

REGLAMENTO DEPORTIVO

INCICE

1.	COORDINADORA Y DIRECCIÓN DE CARRERA	3
1.1.	Coordinadora.....	3
1.2.	Dirección de carrera	3
2.	CAMPEONATO	4
3.	CIRCUITOS Y CLUBS	4
3.1.	Circuitos.....	4
3.2.	Clubs y comercios.....	5
3.2.1.	Inclusión de nuevos circuitos	5
4.	EQUIPOS Y PILOTOS.....	6
5.	ENTRENAMIENTOS	6
5.1.	Entrenamientos libres (EL)	6
5.2.	Entrenamientos oficiales (EO).....	6
6.	INICIO DE TEMPORADA INSCRIPCIONES Y MANGAS.....	7
6.1.	Reserva de motor	7
6.2.	Inicio de temporada	7
6.3.	Inscripciones.....	7
6.4.	Mangas en la primera carrera del inicio de temporada	7
6.4.1.	Días y horarios.....	7
6.4.2.	Composición, funcionamiento y consulta de mangas.....	8
7.	PAGOS DE CARRERA	8
8.	DURANTE LA CARRERA.....	9
8.1.	Piloto	9
8.2.	Comisario.....	9
8.3	Mecánico	9
9.	VERIFICACIONES.....	10
10.	WARM UP	10
11.	AVERIAS	11
12.	EMPATE.....	11
13.	RECLAMACIONES.....	12
14.	PUNTUACIÓN Y COPAS	12
14.1.	Puntuación	12
14.2.	Copas Monomarca y promoción	12
14.2.1.	SCALEAUTO Porsche 991.2 CUP	12
14.2.2.	GT2 CUP.....	13

REGLAMENTO DEPORTIVO

14.3.	Campeonato de CLUBS.....	13
15.	INTERPRETACIÓN.....	13
16.	INFRACCIONES Y SACIONES.....	13
16.1.	Deportivas	14
16.2.	Técnicas	15
16.3.	Reparaciones	16

REGLAMENTO DEPORTIVO

1. COORDINADORA Y DIRECCIÓN DE CARRERA

1.1. Coordinadora

La coordinadora del Resisbarna está formada en la presente edición por las siguientes personas:

- Jordi Robles
- Manel Soriano
- Israel Nevado
- Víctor González
- Óscar Capel

La coordinadora cuenta con colaboradores:

- Adam Parera

Bases:

- Cualquier piloto o expiloto del Resisbarna puede solicitar incorporarse a la Coordinadora. Solo necesita ganas de trabajar en favor del éxito del campeonato. La Coordinadora votará esta incorporación y deberá ser aceptada por mayoría.
- La Coordinadora puede vetar a un integrante de esta. Deberá realizarse una votación entre sus miembros y deberá ser aceptado por mayoría.
- Los pilotos pueden vetar a un integrante de la Coordinadora. Deberá presentarse un escrito justificando los motivos y con el apoyo de un mínimo del 50% de los pilotos inscritos en el campeonato en curso. La Coordinadora, tras su análisis, votará este veto y deberá ser aceptado por mayoría.
- Los pilotos pueden vetar a la totalidad de la Coordinadora. En ese caso, aparte de lo anterior, deberán presentar una propuesta de nueva Coordinadora. La Coordinadora tras su análisis votará este veto y deberá ser aceptado por mayoría.
- Los pilotos pueden vetar a un club o pista. Deberá presentarse un escrito justificando los motivos y con el apoyo de un mínimo del 50% de los pilotos inscritos en el campeonato en curso. La Coordinadora, tras su análisis, votará este veto y deberá ser aceptado por mayoría.

1.2. Dirección de carrera

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

REGLAMENTO DEPORTIVO

2. CAMPEONATO

- El campeonato constará de un total de entre seis (6) y nueve (9) carreras puntuables en circuitos de los clubs y comercios de Barcelona y su área metropolitana.
- Para considerarse un campeonato completo deben celebrarse el 75% de las pruebas. (Para 9 pruebas, mínimo 7. Para 8, mínimo 6. Para 7, mínimo 5. Para 6, mínimo 5)
- En caso de no llegar a realizarse el 75% de las pruebas por causas de fuerza mayor y totalmente ajenas al campeonato, éste quedará finalizado a todos los efectos con las pruebas disputadas.
- En caso de no alcanzar la mitad +1 de las pruebas previstas, el campeonato se dará por finalizado sin campeones oficiales y la clasificación final solo será homologada para algunas de las estadísticas históricas.
- El hecho de participar en el campeonato supone que el equipo conoce y acepta las normas de los reglamentos técnico y deportivo.

En esta edición, el campeonato constará de 8 carreras que se disputarán en los siguientes clubs y comercios:

- El Sot
- SlotForYou
- GasClavat
- Slotmania
- Escudería Crono (Sant Just Desvern)
- Slot SAB (Sant Andreu de la Barca)
- DreamSlot
- Slot-Car (Sant Joan Despí)

3. CIRCUITOS Y CLUBS

3.1. Circuitos

- La totalidad de las carreras se realizarán en circuitos distintos, salvo casos excepcionales. De repetirse un circuito, éste deberá cambiar el sentido de la pista.
- La pista del club o tienda deberá presentar un buen estado para la celebración de la prueba. El carril deberá estar limpio y la pista aspirada antes del inicio de los entrenamientos libres.
- Para todos los circuitos, el voltaje deberá estar entre los 11v y los 13v, quedando totalmente prohibida la modificación de esta una vez que iniciada la primera manga de la carrera.
- Los clubs organizadores de la prueba, con la supervisión de la Coordinadora, decidirá el voltaje de la pista.
- Durante los entrenamientos libres, se podrá modificar el voltaje solo en caso de que la Coordinadora lo considere oportuno y previo acuerdo con el club.

REGLAMENTO DEPORTIVO

3.2. Clubs y comercios

Deberán de disponer de:

- Zona habilitada para boxes dentro de las posibilidades del club o tienda.
- Zona habilitada para verificaciones y control de carrera
- Mínimo de 1 soldador disponible.
- Sistema TIC TAC – Infolap, con una versión actualizada para el control de la carrera.
- Conexión a internet disponible. (Este punto no será decisivo en la valoración)
- Baño con los elementos básicos para su uso y en buen estado de higiene y funcionamiento.
- Iluminación apropiada.
- Aire acondicionado, calefacción o en su defecto ventiladores o radiadores, si la época del año lo hace necesario.

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

- El orden en general, que pueda afectar al desarrollo de la prueba durante el transcurso de ésta.
- Responsabilizarse de la apertura y cierre del club o tienda durante los días de entrenamientos libres y días de carrera.
- El cobro de los entrenamientos.
- Creación de las mangas en TIC TAC.
- Cambios de pista de los coches entre mangas.
- Mantener las mismas condiciones del estado de la pista durante toda la competición.

3.2.1. Inclusión de nuevos circuitos

El protocolo para la inclusión de un nuevo circuito en el campeonato RESISBARNA, pasa por realizar una solicitud por escrito a la Coordinadora. (se valorará el apoyo de los pilotos a esa nueva pista).

- El circuito, deberá contemplar unas condiciones mínimas exigibles para el desarrollo de pruebas de Slot.
- El circuito, deberá ser un club o tienda de slot y estar dentro de la zona estipulada (salvo casos excepcionales)
- Aportar un mínimo de **2 equipos** al campeonato de manera continuada.

REGLAMENTO DEPORTIVO

4. EQUIPOS Y PILOTOS

- Los equipos deberán estar compuestos por 2 pilotos, que realizarán el mismo número de mangas.
- El piloto puntuará en la clasificación de forma individual.
- Los 2 integrantes del equipo deberán hacer de piloto y comisario

5. ENTRENAMIENTOS

5.1. Entrenamientos libres (EL)

- Se establecen 3 días de entrenamientos libres previos a la celebración de cada prueba: lunes, martes y miércoles.
- Cada día de entrenamientos libres estará formado por 2 turnos.
 - o 1er turno de entrenamientos de 17h a 20h.
 - o 2º turno de entrenamiento de 20h a 23h.
- Se establece un máximo de 18 pilotos por turno de entrenamientos.
- Para apuntarse a los entrenamientos, los pilotos o equipos lo realizarán mediante la preinscripción a la carrera, indicando en que dos tandas desean entrenar.
- Los pilotos son responsables de saber si hay hueco en una tanda de entrenamientos o no mediante la información que la Coordinadora va dando a través de los diferentes canales de comunicación. (Whatsapp y web www.resisbarna.es)
- Si un piloto quiere apuntarse a una tanda y ésta está llena, deberá de elegir otra tanda.
- El precio de entrenamiento será de 5€, los cuales incluyen dos tandas.
- Si el lunes de los entrenamientos libres, aún quedan plazas libres, un piloto puede apuntarse y solicitar otra tanda de entrenamiento abonando nuevamente los 5€ correspondientes.
- Si hay más de 6 pilotos en para entrenar, éstos se apuntarán en la “lista”, siempre y cuando no esté participando en una tanda, para poder entrenar.
- Durante los E.L, todos los equipos participantes deben de realizar funciones de comisario.
- El club o tienda, no estará obligado a tener abierto hasta las 23h si no hubiera ningún piloto entrenando.
- Fuera de estos días y horarios, los clubs o tiendas podrán fijar otros horarios y precios.

5.2. Entrenamientos oficiales (EO)

- Los E.O, serán el día de la carrera, desde la apertura del club hasta 30 minutos antes de que se inicie la 1ª manga.
- Un equipo o piloto no podrá entrenar en un día que no corresponda a su mango, salvo casos excepciones y bajo aprobación de la Coordinadora y los pilotos que tengan E.O ese mismo día.
- Los pilotos o equipos que no hayan podido asistir a un los E.L, tendrán prioridad de entrenamiento en los E.O sobre cualquier piloto o equipo que si que haya realizado E.L
- Durante los E.O, cuando la totalidad de las pistas estén ocupadas, sólo un piloto por equipo podrá rodar en pista.
- Durante los E.O, un piloto o equipo, no podrá estar rodando y apuntado en la “lista” de espera.
- Durante los E.O, todos los equipos participantes deben de realizar funciones de comisario.

REGLAMENTO DEPORTIVO

6. INICIO DE TEMPORADA INSCRIPCIONES Y MANGAS

6.1. Reserva de motor

- La Coordinadora establecerá unos días y horarios donde se permitirá a los equipos que lo deseen, asistir a estar jornadas donde podrán probar 2 motores bajo sorteo.
- Los equipos realizarán el pago de 20€ para reservar los 2 motores.
- Si uno de los dos motores que han probado no les convence, podrán solicitar 1 cambio y probar otro. Una vez probado este 3er motor, deberán elegir que motor se quedan.

6.2. Inicio de temporada

- Para un equipo formalizar su representación en la competición deberá rellenar la siguiente plantilla y enviarla mediante el grupo de WhatsApp del Resisbarana.

Ejemplo:

NOMBRE EQUIPO: DZERO

PILOTO 1: Víctor González

PILOTO 2: Israel Nevado

CATEGORIA: Resisbarana

CLUB: El Sot

DIA PREFERENTE CARRERA: viernes

6.3. Inscripciones

- Las inscripciones se abren automáticamente el martes de la semana de antes a la carrera del Resisbarana a las 13h.
- Las inscripciones se realizarán únicamente a través del grupo de WhatsApp del Resisbarana

6.4. Mangas en la primera carrera del inicio de temporada

- Las mangas y elecciones de la pista de salida de la primera carrera se configurarán en función de los puntos brutos obtenidos por los dos integrantes del equipo inscrito en el campeonato del año anterior.

6.4.1. Días y horarios

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

NOTA: todos los horarios son orientativos.

- Jueves noche:
 - o Máximo 2 mangas
 - 1 manga empieza a las 20:30h. **En el caso de solo correr 1 manga, ésta podrá empezar a las 21:00h**
 - 2 manga empieza a las 22:30h
- Viernes noche:
 - o Máximo 3 mangas
 - 1 manga empieza a las 20:30h. **En el caso de solo correr 1 o 2 mangas, esta podrá empezar a las 21:00h.**
 - 2 manga empieza a las 22:30h
 - 3 manga empieza a las 00:30h
- Los horarios de las mangas se podrán consultar mediante la web del Resisbarana www.resisbarana.es

REGLAMENTO DEPORTIVO

6.4.2. Composición, funcionamiento y consulta de mangas

- Para que una manga pueda celebrarse, deben haberse inscrito previamente un mínimo de 6 equipos.
- Las mangas se podrán consultar mediante la web del Resisbarna www.resisbarna.es
- A partir de la segunda carrera, las mangas y la elección de pista se configurarán a partir de los puntos brutos obtenidos en el presente campeonato.
- Los equipos deberán de informar de su elección de pista de salida como 45 minutos antes de que empiece la 1ª manga. En el caso de no comunicarlo a la dirección de carrera, perderán el turno.
- Una vez que un equipo ha comunicado su elección de pista y ha sido anotado y paso al siguiente turno, éste no podrá modificar su elección.
- El tiempo de carrera será de 15 minutos por carril en circuitos de 6 carriles y de 12 minutos por carril en 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 brutos de la clasificación actual.
- Los equipos sólo podrán elegir el día de carrera en el momento de realizar la inscripción. La manga (y el horario) les será adjudicada en función de los puntos brutos del presente campeonato o del campeonato anterior en caso de ser la primera carrera del año.
- Los cambios de manga (horario) deberán hacerse en común acuerdo con un equipo de la manga deseada. Se deberá ir por orden de manga. Es decir: si un equipo de la última manga desea correr una manga anterior deberá preguntar al primer equipo de dicha manga para facilitar el cambio. En caso de que no se pueda realizar el cambio con dicho equipo, deberá preguntar al siguiente. Una vez el cambio quede pactado deberán informar a la coordinadora.
- La jerarquía de los equipos para la composición de las mangas solo se respetará si la inscripción se realiza antes del martes a las 20:00 de la semana de carrera. En caso de apuntarse pasado el martes el equipo irá a la manga que la coordinadora crea oportuno.
- En caso de tener que disputarse una manga de 5 o menos equipos, por bajas de última hora, los equipos deberán asumir la posibilidad de que haya tantos comisarios como pilotos. La Coordinadora se reserva el derecho de suspender una manga que tenga 4 o menos equipos.

7. PAGOS DE CARRERA

- El precio de la carrera será de 20€ por equipo.
- No se entregará motor de carrera a un equipo, hasta que éste no haya realizado el pago de esta.

El impago de la carrera supondrá no poder realizar la misma

REGLAMENTO DEPORTIVO

8. DURANTE LA CARRERA

8.1. Piloto

- Un piloto puede solicitar PAUSA si detecta que su pista no funciona correctamente ajeno a su coche y su mando. Si la “avería” o mal funcionamiento fuese ocasionado por mal funcionamiento del coche o de su mando, se procederá a sancionar. Ref. en el punto **16. INFRACCIONES Y 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 durante el transcurso de la carrera.

8.2. Comisario

Todos los pilotos participantes deberán desempeñar las funciones de comisario.

- Un comisario debe colocar los coches accidentados nuevamente en pista, así como retirar de la pista restos de coches accidentados u otros objetos que puedan interferir en el normal desarrollo de la prueba.
- El comisario podrá solicitar PAUSA y éste mismo u otro comisario o dirección de carrera accionarla, en caso de que no se llegue a asistir algún coche.
- En la asistencia de coches se debe seguir el siguiente protocolo:
 - o Retirar los coches accidentados para que no entorpezcan al resto de participantes.
 - o Devolver los coches a pista, siendo el causante del accidente el último en ser colocado.
- Para colocar los coches el comisario deberá de vigilar que no venga ningún otro coche que pueda verse afectado por su intervención
- Los coches accidentados en una curva se colocarán siempre en la primera recta siguiente al lugar del accidente.
- Los comisarios serán rotativos, salvo excepciones, colocándose en el puesto de correspondiente al carril en el que esté en ese momento su equipo corriendo.

8.3 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 coche.
- Si se encuentra de comisario podrá realizar la función de mecánico siempre y cuando haya encontrado antes un sustituto.
- Solo se podrá realizar funciones de mecánico y reparar el coche durante el tiempo de carrera. Si se diese el caso que durante el periodo de cambio de mangas aún no ha acabado de reparar el coche, éste deberá parar y espera a que empiece la siguiente manga para reparar el coche.

REGLAMENTO DEPORTIVO

9. VERIFICACIONES

- La Coordinadora informará del inicio de verificaciones.
- A partir de ese momento, cada equipo podrá solicitar su motor reservado o si no tuviera motor reservado elegir uno mediante sorteo.
- La responsabilidad de cada equipo es que el coche esté verificado y en parque cerrado 15 minutos antes de que empiece su manga.
- Los equipos que no hayan entregado el coche en el momento que toca, deberán seguir el montaje de este y su verificación en tiempo de carrera.
- En la mesa de verificaciones deberá presentarse el coche de la siguiente manera:
 - o Carrocería suelta y sin tornillos.
 - o Chasis totalmente montado, con motor de carrera y sin neumáticos en las llantas traseras.
- Una vez verificado, dirección de carrera preguntará que medida de neumático quiere el equipo y entregará un juego de neumáticos que deberán de montarse en presencia del verificador.
- Solo será permitido limpiar los neumáticos con los productos facilitados por la organización.
- El último paso de verificación es el de “pasar la galga”. En el momento que el coche haya pasado la galga, este pasará a parque cerrado y 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.

10. WARM UP

Se establecen 2 minutos de “warm – up” con los coches de carrera previamente al inicio de la prueba. Durante el transcurso de éste, no se permitirá la manipulación del coche, a no ser que se por causa de una avería donde se deberá avisar a la Coordinadora. Esta reparación no supondrá el retraso del inicio de la carrera.

REGLAMENTO DEPORTIVO

11. AVERIAS

- Si en carrera un coche queda detenido en pista por una supuesta avería, se procederá del siguiente modo:
 - o En pistas donde el espacio permita no molestar a otros pilotos y comprobarlo sin parar la carrera:
 - Se verificará que no sea un problema en la pista colocando el coche en otro carril o elemento que tenga voltaje.
 - Se comprobará que no sea un problema con el mando.
 - Si sigue el problema se procederá como una avería de la pista (*).
 - o En pistas donde el espacio NO permita comprobarlo sin molestar a los otros pilotos:
 - Se parará la carrera.
 - Se comprobará que no sea un problema en la pista colocando el coche en un elemento que tenga voltaje.
 - Se comprobará que no sea un problema con el mando.
 - Si se confirma que el motivo es ajeno a la pista, se reanudará la carrera, debiendo solucionarse el problema en tiempo de carrera y sufriendo una penalización de “stop & go” de 10 seg. en la siguiente manga.
- (*) 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.

12. EMPATE

- En carrera: En caso de empate a vueltas y a la coma, se procederá a comprobar la mejor vuelta rápida. En caso de 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. La clasificación estimada que ofrece el programa Tic Tac puede variar las posiciones de los equipos al finalizar la carrera, al efectuar el cálculo exacto definitivo. Ese resultado será el válido y no la clasificación estimada previa.

REGLAMENTO DEPORTIVO

13. 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 no aplicación 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 24 horas 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.

14. PUNTUACIÓN Y COPAS

14.1. Puntuación

La tabla de puntuación por carrera será la siguiente:

70, 64, 59, 55, 52, 50, 48, 46, 44, 43 y a partir de aquí de 1 en 1. Si se llegase al 1, el resto de los equipos obtendrían 1 punto también.

La puntuación final del campeonato estará determinada por el número de pruebas finalizadas.

- Al final de temporada solo obtendrán puntos los pilotos que hayan realizado como mínimo el 50 % o 4 pruebas del campeonato.
- En el caso de no haber disputado el mínimo de 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 (Puntuación neta).
- Siempre que se alcance el 75% de las pruebas se aplicará el citado descarte.

14.2. Copas Monomarca y promoción

Para esta edición, dentro del campeonato RESISBARNA, se disputarán las siguientes copas:

- SCALEAUTO Porsche 991.2 CUP
- GT2 CUP
- 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 las Copas deberán 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 de las copas en las carreras será la siguiente:

25, 20, 16, 13, 10, 8, 6, 4, 2, 1

En caso de llegar a la puntuación 1, el resto de los equipos obtendrán también 1 punto.

14.2.1. SCALEAUTO Porsche 991.2 CUP

Abierta a todos los pilotos.

REGLAMENTO DEPORTIVO

14.2.2. GT2 CUP

Puntuarán en la Copa GT2 los equipos Plata-Bronce y Bronce-Bronce que no tengan pilotos que hayan hecho nunca un podio en una carrera del Resisbarna

14.3. Campeonato de CLUBS

- En cada carrera, los 2 equipos mejor clasificados de cada club puntuarán 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.

15. INTERPRETACIÓN

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

16. INFRACCIONES Y SACIONES

Se establece un carné por puntos para cada piloto. Dicho carné será efectivo y acumulativo para todas las carreras organizadas por la Coordinadora -Resisbarna.

- Cualquier piloto puede informar a la Coordinadora de infracciones no detectadas por la Coordinadora y que pueden ser estudiadas como sanción. La Coordinadora valorará si esa información ha de ser considerada como reclamación y debe estar sujeta a lo descrito en el punto **13. RECLAMACIONES.**
- Se prevé una tabla de sanciones DEPORTIVAS, TECNICAS Y REPARACIONES, diferenciadas por la gravedad de esta, que será la base sancionadora para cualquier reclamación que pudiera presentarse.
- Todas estas sanciones son acumulables.
- Un piloto o equipo puede reclamar contra una sanción impuesta. Deberá presentar un escrito argumentando su reclamación en el plazo de 24 horas tras la aplicación de ésta. La Coordinadora la revisará y tras su análisis votará su confirmación o revisión y deberá ser aceptada por mayoría.

REGLAMENTO DEPORTIVO

16.1. Deportivas

Son todas las sanciones que pueden producirse en el desarrollo de las jornadas de competición. Serán causa de retirada de punto/s, si el piloto los tuviera, o en su lugar se aplicaría la sanción correspondiente.

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
Reincidencia en cualquier infracción leve	4 vueltas

C) Infracciones Muy Graves:

Falta de educación y/o respeto hacia otros participantes/organización	Exclusión
Infracción en las normas fijadas en cuanto a comer, beber, fumar, etc.	Exclusión
Usar el móvil para llamar, enviar mensajes, etc.	Exclusión
No realizar funciones de comisario	Exclusión
Reincidencia en cualquier infracción grave	Exclusión

La Coordinadora, dependiendo de la gravedad de la infracción o por reincidencia en faltas muy graves, puede considerar la exclusión de un piloto o equipo del campeonato.

Cualquier infracción deportiva no contemplada en este listado será valorada por la Coordinadora y podrá suponer igualmente una penalización.

REGLAMENTO DEPORTIVO

16.2. Técnicas

Son todas las sanciones que pueden producirse durante las verificaciones/desarrollo de la carrera. Pueden ser causa de retirada de punto/s, si el piloto los tuviera, y/o de la aplicación directa de la sanción correspondiente.

A) Infracciones leves:

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

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
Acumulación de defectos leves o reincidencia	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:

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
Acumulación de defectos leves o reincidencia	4 vueltas

Cualquier infracción técnica no contemplada en este listado será valorada por la Coordinadora y podrá suponer igualmente una penalización.

REGLAMENTO DEPORTIVO

16.3. Reparaciones

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

En caso de pérdida del alerón trasero, cristales, 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. La Coordinadora valorará la obligación de parar a reparar otros elementos dependiendo de su importancia.	10 vueltas
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 detectara la falta de este/os en el cambio de pista, el equipo está obligado a sustituirlo en el comienzo de la siguiente manga	10 vueltas
Coger el coche para la reparación en la recta de pilotos	10 vueltas
Nota: 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	