIFICACIÓN DEL CAMPEONATO: La clasificación general del Campeonato Social se elaborará por la suma de los puntos obtenidos en las distintas carreras disputadas, después de

descartar un resultado por categoría. Todas las categorías computan para la Clasificación General.

Se declarará Campeón al piloto que más puntos haya acumulado a lo largo de la temporada. Todos los pilotos participantes podrán optar al título y los trofeos, independientemente de su condición de socios.

PREMIOS: Los seis primeros clasificados del Campeonato Social recibirán un trofeo acreditativo.

No se otorgarán premios específicos a los vencedores de las distintas categorías.

DERECHOS DEL ORGANIZADOR: En calidad de organizador, **ATENEU SLOT RACING** tendrá potestad en todo momento para:

- Modificar o ampliar el presente reglamento, mediante anexos publicados al menos una semana antes de cada competición.
- Adelantar, aplazar o cancelar las carreras enunciadas sin necesidad de justificación, previo oportuno aviso en los medios habituales.
- Ejercer el derecho de admisión de pilotos o espectadores lesivos para el buen funcionamiento de la competición, sin necesidad de dar ningún tipo de explicación
- Reservarse derechos sobre la publicidad de la carrera, así como material gráfico, escrito y audiovisual que de ella se extraiga, con plena potestad sobre sus copias.

Todos los aspectos no contemplados en el presente reglamento quedan, en primera instancia, bajo el criterio del Director de Carrera; y podrán ser refrendados en segunda instancia por el Comité Deportivo de **ATENEU SLOT RACING**.