

## ***REGLAMENTO DEPORTIVO***

**Este Reglamento Deportivo es de aplicación general para todas las competencias organizadas por AÑE SLOT. El espíritu del mismo, es reglamentar aspectos comunes a todas las categorías, que no están contemplados en los reglamentos técnicos particulares de cada una de ellas.**

### **1.- REPARACIONES**

Las reparaciones y cambio de neumáticos se realizarán durante la duración de la manga, ante un miembro de la Organización y en el lugar indicado al efecto, nunca en tiempo de cambio de pista ni fuera de dicho lugar. En las categorías que no es obligatorio colocar el alerón trasero si se desprende durante la carrera, es obligatorio y permitido colocarlo en tiempo de cambio de pista, con el objeto de no perjudicar al competidor pero también que cumpla con el peso mínimo requerido de la carrocería durante toda la competencia.

### **2.- EMPATE**

En caso de empate en la carrera y en la coma, se consultará la mejor manga del piloto en número de vueltas y, si persiste el empate, la segunda mejor, y así sucesivamente. Para desempatar un campeonato, en que el puntaje sea el mismo (luego de los descartes) y se mantenga el empate en los resultados de las finales, se disputará una final entre los involucrados a 2 minutos la vía, en las dos vías centrales de la pista, con cambio de carril, o sea, la final durará cuatro minutos.

### **3.- AVERIAS TÉCNICAS**

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 carrera y la conveniencia de compensar, si fuera necesario, al o a los pilotos afectados. En caso de detenerse la carrera por lo que después resulte ser una avería del mando o del coche del piloto que ha solicitado la neutralización, este último será penalizado según lo que dispone el punto 5.- de este Reglamento.

### **4.- RECLAMOS**

Si un piloto inscripto desea formalizar un reclamo, como consecuencia de un posible incumplimiento del presente Reglamento o del Reglamento Técnico correspondiente por parte de algún coche participante, o por lo que consideren una

injusta aplicación o inaplicación del presente reglamento, deberá hacerlo ante la Organización de la Carrera.

Tal reclamo deberá formalizarse por escrito y firmado aclarando nombre y apellido del denunciante, desde el comienzo de la competencia y hasta antes del plazo máximo de 15 minutos tras la finalización de la prueba. Cualquier reclamo presentado fuera de tiempo, no será tramitado bajo ningún concepto.

La Verificación Técnica (VT) del auto impugnado se realizará en presencia del Piloto denunciado y del Piloto denunciante, en el día y hora que establezca la Organización.

La organización de la prueba, 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.

**Cualquier otro comentario acerca de una supuesta infracción en un auto que no respete la modalidad antes descrita, además de no ser tenida en cuenta, se tomará como una ofensa hacia la persona relacionada con dicho auto y por lo tanto será considerada una infracción muy grave.**

## 5.- 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 Organización de la Prueba

### 5.1. Deportivas.

A) Infracciones Leves:

Infracción	Clasificación	Carrera
Retraso injustificado en la entrega del coche a verificar	Aviso/1 Vuelta	Aviso/ 3vueltas
Retraso injustificado en el puesto de ponecoches.	Aviso/2 vueltas	Aviso/5 vueltas
Deficiencia en la tarea de Comisario (no prestar atención, usar teléfono móvil, comer y/o beber, etc.)	Aviso/2 vueltas	Aviso/5 vueltas
Molestar a los pilotos rivales de forma reiterada	2 vueltas	5 vueltas

B) Infracciones Graves:

Infracción	Clasificación	Carrera
No detenerse a reponer alerón u otras piezas obligatorias		3v + no corriente

Incomparecencia en el puesto de ponecoche	3 vueltas	10 vueltas
Hacer detener la carrera por causa injustificada	5 vueltas	15 vueltas
No respetar la proporción entre pilotos en los relevos del equipo		20 vueltas

### C) Infracciones Muy Graves:

Infracción	Clasificación	Carrera
Insultos y/o falta de respeto hacia otros participantes/Organización. Comentarios sobre anomalías en autos sin denuncia.	Exclusión y/o Suspensión	Exclusión y/o suspensión
No presentar el auto a la verificación técnica.	Exclusión	Exclusión

## 5.2. Técnicas

**A) Infracciones leves: La sanción que corresponde a estas infracciones consiste en el aviso y rectificación del defecto al presentar el coche a verificar antes de la carrera:**

- Ejes fuera de medida
- Llantas no homologadas
- Montaje de un elemento no homologado
- Límite de despeje inferior al permitido
- Cualquier otra observación hecha en el momento de la verificación

**B) Infracciones graves: La sanción correspondiente a estas infracciones, consiste en 10 vueltas de penalización en la clasificación final de la carrera:**

- No rectificación de cualquier defecto leve observado y avisado 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).
- Carrocería o chasis manipulados. (si corresponde por el reglamento de la categoría)

**C) Infracciones muy graves: La sanción que corresponde a estas infracciones es la exclusión inmediata de la carrera:**

- Neumáticos antirreglamentarios o tratados
- Acumulación de dos sanciones graves (deportivas y/o técnicas).
- Sustitución de la carrocería.

- Sustitución del auto
- Incumplimiento del Reglamento Técnico de la Categoría en otros defectos, no leves.

## **6.- MANGA CLASIFICATORIA**

La manga cronometrada clasificatoria se realizara tomando la mejor vuelta realizada durante 50 ó 60 segundos (según sea la categoría con o sin imán) en el carril designado por la organización, largando detrás del sensor que da inicio al cronometro.

La manga cronometrada clasificatoria previa a la carrera, determinará la "Pole Position" y el sucesivo orden de largada de la competencia.

El piloto que realizó la Pole, puede elegir por qué carril largar.

## **7.- ORDEN DE LARGADA**

La prueba se dividirá en series de seis pilotos tomándose a los más veloces para la última serie, a los seis siguientes para la anteúltima y así sucesivamente. El orden se iniciara con el pole de cada serie en la línea natural de largada y en el carril predeterminado por el programa, mientras que el auto siguiente estará inmediatamente detrás de este con el inicio de su trompa en la vertical imaginaria designada por la cola del auto que le precede y así sucesivamente se ordenara la grilla de partida.

En la última fecha de todos los campeonatos, la última serie la conformaran los pilotos que ocupen los seis primeros puestos del Torneo, ordenados conforme la manga cronometrada en la carrera respectiva.

Los seis pilotos tienen la obligación de salir a clasificar, de haber uno, dos, o más vías caídas, sólo la podrá elegir como alternativa el piloto que efectuó el mejor tiempo de clasificación, esté o no entre los seis primeros del campeonato.

## **8.- DETERMINACION DE POSICIONES FINALES**

Estas se harán mediante la sumatoria de vueltas en todas las series más la "Coma" correspondiente a la última serie. Para las carreras normales las series se fijaran en 5 ó 4 minutos según la modalidad de cada categoría y/o la decisión de la Organización por alguna cuestión de fuerza mayor o necesidad del momento. En caso de pruebas de resistencia la duración en pista de cada piloto y el momento de recambio del mismo será determinada por el reglamento particular de la prueba.

## 9.- PUNTUACIÓN:

- La tabla de puntuación para las categorías sin lastre virtual será:

1º Clasificado 20 Puntos; 2º Clasificado 17 Puntos; 3º Clasificado 15 Puntos; 4º Clasificado 14 Puntos; 5º Clasificado 13 Puntos; 6º Clasificado 12 Puntos; 7º Clasificado 11 Puntos; 8º Clasificado 10 puntos; 9º Clasificado 9 puntos; 10º Clasificado 8 puntos; 11º Clasificado 7 puntos; 12º Clasificado 6 puntos; 13º Clasificado 5 puntos; 14º Clasificado 4 puntos; 15º Clasificado 3 puntos; 16º Clasificado 2 puntos; a partir del 17º y hasta el último clasificado 1 punto.

- Para las categorías con lastre virtual será:

1º Clasificado 25 Puntos; 2º Clasificado 21 Puntos; 3º Clasificado 18 Puntos; 4º Clasificado 14 Puntos; 5º Clasificado 13 Puntos; 6º Clasificado 12 Puntos; 7º Clasificado 11 Puntos; 8º Clasificado 10 puntos; 9º Clasificado 9 puntos; 10º Clasificado 8 puntos; 11º Clasificado 7 puntos; 12º Clasificado 6 puntos; 13º Clasificado 5 puntos; 14º Clasificado 4 puntos; 15º Clasificado 3 puntos; 16º Clasificado 2 puntos; a partir del 17º y hasta el último clasificado 1 punto.

En todas las categorías, con o sin lastre virtual, la última competencia del campeonato, otorgará puntaje doble, a excepción de los Torneos Cortos (cinco -5- o menos fechas), en los cuales el puntaje de la última carrera será simple.

Se otorga un (1) punto extra, el piloto que obtenga la "Pole Position".

## 10.- DESCARTE

En cada uno de los Torneos, a excepción de los llamados Torneos Cortos, la Organización determinará al momento de publicar el Calendario de la Temporada, la cantidad de carreras que cada piloto podrá descartar durante la disputa de cada Torneo.

NO PODRÁ ser objeto de DESCARTE, aquella carrera en la cual el piloto ha sido excluido –Desclasificación- por aplicación del Reglamento Deportivo o Técnico.

## 11. - PONECOCHES

Al inicio de cada prueba se determinara la cantidad de "ponecoches" de cada serie asegurando que todas las series tendrán la misma cantidad de asistentes. El piloto que no cumpla con esta obligación será sancionado como se especifica en el Punto 5.- INFRACCIONES Y SANCIONES, del presente reglamento.

Todos los pilotos participantes deberán desempeñar, en el momento en que sea requerido por la Dirección de Carrera, las funciones de "ponecoche". Solamente lo pueden hacer los pilotos, nadie más. Las funciones de un "ponecoche" 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 "ponecoche" 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 "ponecoche" 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 mínima de 30 centímetros de la última curva.

## **12.- VERIFICACION PREVIA**

Todos los autos deberán presentarse a parque cerrado cinco (5) minutos antes del inicio de la manga cronometrada. O en su caso, cinco (5) minutos antes de la largada de la carrera –perdiendo el derecho a clasificar y debiendo participar en la primera manga-. Una vez entregado el auto no podrá ser retirado de parque cerrado hasta el momento de la clasificación/carrera.

Una vez que cada competidor finaliza la Manga Cronometrada, el auto regresa a parque cerrado hasta el momento de largar la Serie.

Durante la competencia no se podrán limpiar los neumáticos, salvo en las carreras de resistencia.

## **13.- VERIFICACION POST CARRERA**

Los autos que ocupen los cinco primeros puestos (1° al 5°) de cada carrera, más el o los autos que la organización decida verificar, quedarán en parque cerrado, donde

se efectuará una revisión técnica a criterio de la Organización de la carrera, para determinar la clasificación oficial de la misma.

## 14.- LASTRE VIRTUAL

En todas las categorías con imán -a excepción de las de Resistencia- y en Grupo C sin imán, se aplicará la modalidad de Lastre virtual, que significa lo siguiente:

- **Quita de vueltas:** Se quitarán tres (3) vueltas al competidor que gane una carrera, dos (2) vueltas al que llegue en el 2° puesto y una vuelta al que llegue en 3° lugar.
  - Estas quitas de vueltas se aplicarán en la siguiente carrera en la que participe cada competidor.
  - Las quitas de vueltas son acumulativas.

Con referencia a las diferentes estrategias que puedan llevar adelante los participantes de una competencia para evitar sumar lastre, aclaramos lo siguiente:

Si un competidor ubicado en una posición en la que debe recibir lastre, decide no presentar el auto o retirarlo de Parque Cerrado, sólo a los efectos del lastre se mantendrá la posición de la carrera, desclasificando al piloto, pero sumándole el lastre correspondiente.

Ejemplo: Un competidor sale 2do. teniendo que sumar dos vueltas de lastre y no presenta el auto o lo retira de Parque Cerrado. En la clasificación de la carrera queda desclasificado sin sumar puntos y suma dos vueltas de lastre. El competidor que salió 4to. suma los puntos de 3ro. Pero no suma lastre.

Si un corredor comienza su participación en una categoría cuando se corrió el 45% de las carreras programadas para el torneo, se le cargarán TRES (3) vueltas de lastre. Si se incorpora en la penúltima fecha, se le cargarán CINCO (5) vueltas de lastre.

En la última carrera del torneo se quitarán los lastres a todos los competidores que lo tengan. La última carrera de cada torneo se realiza sin carga de lastre.

Para poder ser Campeón es obligatorio ganar una carrera.

**La participación en la carrera implica la aceptación de los Reglamentos deportivo y técnico.**

**INTERPRETACIÓN: Los casos no previstos y dudas interpretativas de los Reglamentos deportivo y técnico serán resueltos por la Dirección de la Carrera de acuerdo a su criterio.**