

XVIII EDICIÓN RESISBARNA 2021

REGLAMENTO DEPORTIVO

Índice

1.	COORDINADORA Y DIRECCIÓN DE CARRERA.....	3
1.1	Coordinadora	3
1.2	Dirección de carrera	3
2.	CAMPEONATO	3
3.	CIRCUITOS Y CLUBS	4
3.1	Circuitos	4
3.2	Clubs	4
4.	ENTRENOS	5
5.	INSCRIPCIONES Y PAGOS DE CARRERA.....	5
6.	INICIO DE TEMPORADA Y MANGAS	5
6.1	Inicio de temporada.....	5
6.2	Mangas.....	5
7.	COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS.....	6
7.1	Piloto.....	6
7.2	Comisario	6
7.3	Mecánico.....	7
8.	VERIFICACIONES.....	7
9.	WARM Up.....	7
10.	AVERIAS	8
11.	EMPATE.....	8
12.	RECLAMACIONES.....	8
13.	PUNTUACIÓN, HANDICAPS Y COPAS.....	9
13.1	Puntuación	9
13.2	Handicaps.....	9
13.3	Bonificaciones	10
13.4	Copas Monomarcas y Promoción.....	10
13.5	Campeonato de CLUBS	11



14.	TROFEO Y PREMIOS FINAL DE TEMPORADA.....	11
15.	INTERPRETACIÓN	11
16.	INFRACCIONES, SANCIONES y REPARACIONES	11
16.1	Deportivas.....	12
16.2	Técnicas.....	12
16.3	Reparaciones.....	13
ANEXO I.	COPAS.....	14
COPA SCALEAUTO		14
COPA GT2		14
ANEXO II.	ENTRENAMIENTOS LIBRES.....	14

1. COORDINADORA Y DIRECCIÓN DE CARRERA

1.1 Coordinadora

La Coordinadora del Resisbarna está formada *en esta edición* por las siguientes personas: **Jordi Robles, Manel Soriano, Israel Nevado, Víctor González y Óscar Capel. Colaboradores: Josep M^a Molins y 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 presentes cada día de la competición.

2. CAMPEONATO

- *El campeonato constará de un total de entre seis (6) y nueve (9) carreras puntuables en circuitos de 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 pruebas, 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.*

Este año **2021** el campeonato constará de **8** carreras. En esta edición los clubs donde se realizará el campeonato serán los siguientes:

Slotmania, GasClavat, El Sot, Escuderia Crono (Sant Just Desvern), Slot-Car (Sant Joan Despí), Slot4You, SCM Slot Club Mannresà (Badalona) y Slot SAB (Sant Andreu de la Barca).PENDIENTE DEFINIR CLUBS

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 será entre 11v. y 13v., quedando totalmente prohibida la modificación de la misma **una vez iniciada la primera manga de la carrera.**
- El Club organizador 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 que la Coordinadora lo considere oportuno y previo acuerdo con el club.***

Nota: *El protocolo para la inclusión de un 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).*

- *Deberá contemplar unas condiciones mínimas exigibles para el desarrollo de pruebas de Slot.*
- *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.*

3.2 Clubs

Deberán de disponer de:

- *Zona habilitada para boxes dentro de las posibilidades del club o tienda.*
- *Zona habilitada para verificaciones y control de la carrera.*
- *Mínimo 1 soldador disponible.*
- *Sistema TIC TAC con una versión actualizada para el control de la carrera.*
- *Conexión a internet disponible. (Este punto no será decisivo en la valoración del club).*
- *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.
- El cobro de las inscripciones.
- ***El desarrollo de la carrera una vez formadas las mangas y verificados los coches, incluyendo conformación de mangas en el Tic tac, parrilla de salida y de las mangas sucesivas, así como los cambios de pista de los coches entre mangas.***
- ***Estado de la pista en las mejores condiciones, carril limpio y pista aspirada, así como mantener las mismas condiciones durante toda la competición.***

- **Durante las sesiones de entreno y carrera es necesario que haya, como mínimo, una persona del club o tienda. En el caso de las mangas de carrera la persona aportada por el club como responsable no podrá ser un piloto de los equipos que disputen la manga. Dicha persona debe conocer los detalles importantes del club o tienda para el buen funcionamiento de las sesiones de entrenamiento y carrera.**

Nota: Si un club no pudiera cumplir con alguna de las obligaciones solicitadas y este trabajo lo acaban realizando miembros de la Coordinadora, esto supondrá un porcentaje del ingreso de las inscripciones. Dicho porcentaje se acordará una vez finalizada la prueba, valorando con el club los posibles casos.

4. ENTRENOS

- Se establecen **3 días de entrenamientos libres** previos a la celebración de cada prueba (Lunes/Martes/Miércoles). **El horario será de 17:00 a 23:00 en dos sesiones.** (Ver Anexo II. Entrenamientos libres, para normativa específica)
- Los **entrenos oficiales (E.O.)** serán el día de la carrera, desde la apertura del club hasta **15 minutos** antes de que se inicie la misma. Un equipo o piloto no podrá entrenar un día que no corresponda a su manga (salvo casos excepcionales).
- La **última media hora** de E.O. será **prioritaria** para los pilotos que no hayan podido entrenar durante la semana, con una mayor preferencia para los que no lo hayan hecho hasta ese momento.
- Durante los E.O., cuando la totalidad de las pistas estén ocupadas, sólo **un piloto por equipo** podrá rodar en pista. Si hubiera lista de espera, un equipo no podrá apuntarse mientras tenga a uno de sus pilotos entrenando. Los equipos del club deberán facilitar, en la medida de lo posible, los entrenos a los que no lo son.
- Durante los E.O., **todos los equipos participantes deberán, en algún momento, realizar tarea de comisario.** Como mínimo deberá haber siempre **2 comisarios**, que podrán ser algún compañero de equipo de quien esté en pista o algún piloto que esté en lista a punto de entrar.

5. INSCRIPCIONES Y PAGOS DE CARRERA

- Las inscripciones se realizarán únicamente a través del grupo de **Whatsapp del Resisbarna**. **Si algún piloto/equipo no incluido en el grupo quisiera participar puede contactar a través de nuestro email resisbarna@gmail.com o redes sociales.**
- El precio de la carrera será de **20 €** por equipo. **Los equipos realizarán el pago directamente al club organizador**
- **El impago de la carrera supondrá no poder realizar la misma**

6. INICIO DE TEMPORADA Y MANGAS

6.1 Inicio de temporada

- Las mangas y la elección de la pista de salida de la primera carrera se configurarán en función de los puntos obtenidos por los dos integrantes del equipo inscrito en el campeonato del año anterior.
- A partir de la segunda carrera, las mangas y la elección de pista se configurarán a partir de la puntuación obtenida en el presente campeonato.

6.2 Mangas

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

- **Jueves** noche: Máximo 2 mangas(20,30 y 22,30h)*; 1 Manga: 21:00h

- Viernes tarde / noche: Máximo de 3 mangas. (20,00; 22,00 y 00h)*1 ó 2 Mangas: 21:00h
(*) Horarios orientativos, dependiendo del número de inscritos por manga
- ***Para que una manga pueda celebrarse deben haberse inscrito previamente un mínimo de 6 equipos.***
- Los horarios se podrán consultar la misma semana en la página web.
- Los equipos deberán de informar de su elección de pista de salida como mínimo **45** minutos antes de que empiece la manga. En el caso de no comunicarlo a dirección de carrera **perderán el turno.**
- El tiempo de carrera será de **15 minutos** para circuitos de 6 carriles y de **12 minutos** para 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 de la clasificación hasta ese momento.
- Solo se atenderán cambios de horarios o día de carrera hasta **el martes a las 20h** anterior al día de la prueba. ***Cualquier solicitud posterior quedará pendiente de valorar y los puntos acumulados por el equipo implicado no tendrán valor para elegir carril en la manga en que se ubique.***
- Tendrán prioridad los cambios solicitados para disputar una manga inferior a la que corresponda. Si un equipo solicita por causa de fuerza mayor participar en una manga superior precisará que en su manga hayan 7 o más equipos y que en la manga deseada haya un equipo dispuesto al cambio.
- En caso de tener que disputarse una manga con 5 o menos equipos (por bajas de última hora) los equipos deberán asumir la posibilidad de que hayan tantos comisarios como pilotos. ***La Coordinadora se reserva el derecho de suspender una manga que tenga 4 o menos equipos.***

7. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

Los equipos deberán estar compuestos por **2** pilotos, que realizarán el mismo número de mangas.

7.1 Piloto

- Los 2 integrantes del equipo deberán hacer de piloto.
- Un piloto puede solicitar PAUSA si detecta que su pista no funciona correctamente. Si la causa se debe a un mal funcionamiento del coche o mando se procederá a sancionar al equipo según el punto **14. 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.

7.2 Comisario

Todos los pilotos participantes deberán desempeñar las funciones de comisario. Solamente lo pueden hacer los pilotos, nadie más.

Las funciones de un comisario son las siguientes:

- Colocar los coches accidentados nuevamente en pista así como retirar de la pista restos de coches accidentados u objetos que puedan interferir en el normal desarrollo de la prueba.
- El Comisario podrá solicitar PAUSA y éste mismo u otro comisario accionarla, en caso de que no se llegue a coger algún coche.

Para la colocación de los vehículos debe seguirse el siguiente protocolo:

- 1) Retirar los coches accidentados para que no entorpezcan al resto de participantes
- 2) Devolver los coches a la pista, siendo el causante del accidente el último en ser colocado.

- Para colocar los coches el comisario deberá vigilar que no venga ningún otro vehículo que se pueda ver afectado por su intervención.
- Los vehículos accidentados **se colocarán siempre en la primera recta siguiente al lugar del accidente** a una distancia máxima de 30 centímetros de la última curva.
- Los comisarios serán rotativos, salvo excepciones, colocándose en el puesto correspondiente al carril en que en ese momento esté su equipo.
Ejemplo: Equipo A esta en la pista 1, el comisario ocupa el puesto 1 (a designar por la organización).

7.3 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 vehículo; si se encuentra de comisario podrá realizar su función siempre y cuando haya encontrado antes un sustituto.

8. VERIFICACIONES

- La Coordinadora informará del inicio de la fase de verificaciones previo al desarrollo de las mangas.
- A partir de ese momento cada equipo podrá solicitar un motor que se habrá sorteado previamente.
- Cada equipo dispondrá de **30 minutos** para montar y entregar el coche a la organización. El tiempo de montaje empezará a contar una vez entregado el motor.
- Es **responsabilidad de cada equipo** que el coche esté en parque cerrado y verificado con **15 minutos** de antelación a su respectiva carrera.
- Los equipos que, a partir de ese momento, no hayan entregado el coche continuarán el montaje del mismo en tiempo de carrera.
- En la mesa de verificaciones deberá presentarse el vehículo de la siguiente manera:
 - Carrocería suelta, sin los tornillos de sujeción al chasis.
 - Chasis totalmente montado, con el motor asignado en el sorteo, y sin neumáticos en las llantas posteriores.
- Una vez verificado, Dirección de carrera entregará un juego de neumáticos (**2uds.**) que deberán montarse en presencia del verificador.
- **Solo será permitido limpiar los neumáticos con los productos facilitados por la organización.**
- Una vez entrado el coche en parque cerrado, 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.

9. WARM UP

Se establecen 3 minutos de "warm-up" con los coches de carrera previamente al inicio de la prueba. Durante el transcurso de éste sólo estará permitido manipular el coche (sin abrirlo) para ajustar basculación, regular la suspensión y limpiar neumáticos. Al finalizar el tiempo ya no se podrá tocar el coche. En caso de tener que abrirlo se deberá avisar a la Coordinadora y si ésta operación se alargase más de los 3 minutos estipulados de "warm-up", no supondrá retrasar el inicio de la carrera, y se proseguirá iniciada la misma.

10. AVERIAS

- Si al iniciar **la/s vuelta/s** de "warm-up" el funcionamiento del coche no fuera el correcto o funcionara al revés, se procederá según lo señalado en el punto 9.- WARM-UP.
- **Si en carrera un vehículo queda detenido en pista por una supuesta avería se procederá del siguiente modo:**
 - 1.- **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 (*).**
 - 2.- **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.

11. EMPATE

- **En carrera:** En caso de empate a vueltas y a la coma, se procederá a comprobar la mejor vuelta rápida. En caso 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.**

12. 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 **24horas** 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.

13. PUNTUACIÓN, HANDICAPS Y COPAS

13.1 Puntuación

La tabla de puntuación será la siguiente:

DISTRIBUCION DE PUNTOS POR CARRERA:

70, 64, 59, 55, 52, 50, 48, 46, 44, 43, a partir de aquí de 1 en 1

- *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.***
- ***Si se finalizan sólo la mitad +1 de las pruebas previstas, la puntuación final no contemplará descarte. En este caso prevalecerá la Puntuación Total sin que tenga valor la Puntuación Neta.***
- ***Todos los equipos iniciarán el campeonato con un bonus adicional de ocho (8) puntos. Los equipos que compitan en la totalidad de las pruebas mantendrán ese bonus que se sumará a su total neto. La pérdida de 1 o más carreras supondrá la pérdida de la totalidad de dicho bonus.***

13.2 Handicaps

Los hándicaps estarán condicionados por la clasificación de los equipos en cada carrera.

Para las Copas (Scaleauto/GT2), ver punto específico Anexo 1.- Copas.

Para el año 2021, con 8 carreras puntuables, se establecen los siguientes hándicaps:

<i>Si se corre con Gr.1 y se logra un TOP 3:</i>	<i>Con Gr.2 la siguiente.</i>
<i>Si se corre con Gr.2(*) y se logra un TOP 5:</i>	<i>Con Gr.3 la siguiente.</i>
<i>Si se corre con Gr.3 y se logra un TOP 3:</i>	<i>Se repite grupo.</i>

En cualquier otra posición: NO hay handicap=Coche libre

(*) no afecta a los participantes de la copa Scaleauto

En ningún caso los pilotos de la Copa GT2 están afectados por hándicap

CATEGORIA Gr.1: coches que se indican en el reglamento técnico

CATEGORIA Gr.2: coches que se indican en el reglamento técnico

CATEGORIA Gr.3: coches que se indican en el reglamento técnico

- *En cada carrera, los primeros equipos clasificados tendrán un "hándicap" y deberán cambiar de coche en la siguiente prueba, en base a la categoría de modelos en la que hayan participado (Ver cuadro superior)*
- *Todos los equipos en la primera prueba podrán escoger libremente un modelo de cualquier grupo; a partir de la segunda los equipos con*

hándicap deberán seguir siempre el orden estipulado. (Gr1>Gr2>Gr3...).

- *El orden debe ser decreciente y no se podrá saltar un grupo, es decir, si se corre con un coche del Gr.1 y se queda entre los tres (3) primeros en la siguiente carrera se deberá de correr con un coche del Gr.2; si en ésta se logra un puesto entre los cinco (5) primeros, en la siguiente se deberá utilizar un coche del Gr.3.*
- *Si al llegar al Gr.3 un equipo logra quedar entre los tres (3) primeros, repetirá ese grupo tantas veces como ocurra.*
- *El resto de los equipos sin hándicap podrán escoger libremente en cada carrera un modelo de cualquier grupo y repetir su elección tantas veces como se quiera.*
- *El "handicap" se mantendrá en la siguiente carrera que participe el equipo o pilotos.*
- *La Coordinadora informará previamente a cada carrera de los pilotos con hándicap.*
- *Cualquier variación en la formación de un equipo durante el campeonato que suponga un conflicto en cuestión de hándicaps o categorías y que no estuviera contemplado en el presente reglamento, quedaría a consideración de la Coordinadora.*

13.3 Bonificaciones

- Los equipos que participen *en el campeonato, en cualquier categoría*, que elijan **variar de coche** en la siguiente prueba, **sin repetir** (NUNCA) modelo, obtendrán un "bonus" adicional de **tres (3) puntos** que se sumará a la puntuación obtenida en esa carrera.
- Para los equipos con hándicap, variar de modelo al cambiar de grupo no implicará bonificación alguna. La siguiente vez que se pase por ese grupo, si se cambia de modelo, sí se obtendrá el "bonus".
- En el caso de cambiar de equipo, tanto el "handicap" como el "bonus" se mantienen, y lo marcará siempre el piloto mejor clasificado en el campeonato.

13.4 Copas Monomarcas y Promoción

Para la edición del 2021, dentro del campeonato RESISBARNA, se disputarán además las siguientes Copas:

- **Copa SCALEAUTO**
- **Copa GT2**
- ***Enfocadas (principalmente la Copa GT2) a todos los pilotos/equipos que habitualmente no luchan por podios, sea por menor implicación, falta tiempo, destreza o pilotos noveles.***
- 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 será la siguiente (puede variar en función de los inscritos):

Posición	PUNTOS	Posición	PUNTOS
1	25	6	8
2	20	7	6

3	16	8	4
4	13	9	2
5	10	10	1

- El funcionamiento de las copas será idéntico al resto del RESISBARNA, con la única diferencia que se establecerá una clasificación aparte que al final de temporada premiará a los primeros clasificados de cada Copa.
- A efectos de inscripciones y formación de mangas, éstas se confeccionaran teniendo en cuenta la puntuación general y no la de la Copa.
- Un equipo puede decidir en cualquier momento abandonar la Copa SCALEAUTO (*no así la GT2*) y pasar a disputar la general, perdiendo todos los puntos logrados hasta ese momento en la Copa.

Ver Anexo I. Copas para los puntos específicos.

13.5 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.

14. TROFEO Y PREMIOS FINAL DE TEMPORADA

- A determinar

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, SANCIONES Y REPARACIONES

- Se establece un **carnet por puntos** para cada piloto. Dicho carnet será efectivo y acumulativo para todas las carreras organizadas por la Coordinadora -Resisbarna, Resislemans y las 4 previas a las WES-.
- Cada piloto que se incorpore al campeonato, dispondrá de **3** puntos en su carnet.
- Las infracciones cometidas por los pilotos según este reglamento deportivo, *deportivas o técnicas*, supondrán la **pérdida de puntos** en el carnet.
- Los pilotos que hayan perdido puntos podrán recuperar 1 punto por semestre limpio. Se revisará el **1 de enero** y el **1 de julio** del año en curso.
- Una vez agotados los puntos la Coordinadora procederá a **sancionar** al piloto según la siguiente infracción cometida.
- **Según la gravedad** de la acción podrá decidirse la **retirada de todos los puntos** y la aplicación de sanción de forma inmediata.
- Las sanciones así como la retirada de puntos podrá comunicarse al piloto en ese mismo momento o posponerse para una mejor valoración.
- **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 12.- RECLAMACIONES.*

- Se prevé una tabla de sanciones DEPORTIVAS, TÉCNICAS Y REPARACIONES, diferenciadas por la gravedad de la misma, 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.***

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.

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:

- Carrocería, chasis o bancada manipulados:.....**Exclusión**
- Usar un coche, carrocería o chasis ya utilizado en esa carrera, aunque sea en diferentes mangas y diferentes equipos:.....**Exclusión**
- En carrera, conducción antideportiva o con intento deliberado de entorpecer o sacar a otro/s coches de la pista:.....**Exclusión**
- No devolución o pérdida del motor entregado:..... **Exclusión**
- No cumplir con los hándicaps especificados:..... **Exclusión**
- **Acumulación de defectos graves o reincidencia**..... **Exclusión**

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

16.3 Reparaciones.

- En cada circuito se habilitará una zona de "pitlane", en su defecto la más próxima a la zona de boxes, para poder coger y dejar el coche, y realizar ajustes y/o reparaciones.
- Como excepción para coger el coche fuera de esta zona es que éste no pueda llegar (el coche no funciona).
- Las reparaciones deberán realizarse ante un miembro de la organización, durante el transcurso de las mangas y nunca en los cambios de pista.
- **Si por las características de un circuito la pérdida de un alerón (o elemento similar), su recuperación y reparación pudiera entorpecer el desarrollo de la manga, éste podrá colocarse entre mangas, aplicándose un "stop & go" de 5 segundos al equipo afectado en el inicio de la siguiente manga.**
- **Si es uno de los pilotos el que realiza una reparación deberá buscar un sustituto previamente que realice las funciones de comisario. NÚNCA deberá abandonar su puesto antes de encontrar sustituto.**

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

(Estas sanciones pueden contemplar asimismo la pérdida de puntos de carnet, si la Coordinadora lo estima conveniente)

- 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.
- 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.
- 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.**

ANEXO I. COPAS

COPA SCALEAUTO

Esta copa está patrocinada por **SCALEAUTO**, y solo podrá disputarse con los coches de esta marca.

Características:

- Abierta a cualquier piloto o equipo que desee participar en ella, **a excepción de los pilotos ganadores del año anterior.**
- **El equipo vencedor en una carrera de la Copa Scaleauto tendrá un hándicap que supondrá no poder repetir el modelo usado en las 2 siguientes carreras.**
- Hay bonus de 3 puntos por cambio de modelo **(siempre que no sea por no poder utilizar un coche vencedor)**
- Trofeo a los **5** primeros clasificados al final del campeonato

COPA GT2

Características:

- Abierta a cualquier piloto o equipo que desee participar en ella, **a excepción de los pilotos de la categoría platino y oro, y a los ganadores del año anterior.**
- No hay ningún hándicap pero si "bonus" de tres puntos por cambio de modelo.
- Trofeo a los **5** primeros clasificados al final del campeonato

(Ver la información técnica específica para las Copas en el Reglamento Técnico).

ANEXO II. ENTRENAMIENTOS LIBRES

- Se celebrarán los lunes, martes y miércoles de la semana de carrera. El horario será de **17:00 a 23:00.**

- Si un día de los señalados coincidiera con un día festivo este horario podría variar, u ofrecer otro día a cambio.
- El Club o tienda no estará obligado a tener abierto hasta las 23 horas si no hubiera ningún piloto entrando.
- ***Se establecen dos horarios de entrenos los tres días fijados. Tanda 1, de 17:00 a 20:00. Tanda 2, de 20:10 a 23:00. Total 6 sesiones de entrenamientos.***
- ***Los pilotos o equipos, cuando efectúen su preinscripción a la carrera del Resisbarna deberán indicar en qué dos tandas desean entrenar.***
- ***Se establece un máximo de 15 pilotos por manga de entreno. Si una manga sobrepasa ese límite, se hará un sorteo que decidirá qué pilotos se mantienen en la manga. El resto podrá elegir otra manga que tenga plazas vacantes.***
- ***El precio de las sesiones de entrenamiento será de 5 euros incluyendo 2 sesiones. Si una vez solicitadas todas las sesiones de entrenos por parte de los pilotos existieran plazas vacantes, un piloto podrá solicitar tandas adicionales, abonando nuevamente 5 euros.***
- Un piloto podrá inscribirse en la "lista" si no está participando en una tanda.
- Fuera de estos días y horarios los clubs o tiendas podrán fijar otros horarios y precios.
- Los pilotos o equipos deberán abonar al club la cantidad acordada previamente al inicio de los entrenos. Si un piloto o equipo es requerido insistentemente para el pago podrá ser sancionado con pérdida de puntos en el carnet.
- ***El equipo que no haya pagado los entrenos libres no recibirá el motor para el montaje del coche el día de la carrera.***