



EL SOT

www.elsot.com

REGLAMENTO DEPORTIVO CAMPEONATO SOCIAL 2018

ORGANIZACIÓN

El Sot organiza el Campeonato Social durante el año 2018 en el que se aplicara el siguiente reglamento deportivo.

Las pruebas se realizaran en el local que el club posee en la calle Trobador nº35 de Barcelona.

DESARROLLO DEL CAMPEONATO

El Campeonato Social está formado por 20 Pruebas, dividido en 6 categorías:

- GT-LMP: (19 de Enero, 11 de Mayo, 21 de Septiembre, 26 de Octubre)
- DTM: (2 de Febrero, 16 de Febrero, 4 de Mayo, 9 de Noviembre)
- CLASICOS: (2 de Marzo, 25 de Mayo, 14 de Septiembre, 16 de Noviembre)
- GRUPO C: (23 de Marzo, 1 de Junio, 14 de Septiembre, 16 de Noviembre)
- FORMULA 1: (27 de Abril y 13 de Julio)
- GRUPO 5: (22 de Junio y 11 de Octubre)

INSCRIPCIONES

Para poder participar en cualquiera de las pruebas, se deberá realizar preinscripción, en el post específico de slotadictos, en el whatsapp del club o en el local del club donde se realice la carrera.

Los derechos de inscripción se establecerán en 5€ por piloto y categoría. Se aplicará un incremento de 1€ en el precio a aquellos pilotos que no hayan realizado la preinscripción.

CLASIFICACIONES

Dentro del Campeonato Social se establecen las siguientes clasificaciones:

Clasificación General Combinada

Categorías:

- GT-LMP (LMP-Inline)
- DTM – (DTM y DTM Clásicos)
- CLÁSICOS (Clásicos Serie, Clásicos Pro y Clásicos Dremel)
- GRUPO C
- FORMULA 1 – (Formula 1 y Formula 1 Clásicos)
- GRUPO 5



EL SOT

www.elsot.com

PUNTUACIÓN

Las puntuaciones en cada una de las categorías serán: 40-37-35-33-31-29-27-25-23-21-20-19-18-17-16-15-14-13-12-11-10-9-8-7-6-5-4-3-2-1.

Para poder puntuar se debe haber acabado la carrera, si se cambiara de coche este debería seguir cumpliendo todos los requisitos del reglamento técnico en la categoría donde se compita y quedaría último en la clasificación de dicha categoría, otorgándosele los puntos correspondientes.

Para poder puntuar en una categoría debe haber como mínimo 6 pilotos que disputen la carrera, en caso de que participen 3 pilotos se otorgarían la mitad de puntos para la clasificación específica de esa categoría, y los generales para la general combinada.

Para la Clasificación General Combinada se cogerá el mejor resultado del piloto en cada una de las categorías.

Las categorías donde se realicen un mínimo de 4 pruebas, la peor puntuación obtenida se descontará, cuando no se asista a una carrera la puntuación del piloto será 0 y servirá de descarte en dicha categoría.

COCHES ADMITIDOS

Los descritos en el reglamento técnico.

PARQUE CERRADO Y VERIFICACIONES

Antes de cada carrera los coches inscritos serán sometidos a una verificación por parte de la Dirección de Carrera o en su caso el verificador designado. Si éste encontrara alguna anomalía se le comunicara al piloto, que deberá solucionar dicha anomalía. Una vez solucionada y verificado de nuevo podrá participar en la carrera. Todos los coches inscritos se verificarán entregando estos "abiertos" en el horario previsto y posteriormente deberán estar en el parque cerrado hasta el momento de la carrera.

Una vez verificados y estando en parque cerrado no podrán ser manipulados, salvo por decisión del director de carrera y deberían pasar de nuevo la verificación correspondiente.

El horario de verificación será de 19:00 a 20:15, en ese tiempo todos los coches deben ser entregados para su verificación en las condiciones descritas anteriormente, la entrega de un coche fuera de este horario puede conllevar una amonestación, si se hace reiterativo puede suponer una sanción deportiva.

HORARIOS Y ORGANIZACIÓN DE LAS MANGAS

Los días de carrera el club estará abierto a partir de las 17.30, se podrá entrenar hasta el cierre de la pista que será a las 20:15, la dirección de carrera podrá decidir si se deja más tiempo la pista abierta, dependiendo de la hora de comienzo de la carrera o de motivos excepcionales.



EL SOT

www.elsot.com

La hora de comienzo de la carrera será las 20-.30, dependiendo de la cantidad de pilotos inscritos y de las mangas se podría atrasar dicha hora hasta las 22:00 para cenar empezar la carrera habiendo cenado.

La cantidad de mangas y pilotos en dichas mangas lo decidirá la dirección de carrera, se hará equitativamente a la cantidad de pilotos inscritos y a las categorías que se corran ese día. Dependiendo de la cantidad de pilotos inscritos el día que se corran dos categorías, la organización de carrera decidirá si se pueden doblar categorías o sólo se podrá correr en una categoría y quedará a decisión del piloto en que categoría compite.

La distribución de pilotos por manga lo determinará la clasificación general combinada o las clasificaciones en las diferentes categorías. Para la primera prueba del campeonato social lo marcará la clasificación final de dicha categoría del año anterior, igual para las demás carreras, lo determinará la posición en la clasificación de la categoría que se corra y si fuese la primera prueba de dicha categoría lo determinara la clasificación final combinada del año anterior.

DESARROLLO DE LAS CARRERAS

El tiempo de cada manga se concreta en 7 minutos por carril, excepto en pruebas especiales donde el tiempo por carril será de 10 minutos.

Antes de comenzar la carrera los pilotos podrán dar dos vueltas de reconocimiento a la pista en el carril asignado para el comienzo de la carrera, si hubiese descansos, estos también podrán dar las dos vueltas de reconocimiento en el carril que entren, que será el 1.

Al finalizar cada tiempo de pista, los comisarios cambiarán de pista los coches participantes; el piloto será el responsable de que su coche esté cambiado o llevado al parque, pero nunca lo tocará él.

Los cambios de carril serán: 1-3-5-6-4-2, si hubiese descansos se realizaran después de correr la pista 2 y entrarán en la pista 1.

Si al comienzo de un tiempo de pista un coche no ha sido cambiado o llevado al parque, NO se repetirá la salida.

Previo a la salida se preguntará que todos los pilotos están en sus posiciones.

Si al comienzo de un tiempo de pista algún piloto no se encuentra presente en su puesto, se dará comienzo a la carrera, sin posibilidad de que el piloto ausente reclame la repetición de la salida.

El número de vueltas asignado a cada piloto en su tiempo de manga y el total de vueltas de cada piloto al final de la carrera lo determinara el programa de gestión de carreras Tic Tac, si hubiese algún tipo de anomalía en el programa de gestión de carrera, o alguna otra anomalía durante las mangas se confrontarían los resultados con el cuenta vueltas electrónico y la dirección de carrera decidiría las posibles modificaciones en las vueltas asignadas a dicho piloto.

HÁNDICAPS



EL SOT

www.elsot.com

En cada carrera los 5 o 3 primeros pilotos clasificados en cada categoría tendrán hándicap para la siguiente prueba en dicha categoría.

-GT-LMP: Los modelos se encuadraran en 3 grupos (se utilizara el cuadrante del resisbarna para determinar a que grupo pertenece cada modelo:

http://www.resisbarna.com/datos_2017/reglamento_tecnico_resisbarna_2017.pdf)

Grupo 1: los 5 primeros clasificados cambian de grupo

Grupo 2: los 5 primeros clasificados cambian de grupo

Grupo 3: los 3 primeros clasificados vuelven a correr en este grupo

-DTM: pendiente por decidir

-DTM Clásicos: pendiente por decidir

-CLASICOS series: Los coches se reparten en 3 grupos según sus prestaciones:

-GRUPO 1: MacLaren (Slot.it) y Matra (Slot.it)

-GRUPO 2: Ford Gt40 (todas sus versiones de slot.it) y Chaparral (Slot.it)

-GRUPO 3: Alfa 33 (Slot.it), Ferrari 312 (Slot.it) y los clásicos de NSR

Los 5 primeros clasificados tanto de grupo 1 como de grupo 2 deberán cambiar de grupo y los 3 primeros clasificados de grupo 3 mantendrán el grupo.

-CLASICOS Pro: los 3 primeros clasificados tendrán dos opciones, si corren en la misma categoría deberán cambiar de corona a una de 25 dientes o mas, o cambiar a un modelo de coche de Clásicos Dremel.

-GRUPO C: Los 5 primeros clasificados deberán de cambiar de modelo de coche para la siguiente prueba.

PARADAS Y REPARACIONES

Las reparaciones de alerones, piezas pequeñas y pequeñas averías se podrán realizar entre mangas, siempre por el propio piloto y sin interferir en el inicio de la siguiente manga, es decir si la reparación no se ha terminado durante los cambios de carril, el piloto deberá seguir con la reparación durante el tiempo de carrera.

Para averías de mayor calibre, se deberá consultar con la organización de carrera si se permite la reparación entre manga y manga.

Para poder realizar las reparaciones en los descansos de manga y manga, las averías deben ser evidentes y siempre se pedirá permiso a la dirección de carrera para poder realizarlas.

Si se produjera un incidente, que impidiera continuar con el desarrollo de la prueba normalmente, el piloto/s implicado/s pedirá ¡¡PAUSA!! lo que provocará que el pister que se encuentra haciendo asistencia en la zona del botón de Pausa interrumpa la corriente general y cronómetro para proceder a subsanar el incidente. Cuando esté corregido se volverá a reanudar el tiempo de pista en el punto donde se encontraba. En caso de que un piloto pida una pausa injustificada se aplicará la sanción establecida. (Apartado sanciones.)



EL SOT

www.elsot.com

PUESTOS DE COLOCACIÓN

Los participantes en una carrera que no corran en ese momento, están obligados a situarse en los puestos que designe la dirección de carrera para colocar coches.

Para ausentarse, deberá ser autorizado por la dirección de carrera, quien sólo le permitirá hacerlo si deja su puesto cubierto por otra persona.

Si alguien se ausenta sin autorización se le dará una amonestación si se vuelve a producir la acción se le aplicara la sanción correspondiente.

La Dirección de Carrera designará los PUESTOS de ASISTENCIA y co-pilotaje a todos los participantes, previo al inicio de cada manga.

Todos los pilotos participantes deberán realizar la función de comisario sin excepción, salvo autorización expresa de Dirección de Carrera y bajo una causa puntual y justificada.

La función del comisario es colocar los coches en pista cuando se salgan, hay que intentar hacerlo lo más rápido posible, colocar el coche en el carril que marca la etiqueta que lleva incorporado el coche y estar atento a su zona de asistencia. Si se percibe algún tipo de dejadez o desidia por parte de algún comisario puede suponer una amonestación si se hace reiterativo la dirección de carrera podrá una sanción deportiva si lo considera oportuno.

INFRACCIONES Y SANCIONES

Se prevé una tabla de sanciones DEPORTIVAS diferenciadas por la gravedad de la misma, que será la base sancionadora para cualquier reclamación que pudiera presentarse.

Todas estas sanciones son acumulables.

Éstas pueden tomarse inmediatamente o posponerse para una mejor valoración.

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:

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.....2vueltas
- Acceder a la zona de pilotos mientras se realiza la carrera.....2 vueltas



EL SOT

www.elsot.com

-Coger el vehículo en la recta desde la zona de pilotos, en el transcurso de la carrera obstaculizando la visión de los demás pilotos.....2vueltas

Infracciones Graves:

- Retraso o abandono momentáneo del puesto de comisario:.....4 vueltas
- Parar la carrera por causa injustificada:.....4 vueltas
- Usar el botón de pausa sin autorización:.....4 vueltas

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 mientras se hace de comisario: Exclusión
- No realizar funciones de comisario:..... Exclusión

RECLAMACIONES

Las reclamaciones dirigidas contra los coches o pilotos irán acompañadas de 50 € que serán retornados en caso que la reclamación sea aceptada y prospera. El periodo para presentar reclamaciones finalizará 10 minutos después de terminado la carrera.

DERECHOS DE LA ORGANIZACIÓN

La organización se reserva:

El derecho a modificar o ampliar este reglamento mediante la publicación de los anexos necesarios, que serán anunciado previamente a su entrada en vigor.

El derecho de admisión de cualquier inscrito o la entrada de espectadores al recinto sin ninguna explicación previa.

El derecho sobre la publicidad de la carrera así como del material inscrito y audio visual que se obtenga con plena potestad sobre las copias.

El derecho de tomar cualquier decisión, en caso de duda respecto a la interpretación del reglamento técnico o deportivo.

ACEPTACIÓN DE INSCRITOS

El hecho de inscribirse en una carrera supone el conocimiento y la aceptación de los reglamentos técnicos y deportivos del presente campeonato. La organización se reserva el derecho de rechazar cualquier inscripción sin necesidad de dar ninguna explicación, ni retornar el importe de la inscripción.

La organización no se hace responsable de los daños ocasionados a personas o cosas dentro del local.