

# REGLAMENTO DEPORTIVO

## “6H OXIGEN - LA MARATÓN de TV3 2018”

### 0.- ORGANIZACIÓN

Los clubs ATENEU SLOT RACING y CALIFORNIA SLOT SPEEDWAY se unen para la organización de esta carrera benéfica.

### 1.- CARRERA POR EQUIPOS

1.0. Resistencia de 6 horas con el sistema digital Oxigen de Slot.it, con uso de la opción de consumo de combustible.

1.1. Hasta un máximo de 12 equipos inscritos.

1.2. Los equipos estarán compuestos por 3 pilotos.

1.3. Cada equipo escogerá a su capitán que será quien les representará ante la Organización tanto en el momento de verificaciones como control de carrera y para cualquier cuestión que la Organización requiera del equipo.

1.4. La duración de la carrera es de 6 horas ininterrumpidas. Cada 30 minutos será obligatorio cambiar de piloto, debiendo correr todos los pilotos del equipo 120 minutos en total. Un piloto no podrá hacer 2 relevos consecutivos.

1.5. Para cambiar de piloto, única y exclusivamente se hará entrando el coche a boxes, estando este piloto entrante liberado de la función de comisario, si fuera necesario, por el tercer compañero.

La organización establecerá el momento en que todos los equipos deberán entrar a boxes para el cambio de piloto para el que dispondrán de 2 minutos. No podrá hacerse el cambio ni antes ni después de ese tiempo bajo pena de ser sancionados con un stop&go por cada minuto que sobrepasen.

La organización podrá retirar de carrera el coche del equipo infractor si fuera necesario.

### 2.- ENTRENAMIENTOS

2.1. Las instalaciones abrirán a las 14:45h.

2.2. Los equipos se colocaran en la tarima previo sorteo de posición y darán inicio los entrenamientos libres de 15:00h a 16.:30h. Los equipos podrán usar neumáticos propios (reglamentarios) o requerir su primer par a la organización.

2.3. El montaje de motor de carrera y las verificaciones técnicas se harán de 16:30h a 17:00h.

2.4. Los equipos se colocaran en la tarima en el mismo sitio que en los entrenos libres y dará inicio la Qualifying para determinar el orden en parrilla y elección de situación en tarima de pilotos para la carrera.

Duración de la Qualifying: 10 minutos, de 17:05 a 17:15h

### **3.- CARRERA:**

3.1. La carrera comenzará a las 17:30h y acabará a las 23.30h.

### **4.- PARQUE CERRADO:**

4.1. El coche se entregará a la organización en parque cerrado en los horarios previstos al inicio de la prueba. Los horarios deben cumplirse y no variaran por retraso de algún equipo participante.

4.2. El coche habrá que entregarlo ABIERTO (separando chasis de carrocería) para su revisión, colocando los tornillos en la carrocería.

### **5.- SANCIONES:**

5.1. Sacar a un rival de pista al cambiar de carril o al salir de boxes, o por golpear por detrás, se penalizará con un STOP&GO, sea voluntaria o involuntariamente.

5.2. El culear en curva es difícil de controlar, aunque intentaremos evitarlo por fair play, pero la expulsión por golpe en este tipo de acciones no se contabilizará como falta.

5.3. Entrar en boxes colisionando con otro coche dentro de boxes conlleva lo siguiente:

5.3.1. Si no saca del carril al otro coche, no hay sanción.

5.3.2. Si lo saca del carril, un STOP&GO.

5.3.3. Si rompe alguna pieza del coche tras lo cual el coche no continúa su carrera con normalidad, un STOP&GO.

5.3.4. Si no saca al coche pero lo echa de boxes, un STOP&GO.

### **6.- REPARACIONES:**

6.1. Los coches no podrán ser manipulados por los participantes en ningún aspecto una vez entregados en el parque cerrado, cualquier anomalía se resolverá en Boxes durante el tiempo de carrera de la siguiente forma:

Se habilitará una curva a modo de boxes para recoger el vehículo, no deberá entrar en boxes para una reparación.

6.2. Si un coche pierde cualquiera de los elementos obligatorios (alerón, tapacubos, tornillería,.. etc.) el equipo está obligado a su reparación antes de tres vueltas después de ser avisado. En caso de no cumplir este artículo el equipo será sancionado con un STOP&GO por cada vuelta de más de las 3 obligatorias.

6.2.1. En el supuesto de que al equipo no le dé tiempo a cumplir la sanción debido a que la carrera finalice, se le conmutará la sanción por una vuelta menos.

## **7.- PARAR CARRERA**

7.1. Las carreras solo se podrán parar en caso de problema grave. El director de carrera será el encargado de pararla accionando dicha opción en el programa.

7.2. El único con capacidad para parar la carrera es el director de carrera, que en vista del problema detectado, valorará la necesidad de pararla.

7.3. No se considerará causa justificada a la hora de dar la orden de “Parar carrera” 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 la dirección.

## **8.- DOBLADOS**

8.1. Consideramos que en una resistencia de 6 horas, cada equipo sabe en qué situación se encuentra y si en ese momento se encuentra luchando por posición o va a ser doblado. Para la dirección de carrera es imposible controlar ese tipo de situaciones, aunque recomendamos para el buen desarrollo de la prueba que el “fair play” sea la opción elegida por todos los equipos.

8.2. Nunca hay que cambiar de carril cuando se va a ser doblado.

## **9.- COMISARIOS DE PISTA:**

9.1. Los Comisarios serán supervisados por la Dirección de Carrera y estarán compuestos por un miembro de cada equipo participante. Renunciar a su función de Comisario los descalificará de la carrera. Ausentarse de su puesto sin ser substituido acarreará un STOP&GO para su equipo.

9.2. Los Comisarios deberán colocar todo aquel coche que sufra una salida en el carril indicado por la organización para ello.

## **10.- FINAL DE CARRERA**

10.1. Será vencedor quien haya dado más vueltas al circuito aún si éste se encuentra fuera de la pista por cualquier circunstancia y no puede acabar pasando por meta, excepto en caso de exclusión de carrera.

## **11.- COMBUSTIBLE Y AFECTACIÓN**

11.1. Mediante el uso del software PCLapCounter, la organización determinará el consumo de combustible y la afectación que ello tenga sobre el comportamiento del coche.

## **12.- INSCRIPCIÓN**

12.1. El precio de la inscripción de la carrera es de 30 € por equipo, a formalizar el mismo día de la carrera. Dicha recaudación, descontando gastos, será entregada a la Fundació Marató TV3.