

REGLAMENTO DEPORTIVO CAMPEONATO DTM SLOT TARRAGONA 2015

1- CAMPEONATO Y ORGANIZACIÓN

El presente campeonato consta de 6 carreras que se disputarán en los diferentes clubs dedicados al slot de Tarragona y el Penedès.

19 d'abril **La Lira**
17 de maig **Ataneu Slot**
14 de juny **Pitlaneslot**
12 de juliol **Slot Vilabella**
6 de setembre **Slot Tarragona**
4 d'octubre **Aloyshop**

Este campeonato, de pilotos, otorga trofeo para los tres primeros clasificados y sortea 5 lotes de productos de slot entre todos los participantes. La entrega de premios y el sorteo se realizará al finalizar la última carrera del campeonato.

El campeonato dispone de una web www.dtmslot.com en la que se publicarán los resultados de cada carrera y demás información concerniente al campeonato.

2- COMPOSICIÓN DE LAS PRUEBAS

Las pruebas tendrán una duración de entre 5 y 7 minutos por pista, en función de los pilotos inscritos, así como de los carriles de cada circuito.

MANGAS

- Domingo por la mañana: Máximo de 5 mangas, los horarios, se podrán consultar la misma semana de la carrera en los canales habituales de comunicación.

Solo se aceptarán cambios de horarios o día de carrera, hasta el miércoles anterior al día de la prueba. Cualquier cambio, posterior a esta fecha no podrá ser atendido.

3- ENTRENOS

Todos los pilotos dispondrán de 5 minutos por carril el mismo día de la carrera y será fijado por el responsable de cada circuito.

4- INSCRIPCIONES

Se realizarán en la dirección de correo electrónico del club en el que se realice la carrera. El precio de la carrera será de 7 € por piloto.

Cada piloto efectuará el pago de la inscripción a la persona responsable de cada uno de los circuitos dónde se dispute la carrera y éste se realizará el mismo día en el que se acuda a los entrenos o, si no se asiste a ellos, el mismo día de la carrera.

5- HOMOLOGACIÓN DE MATERIAL

El material nuevo quedará homologado siete días después de su venta en cualquiera de los comercios del sector.

6- VERIFICACIONES

Las verificaciones se iniciarán 30 minutos antes de cada manga. Los pilotos dispondrán de 5 minutos para montar los neumáticos, entregados por la organización, ajustar, engrasar y entregar el vehículo en el parque cerrado. Una vez entregado ya no se podrá realizar ninguna función mecánica. Si existe cualquier problema, éste deberá solventarse en el tiempo de carrera y en el lugar destinado para tal fin.

Solo en los casos de infracción leve, y siempre después de recibir la correspondiente advertencia, el piloto dispone de 3 minutos extra para subsanar única y exclusivamente la infracción detectada. Una vez sobrepasado este tiempo, la reparación debe continuar ya en tiempo de carrera.

7- PUNTUACIÓN

La tabla de puntuación será la siguiente:

1º-70 puntos	11º-42 puntos	21º-32 puntos	31º-22 puntos	41º-12 puntos
2º-65 puntos	12º-41 puntos	22º-31 puntos	32º-21 puntos	42º-11 puntos
3º-60 puntos	13º-40 puntos	23º-30 puntos	33º-20 puntos	43º-10 puntos
4º-56 puntos	14º-39 puntos	24º-29 puntos	34º-19 puntos	44º-9 puntos
5º-54 puntos	15º-38 puntos	25º-28 puntos	35º-18 puntos	45º-8 puntos
6º-52 puntos	16º-37 puntos	26º-27 puntos	36º-17 puntos	46º-7 puntos
7º-50 puntos	17º-36 puntos	27º-26 puntos	37º-16 puntos	47º-6 puntos
8º-48 puntos	18º-35 puntos	28º-25 puntos	38º-15 puntos	48º-5 puntos
9º-46 puntos	19º-34 puntos	29º-24 puntos	39º-14 puntos	49º-4 puntos
10º-44 puntos	20º-33 puntos	30º-23 puntos	40º-13 puntos	50º-3 puntos

En caso de empate a vueltas y por la coma, se procederá a comprobar la vuelta rápida en la carrera. En caso de que continúe el empate, se procederá a comparar la vuelta rápida de cada uno de los carriles y, si aún persistiese el empate, se decidirá por quien ostente la vuelta rápida en el carril número 4.

8- RECLAMACIONES

Si un piloto inscrito desea formalizar una reclamación, como consecuencia de un posible incumplimiento del presente reglamento por parte de algún piloto o coche participante, o por lo que considere una injusta aplicación del reglamento, deberá hacerlo ante la Organización de la Carrera mediante escrito firmado por éste dónde se especifique claramente el motivo de la reclamación.

El escrito se acompañará de un depósito de 20 € y deberá formalizarse antes del plazo máximo de 30 minutos tras la finalización de la prueba. Si prosperase la reclamación, el depósito será devuelto al reclamante y de no ser así, el depósito se destinará a premios al finalizar el

campeonato. Cualquier reclamación presentada fuera de tiempo, no será tramitada bajo ningún concepto.

La Coordinadora del Campeonato DTM SLOT se guarda la opción de poder actuar de oficio, en caso de apreciar cualquier anomalía que, por diferentes motivos, no fueran observadas y/o reclamadas por ningún piloto.

9- REPARACIONES

Las reparaciones, posible cambio de neumáticos y la reparación del alerón (no su reposición) se realizarán siempre en tiempo de carrera, ante un miembro de la organización y en el lugar indicado al efecto, nunca en tiempo de cambio de carril ni fuera de dicho lugar.

Si existiera un problema con las trencillas del vehículo, por ejemplo limpiarlas, levantarlas o aplanarlas, estas operaciones, y solo éstas, deberán ser realizadas por el propio piloto y en su posición de pilotaje o, en su defecto, por un miembro de la organización en el lugar habilitado para tal fin.

En caso de desprendimiento del alerón, éste debe ser repuesto en tiempo de carrera por el propio piloto, en su posición de pilotaje o, en su defecto, por un miembro de la organización en el lugar habilitado para tal fin, siempre, durante las cinco vueltas posteriores a su rotura o, finalizada la manga, en las tres primeras vueltas de la siguiente.

En todos los casos, el piloto y/o miembro de la organización, deberá tener especial atención en no dificultar al resto de compañeros a la hora de retirar y colocar de nuevo el coche en la pista. En el caso que, accidentalmente, un piloto, comisario o miembro de la organización, rompa o arranque un alerón, éste se reparará o repondrá en el tiempo de cambio de carril.

10- AVERIAS TÉCNICAS DE LA PISTA

En caso de avería de la pista, se detendrá la carrera hasta su reparación. La Dirección de carrera determinará en estos casos cómo proseguir la misma y la conveniencia de compensar, si fuera necesario, al piloto afectado, para lo cual contarán con el asesoramiento de un miembro del equipo de la coordinadora del Campeonato DTM SLOT.

En caso de detenerse la carrera por lo que posteriormente resulte ser una avería del mando o del coche del piloto que ha solicitado la neutralización, éste será penalizado según lo que dispone el punto 5 del presente reglamento deportivo.

11- INFRACCIONES Y SANCIONES

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

Todas las sanciones no previstas en el reglamento, quedarán sometidas al criterio de la Coordinadora del Campeonato DTM SLOT.

5.1. Deportivas

Todas las sanciones que puedan producirse en una carrera, y siempre después de una primera amonestación verbal, se aplicarán en función de la tabla que se detalla.

A) Infracciones leves (2 vueltas):

- Deficiencia en la tarea de comisario y no prestar la debida atención en esta función.
- Molestar a los pilotos rivales de forma reiterada.

B) Infracciones graves (4 vueltas):

- No detenerse a reponer y/o reparar un alerón u otras piezas obligatorias en el periodo acordado.
- Retraso en ocupar el puesto de comisario.
- Hacer detener la carrera por causa injustificada.
- Utilizar el teléfono móvil, tablet o similar durante la carrera y en el puesto de comisario.

C) Infracciones muy graves (exclusión):

- Falta de educación y/o respeto hacia otros participantes/organización.
- Infracción de las normas fijadas en cuanto a comer, beber o fumar.
- No realizar funciones de comisario.

Todas estas sanciones son acumulables.

5.2 Técnicas.

A) Infracciones leves (2 vueltas):

- Ejes fuera de medida.
- Llantas no homologadas - No llevar tapacubos las llantas que así lo estipule el reglamento - Montaje de un elemento no homologado.
- Cables sin funda o incompleta.
- Pérdida de tornillo/s de sujeción de la carrocería con el chasis.

B) infracciones graves (4 vueltas):

- Retraso en la entrega del coche para verificar.
- La no rectificación de cualquier defecto leve observado y advertido en la verificación.
- Presentar a verificar un coche con tres o más defectos leves.
- Manipulación del coche fuera del lugar de reparación en carrera o fuera del tiempo de carrera (entre mangas).

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 piloto, pero sin puntuar ni constar en la clasificación de la carrera :

- Neumáticos antirreglamentarios o tratados.
- Carrocería o chasis manipulados.
- Acumulación de dos sanciones graves (deportivas y técnicas).

12- FUNCIONES DEL PILOTO

COMISARIO. Todos los pilotos participantes deberán desempeñar, la función de comisario, en la manga anterior o posterior en la que compitan y en el lugar fijado por la organización. Solamente lo pueden hacer los pilotos, nadie más, salvo autorización de la organización por un problema grave del propio piloto que deba cumplir con esta obligación.

Las funciones de un comisario son las siguientes:

Colocar los coches accidentados nuevamente en pista, retirar de la pista restos de coches accidentados u objetos que puedan interferir en el normal desarrollo de la prueba.

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

El comisario debe advertir en voz alta a los participantes que se ha producido un accidente en la zona de su responsabilidad, especialmente a los pilotos de las pistas obstaculizadas. Después se retirarán los coches accidentados para que no entorpezcan al resto de participantes.

Los coches se devolverán a la pista siendo el causante del accidente el último en ser colocado. Para colocar los coches el comisario deberá vigilar que no se acerque ningún otro vehículo que se pueda ver afectado por su intervención.

Los vehículos accidentados se colocarán, aproximadamente, en el mismo lugar de su salida.

MECÁNICO.

Esta función únicamente la puede realizar el piloto que compita. Detendrá el vehículo en el lugar habilitado para las reparaciones y dejara la prueba mientras dure la reparación. Una vez concluida la misma, podrá reanudar la prueba incorporándose a su puesto de pilotaje. Si la avería del vehículo no permite estacionarlo en el lugar habilitado para tal fin, el piloto deberá recogerlo en el lugar dónde se ha detenido, repararlo en el lugar destinado por la organización para tal fin y, una vez reparada la avería, situarlo en el mismo lugar donde se recogió, con especial atención en no dificultar al resto de coches participantes, e incorporándose de nuevo a su puesto de pilotaje.

13- DISPOSICIONES GENERALES

Cualquier circunstancia y duda interpretativa de los reglamentos deportivo y técnico no prevista en el presente reglamento deportivo quedará sometida y resuelta bajo el criterio de la Coordinadora del Campeonato DTM SLOT como máximo, 48 horas después de plantearse.

La inscripción de la carrera supone la plena aceptación por parte del piloto de lo estipulado en el reglamento deportivo y técnico del Campeonato DTM SLOT.