

# REGLAMENTO DEPORTIVO

## Club minibólidos CHAMARTÍN

### 1. CAMPEONATO ANUAL:

- El Club organiza un Campeonato anual, compuesto por un conjunto de Campeonatos Parciales con premios independientes (ver Campeonatos de la temporada).
- En fechas cercanas al final de la temporada, celebramos una reunión entre los socios en la que se deciden los diferentes Campeonatos Parciales que compondrán el Campeonato próximo, así como la lista de modelos homologados para él. Tendrán derecho a voto los socios que hayan acudido como mínimo a la mitad de las pruebas del anterior Campeonato.
- También en esa reunión se decidirán los posibles cambios a los Reglamentos Técnico y Deportivo.

### 2. PRUEBAS PUNTUABLES:

- Las pruebas puntuables para los Campeonatos se disputan habitualmente los viernes a partir de las 18 horas de la tarde.
- La organización distribuye un calendario, con las fechas de las carreras a celebrar, con antelación suficiente. Para modificar la fecha de alguna carrera, una vez publicado el calendario, será precisa una votación en la que no haya ningún voto en contra. Para no perjudicar a quien haya faltado algún día, está previsto, en el reglamento de cada campeonato parcial, la existencia de puntos a descontar en la suma final de la puntuación de cada uno.

### 3. ENTRENAMIENTOS LIBRES:

- El circuito estará abierto la tarde del viernes a las 16,30 horas, de manera que los pilotos que lo deseen puedan realizar sus entrenamientos libres, probando mecánicas, neumáticos, etc.

### 4. VERIFICACIONES:

- Antes de cada carrera los coches inscritos serán sometidos a una verificación por parte del Comisario Técnico. Si éste encontrara alguna anomalía informará al Director de Carrera, quien decidirá si permite ó no su inscripción. Si la anomalía es leve, permitirá su participación, condicionada a que, en la próxima, ésta será subsanada.
- En el caso de que un coche, que haya sido avisado por el Director en una ocasión anterior, pretenda inscribirse sin haber corregido su anomalía será rechazado siempre por el Director de Carrera.
- En ninguna categoría se permite la preparación de los motores, que deberán permanecer de serie. La Organización verificará esto, comprobando que ninguno sobrepasa el consumo ni la velocidad máxima permitida para cada tipo, mediante la máquina pendiente de adquisición, asegurando así la igualdad mecánica entre todos los participantes.
- Todos los coches inscritos deberán estar en el parque cerrado para su verificación antes de las 18 horas, si es la primera carrera del día, o inmediatamente después de que termine ésta, si es la segunda.

## 5. ENTRENAMIENTOS OFICIALES:

- Los entrenamientos se celebrarán en el tiempo impartido de 1'30" para cada piloto. Consistirán en la toma del tiempo invertido en cubrir la vuelta más rápida de las realizadas por la pista 2. Mientras tanto el resto de las pistas estarán libres.
- Una vez transcurrido el tiempo asignado a cada piloto, el Director de Carrera pondrá el coche, sin excusa, en el parque cerrado.
- Si el piloto no hubiera podido realizar ninguna vuelta se le asignará la última posición en la parrilla de salida.
- En el caso de que un coche tenga una avería durante los entrenamientos oficiales y no pueda iniciar su carrera normalmente, podrá iniciar su serie desde "boxes", comenzando la reparación en el momento en que se dé la salida a la serie. Una vez terminada la reparación iniciará su carrera desde cualquier punto.
- La clasificación en los Entrenamientos Oficiales servirá para decidir la pista de inicio de las series de la carrera con arreglo al siguiente cuadro:

Orden en entrenamientos	Pista inicial en Carrera
1º	2
2º	3
3º	1
4º	4

- Los puestos de inicio de las series serán obligatorios, no pudiendo en ningún caso variar el orden de salida.
- El "poleman" será recompensado con 1 punto, excepto si resulta ganador de la carrera, en cuyo caso no podrá sumar ninguno más que los puntos propios de la victoria.

## 6. CARRERAS:

- Se decidirán por la modalidad de tiempo impartido, desarrollándose a dos o tres mangas (dos pasadas por todas las pistas o tres en el caso de Resistencia), anotándose la suma total de vueltas de cada participante en todas las pistas, mas la coma o porción del circuito recorrida por el coche después de la última vuelta marcada.
- Entre manga y manga los coches pasarán al Parque Cerrado, los pilotos no podrán tocarlos en ningún caso. Cuando el coche deba reintegrarse a la carrera será colocado por el Director de Carrera al final de la coma en que se había quedado.

## 7. MANGAS:

- Una manga es la suma de las cuatro series correspondientes a las cuatro pistas. Las carreras de Velocidad se componen de dos mangas y las de Resistencia, de tres.
- Al finalizar la primera manga todos los participantes se realizará una suma parcial de las vueltas efectuadas hasta ese momento con el fin de realizar un corte con los doce primeros clasificados. La segunda manga será cerrada, disputándose en dos o tres tandas en grupos de 4, la primera con los clasificados del 9º al 12º, la segunda con los 5º al 7º y la última con los 1º al 4º. Si hay menos de 12 pilotos se celebrarán 2 tandas.
- La modalidad de Resistencia se disputará en tres mangas, con clasificaciones parciales al término de cada una, que provocarán un cambio de orden en la posición de los participantes. En estas carreras no existirán mangas cerradas para grupos de cuatro pilotos como en las carreras de velocidad.

## 8. SERIES:

- Se denominan así a cada uno de los Tiempos de Pista (siempre iguales) en los que cada participante circula por un carril.
- Las series serán de 4' de duración, salvo que el reglamento particular de la prueba indique otra cosa.
- Si los participantes son más de 9, las series serán de 3'30".
- Si los participantes son más de 13, el tiempo por cada serie será de 3 minutos.
- Las series de las carreras de Resistencia serán de 7', o de 6' si los participantes son más de 12.
- Al finalizar cada serie, los comisarios de pista cambiarán de pista los coches participantes. El piloto será el responsable de que su coche esté cambiado o llevado al parque, pero nunca lo tocará él.
- Si al comienzo de una serie un coche no ha sido cambiado o llevado al parque, se repetirá la salida. El piloto será amonestado y la próxima vez que suceda, en el día, se le penalizará con 2 vueltas. La excepción a esta norma será para los Directores de Carrera y Deportivo, que podrán ser amonestados pero no penalizados.
- Si al comienzo de una serie algún piloto no se encuentra presente en su puesto, se dará comienzo a la carrera, sin posibilidad de que el piloto ausente reclame la repetición de la salida.

## 9. CUENTAVUELTAS:

- El número de vueltas asignado a cada piloto en su Serie será siempre el indicado por el contador electrónico. No obstante, debido a que alguna vez pueden producirse errores esporádicos en el contador, lo que indique éste se podrá variar sólo si:
  - Antes de terminar la Serie, o al empezar ésta, un piloto y otro participante deciden llevar mutuamente su referencia y es avisado de ello el Director de Carrera. Si al finalizar, las vueltas del contador no coinciden con la referencia, el Director de Carrera podrá asignar el nº de vueltas correcto.
  - El cuentavueeltas electrónico falle ostensiblemente (es decir indique un valor claramente falso). En cuyo caso se asignará el número de vueltas decidido por el Director de Carrera, quien consultará con los pilotos, y asignará una cantidad consensuada entre todos ellos.

## 10. MODIFICACIONES EN CARRERA:

- Se permitirá el cambio de motor, pero no el de chasis o carrocería, una vez iniciada la carrera.
- Si durante la carrera, a juicio del Director, un coche ha modificado sus características esenciales con respecto a las que tenía al verificar, (mayor anchura de ejes, ruedas que no apoyan, motor descolgado, ausencia del alerón posterior en Fórmulas, Sport o GT1), deberá detenerse inmediatamente, en cuanto reciba la orden del Director, y subsanar el defecto.

En cualquier caso, al finalizar el tiempo de pista, se verificará que la reparación ha sido correcta y que el coche se encuentra 'legal', y si no es así deberá detenerse en la siguiente a subsanar el defecto. Si no pudiera hacerlo por ser la última serie que disputa se le penalizará con 10 vueltas.

- Las vueltas que el participante efectúe sin detenerse, después de que haber recibido la orden de hacerlo, le serán descontadas de su cuenta total.

## 11. PARADAS EN CARRERA:

- Detención por voluntad del piloto: Deberá hacerlo siempre en el tramo del circuito más cercano a su puesto de pilotaje, y siempre comprendido entre las comas ¿?? y ¿??.
- Detención involuntaria por avería: Con objeto de no molestar al resto de los participantes, el Comisario de Pista más cercano entregará el coche al piloto para que lo repare, en ningún caso realizará reparación alguna, por pequeña que sea. Una vez reparado el coche, el piloto devolverá el coche al mismo comisario para reanudar su carrera.
- Si una serie tuviera que repetirse, y algún coche ha sido reparado durante el tiempo transcurrido anteriormente, no será necesario devolverlo a la situación anterior a la reparación. En este caso saldrá favorecido por el hecho de la repetición.
- Si se produjera una avería en la pista, que impidiera a un coche circular normalmente, el piloto implicado pedirá ¡¡CORRIENTE!!, lo que provocará que el Director de Carrera interrumpa la corriente general y cronómetro para proceder a la reparación de la anomalía. Cuando esté reparada se volverá a reanudar la serie desde el principio.
- Si se comprobase que la petición de “Corriente” ha sido injustificada, será penalizado con 10 vueltas.

## 12. FINAL DE CARRERA:

- Al término de cada carrera, los coches pasarán al Parque Cerrado de llegada desde donde serán recogidos por los participantes una vez lo indique el Director.
- Se anotarán las vueltas totales y las comas recorridas por cada participante para establecer la clasificación. Se considerará que un coche se encuentra en una coma determinada si la parte mas adelantada del coche está en la porción de circuito demarcada por esa coma.
- El orden final de la carrera se decidirá en función del número de vueltas y comas recorridas. En caso de empate, a vueltas y comas, decidirá el tiempo de entrenamientos oficiales, y, si persistiera, el nº de vueltas y comas desarrolladas en la primera manga y, si persistiera, el número de vueltas recorridas en la pista 1, luego en la 2 y así sucesivamente.
- El Director penalizará al participante con 10 vueltas al final de la carrera si encuentra una irregularidad importante en su vehículo, no debida al natural desgaste de la carrera, como pueden ser:
  - Anchuras de ejes superiores a lo permitido.
  - Cotas diferentes.
  - Falta de apoyo de las ruedas delanteras > 1 mm.
  - No colocación o pérdida del piloto.
  - Falta del alerón trasero en Formulas, Sport o GT1.
  - Pérdida o colocación indebida del lastre en un coche con Handicap

## 13. PUNTOS:

- Los puntos para los respectivos campeonatos se asignarán de la manera siguiente:

1º Clasificado	14 puntos
2º Clasificado	11 puntos
3º Clasificado	9 puntos
4º Clasificado	7 puntos
5º Clasificado	6 puntos
.....	.....
10º Clasificado	1 punto

- Para puntuar en cualquier carrera será necesario haber completado un mínimo del 50% de las vueltas realizadas por el ganador.

#### 14. HANDICAP (Pendiente de aplicación):

- Los tres primeros clasificados de cada prueba, en las competiciones con Handicap, deberán incorporar a su coche, en las pruebas sucesivas de la misma categoría, un lastre de 15 gr, 10 gr, y de 5 gr respectivamente, facilitado por la organización.
- Deberá ir colocado, firmemente, sobre el panel interior, al nivel del piloto y con el lado de mayor longitud junto a la ventanilla del lado derecho; por consiguiente, en un coche con handicap, la figura del piloto no podrá estar situada en el lado derecho del habitáculo. Si hay mas de un lastre se colocarán junto al primero, hacia la parte delantera del coche, si no hay mas sitio hacia adelante, se colocarán hacia detrás, en contacto con el primer lastre o tras el asiento, hasta que no quepan más, en cuyo caso se podrán poner en una segunda fila en contacto con la primera y hacia la figura del piloto.
- En los vehículos que no sean Grupo N la base de los lastres deberán colocarse al mismo nivel que la ventanilla del lado derecho, elevándolos sobre el panel si es preciso.
- Los lastres facilitados por la organización no podrán ser manipulados en ningún caso.
- Los lastres se acumularán en 10 gr y 5 gr para el primero y segundo a partir del primer lastre. No se acumularán lastres al tercer clasificado.
- Se irán descontando en 10 gr. cada vez que el concursante termine una carrera fuera de los tres primeros puestos.
- Si un lastre se suelta o se pierde durante la carrera el concursante deberá detenerse inmediatamente para fijarlo o será sancionado con 10 vueltas de penalización.

#### 15. TIEMPO METEOROLÓGICO (Pendiente de aplicación):

- Antes de cada competición, y una vez anunciados los modelos de coches con los que se va a participar, se tirará un dado para decidir el tiempo seco o lluvioso de la carrera según la tabla:

Primavera y Verano	Lluvia, si Dado = 1
Otoño e Invierno	Lluvia, si Dado = 1, 2

- Si el sorteo hubiese resultado positivo para el caso de día lluvioso, éste se simulará por la organización colocando una cinta aislante en la rueda trasera derecha de todos los coches participantes en esa carrera; o en la izquierda, si el numero resultante es un '1' en invierno.
- En la segunda manga de cada carrera, y en cualquier época del año, se sorteará el cambio de la situación meteorológica respecto a la inicial, con arreglo a la probabilidad de 1/6 para que se produzca el cambio de seco a lluvia, o de 2/6 para lluvia a seco.
- En el caso de un paso de seco a lluvia, el Director y Comisario Técnico se encargarán de colocar las cintas en las ruedas de todos los coches.
- Si se produce el paso de lluvia a seco, cada piloto, y solo él, quitará la cinta de la rueda en su tiempo de carrera, parándose obligatoriamente en el tramo del circuito mas cercano a su puesto de pilotaje en ese momento, y siempre comprendido entre las comas 2 y 6.
- En el caso particular de las carreras de Resistencia, se celebrarán sorteos del cambio de la situación meteorológica al inicio de la segunda y tercera manga.
- Si al comienzo de una manga se olvida efectuar el sorteo del tiempo meteorológico, se sorteará y repetirá dicha manga sólo en el caso de que aún no se hayan apuntado las vueltas correspondientes a la primera serie de esa manga. En caso contrario no se sorteará y el tiempo meteorológico continuará como en la primera manga.

- No se permitirá la utilización de llantas de diferente medida entre un lateral y otro del vehículo.

## 16. COMISARIOS DE PISTA:

- Los participantes en una carrera que no corran en ese momento, están obligados a ejercer de Comisarios de Pista y situarse en los puestos que designe el Director para colocar coches en las curvas del circuito. Se consideran participantes: en la primera manga a todos los que hayan realizado los entrenamientos oficiales, y en las restantes a los que hayan superado el corte.
- En ningún caso el Comisario de Pista reparará un coche, por pequeña que sea la reparación.
- Ningún Comisario de Pista podrá ausentarse de su puesto, a no ser que sea autorizado por el Director de Carrera, quien solo le autorizará si hay comisarios suficientes o bien deja su puesto cubierto por otra persona.
- Si alguien se ausenta sin autorización, le serán descontados 10 puntos en la suma de la clasificación de ese campeonato y por consiguiente en la clasificación general.

## 17. DIRECTOR DE CARRERA:

Al principio de la jornada se designará, entre los pilotos inscritos, el puesto de Director de Carrera para toda la jornada. Las funciones principales e ineludibles del Director de Carrera son las siguientes:

- Colaborar con el Comisario Técnico en las Verificaciones de los coches.
- Decidir en las verificaciones después de ser informado por el Comisario Técnico.
- Establecer y controlar el Parque Cerrado.
- Colocar los coches en sus puestos de salida o en las comas correspondientes.
- Marcar la “coma” o situación de un coche al finalizar su serie.
- Decidir en los problemas surgidos durante la carrera, como cuantavueeltas, reclamaciones, etc.
- Asignar penalizaciones por faltas al Reglamento.
- Procurar que las series se disputen con la debida concentración, amonestando o castigando a los participantes que distraigan a los demás con su comportamiento o charla excesiva.
- Cortar de raíz las faltas al respeto o comportamientos ofensivos hacia cualquier asistente, suspendiendo la carrera si es necesario.
- Voto de calidad en caso de necesidad de tomar decisiones por mayoría.

## 18. COMISARIO TÉCNICO:

- Es el encargado de las verificaciones de los coches participantes en las carreras, anotar las vueltas realizadas en las hojas cuenta-vueltas y auxiliar al Director Deportivo en sus funciones.
- El puesto de Comisario Técnico será cubierto por uno de los miembros de la Organización, salvo caso de fuerza mayor.

## 19. PENALIZACIONES:

Dejar el mando sobre la pista, provocando un choque:	2 vueltas
Tocar el coche entre manga y manga: A la primera reincidencia:	2 vueltas
Ausencia del número propio del piloto en el coche participante. Durante la carrera:	Parar a colocar
Al final de la carrera:	5 vueltas
Comportamiento antideportivo:	Amonestación
Segundo Aviso:	10 vueltas
Siguiente:	Exclusión
Colocar un coche en un lugar diferente del que se ha salido sin causa justificada.	
Al autor (comisario o piloto) responsable:	2 vueltas
Coche no cambiado de pista al final de la manga. Primera vez: Repetición de la salida	Amonestación

Sucesivas:	2 vueltas
Reparación de coche por un Comisario de Pista, o hacerlo en lugar no autorizado. Al autor:	2 vueltas
Lastre perdido o suelto de su posición inicial:	10 vueltas
Pedir "CORRIENTE" sin causa justificada. Por cada petición:	10 vueltas
Situación "ilegal" tras el fin de carrera:	10 Vueltas
Ausentarse de la carrera sin autorización:	-10 Puntos

## 20. CALENDARIO

# CAMPEONATO 2004/5 minibólidos Chamartín

FECHA	PRUEBA	REGLAMENTO
01-oct-04	CAMPEONATO RESISTENCIA LE MANS	Resistencia Madrid
08-oct-04	COPA MONOMARCA PORSCHE 934 NINCO	ACS
15-oct-04	CAMPEONATO RALLY	ACS
22-oct-04	COPA CLÁSICOS LE MANS	ACS
29-oct-04	CAMPEONATO RESISTENCIA LE MANS	Resistencia Madrid
05-nov-04	COPA MONOMARCA PORSCHE 934 NINCO	ACS
12-nov-04	CAMPEONATO RALLY	ACS
19-nov-04	COPA CLÁSICOS LE MANS	ACS
26-nov-04	CAMPEONATO RESISTENCIA LE MANS	Resistencia Madrid
03-dic-04	COPA MONOMARCA PORSCHE 934 NINCO	ACS
10-dic-04	CAMPEONATO RALLY	ACS
17-dic-04	COPA CLÁSICOS LE MANS	ACS
07-ene-05		
14-ene-05		
21-ene-05		
28-ene-05		