

**SEMI-RESISTENCIA EN MADERA (1:24)****REGLAMENTO DEPORTIVO****1.- PISTA:**

Circuito permanente de velocidad en madera, de 48 mts. de cuerda y 6 carriles compensados a escala 1/24. No se podrá añadir ningún tipo de aditivo en la pista para alterar su adherencia establecida por la organización.

**2.- DESARROLLO DE LA CARRERA:**

**Equipos:** Los equipos estarán formados por **2 pilotos**.

**Entrenos libres:** El director de carrera tiene plena potestad para organizar los entrenamientos libres, según el número de equipos presentes en la carrera y en función del horario de desarrollo de las competiciones. Si hay más de 6 equipos presentes se organizarán tandas de grupos con un tiempo limitado en cada carril.

**Entrenamientos Oficiales:** Todos los equipos inscritos deberán realizar una manga clasificatoria que consistirá en rodar durante **1 minutos** y en solitario por un carril elegido por el director de carrera, colocando el piloto su coche en cualquier tramo de la recta principal y por detrás del puente de control una vez haya sido llamado por el Director de Carrera. Las mangas de la carrera se determinarán por el tiempo efectuado en estos entrenamientos, eligiendo carril de inicio los 3 primeros equipos, asignado las siguientes plazas por orden de menor a mayor al resto de equipos clasificados según tiempo efectuado en los entrenamientos oficiales (en caso de empate se verificará el segundo mejor tiempo de entrenamientos). Después de los entrenamientos oficiales el coche será recogido por la organización y volverá a parque cerrado hasta el inicio de la carrera. Para establecer el orden de estos entrenamientos oficiales se aplicará la clasificación obtenida del campeonato para la categoría o el ranking general de pilotos, comenzando con los pilotos con peor clasificación y a igualdad de puntos por los que hayan formalizado más tarde su inscripción.

**Warm up:** Todos los equipos clasificados podrán rodar en su pista inicial **3 minutos** antes del comienzo de la 1ª. Manga de la carrera. Cualquier limpieza en las trencillas o neumáticos del coche podrá ser efectuada durante este periodo, siempre bajo el conocimiento de la organización y con los líquidos y materiales aportados por esta. Pero la configuración del coche no podrá ser variada en ningún momento.

**Carrera de Semi-Resistencia:** Cada manga de 6 equipos (empezando por los peor clasificados en los entrenamientos oficiales) participará durante **20 minutos mínimo ó 30 minutos máximo**, en función de los equipos inscritos, en cada uno de los carriles donde se les irán sumando las vueltas. Un piloto escogido por el equipo para disputar un carril no podrá ser cambiado a no ser por fuerza mayor. Cada piloto de un equipo deberá disputar **3 carriles**.

**Cambio de Carril:** Los cambios de carril corresponderán a la serie 1-3-5-6-4-2-descanso"0"-descanso"00" (impares suben, pares bajan). Este sistema de cambio de carril proporciona que los equipos nunca tengan el mismo equipo al mismo lado durante la carrera. Es decir cada equipo tendrá una vez a la derecha y una vez a la izquierda el resto de los equipos participantes. Los cambios de carril se efectuarán por la organización en el mismo lugar donde se han parado los coches una vez cumplido el tiempo. En el último cambio de carril se anotará también la sección del circuito (también llamada coma) donde ha terminado.

**Clasificación final:** El ganador es el equipo que haya recorrido el mayor número de vueltas de todos los participantes. En caso de empate a vueltas, el resultado se determinará por la sección del circuito donde ha terminado (la coma).

· Es obligación de todo piloto el respetar la Orden de "silencio" dada por un piloto participante o el Director de Carrera.

**3.- EMPATES:**

**Carrera:** En caso de empate en la carrera se consultarán las vueltas rápidas en carrera, el equipo con mejor tiempo se clasificará por delante.

**Campeonato:** En caso de empate al final del campeonato se consultarán los resultados de las dos carreras, el equipo con el mayor total de vueltas se clasificará por delante. En caso de nuevo empate el equipo con el mejor tiempo en los entrenamientos oficiales de la última prueba se clasificará por delante.

**4.- COMISARIOS:**

Los comisarios son siempre componentes del equipo que disputa la carrera. Hacer de comisario será obligatorio para todos los equipos inscritos en la carrera, y se efectuará mientras se está compitiendo. La función de los comisarios será la de colocar los coches en el carril, si éstos se salen, y el lugar de asistencia del comisario será determinado por el número de carril en el que el equipo va a disputar la manga. El protocolo establecido para la colocación de un coche es:

primero se retira el vehículo que estorbe el paso a otros, siendo el coche que provoca el accidente el último en ser colocado. En caso de negación a asistir de comisario, se procederá a la parada del vehículo del equipo en la zona de boxes hasta la presencia de un comisario en la zona asignada. Los equipos cuyos comisarios no estén presentes en el lugar asignado se les advertirá, siendo la segunda advertencia acompañada de un cambio de neumáticos obligatorio y de una penalización. Realizando la tarea de comisario queda expresamente prohibido: Comer, Beber, Fumar, Hablar por el móvil, establecer conversación o cualquier otra acción que bajo la supervisión del Director de Carrera sea considerada que afecta gravemente al desempeño de dicha función. Es obligación del Director de Carrera avisar a un comisario del incumplimiento de las normas, así como de sancionar al mismo con una penalización de entre **10 y 30 vueltas** por reiterado incumplimiento doloso de las mismas. En caso de ausencia o abandono se procederá a la exclusión del piloto de la carrera y del resto del campeonato, si es el caso. El comisario tiene la obligación de informar al director de carrera de una conducta antideportiva, en un accidente, de cualquier piloto o equipo para que se pueda tomar nota del suceso.

**5.- MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO:**

Quedará prohibida cualquier modificación al coche una vez haya sido verificado para los entrenamientos oficiales, si no es por expresa indicación del director de carrera y previa petición a este, si es el caso. Durante la carrera, únicamente se podrá manipular el coche por un piloto en tiempo real de carrera, no se podrá arreglar o manipular el mismo durante los tiempos muertos entre los cambios de carriles, ni en las pausas, salvo expresa indicación del director de carrera al piloto. Todo el servicio de reparación en los coches debe efectuarse por 1 miembro del equipo perteneciente al equipo o 1 mecánico indicado. Si no se encuentran miembros del equipo presentes, deberá ser el piloto quien repare el vehículo nunca el comisario. Todas las reparaciones deben de efectuarse en un lugar indicado como "pit box" por los directores de carrera con los útiles y recambios verificados por la organización. Para cualquier parada en boxes se deberá informar a la organización y se deberá parar únicamente en el "pit lane" (a menos que el coche no pueda llegar a esta zona). En cualquier caso, un comisario nunca podrá abandonar su posición y su función para manipular un vehículo. El incumplimiento de esta norma podrá conllevar la descalificación del piloto y su equipo de la carrera. La rotura de piezas de carrocería (alerones o piezas de tamaño superior a **2 cm** de la carrocería) deberá ser fijadas de nuevo en su sitio correspondiente durante la carrera, siendo el director de carrera autorizado a parar un coche si cree que necesita fijar algún elemento de la carrocería, respetando la buena fe del equipo en parar y reparar el coche en las **10 vueltas** posteriores al incidente (excluidos tapacubos, retrovisores, faros, antenas y limpiaparabrisas). Durante la carrera se podrá sustituir cualquier elemento del coche a excepción de la carrocería, debiéndose de mantener las piezas originales. No obstante hay dos elementos (**motor y soporte de ejes**) que en caso de que se cambien implicará una sanción de **10 vueltas**, asimismo durante el cambio del motor no se podrá cambiar ningún otro elemento del vehículo. La organización aportará aceite MURA (pin point oiler) para el engrase de los elementos mecánicos del coche, así como Alcohol 96° y gasolina para la limpieza de neumáticos. Cualquier otro líquido está prohibido.

**6.- VERIFICACIONES - PARQUE CERRADO:**

**Verificaciones:** Antes de los entrenamientos oficiales el director de carrera procederá a una primera verificación de todos los vehículos, dejando en pista únicamente los que cumplan el reglamento técnico y posean la inscripción efectuada. Únicamente se podrá inscribir un coche por equipo. A la finalización de la de carrera, los coches pasarán obligatoriamente una nueva verificación técnica.

**Parque cerrado:** Una vez los coches estén verificados permanecerán dentro del parque cerrado en todo momento, no pudiéndose manipular ni por pilotos, ni por la organización, que no sean responsables del parque cerrado, salvo expresa indicación del director de carrera.

**Reclamaciones:** Si por cualquier razón un equipo inscrito desea formalizar una reclamación a la organización para la verificación de algún coche participante esta deberá ser por escrito, dirigidas al director de carrera, firmada por el piloto y acompañada de un depósito de 30 €, como máximo 30 minutos posteriores al final del último cambio de carril. En caso de que la reclamación prospere a favor del demandante este depósito será retornado.

**7.-PENALIZACIONES:**

Se aplicará una sanción de entre **10 y 30 vueltas** en los siguientes casos por conducta antideportiva:

- Tocar el coche en el cambio de carril (excepto miembros organización).
- No informar a la dirección de carrera del piloto que participará en la siguiente manga o que este sea distinto al anotado.
- Cambio de piloto en mitad de manga.
- Reparar el coche en una zona no permitida.

· Gritar a la organización.

· Gritar mientras se está conduciendo, al 3er aviso de la organización en la misma manga.

· Cualquier conducta de pilotaje que la organización interprete que perjudica al buen desarrollo de la prueba.

· Tocar o volver a poner el coche fuera de la zona marcada como "pit lane", sin autorización del director de carrera.

· **Perdida de mas de un 3% del peso inicial.**

· **Anomalía en la altura del chasis en una verificación.**

**8.- VOLTAJE:**

Se competirá a un voltaje fijo de **20 Voltios** con un margen de error de +/- 0.1 Voltio y regulado bajo fuentes DS Racing Products modelo DS Power 5 de 5 Amperios de potencia.

**9.- PUNTOS:**

Cada carrera es puntuable para el Campeonato de la categoría según la convocatoria de la competición, repartiéndose puntos entre todos los pilotos participantes y de la siguiente manera:

**Carrera:** 1º: 14 pts., 2º: 13 pts., 3º: 12 pts., 4º: 11 pts., 5º: 10 pts., 6º: 9 pts., 7º: 8 pts., 8º: 7 pts., 9º: 6 pts., 10º: 5 pts., 11º: 4 pts., 12º: 3 pts., 13º: 2 pts. A los siguientes puestos se les asignará 1 punto. Abandono 0 puntos.

**10.- HORARIOS:**

Los establecidos en la convocatoria de la competición o campeonato.

**11.- PREMIOS:**

Los establecidos en la convocatoria de la competición o campeonato.

**12.- INSCRIPCIONES:**

El coste de la inscripción será el establecido por el club organizador en la convocatoria de la competición.

**13.- MANDOS:**

· Se admiten mandos de cualquier marca comercial con distribución efectiva en España. Otros mandos de construcción privada o con modificaciones artesanales y sin distribución comercial en España, deberán ser homologados por la dirección técnica y deportiva del Club de Slot Almodeli-Aragón, solicitando el piloto la aprobación técnica del mando con suficiente antelación a la disputa de la competición.

· La pista posee conexiones del tipo Banana independiente de 4mm. mediante las cajas "Stop & Go" de la marca DS Racing Products. La interpretación de colores es: Rojo = Cable Freno, Negro = Cable Cursor, Gris = Cable Máximo

· El mando debe únicamente administrar la corriente suministrada por la pista.

· Cualquier incremento del voltaje en la pista, en referencia al voltaje suministrado por el transformador no está permitido.

· La regulación del voltaje suministrado debe ser controlado manualmente por el piloto. El Control automático por parte del mando no está permitido.

**14.- DERECHOS DEL ORGANIZADOR:**

· Modificar o Ampliar el reglamento mediante anexos publicados en el tablón oficial de la competición durante los días previos a la competición.

· Derecho de admisión de pilotos o espectadores considerados problemáticos para el buen funcionamiento de la prueba, sin necesidad de dar ningún tipo de explicación previa.

· Derechos sobre la publicidad de la carrera, así como el material escrito y audiovisual que de ella se extraiga con plena potestad sobre las copias.

· Los casos no reflejados en este reglamento deportivo quedan a criterio de la organización.