REGLAMENTO DEPORTIVO DE VELOCIDAD

CUIDADO DE LA PISTA:

Se ruega a los pilotos que no engrasen en exceso los coches, para evitar en lo posible llenar de aceite y grasa la pista. Por otra parte se ruega a todos **no apoyarse en la pista** pues al hacerlo se hunde y se crean baches.

LISTA DE INSCRITOS:

En las carreras individuales, la asociación facilitará un formulario de inscripción para hacer una previsión de los participantes. Las carreras deberán tener un mínimo de participantes acordado para celebrarse y ser puntuables. El máximo en las carreras individuales será de 24 pilotos, admitidos según el orden de inscripción. Los que se inscriban en una carrera y no estén entre los 24 primeros, serán considerados pilotos reserva. Solo si un piloto inscrito entre los 24 primeros no pudiera asistir a la carrera, podrá ser sustituido por un reserva, habiendo prioridad según el orden de inscripción.

En las carreras de resistencia y especiales, la asociación informará con antelación sobre el formato de inscripción que decida utilizarse según el evento.

Los socios de Asac Slot tendrán prioridad para inscribirse en las carreras.

ENTRENAMIENTOS ANTES DE LA CARRERA:

El horario de los **entrenamientos libres** antes de las carreras será:

- **Viernes: de 20:00 horas a 21:45 horas.**
- **Sábado: de 15:00 horas a 16:15 horas.**

Como norma general se dispondrá un tiempo de 5 minutos por carril, que se utilizará según el orden de pistas 1-2-3-4-5-6. También se podrá establecer un tiempo de 3 minutos por carril si fuera necesario para facilitar la rotación de los pilotos. Dirección de carrera regulará los entrenamientos, incluyendo el orden de entrada y salida de los pilotos.

En las carreras de resistencia organizadas por Asac Slot, se habilitarán horarios de entrenamientos libres durante la semana de la carrera para todos los participantes de la misma.

INSCRIPCIÓN EN CARRERA:

Antes del inicio de las clasificaciones los participantes deberán inscribirse. Una vez inscritos dejarán el coche con el que vayan a competir en el parque cerrado, que se habilitará a tal efecto. Una vez se deja el coche en **parque cerrado ya no podrá el piloto manipularlo**. Solo puede manipular los coches el director de carrera o persona autorizada

expresamente por este. Ninguna otra persona, tanto si participa como si no, debe acceder a los coches depositados en el parque.

Para que pueda dar tiempo a los responsables de carrera para realizar las inspecciones, el límite para depositar los coches en el **parque cerrado** se establece en los siguientes horarios:

- **Viernes:** el **parque cerrado** se **abrirá** a las **21:30 horas y se cerrará a las 22:00 horas.**
- **Sábado:** el **parque cerrado** se **abrirá** a las **16:00 horas y se cerrará a las 16:30 horas.**

Cualquier coche que no esté en ese momento en el parque cerrado no hará tiempos en la clasificación previa a la carrera. Ningún piloto podrá poner en el parque cerrado el coche de otro, ni podrá haber un coche en el parque cerrado sin que el piloto esté presente.

El **inicio de la clasificación** previa para organizar las mangas y el **inicio de la carrera** se establece en los siguientes horarios:

- **Viernes: clasificación a las 22:00 horas y carrera a las 22:30 horas.**
- **Sábado: clasificación a las 16:30 horas y carrera a las 17:00 horas.**

En las carreras de resistencia organizadas por Asac Slot, se habilitarán horarios específicos para la clasificación y la carrera, según la duración y los equipos participantes.

VERIFICACIONES:

Al entregarse los coches en el parque cerrado, se efectuará una **inspección visual**, sin abrirlos pero fijándose en los siguientes puntos: toque de las ruedas en la plantilla de verificación, si sobresalen las ruedas más de lo permitido, aspecto legal general y luz del chasis sobre la plantilla, teniendo como referencia el reglamento técnico de la competición a celebrarse.

Queda a criterio de la dirección de carrera una **inspección completa de los coches participantes.**

Cualquier piloto puede efectuar una reclamación a otro coche que considere que no cumple la normativa, para ello tendrá que hacer un escrito y presentarlo al director de carrera, antes o después de la carrera (siempre el mismo día de la carrera) para solicitar que se revise un coche determinado. Cualquier reclamación que no siga este procedimiento no será tenida en cuenta.

Si un coche no cumple el reglamento en el parque cerrado, se le permitirá subsanar los puntos que incumpla antes del inicio de la carrera. Los coches deberán estar en perfecto estado de revista tanto en el parque cerrado, como al inicio de la carrera. Si un coche no cumple el reglamento y la dirección de carrera lo dejara correr, no realizará la pole y correrá en la manga más lenta, siendo el último en elegir vía.

No se permitirá la participación de un coche que incumpla la normativa.

Cualquier coche podrá ser verificado durante o una vez finalizada la carrera, si se comprobara que incumple el reglamento, sería descalificado pasando a ocupar el último lugar de la carrera y perdiendo los puntos obtenidos. Su puntuación será cero.

En caso de duda en una inspección, el director de carrera dejará el coche en depósito en la asociación y solicitará una reunión de la comisión técnica de la asociación, en los cinco días laborables siguientes a la carrera. En esta reunión estarán presentes tanto la comisión técnica como el director de carrera, pero nunca el piloto o pilotos implicados. El piloto conocerá el veredicto en la siguiente carrera tras el plazo. El veredicto de la comisión técnica será inapelable.

DIRECCIÓN DE CARRERA:

La dirección de carrera estará formada por componentes de la comisión técnica y por los ayudantes designados por ésta. Podrá establecerse un director de carrera.

COMISIÓN TÉCNICA:

Se nombra una lista de componentes de la comisión técnica de Asac Slot:

- **Chanan Ramírez**
- **Carlos Giner**
- **Julio Martínez**
- **Héctor Serna**
- **José Vicente Cabo**
- **Sergio López**

Se nombra una lista de reservas de la comisión técnica de Asac Slot:

- **Vicente Iranzo**
- **Justo Fernández**
- **Chechu Canales**

COMISARIOS:

Los pilotos participantes en una carrera tienen la obligación de hacer de comisarios de pista durante la carrera y los entrenamientos. Serán asignados como comisarios de una manga los pilotos que hayan corrido la anterior manga. En la primera manga serán comisarios los pilotos de la última.

Durante los tiempos de clasificación todos los pilotos inscritos en la carrera deben estar ejerciendo de comisarios de pista.

En la pista se numerarán los puestos de jueces, designando cuales pueden estar sentados y cuales de pie. En cada tanda los comisarios irán **rotando por los puestos**.

En las carreras de resistencia los comisarios estarán sentados.

Los comisarios deben estar atentos a la zona de pista que tengan asignada, volviendo a poner los coches en el punto donde se hubieran salido de la vía.

Al finalizar cada vía los comisarios cambiarán los coches que se hayan detenido en su zona a la siguiente vía que les corresponda según el orden 1-3-5-6-4-2, **sin manipular, escudriñar o modificar los coches.**

Queda prohibido que los comisarios usen teléfonos móviles y dispositivos electrónicos similares cuando desempeñen su labor durante el tiempo cronometrado de clasificación y carrera.

CLASIFICACIONES:

Se hará para adjudicar a los participantes la manga en la que participarán, además del número de la vía por la que iniciarán la carrera. Se sorteará el número de la vía por la cual se realizará la clasificación. El número que haya salido en el sorteo será el número de la única vía por la que se realizará la clasificación previa a la carrera.

Por la vía de clasificaciones cada participante (por orden inverso de inscripción) dispondrá de **1 minuto** sin límite de vueltas, partiendo desde detrás del puente de meta. Se tendrá en cuenta el tiempo de la vuelta más rápida que complete.

En los campeonatos de Asac Slot, el orden de salida de los pilotos en la clasificación después de haberse disputado la primera carrera del campeonato, será el orden inverso de la clasificación general del campeonato.

PARRILLA DE SALIDA:

Se ordenará a los pilotos por sus tiempos de menor (pole position) a mayor, agrupando por mangas a los participantes siguiendo este orden.

Se completará la manga más rápida. (P.ej. con 11 pilotos, 5 en la manga más lenta y 6 en la más rápida), excepto en los casos que una de las mangas tenga que ser corrida (p.ej. con 13 pilotos), siempre será corrida (manga de 7 pilotos), la manga más lenta (7 en la lenta y 6 en la rápida).

En cada manga elegirá la vía por donde empezar la carrera el piloto con mejor tiempo de esa manga y sucesivamente el resto de participantes elegirán por orden de tiempos. Se correrá **en primer lugar la manga más lenta** y sucesivamente el resto de las mangas hasta llegar a la más rápida que será la última.

CARRERA:

La carrera se disputará a mangas de 30 minutos (salvo decisión de la organización), disputándose 6 tandas de 5 minutos.

Al finalizar cada tanda, se cambiarán los coches de vía, atendiendo al siguiente orden:

1 – 3 – 5 – 6 – 4 – 2

En caso de correr 7 pilotos en una manga, el piloto que haya corrido en la vía 2 descansará una tanda volviendo a entrar en la siguiente en la vía 1.

El resultado final de cada piloto se obtendrá de sumar las vueltas de todas las vías, ordenándose los pilotos en la **clasificación final de la carrera** de mayor a menor según el número de vueltas totales efectuadas.

En la última tanda cada piloto deberá comunicar al director de carrera en qué parte de las que está dividido el circuito se ha quedado su coche al final, para sumar el porcentaje (coma) de circuito que ha recorrido (el circuito está dividido en porciones de 0,05 vuelta), contando para la clasificación **el morro del coche (zona delantera de la carrocería).**

En caso de empate a comas, se tendrá en cuenta el siguiente criterio:

- Si los pilotos están en la misma manga quedará por delante el que su coche haya quedado **detenido más adelantado.**
- Si los pilotos corren en mangas distintas o no es posible discernir cual ha ganado:

1º) Quedará por delante el que **mejor tiempo** de clasificación tenga.

2º) Si no hubiera tiempo de clasificación, quedará por delante el que **mejor clasificación** tenga en el campeonato.

Durante la carrera los pilotos podrán **manipular o reparar** su coche solo mientras esté corriendo el tiempo de carrera, volviendo a colocarlo después en el lugar de donde lo cogieron, teniendo cuidado de no entorpecer al resto de participantes.

SALIDAS DE PISTA:

Cuando un coche de un participante se salga de su vía advertirá a los comisarios de ello para que el comisario sepa dónde debe colocar el coche. No debe levantar la mano o realizar gestos que dificulten la visión de la pista de los demás participantes.

En caso de que un coche provoque la salida de otro, se repondrá en primer lugar al coche perjudicado y por último al que provocó la salida.

Ante todo los pilotos deben de tratar con educación a los comisarios, pues estos hacen su función lo mejor que pueden, y no tratarles con malos modos, gritarles o increparles.

ROTURAS:

Se deberá parar únicamente a reparar la rotura del alerón o la pérdida del piloto (en los coches descubiertos) durante la carrera. Se considera rotura del alerón la pérdida del 50% del mismo. La parada se efectuará dentro de las cinco vueltas siguientes a la rotura, contando la vuelta de la rotura como vuelta uno, en caso contrario se penalizará con la anulación de las vueltas completadas en esa manga.

DETENCIÓN DE LA CARRERA:

La carrera sólo podrá ser detenida a criterio del director de carrera, en el caso de que se produzca un problema grave que impida el desarrollo normal de la misma, (rotura de la pista, fallo del cuentavueltas, fallo de corriente).

La carrera no se detendrá por un incidente de carrera como puede ser un accidente múltiple que ocasione una confusión a los comisarios.

En caso de fallo del cuentavueltas o corte de corriente, se volverá a iniciar la tanda en el que se produjo el fallo.

PUNTUACIONES:

A los pilotos participantes en cada carrera se les adjudicarán las siguientes puntuaciones para el campeonato de la categoría según la clasificación obtenida:

1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º	14º	15º	16º	17º	18º	19º	20º
30	26	23	20	18	16	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

En todos los campeonatos **se descontará** en el cómputo total del piloto **el peor resultado** de toda la temporada, con la excepción de los campeonatos que tengan 5 carreras o menos, en los cuales se sumarán los puntos de todas las carreras sin descuento.

En caso de empate a puntos entre pilotos, quedará por delante el que haya obtenido más victorias, si persiste el empate, el que tenga más 2º y así sucesivamente, hasta que se resuelva.

Si persistiera la igualdad, se tendría en cuenta cual ha obtenido mayor número de poles. Luego se sumarían todos los resultados sin descontar ninguno.

En caso de continuar el empate se sumarían las vueltas obtenidas por cada piloto en las carreras del campeonato, quedando por delante el piloto que sume un mayor número de vueltas.

TROFEOS:

Habrá premios para los ganadores de cada campeonato o categoría. Los premios se entregarán si el campeonato o categoría ha completado el mínimo del 60% de las carreras totales.

MANDO:

Se permite el uso de cualquier **mando comercializado**, y que haya pasado la homologación de la comisión técnica antes del inicio de la temporada. El mando **solo puede gestionar la corriente**, nunca modificarla. Se permite utilizar la resistencia que el piloto desee, siempre que sea comercializada por el fabricante y montada tal y como este prevé originalmente.

Se admiten modificar los mandos, transformándolos en mandos de resistencia variable.

Se admiten los mandos electrónicos.

La conexión a la pista será con bananas de 4mm.

ADITIVOS Y LIMPIEZA DE NEUMÁTICOS:

Quedan prohibidos todos los líquidos aditivos para las ruedas que estén fabricados y comercializados para conseguir mayor agarre en el neumático. Alcohol, bencina de mechero, cinta o lápices de fibra de vidrio, no se consideran aditivos y están permitidos para la limpieza tanto de neumáticos como de trencillas, etc. Quedan prohibidos disolventes y otros líquidos no fabricados ni comercializados para los usos anteriormente descritos.

Los neumáticos deberán de estar secos al poner el coche en el parque cerrado (secos que no manchen un folio blanco, al pasar este por encima de las ruedas). El piloto que tenga el coche con los neumáticos mojados en el parque cerrado se le reclamará para que los limpie y seque antes de iniciar la tanda clasificatoria y será penalizado con tres vueltas menos del resultado de su carrera.

NOVEDADES:

Al principio de la Temporada, Asac Slot presenta un reglamento técnico y uno deportivo, en que contempla las reglas, mandos, material y coches permitidos para la temporada. Cualquier novedad que aparezca en el mercado y que no sea una nueva decoración, no estará permitida sin la aprobación de la comisión técnica. A mediados de la temporada, se publicará un listado de los materiales, modelos, mandos que se permiten para la recta final de la temporada, y que habrán sido decididos por la comisión técnica de Asac Slot.

PENALIZACIONES:

- Reparación durante la vuelta de reconocimiento: 3 vueltas.
- Reparación en tiempo parado: último clasificado.
- Presentación fuera de tiempo en parque cerrado: peor tiempo de parrilla.
- Conducta incívica o antideportiva: exclusión.
- Mando no reglamentario: exclusión.
- Vehículo fuera de normas técnicas: exclusión.
- Abandono del puesto de comisario en carrera: exclusión.
- Abandono del puesto de comisario en clasificaciones: 5 vueltas.
- Sentarse siendo comisario de puesto de pie: 5 vueltas.
- Coche con las ruedas mojadas en parque cerrado: 3 vueltas.

Cualquier caso no previsto en este reglamento será decidido por la organización de Asac Slot, teniendo plena potestad para ello.