



# REGLAMENTO DEPORTIVO

I Campeonato Complutum Slot

ASOCIACIÓN COMPLUTUM SLOT



## ÍNDICE

1.- DESARROLLO DEL CAMPEONATO .....	2
2.- VERIFICACIONES.....	3
3.- ACLARACIONES TÉCNICAS.....	3
4.- PARADAS Y REPARACIONES .....	5
5.- DIRECCIÓN DE CARRERA .....	5
6.- RECLAMACIONES .....	7
7.- DISPOSICIÓN DE CARRERAS .....	7
8.- CONDUCTAS Y DEPORTIVIDAD.....	11
9.- DISPOSICIONES GENERALES.....	12



## 1.- DESARROLLO DEL CAMPEONATO

### 1.1 DESCRIPCIÓN

El I Campeonato Complutum Slot (de ahora en adelante “El Campeonato”) es una competición de slot digital organizada por la Asociación Complutum Slot utilizando el sistema oXigen de Slot.it, la gestión de carrera mediante la aplicación Pc Lap Counter y pistas de Ninco. Se desarrollará por medio de jornadas de carreras puntuables de dos categorías parciales, la suma de los puntos obtenidos de ambas dará lugar al puesto de cada piloto participante en este campeonato. Dichas jornadas se encuentran en el Calendario Oficial, documento anexo a este Reglamento.

### 1.2 CALENDARIO

El calendario de El Campeonato está compuesto por un total de ocho carreras, cuatro de cada categoría, GT (Gran Turismo) y LMP (LeMans Prototype). La primera carrera se disputará el 1 de marzo de 2015 y la última el 14 de junio de 2015. Se celebrarán cada dos domingos y las categorías se alternarán.

No se podrá modificar ninguna fecha del Calendario una vez éste haya sido distribuido a no ser que se trate de una causa justificada, teniendo que ser aprobado por la mayoría de socios y previo aviso de un mínimo de quince días naturales al resto de participantes.

### 1.3 HORARIO

El horario para todas las pruebas será el siguiente:

- 09:00 – Entrenamientos libres.
- 10:00 – Verificaciones y Parque Cerrado.
- 10:30 – Sesión de Calificación.
- 11:00 – Carrera.

El final de cada prueba quedará abierto en función del número de participantes e incidentes de carrera. Dirección de Carrera informará antes de dar comienzo la Sesión de Calificación a todos los pilotos inscritos la duración de las mangas de cada carrera que será entre cien y ciento veinte vueltas pudiendo ser modificada sobre la marcha respetando en todos los casos la misma duración para las mangas que compongan las semifinales y las finales respectivamente. La duración de la Sesión de Calificación será en todos los casos de tres minutos para cada manga.

El horario será de obligado cumplimiento para todos los participantes, aquellos pilotos que no se personen a la hora de verificar y/o de realizar la sesión de calificación serán sancionados con el último lugar en la parrilla de salida en la siguiente manga, realizando la salida desde el Pit Lane una vez hayan pasado la salida el resto de pilotos.

En el caso de que la demora se prolongue y la manga haya comenzado no tomará la salida y no disputará dicha sesión quedando en última posición. Sí fueran dos o más pilotos los que concurrieran tarde, el orden de salida o resultado final lo dará su clasificación en El Campeonato.

En el supuesto de que se trate de una causa puntual y justificada no se aplicarán estas medidas.

#### **1.4 PUNTUACIÓN**

La puntuación de cada carrera es la misma para ambas categorías. El orden del final de carrera otorgará la puntuación según figura en la tabla que se muestra a continuación.

PUESTO	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
PUNTUACIÓN	13	10	8	7	6	5	4	3	2	1

A todos los pilotos participantes se les eliminará el peor resultado de cada categoría. Se bonifica con un punto al piloto que obtenga el mejor tiempo de la Sesión de Calificación.

Aquellos pilotos que finalicen la carrera fuera de la zona de puntuación (undécimo o peor puesto) les serán otorgados un punto.

#### **1.5 INSCRIPCIÓN**

La inscripción a una carrera significa el conocimiento y plena aceptación por parte del piloto de lo escrito en este Reglamento así como en el Reglamento Técnico correspondiente. Ésta será gratuita para los socios y aquellos pilotos que no lo sean tendrá un coste de siete euros. La inscripción se realizará y abonará en el momento que el coche con el que se participe en la prueba se entregue para ser verificado.

## **2.- VERIFICACIONES**

Dirección de Carrera anunciará a todos pilotos el momento en el que concluyen los entrenamientos libres, se cierra la pista quedando prohibido el uso de la misma y se procede a verificar todos los vehículos. Éstos serán entregados abiertos (carrocería sin tornillos separada del chasis) al verificador designado. Una vez realizadas todas las comprobaciones pertinentes si el vehículo cumple los requisitos del Reglamento Técnico correspondiente el Piloto procederá a cerrar el coche en presencia del verificador y le será entregado a éste.

Los vehículos permanecerán en Parque Cerrado no pudiendo ser manipulados por ninguna persona ajena a Dirección de Carrera.

En el caso de que un vehículo tras ser verificado fuera detectada alguna anomalía le será notificado al piloto para que, si procede, realice las modificaciones oportunas y de este modo el vehículo cumpla el Reglamento Técnico que le corresponde a fin de que se le permita su participación. Si no se modifica el o los elementos que no cumplen con el Reglamento Técnico y el piloto se negase a corregir dicha anomalía, ésta será estudiada por Dirección de Carrera pudiendo quedar excluido según criterio del Director de Carrera y del Verificador en base a lo establecido en el Reglamento Técnico correspondiente.

## **3.- ACLARACIONES TÉCNICAS**

### **3.1 AVERÍAS Y PÉRDIDAS DE PIEZAS**

Si un vehículo durante el transcurso de una carrera tuviera algún tipo de avería mecánica podrá continuar la marcha siempre y cuando no cause ningún contratiempo al resto de participantes, ya sea por circular muy lento o porque pueda provocar un percance ni contravenga nada de lo descrito a continuación.

No está permitido circular sin alerón, ruedas (ningunos de sus elementos) piezas mecánicas y/o de la carrocería. Tampoco se podrá finalizar una manga sin ninguno de los elementos anteriormente mencionados, bien sea por un incidente de carrera o porque dicho elemento se haya desprendido sin motivo aparente. El piloto dispondrá de tres vueltas como máximo para realizar la reparación del mismo. En el caso de que no realice la reparación en las vueltas indicadas anteriormente se le descontarán todas las que realice. Sí la avería se produjera en la última vuelta y no pudiera pasar al Pit Lane se le descontará una vuelta y realizará la reparación al comienzo de la próxima manga.

Se permitirá proseguir la marcha si se pierden piezas como antenas, limpiaparabrisas y/o espejos.

En el caso de que un Comisario al colocar un coche rompiera involuntariamente algún elemento del mismo o que tras un percance provocado por otro vehículo ya sea por una colisión recibida posteriormente, por un cambio de carril del otro vehículo o porque se detenga o frene intencionadamente el que le precede y por estos hechos el agresor sea sancionado con un Stop & Go, el piloto no estará obligado a parar para su reparación siempre y cuando no haya claros indicios de que pueda perder algún elemento que pueda provocar un accidente. Dichos sucesos deberán ser anunciados inmediatamente al Director de Carrera.

Únicamente en estos supuestos tendrá que realizar la correspondiente reparación al finalizar la carrera que se esté disputando ante un miembro de Dirección de Carrera y en el lugar indicado al efecto.

### **3.2 NEUMÁTICOS**

El uso de cada neumático queda tipificado en cada Reglamento Técnico así como la modificación de los mismos ya sea el limado o rebaje. Únicamente se podrán utilizar neumáticos fabricados con caucho quedando prohibidos los compuestos por silicona y/o espuma.

En el único caso de avería en un neumático se permitirá la sustitución de ambos (del mismo eje), previa verificación de dichos neumáticos y en todos los casos durante el transcurso de la manga que se esté disputando tal y como requiere el Artículo 3.1.

Se permite limpiar los neumáticos mediante la aplicación de líquidos que no modifiquen la adherencia original de los neumáticos.

Al finalizar la verificación Dirección de Carrera puede, sí procede, limpiar los neumáticos a fin de evitar que éstos hayan sido manipulados contraviniendo lo anteriormente descrito.

### **3.3 MANDOS**

Únicamente pueden utilizarse los mandos de Slot.it SCP en todas sus versiones, 1, 1.1 y 2. La alimentación de éstos podrá realizarse mediante las conexiones por bananas de la pista o con baterías.

El accesorio Live Timing Box de Slot.it también puede utilizarse.

### **3.4 NOVEDADES DE MATERIAL**

Todo el material de slot (coches, recambios de éstos, mandos, etc...) que se ponga a la venta al público por parte de las marcas comerciales una vez haya comenzado El Campeonato y éste sea aplicable a cada reglamento técnico, será automáticamente incluido en dichos reglamentos con un plazo de 15 días naturales desde la puesta a la venta al público por parte del distribuidor.

### **3.5 FIRMWARE SLOT.IT OXIGEN**

Durante el transcurso del campeonato es previsible que Slot.it libere nuevas versiones del firmware para mandos y chips. Antes de dar comienzo cada carrera Dirección de Carrera anunciará a todos los pilotos asistentes las versiones permitidas en mandos y chips.

## **4.- PARADAS Y REPARACIONES**

Las reparaciones y cambio de neumáticos u otras piezas se realizarán en todos los casos durante las mangas en las que se participe y nunca a su finalización o antes de dar comienzo. Se hará ante el verificador designado o en su defecto un miembro de Dirección de Carrera y en el lugar indicado al efecto. Una vez haya sido rebasada la línea de meta y la aplicación PC Lap Counter señale que un piloto ha finalizado dicha manga no podrá manipular su vehículo, salvo las excepciones del Artículo 3.1.

Para poder reparar o sustituir cualquier elemento del vehículo deberá detenerse en el Pit Lane y solicitarle su vehículo al Director de Carrera o al Comisario que se encuentre en esa zona siéndole entregado por detrás del resto de pilotos de manera que no impidan la visión del circuito o provocar otras molestias. Queda terminante prohibido detenerse en cualquier lugar de la pista, dicha infracción será sancionada con la descalificación. Solo en el caso de que el vehículo no pueda proseguir la marcha el piloto deberá indicar expresamente que su coche debe ser retirado de pista por un Comisario y éste le entregará el vehículo, tal y como se cita anteriormente se hará por detrás del resto de pilotos. Una vez reparada la avería el vehículo será situado en el Pit Lane para que prosiga la marcha.

En el caso de que se finalice la manga que se esté disputando y se esté realizando una reparación o manipulación en un coche que no se encuentre en pista, se dispondrá de un máximo de tres minutos. Sí no hubiera sido suficiente tiempo habrá que esperar a que comience la siguiente manga que corra el piloto. En el caso de que el vehículo no pueda tomar la salida por sus propios medios el Director de Carrera le entregará el vehículo al piloto para que proceda a su reparación una vez haya comenzado dicha manga.

## **5.- DIRECCIÓN DE CARRERA**

### **5.1 DIRECTOR DE CARRERA**

Será designado uno de los pilotos inscritos de mayor antigüedad o el responsable de las instalaciones que no vaya a disputar cada manga. Sus funciones serán velar por el cumplimiento de los reglamentos, establecer y controlar el Parque Cerrado, coordinar

a los comisarios, así como la toma de decisiones en caso de incidentes durante las carreras que se disputen, reclamaciones y asignación de penalizaciones si procede, siendo su criterio el que prevalezca si no hay consenso para arbitrar cualquier incidente y situación que así lo requiera.

Durante el transcurso de las carreras que se disputen el lugar físico en el que se situará será junto al ordenador.

## **5.2 VERIFICADOR**

Las verificaciones las realizarán en cada carrera dos socios diferentes de tal manera que a la finalización de El Campeonato todos hayan realizado como mínimo una carrera en este puesto. Su cometido será realizar las verificaciones a los vehículos inscritos en las carreras e informar al Director de Carrera sobre las anomalías detectadas.

Revisar la manipulación de los pilotos sobre los coches tras haber sido verificados al cerrarlos.

Supervisar el Parque Cerrado de vehículos junto al Director de Carrera.

Comprobar el cumplimiento del Reglamento Técnico si un piloto tuviera que realizar una reparación o sustituir algún elemento una vez pasada la verificación.

El coche con el que participen los verificadores serán entregados a un miembro de Dirección de Carrera para que realice las oportunas verificaciones.

## **5.3 COMISARIOS**

La labor de los comisarios es velar por el cumplimiento del Reglamento Deportivo y colocar los coches que se salgan de los raíles. Por consiguiente deberán permanecer atentos y supervisar únicamente la zona del Circuito que le haya sido asignada. Dirección de Carrera seleccionará a un mínimo de tres pilotos que no vayan a disputar cada manga y serán colocados en función del lugar que indique el Director de Carrera. Todos los pilotos inscritos actuarán como comisarios de forma obligada ya sea antes o después de haber competido. En caso de incumplimiento y/o falta injustificada el piloto será excluido de la carrera.

Cualquier comportamiento antideportivo como comisario le descalificará, así como negarse a ser comisario o no realizar correctamente su cometido como tal.

Los coches que se salgan de la pista se colocarán en la vía de acceso justo anterior a dicha salida, el piloto no podrá recriminarle al comisario por no realizar esta operación correctamente, será el Director de Carrera quien supervise esta actuación.

Cuando uno o varios coches se salgan del carril por el que circulaban serán colocados nuevamente por orden y siempre se permitirá el paso de los vehículos que vengan por detrás, de forma que no se entorpezca el paso de los mismos siendo el coche el que ha provocado el accidente el último en ser colocado.

En el supuesto de que un coche no pueda entrar al Pit Lane tras haberlo intentado después de dos pasos por meta el Piloto podrá solicitar al Director de Carrera su vehículo para que se lo entregue en mano. Cuando vuelva a Pista el Director de Carrera colocará el coche en el Pit Lane.

En el caso de que un vehículo entre en el Pit Lane a repostar y no cargue el combustible, el Director de Carrera o Comisario que se encuentre en ese puesto dará



la orden al Piloto de que prosiga la marcha a fin de evitar molestias al resto de pilotos. Si el Piloto solicita el coche para revisarlo se le entregará siempre y cuando permanezca parado en el Pit Lane. En ningún caso se añadirá manualmente el combustible desde el ordenador.

Solo se le podrá llamar la atención sobre su puesto a un comisario en el supuesto de que éste no vea el coche detenido en la pista. Si esta acción se repite con el mismo comisario constantemente, Dirección de Carrera estudiará la situación para sancionar al Comisario.

Sí un Comisario no cumple con sus funciones de forma reiterada e injustificada Dirección de Carrera estudiará la situación y podrá sancionar con la pérdida de un puesto en su manga.

## 6.- RECLAMACIONES

Durante el transcurso de una carrera no está permitido discutir o poner en entredicho las decisiones adoptadas por el Director de Carrera y por los Comisarios. Sí se desea realizar algún tipo de reclamación, se efectuará una vez finalizada la manga que se esté disputando siempre por escrito previo pago de diez euros de fianza, el reembolso de la misma solo se realizará sí la resolución de la incidencia es favorable al denunciante.

El órgano que regule las reclamaciones será Dirección de Carrera formada por el Director de Carrera y comisarios de cada manga. Por consiguiente y a fin de preservar la objetividad las personas que sean parte en los hechos denunciados (reclamante y reclamado) no podrán ser partícipes en la toma de decisiones siendo únicamente sus testimonios los que formen parte de las deliberaciones.

La Asociación facilitará un documento para que el reclamante indique los motivos de su demanda, el reclamado realice las alegaciones que desee, así como el testimonio de otros pilotos que estuvieran al corriente de la incidencia sean recogidos por escrito y en custodia de la Asociación.

## 7.- DISPOSICIÓN DE CARRERAS

### 7.1 GENERALIDADES

Para este Campeonato se utilizará la gestión de carrera mediante el sistema oXigen de Slot.it, un ordenador y la aplicación Pc Lap Counter. Este programa gestionará, además de los datos referentes a tiempo y vueltas, el consumo de combustible de cada vehículo. No habrá mínimo ni máximo de paradas establecidas, dado que el consumo de cada piloto será proporcional a su tipo de pilotaje.

La tensión en pista será de aproximadamente doce voltios. Ésta podría variar si Dirección de Carrera lo estima oportuno previo aviso a los participantes.

Podrán circular un máximo de ocho coches de forma simultánea.

No se admitirán reclamaciones por fallo en el conteo de vueltas, repostajes y/o fallos en los cambios de carril. Ha sido comprobado el correcto funcionamiento de todo el

sistema con coches con las trencillas en buen estado y, las conexiones al chip, motor, soldaduras así como la correcta colocación del chip y del sensor hall.

## 7.2 CUÓRUM MÍNIMO

Para garantizar la correcta organización de una carrera la asistencia mínima será de seis pilotos, de manera que se pueda disponer de tres comisarios en cada manga. En el caso de que en una carrera la asistencia no llegue a ser de seis pilotos ésta será suspendida y se trasladará a otra fecha.

## 7.3 ENTRENAMIENTOS LIBRES

Durante la sesión de entrenamientos libres en los días de carrera no hay restricciones en cuanto a vehículos, motores o elementos mecánicos. Para colocar un coche en pista o retirarlo de la misma siempre se realizará de manera que no se impida la circulación de otros vehículos con la máxima precaución posible y sí el tráfico en pista impide parar en el lugar deseado deberá realizarse la parada en el Pit Lane.

Sí la asistencia asciende de ocho pilotos e impide que todos puedan rodar simultáneamente Dirección de Carrera organizará una serie de mangas con la finalidad de que todos los pilotos inscritos disfruten del mismo tiempo para rodar en pista de manera que todos asistan y entrenen.

En el caso de que fuera necesario Dirección de Carrera determinará el tiempo y modo de asignarlo a todos los pilotos, de forma que se equipare en la medida de lo posible el tiempo de cada piloto en pista sin que perjudique al horario previsto según indica el Artículo 1.3.

Una vez haya finalizado el tiempo de esta sesión el Director de Carrera anunciará a todos los asistentes que se procede a la clausura de la pista inhabilitando la misma de manera que no se podrá utilizar.

## 7.4 SISTEMA DE CARRERA

En función del número de pilotos inscritos a carrera, se realizarán una serie de mangas de manera que la mitad de pilotos disputen la sesión o manga que corresponda y la otra mitad asistan como comisarios. Esta medida puede variar sí el total de pilotos inscritos es impar o Dirección de Carrera determina que es necesario.

Sí al inicio de una manga algún vehículo no contase vuelta al paso por línea de meta dicha manga se reiniciará la misma respetando el orden que tengan todos los vehículos. Para ello el Director de Carrera comunicará que se detiene la manga.

### 7.4.1 SESIÓN DE CALIFICACIÓN

Tendrá una duración de tres minutos para cada manga y se tendrá en cuenta la vuelta más rápida de cada piloto. Dicho tiempo será el que prevalezca para la manga y orden de salida de la semifinal.

### 7.4.2 CARRERA

A cada semifinal se accederá según la calificación atendiendo a lo descrito en el Artículo 7.4.1:

Semifinal A	1º	3º	5º	7º	9º	11º	13º	15º
Semifinal B	2º	4º	6º	8º	10º	12º	14º	16º

Las mangas de cada final las disputarán la mitad de los pilotos inscritos con la excepción de que el total de participantes sean impares, en este caso la Final A será en la que participen más pilotos. El acceso a cada final lo da el puesto en el que se finalice la semifinal, en caso de empate se tomará en cuenta el número de vueltas, tiempo promedio y vuelta rápida.

## **7.5 PILOTOS**

### **7.5.1 PUESTOS DE PILOTOS**

Se dispondrán en el orden establecido por el Director de Carrera o el Comisario que haga las funciones de éste junto a las conexiones de los mandos.

Se alejarán de la Pista un metro a fin de permitir la vista de todas las zonas del Circuito al resto de pilotos.

### **7.5.2 MANIPULACIÓN DE COCHES**

Los coches no podrán ser manipulados bajo ningún concepto mientras se encuentren circulando por la Pista, tanto en calificación como en carrera. Será el Comisario que corresponda el que le entregue el vehículo, sí procede, según el Artículo 4.

### **7.5.3 PARADA DE CARRERA**

Las carreras solo se podrán parar en caso de un problema grave. El piloto que desee hacerlo lo hará en voz alta, de forma que pilotos y comisarios lo escuchen con claridad, indicando textualmente “parar carrera”, siendo el Director de Carrera o en su defecto el comisario que haga las veces de éste, el encargado de detenerla sí lo estima oportuno. En el caso de detener la carrera de forma injustificada el piloto que solicitó la parada de la misma será sancionado con un Stop & Go según el Artículo 7.4.6.

No se considerará causa justificada un error de conteo de vueltas dar la orden de “Parar carrera” dado que este cometido es responsabilidad del Director de Carrera.

Tampoco se considerará causa justificada a la hora de dar esta orden ningún lance propio de la competición como golpes entre coches, salida de un coche fuera de la estructura del circuito, ni avería en un coche sea cual sea el motivo que la provocó. Estos lances serán valorados por Dirección de Carrera.

### **7.5.4 TRÁFICO**

Cuando un piloto esté visiblemente destacado, no se le perjudicará en el adelantamiento.

Los pilotos doblados deben ceder el paso, lo realizarán cambiando de carril y una vez que haya sido adelantado volverá, sí así lo desea, al carril por el que circulaba. En el caso de que el piloto que vaya a ser doblado no facilite el adelantamiento Dirección de Carrera le requerirá a dicho piloto que debe ceder el paso. Desde el primer aviso dispondrá de dos vueltas para cumplir con el requerimiento, es decir, dos pasos por la línea de meta. En caso de incumplimiento el piloto será sancionado con un Stop & Go según el Artículo 7.5.6.

Los pilotos doblados podrán hacer caso omiso de ceder el paso solo y únicamente por extrema necesidad para entrar en el Pit Lane de no disponer de más combustible para seguir en pista y avisando de tal circunstancia. Sí un piloto debe reducir su marcha para evitar una colisión, éste será el que va a ser doblado.

El piloto que vaya a doblar a un tercero procederá de forma que no entorpezca al doblado y le adelantará utilizando los cambios de carril del circuito. Evidentemente el piloto que va a doblar deberá ser paciente y evitar molestias innecesarias al piloto doblado. En cualquiera de los casos indicados anteriormente, los comisarios comunicarán a los pilotos implicados las acciones que deban tomar.

Está prohibido empujar un coche, puede haber algún contacto de forma accidental pero siempre y cuando dicho contacto no provoque una salida de pista.

No está permitido reducir la velocidad voluntariamente salvo sí hay algún incidente de carrera y siempre con la finalidad de evitar golpear a otros vehículos que hayan quedado parados en Pista y no puedan proseguir la marcha. Sí un vehículo circula a una velocidad anormalmente inferior y el que marcha inmediatamente después de éste le golpea expulsándole de Pista o provocándole algún tipo de avería, Dirección de Carrera estudiará dicho incidente e indicará la resolución del mismo así como la sanción aplicada a los pilotos involucrados.

No está permitido sacar de Pista a otro coche utilizando los cambios de carril, ya sea voluntaria o involuntariamente.

Los contactos que puedan originarse debido a que un vehículo derrape de manera accidental, incluidas salidas de pista no son susceptibles de sanción. Aquellos casos que sean reiterativos serán estudiados por Dirección de Carrera.

#### 7.5.5 PIT LANE

La entrada al Pit Lane (ya sea para repostajes, reparaciones, sustitución de piezas, finalización de la carrera en curso o por cualquier otro motivo) siempre se realizará reduciendo la velocidad para evitar accidentes con otros vehículos que puedan encontrarse en el mismo.

Para realizar un repostaje es necesario detener el vehículo en el área designada a tal fin pero siempre lo más cerca de la segunda marca, de forma que puedan entrar más vehículos a repostar a la vez.

Cada piloto podrá repostar tantas veces como quiera así como la cantidad que deseé.

A la hora de salir del Pit Lane hay que ceder el paso a los vehículos que circulen por el carril inmediatamente posterior al mismo.

Serán sancionados (revisar Artículo 7.4.6) con un Stop & Go los siguientes aspectos:

- Vehículos que golpeen por detrás a otros que ya se encuentren repostando y provoquen la salida de la guía del carril.
- Detenerse en la entrada o salida del Pit Lane.

- Provocar un accidente a la salida del Pit Lane sacando del carril al vehículo que circula por dicho carril.

### 7.5.6 SANCIONES DURANTE LA CARRERA

En todos los casos que Dirección de Carrera proceda a aplicar algún tipo de sanción, su resolución será comunicada de inmediato al piloto o pilotos implicados.

Las incidencias sancionadas con un Stop & Go se dispondrá de un máximo de tres vueltas para realizar la parada en el Pit Lane, de no realizar la misma en las vueltas establecidas el Piloto quedará excluido de su manga. Deberá detenerse y la sanción tendrá una duración de seis segundos. Una vez cumplida la aplicación Pc Lap Counter emitirá el sonido “GO” (“ir” en inglés) y figurará en los monitores una marca verde. Si el piloto abandona el Pit Lane antes de que el ordenador lo indique deberá volver a entrar para cumplir la sanción.

Las sanciones podrán ser aplicadas incluso si la incidencia fue durante la última vuelta. De modo que aquellos pilotos que hayan finalizado carrera pero se les haya impuesto un Stop & Go les será descontada una vuelta automáticamente.

Durante el transcurso de una prueba, Dirección de Carrera aplicará las sanciones, si procede, según la siguiente tabla.

INCIDENCIA	PRIMERA	SEGUNDA	TERCERA
Sacar un coche de Pista por embestida	Stop & Go	Stop & Go	Pérdida vuelta
Reducir la velocidad sin motivo	Stop & Go	Stop & Go	Descalificación
Detener el coche injustificadamente	Descalificación	----	----
Sacar un coche de pista al cambiar de carril	Stop & Go	Stop & Go	Pérdida vuelta
Golpear un coche en Boxes sin sacarlo	Aviso	Aviso	Stop & Go
Sacar un coche de Boxes por embestida	Stop & Go	Stop & Go	Pérdida vuelta
Detenerse en salida Pit Lane	Stop & Go	Stop & Go	Descalificación
No respetar al ser doblado	Stop & Go	Stop & Go	Pérdida vuelta
Cortocircuitos por motor o bancada	Aviso	Aviso	Stop & Go
Tocar o coger un coche	Stop & Go	Stop & Go	Descalificación
Empujar coches sin sacarles del carril	Aviso	Aviso	Stop & Go

Las sanciones anteriormente citadas no son acumulativas de manera que una vez finalizada la manga que se esté disputando tanto los avisos como los Stop & Go y descalificaciones no serán tenidos en cuenta anteriormente aplicados.

## 8.- CONDUCTAS Y DEPORTIVIDAD

Todos los pilotos deberán realizar una conducción que en la medida de lo posible evite molestias al resto de participantes. Actos como derrapar en curva para intentar sacar de pista



al coche que circula a la par y similares no están tipificados en el apartado de sanciones, de hecho se consideran lances de carrera. No obstante, el hecho de no respetar lo anteriormente citado de una forma reiterada y que claramente perjudique a otros pilotos podrá ser estudiado por Dirección de Carrera para aplicar algún tipo de sanción.

No está permitido el facilitar información a los participantes o entre los mismos referente al combustible o estrategias durante el transcurso de una carrera, siendo sancionados con un Stop & Go al infractor. Únicamente pilotos noveles con escasa experiencia podrán solicitar ayuda en este contexto siempre y cuando no cause trastornos al resto de participantes.

Es de obligado cumplimiento el civismo y el respeto entre todos los participantes. Es comprensible que debido a incidentes de carrera se pueda estar en desacuerdo con determinadas acciones en la pista o decisiones tomadas por Dirección de Carrera. Las faltas de respeto o comentarios fuera de tono serán estudiadas por Dirección de Carrera pudiendo descalificar a los pilotos involucrados. Todos los pilotos tienen el derecho de reclamar (según el Artículo 6 del presente reglamento) lo que estimen oportuno si así lo desean.

## 9.- DISPOSICIONES GENERALES

Todos los aspectos no contemplados en este Reglamento Deportivo, tendrán que ser validados por Dirección de carrera, quien decidirá si son viables. Posteriormente le será comunicado al resto de participantes y será reflejado en el presente Reglamento mediante un anexo.

La inscripción en la Carrera significa el conocimiento y plena aceptación por parte del piloto de lo escrito en este Reglamento. El no conocimiento de este Reglamento y los artículos que contiene no exime de su cumplimiento.