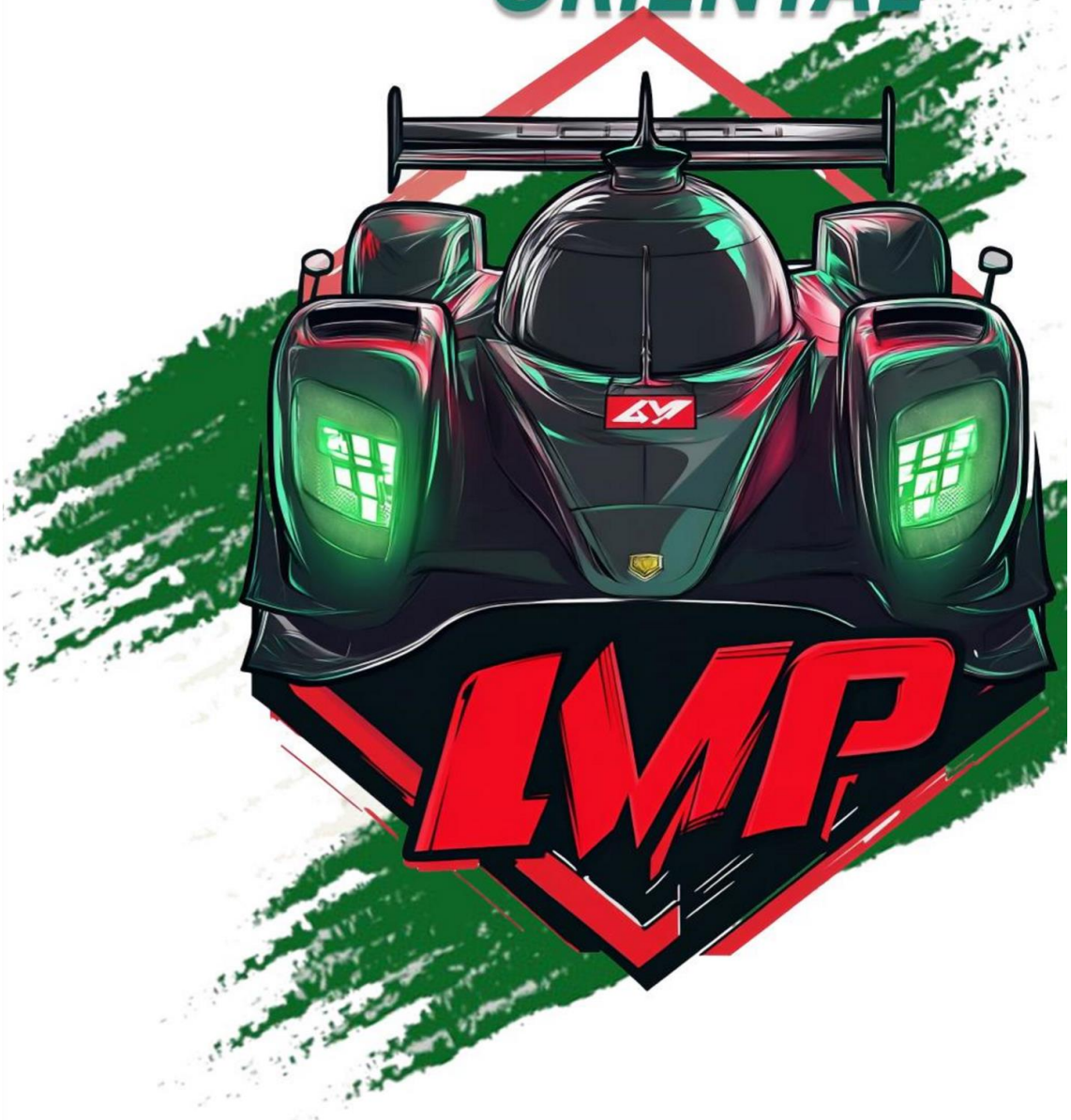
RESISANDA ORIENTAL



REGLAMENTO DEPORTIVO

REGLAMENTO DEPORTIVO

Las pistas: De 6 u 8 carriles. Deberá tener un mínimo de 30 metros de cuerda y un mínimo de 9 segundos por vuelta. No se podrá alterar las condiciones de agarre del circuito. La pista deberá estar en perfectas condiciones para la disputa de la carrera. En caso de no ser así, la carrera se aplazará a otra fecha al final del campeonato, a no ser que el mal estado de la pista sea por descuido del club, que en ese caso se anulará la carrera.

Voltaje: Voltaje de 12 voltios en las fuentes de 5 Amperios en adelante y de 12 a 14 voltios en las fuentes de menos de 5 amperios a determinar por la organización (realizando mediciones y pruebas en pista).

El sistema de mandos: Se habilitarán cajas de conexiones tri-bananas. Se admiten mandos analógicos y electrónicos. Se pueden sustituir los cables originales por otro de similar resistividad. Se podrán examinar los mandos en cualquier momento de carrera, no permitiéndose mandos o componentes electrónicos que modifiquen el voltaje suministrado por la fuente de alimentación. No se admiten cajas externas que se conecten entre el mando y la conexión de la pista.

La carrera: Tendrá una duración aproximada de 6 horas, realizándose dos pasadas de 22 minutos por carril en pistas de 6 carriles y 20 minutos por carril en las pistas de 8 carriles. Se realizará una parada para comer a criterio del club organizador.

Si hubiera 10 inscritos o más, la prueba se realizará en dos días o mangas, la elección del día a correr será, primero los equipos inscritos a todo el campeonato, por kilometraje a la ciudad donde se encuentre la sede de la carrera, en caso de que haya varios equipos de la misma ciudad el siguiente criterio de elección será por clasificación en el campeonato. Se podrán realizar cambios entre equipos informando a los responsables del campeonato. En la última prueba del campeonato, la elección del día a correr, si fuera necesario, sería por orden de clasificación del campeonato.

La elección de pista de inicio de carrera se realizará: Se llevará a cabo en la **primera carrera** con Pole a la mejor vuelta durante 1 minuto, en el resto de carreras se hará por **orden de clasificación** con el fin de acortar los tiempos y poder regresar antes a casa. Si todos los carriles están llenos cada equipo eligirá la pista por orden de mejor tiempo de Pole. Si quedan carriles vacíos, primero eligirá pista el mejor tiempo de la Pole y los demás se colocarán en la pista inmediatamente delante de él según se muestra en el siguiente ejemplo: El primero elige el carril de salida nº 5, pues el segundo de la pole saldrá obligatoriamente por la 7, el tercero por la 8, l cuarto por la 6 y así sucesivamente. En este caso sólo el primero elige carril, a los demás se les asigna.

El horario de la manga:

Sábado: De 9 a 11; Entrenamientos Oficiales.

11h; Comienzo de las verificaciones. Se habilitará una ventana de verificación de 20 minutos por equipo para montar motor y ruedas entregados por la organización, todos los equipos la harán a la vez con el fin de agilizar los tiempos y la gente que viene de lejos pueda llegar antes a casa.

11:30h; Warm Up 5 minutos.

11:40; Comienzo de la resistencia.

Por el bien de todos, debemos ser estrictos con el cumplimiento de los horarios.

Si pasado los 20 minutos, el coche no ha sido montado y entregado la organización, se deberá continuar el montaje cuando empiece la carrera. Una vez entregado, comenzará la carrera desde boxes.

Entrenamientos oficiales: Antes de las verificaciones habrá unos entrenamientos oficiales de 120 minutos.

Verificadores: El equipo constará de un supervisor del club sede y todos los mecánicos de los equipos que disputarán la manga. Se intentarán hacer dinámicas a fin de agilizar y poder cumplir los horarios.

El Warm-up: Todos los equipos podrán realizar un warm-up de 5 minutos. Al inicio de carrera y por el carril de salida. Durante el warm-up se podrán realizar todas las manipulaciones que NO conlleven la apertura del coche, siempre en la mesa de verificación, ante un verificador y hasta que acabe el warm-up. Si algún coche no estuviera en condiciones de salir a pista después de los 5 min. De warm-up, se meterá en parque cerrado y se entregará al equipo al inicio de carrera para que siga con la reparación durante el tiempo de carrera. En caso de haber equipos en pista 0, se compartirán los "cantos", es decir carriles 1 y 6 o 1 y 8, dividiendo de forma equitativa el tiempo entre los equipos 2 minutos y medio cada equipo.

Consideraciones especiales: En caso de avería el coche solo lo podrá tocar en boxes un integrante del equipo, en equipos de dos se le podrá sustituir al comisario para que haga de mecánico. Se podrán hacer cambios de pilotos durante la ejecución de una manga, previa solicitud y autorización del director de carrera, realizándose un Stop & Go de 1 minuto al equipo solicitante. Cada equipo debe de asignar un capitán que se le acreditará convenientemente y es el que dirigirá las comunicaciones con la organización (inscripciones, consultas, sanciones, etc.).

Todos los pilotos de un equipo deben disputar un número equitativo de mangas, no permitiéndose una diferencia entre pilotos de más de una manga.

El vencedor de la carrera: Será el que al término de esta obtenga un mayor número de vueltas en el cómputo total de mangas disputadas. Se rotará por la pista con el régimen de que las pistas impares suben, y las pares bajan, hasta llegar a sus límites, pasando al otro polo. En caso de ser necesario las pistas cero, estás irán detrás de la pista 2 entrando por la pista 1.

Pista de 8 carriles: 1-3-5-7-8-6-4-2-0-00

Pista de 6 carriles: 1-3-5-6-4-2-0-00

Puntuaciones y clasificación del Campeonato: 25, 20, 16, 13, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 puntos en función del orden de clasificación de la carrera.

Solo puntuarán los equipos que se inscriban y participen a un mínimo de 6 carreras o a todo el campeonato.

Consideraciones especiales: La clasificación general del campeonato se realizará acumulando los puntos de cada carrera descontándole a cada equipo el peor resultado. En caso de empate al final del campeonato ganará aquel equipo que tenga más victorias, si empatan en este aspecto también el que tenga más segundos puestos y así sucesivamente.

Las reclamaciones: Los equipos tendrán opción de reclamar cualquier aspecto relativo a la carrera, siempre por mediación del Capitán del equipo. Cuando la reclamación se haga contra otro equipo, primero se depositará una fianza de 50 €, la cual se devolverá en el caso de prosperar la reclamación o se entregará al equipo reclamado en el caso de no prosperar la reclamación. El plazo de reclamación por carrera será de 30 minutos finalizada la misma. En caso de no prosperar la reclamación el equipo reclamante será penalizado con un Stop & Go de 1 minuto. Las decisiones se realizarán mediante votación de equipo de capitanes. En el caso que se compruebe alguna irregularidad en un coche después de la carrera, la organización podrá actuar de oficio sin tiempo límite.

Las sanciones: No se permitirá ningún tipo de comportamiento antideportivo, incorrección entre pilotos o hacía miembros de la organización, levantamiento de la voz, etc., aplicándose desde el primer instante el reglamento deportivo. Las sanciones impuestas por la organización, para el correcto funcionamiento del evento son:

Sanciones de carrera:

- **Desprendimiento/perdida del alerón original, peso de carrocería inferior al mínimo obligatorio o incumplimiento de cualquier peso o medida del reglamento técnico. Hay 10 vueltas para subsanar el desperfecto** (que en el caso del desprendimiento total del alerón deberá ser su restitución a su posición original), pasado este tiempo: Stop & Go 10 minutos.
- **Sustitución de elementos no permitidos:** Stop & Go 20 minutos.
- **Entrada a boxes por parte del circuito no autorizada:** Stop & Go 1 minuto.
- **Manipulación del coche, sin permiso de la organización, en el tiempo de cambios de carril:** Stop & Go de 3 minutos.
- **Utilización de mando no reglamentario:** Stop & Go 20 minutos.
- **Comportamiento antideportivo**: Stop & Go 5 minutos.
- **Comportamiento antideportivo reiterado**: Exclusión
- **Utilizar material no homologado o no entregado a parque cerrado e incluido en la caja de herramientas**: Anulación de eso manga.
- **Falta de asistencia**: Stop & Go de ese equipo mientras falte el comisario y Stop & Go 10 minutos posterior. Si algún equipo abandonara la carrera y su puesto de asistencia asignados, se le restará 20 puntos en la clasificación general. Las sanciones de Stop & Go que se tuvieran que aplicar una vez finalizada la carrera, se realizarán multiplicando el número de vueltas totales del equipo sancionado por la proporción del tiempo de sanción entre la duración total de la carrera. Para facilitar información a los pilotos se recomienda el uso de walkie talkies, de viva voz solo se les podrá informar de sus tiempos, posición y duración de la manga.

Sanciones Administrativas:

- Comportamiento antideportivo: Deterioro de instalaciones y material: Exclusión y abono económico del deterioro.
- Manipulación indebida de los Stop & Go por alguien fuera de la organización de carrera: Exclusión.
- Hacer caso omiso reiterado a la Organización frente a advertencias deportivas o de carrera: Exclusión.

Cualquier duda o problema será solucionado por la organización, dictaminando e interpretando el reglamento, incluso la ausencia de circunstancias no reflejadas en este documento.

Beneficios y obligaciones de los clubes organizadores:

Beneficios: Cada club recibirá al final del campeonato, en la cuenta que se notifique a la organización, una parte, repartida equitativamente entre todos los clubes organizadores, de lo recaudado como cuota de participación de carrera. A esta parte habrá que restar, la parte equitativa de los gastos que será notificada y justificada por la organización. Se entregarán trofeos a los tres primeros clasificados del campeonato.

Obligaciones: El Cumplimiento de las obligaciones que se detallan dará derecho a las sedes a percibir lo comentado en el apartado de beneficios. Cada punto lleva añadido un porcentaje que de no ser cumplido se descontará del importe total a percibir.

- Cada sede está obligada a ejercer de dirección de carrera y verificaciones en su carrera, así como tener espacio para que todos los equipos puedan verificar al mismo tiempo. Pudiendo delegar en quien considere y acepte esta responsabilidad 25%.
- La sede se responsabiliza de tener la pista en condiciones de uso (limpieza, voltaje, baches, cronometraje, etc.,) 25%.
- Las sedes no podrán cambiar la tensión de la pista un mes antes de la fecha de carrera. Cualquier excepción será valorada. 5%
- Cada sede debe inscribir un equipo para pertenecer al RESISUR pagando su cuota, en caso de que ese equipo no acuda a una (1) carrera se le descontará el 15%, si no acude a dos (2) carreras se le descontará el 30% y si no acude a tres (3) carreras se le descontará el 50%. En caso de que no acuda a cuatro (4) carreras no recibirá ningún beneficio. Se podrá estudiar la no aplicación de esta norma en diferentes circunstancias y ser votado por las sedes del campeonato. (Se considera que una sede va a una carrera cuando al menos uno de los miembros del club acude a la carrera, es decir no valdrá que vayan dos personas de otro club ajeno y corra con su nombre. En caso de que se dé esta situación, se considerará que no ha acudido a la carrera).

.