

REGLAMENTO DEPORTIVO SCALEAUTO CUP

1- COORDINADORA Y DIRECCIÓN DE CARRERA

1.1.- Coordinadora

La Coordinadora de la Copa Scaleauto está dirigida por J.Porta y X.Pons

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

Para empezar el campeonato constará de un total de 8 carreras, la mayoría de ellos se disputarán en el circuito de Slot Club Tarragona, pero también en Slot Torredembarra y Slot Mont-roig. Se abre la posibilidad a la disposición de otros circuitos.

2.2.-Entrenos

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. Un equipo o piloto no podrá entrenar un día que no corresponda a su manga (salvo casos excepcionales). 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 slotclubtarragona1@gmail.com. El precio de la carrera será de 5€ por piloto. Los equipos realizarán el pago directamente a la Coordinadora o responsable del club.

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 la posición obtenida por los integrantes del equipo en una pole organizada al efecto. 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:

-Viernes tarde / noche: 2 manga. (21,00h)*

-Sábado tarde: 2 manga (17,00 h)*

(*) Horarios orientativos, dependiendo del número de inscritos por manga, Mínimo para organizar una manga 10 pilotos. Los horarios se podrán consultar la misma semana en el watssap del club, en la página del club en facebook o en el foro de slotadictos. 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 10 minutos para circuitos de 6 carriles. La composición de las mangas se repartirá equilibradamente, con un mínimo de 5 y un máximo de 8 pilotos 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 jueves 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 – FUNCIONES PILOTO Y COMISARIO

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).

6 – VERIFICACIONES

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 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 mejor 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 igual 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 mayor diferencia de vueltas en una carrera entre los equipos afectados.

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 piloto 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 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.

11 – PUNTUACIÓN, BONIFICACIONES Y COPA INICIACIÓN

11.1 Puntuación:

La tabla de puntuación será la siguiente:

40, 35, 32, 30, 28, 26, 24, 22, 20, 18, 16, 14, 12, 10 a partir de aquí de 1 en 1.

11.2.- Bonificaciones.

Todos los pilotos que elijan variar de coche en la siguiente prueba, sin repetir TRES CARRERAS de modelo, obtendrán un “bonus” adicional de TRES (3) puntos que se sumará a la puntuación obtenida en esa carrera. **Cada participación en la carrera se verá bonificada con DOS (2) puntos.**

11.3 Copa PORSCHE

Se regirá igualmente con el Reglamento Técnico 2018. Todos los pilotos deberán de indicar, si esa fuera su intención.

Para que una Copa se realice deberá de haber un mínimo de cinco (5) pilotos inscritos antes de que comience la primera prueba. Tendrá su propia clasificación además de puntuar para la clasificación general. Los equipos que no participen en la copa, no interferirán en la puntuación de éstas. La puntuación será la siguiente (puede variar en función de los inscritos): 25, 20, 18, 16, 14, 12, 10, a partir de aquí de 1 en 1.

12– PREMIOS y TROFEOS

12.1 Trofeo y premios final temporada

- Trofeos al pódium del campeonato y a la copa Iniciación.
- Recordatorio a los participantes

12.2 Trofeo "FAST DRIVER"

El piloto que logre más vueltas rápidas durante las nueve pruebas del campeonato obtendrá un premio acreditativo al final de temporada.

13-RESPONSABILIDADES DE LA COORDINADORA

Durante los días de celebración de la prueba será responsabilidad de la Coordinadora los siguientes temas:

- El orden en general, que pueda afectar al desarrollo de la prueba durante el transcurso de ésta.
- El cobro de las inscripciones.
- La verificación de los coches y la custodia del Parque Cerrado.
- El cambio de pistas de los coches entre mangas.

14-INTERPRETACIÓN

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

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. Estas puede tomarse inmediatamente o posponerse para una mejor valoración.

15.1. 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 realizando la función de comisario, se sancionará a los que estén manteniendo la conversación 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

15.2 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

15.3 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 PORSCHE

Esta copa se disputará con el PORSCHE 991 GT3 de Scaleauto.

Podrán participar:

- Cualquier piloto, en caso de duda la Coordinadora decidirá su participación. En cualquier momento del campeonato, un piloto podrá dejar de participar en la copa y participar con sus coches, pero ese piloto quedará exento de la clasificación de la copa.