XVIII EDICION RESISBARNA 2020

REGLAMENTO DEPORTIVO

1- COORDINADORA Y DIRECCIÓN DE CARRERA

1.1.- Coordinadora

La Coordinadora del Resisbarna está formada por las siguientes personas: ***Jordi Robles, Manel Soriano, Francesc Liñán e Israel Nevado.***
Josep Mª Molins, Òscar Capel i Adam Parera colaboran en diferentes temas.

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 ***8*** carreras, en diferentes clubs de Barcelona y Área Metropolitana.
Los circuitos donde se realizará el campeonato serán los siguientes:
Slotmania, GasClavat, El Sot, Escuderia Crono, Slot-Car, Slot4You, Granollers *y Slot SAB*
(*) ver punto 12

2.2.-Entrenos

- Se establecen **tres días** de entrenamientos previos a la celebración de cada prueba (Lun./Mar./Mie.). El horario será desde la **apertura** del club/tienda hasta como máximo las **23:00 h**. (Ver Anexo II. Entrenamientos libres, para normativa específica)
- 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 **prioritaria** para los pilotos que no hayan podido entrenar durante la semana, con una mayor preferencia 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.
- Durante los E.O., todos los equipos participantes deberán, en algún momento, realizar tarea de comisario. Como mínimo deberá haber siempre 2 comisarios, que podrán ser algún compañero de equipo de quien esté en pista o algún piloto que esté en lista a punto de entrar.

3- INSCRIPCIONES Y PAGOS DE CARRERA

- Las inscripciones se realizarán por los medios habituales: foro de Slotadictos, email resisbarna@gmail.com y Whatsapp.
- El precio de la carrera será de **20 €** 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)*; ***1 Manga: 21:00***
- Viernes tarde / noche: Máximo de 3 mangas. (20,00; 22,00 y 00h)* ***1 ó 2 Mangas: 21:00***
- Sábado mañana***: Máximo de 2 mangas. (10:00 y 12:00)****

(*) Horarios orientativos, dependiendo del número de inscritos por manga

La celebración de mangas el sábado mañana estará a expensas de que un club o un mínimo de 6 equipos soliciten su realización.

- 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 lunes*** 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.
- En caso de tener que disputarse una manga con 5 o menos equipos (por bajas de última hora) los equipos deberán asumir la posibilidad de que hayan tantos comisarios como pilotos. La Coordinadora se reserva el derecho de suspender una manga que tenga 3 o menos equipos.
- El miércoles anterior a la prueba será el día que se confirmará si se realiza manga el sábado o no.

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, salvo excepciones, 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

- La Coordinadora informará del inicio de la fase de verificaciones previo al desarrollo de las mangas.
- A partir de ese momento cada equipo podrá solicitar un motor que se habrá sorteado previamente.
- Cada equipo dispondrá de **30 minutos** para montar y entregar el coche a la organización. El tiempo de montaje empezará a contar una vez entregado el motor.
- 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 **(2 uds.)** que deberán montarse en presencia del verificador.
- **Solo será permitido limpiar los neumáticos con los productos facilitados por la organización.**
- 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 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 (con descarte) 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.
- El descarte no tendrá validez para el desempate de pilotos o equipos.
- El resultado reflejado en la pantalla (programa Tic Tac) será el **único válido** como resultado final de la manga o carrera.

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 pude 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:

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

- Al final de temporada solo obtendrán puntos los pilotos que hayan realizado como mínimo el 50 % del campeonato.
- En el caso de no tener este mínimo (4 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.- <u>Handicaps</u>

En la temporada 2020 se inicia una nueva distribución por categorías para todos los pilotos.

La categoría de cada piloto está determinada por su palmarés en el ***Resibarna*** *y en las ediciones 2017, 2018 y 2019 de las* ***WES.***

Las categorías son: Platino, Oro, Plata y Bronce.

Los Hándicaps estarán condicionados por la clasificación general y por las categorías de los pilotos

- ***Se amplian a 3 los Hándicaps de la general.***

H1: ***Pilotos clasificados del 1 al 10 en la clasificación general de 2019***

3 carreras con Gr.1
3 carreras con Gr.2
2 carreras con Gr.3

H2: ***Pilotos clasificados entre el 11 y el 20 en la clasificación general de 2020.***
Equipos compuesto de 2 pilotos platino, independientemente de su clasificación.

4 carreras con Gr.1
3 carreras con Gr.2
1 carrera con Gr.3

H3: ***Equipos clasificados del 21 en adelante en 2019 y compuesto por pilotos <u>platino-oro</u>, <u>platino-plata</u>, <u>platino-bronce</u> y <u>oro-oro</u>.***

4 carreras con Gr.1
4 carreras con Gr.2

- ***Previamente al inicio del campeonato la Coordinadora informará de los equipos inscritos en 2020 que deberán realizar el campeonato con hándicap.***
- Estos equipos serán libres de elegir en qué carrera desean utilizar cada grupo del hándicap.
- 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 (***ver reglamento deportivo punto 2.1***)
- ***Si un equipo con hándicap, por cualquier motivo, no disputase alguna carrera, se eliminaría siempre una opción de correr con grupo 1, y si ya no tuviera, grupo 2.***

- Los equipos con hándicap son libres de elegir correr más veces con un modelo de un grupo inferior.
- El hándicap del equipo lo marcará siempre el piloto con mejor posición en el campeonato.
- La Coordinadora informará previamente a las carreras de los hándicaps ya utilizados por cada equipo.
- Si algún piloto variara de equipo al iniciar la nueva temporada, mantendrá el hándicap en el nuevo equipo.
- ***Cualquier variación en la formación de un equipo durante el campeonato que suponga un conflicto en cuestión de hándicaps o categorías y que no estuviera contemplado en el presente reglamento, quedaría a consideración de la Coordinadora.***

11.3.- Bonificaciones

- Los equipos que participen en las copas SCALEAUTO y GT2, que elijan **variar de coche** en la siguiente prueba, **sin repetir** (NÚNCA) modelo, obtendrán un "bonus" adicional de **TRES (3) puntos** que se sumará a la puntuación obtenida en esa carrera. Esto excluye a los equipos
- Para los equipos con hándicap, variar de modelo al cambiar de grupo debido a éste no implicará bonificación alguna. La siguiente vez que se pase por ese grupo, si se cambia de modelo, si se obtendrá "bonus"
- En el caso de cambiar de equipo, tanto el "handicap" como el "bonus" se mantienen, y lo marcará siempre el piloto mejor clasificado en el campeonato.

CATEGORIA Gr.1: coches que se indican en el reglamento técnico
CATEGORIA Gr.2: coches que se indican en el reglamento técnico
CATEGORIA Gr.3: coches que se indican en el reglamento técnico

11.3 Copas Monomarcas y Promoción

Para la edición del 2020 dentro de la competición del RESISBARNA se disputarán además las siguientes Copas:

- **Copa SCALEAUTO**
- **Copa GT2**

- ***En la edición 2020 podran correr la GT2 los equipos compuestos de pilotos Oro-Bronce, Plata-Plata, Plata-bronce y Bronce-Bronce.***
- ***Los equipos que disputen la Copa SCALEAUTO compuestos por pilotos Platino-Platino y Platino-Oro tendrán hándicap HS1 (han de utilizar un mínimo de 4 coches diferentes)***
- ***Los equipos que disputen la Copa SCALEAUTO compuestos por pilotos Platino-Plata, Platino-Bronce y Oro-Oro tendrán hándicap HS2 (han de utilizar un mínimo de 3 coches diferentes)***
- Para que una Copa se realice deberá de haber un mínimo de tres (**3**) equipos inscritos antes de que comience la primera prueba.
- Los equipos que desean participar en la copa SCALEAUTO deberán de informar de su decisión antes de que se inicie el campeonato.
- 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	PUESTO	PUNTOS
1	***25***	***6***	***8***
2	***20***	***7***	***6***
3	***16***	***8***	***4***
4	***13***	***9***	***2***
5	***10***	***10***	***1***

- El funcionamiento de las copas será idéntico al resto del RESISBARNA, con la única diferencia que se establecerá una clasificación aparte que al final de temporada premiará a los cinco primeros clasificados.
- A efectos de inscripciones y formación de mangas, éstas se confeccionaran teniendo en cuenta la puntuación general y no la de la Copa.
- Un equipo puede decidir en cualquier momento abandonar la COPA Scaleauto y pasar a disputar la general, perdiendo todos los puntos logrados hasta ese momento en la Copa.

Ver A*nexo I. Copas* para los puntos específicos.

11.4 Campeonato de CLUBS

- Los 2 primeros equipos clasificados en cada carrera puntuarán para éste 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 Trofeo y premios final de temporada

- A determinar

13-RESPONSABILIDADES DE LOS CLUBS O TIENDAS

Durante los días de celebración de la prueba será responsabilidad del Club o tienda los siguientes temas:

- El orden en general en su local o tienda, que pueda afectar al desarrollo de la prueba durante el transcurso de ésta.
- El cobro de las inscripciones
- El desarrollo de la carrera una vez conformadas las mangas y verificados los coches, incluyendo inicio de carrera, el de las mangas sucesivas, así como los cambios de pista de los coches entre mangas.

La Coordinadora colaborará en todos estos conceptos en la medida de lo posible.

14-INTERPRETACIÓN

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

15 –INFRACCIONES, SANCIONES y REPARACIONES

- Se establece un **carnet por puntos** para cada piloto. ***Dicho carnet será efectivo y acumulativo para todas las carreras organizadas por la Cordinadora -Resisbarna, Resislemans y las 4 previas a las WES-.***
- ***Los pilotos que hayan perdido puntos podrán recuperar 1 punto por semestre limpio. Se revisará el 1 de enero y el 1 de julio del año en curso.***
- ***Cada piloto que se incorpore al campeonato, dispondrá de 3 puntos en su carnet.***
- Las infracciones cometidas por los pilotos según este reglamento deportivo supondrán la pérdida de puntos en el carnet.
- Una vez agotados los puntos la Coordinadora procederá a sancionar al piloto según la siguiente infracción cometida.
- Según la gravedad de la acción podrá decidirse la retirada de todos los puntos y la aplicación de sanción de forma inmediata.
- Las sanciones así como la retirada de puntos podrá comunicarse al piloto o en ese mismo momento o posponerse para una mejor valoración.
- Cualquier piloto puede informar a la Coordinadora de infracciones no detectadas por la Coordinadora y que pueden ser estudiadas como sanción.
- 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

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**
- No realizar funciones de comisario durante los entrenamientos oficiales……..**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**
- Modificar las condiciones de la pista (reparar un "canto" o desperfecto, modificar la situación de un borde o valla, retirar "pelotillas" de la pista una vez iniciada la competición, etc):……**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, fuera del tiempo de carrera (entre mangas) o en el parque cerrado sin autorización:……**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**
- Manipulación incorrecta o no permitida del motor entregado (previa sustitución por otro) ……**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 utilizado 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**
- No devolución o pérdida del motor entregado:…… **Exclusión**
- ***No cumplir con los hándicaps especificados:…… Exclusión***

16.3 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. COPAS

COPA GT2

Podrán participar en ella:

- ***equipos compuestos de pilotos Oro-Bronce, Plata-Plata, Plata-bronce y Bronce-Bronce.***

COPA SCALEAUTO

Esta copa está patrocinada por **SCALEAUTO**, y solo podrá disputarse con los coches de esta marca. Ésta copa está exenta de hándicaps.

Características de la Copa SCALEAUTO:

- Modelos Scaleauto (a excepción del Saleen)
- ***Todas las carrocerías a 17 gr, excepto el MB GT3 AMG que tiene 18 gr como peso mínimo de carrocería.***
- ***Chasis, bancadas, coronas y llantas traseras SCALEAUTO únicamente***
- ***Los equipos que disputen la copa scaleauto compuestos por pilotos Platino-Platino y Platino-Oro tendrán hándicap HS1 (han de utilizar un mínimo de 4 coches diferentes) y no se verán beneficiados por los 3 puntos extras por cambio de modelo.***
- ***Los equipos que disputen la copa scaleauto compuestos por pilotos Platino-Plata, Platino-Bronce y Oro-Oro tendrán hándicap HS2 (han de utilizar un mínimo de 3 coches diferentes) y no se verán beneficiados por los 3 puntos extras por cambio de modelo.***

ANEXO II. ENTRENAMIENTOS LIBRES

- El horario de entrenamientos libres será desde la apertura del club o tienda hasta, como máximo, las 23 horas, los lunes, martes y miércoles de la semana de carrera. (Mínimo hasta 21h).
- Si un día de los señalados coincidiera con un día festivo este horario podría variar, u ofrecer otro día a cambio.
- El Club o tienda no estará obligado a tener abierto hasta las 23 horas si no hubiera ningún piloto entrando.
- Los pilotos que por horarios sepan que van a llegar tarde, (a partir de las 21 h) deberán informar de sus intenciones (como hasta ahora).
- El club o tienda podrá exigir a un piloto que supere las 3 horas aprox. de entrenamiento (*ver punto), nuevamente 5 €. Este tiempo no se medirá, quedando a criterio del responsable de la tienda o club.
- Si pagan los 2 pilotos, ambos podrán estar en una misma tanda de entrenamientos. Es aconsejable que en aglomeración de entrenos solo haya 1 piloto por equipo. (En los entrenamientos oficiales del jueves o viernes sólo 1 piloto por equipo)

- Un piloto podrá inscribirse en la "lista" si no está participando en una tanda.
- Fuera de estos días y horarios los clubs o tiendas podrán fijar otros horarios y precios.
- ***Los pilotos o equipos deberán abonar al club la cantidad acordada previamente al inicio de los entrenos. Si un piloto o equipo es requerido insistentemente para el pago podrá ser sancionado con pérdida de puntos en el carnet.***

* (3-4 "pasadas" completas en una situación de no aglomeración excesiva de pilotos se considera un periodo más que aceptable de entrenamiento)