



## REGLAMENTO DEPORTIVO

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

### 1. INTERPRETACIÓN:

- Los casos no previstos y dudas interpretativas de los Reglamentos Deportivo y Técnico serán resueltos por la Dirección de Carrera.

### 2. INSCRIPCIONES

- La inscripción se abrirá el domingo 25/10/09 a las 11:00 horas y se cerrará el miércoles 28/10/09 a las 20:00 horas. Se realizará a través de la página web [www.toniponcesport.com](http://www.toniponcesport.com) y será estrictamente necesario cumplimentar todos los campos habilitados.
- Se admitirá un total de 26 equipos más 10 reservas, a los que se asignará número de orden de inscripción en función del momento en que se formalice la misma según el sistema del párrafo anterior (el primero en inscribirse, número 1, el segundo, número 2 y así sucesivamente).
- Los pilotos de los equipos han de ser residentes en las Islas Canarias.
- La final canaria se disputará entre un máximo de 18 equipos, por lo que si el número de equipos inscritos es igual o inferior a 18, todos pasarán directamente a la final canaria a disputar el domingo 15 de noviembre.
- En el caso de que se supere la cifra de 18 equipos, los 18 últimos inscritos deberán disputar una sesión clasificatoria en la que se jugarán las plazas libres para la final, según el siguiente cuadro:

INSCRITOS	CLASIFICADOS DIRECTAMENTE A LA FINAL CANARIA	PLAZAS A DISPUTAR EN LA CLASIFICATORIA
19	3	13
20	4	12
21	5	11
22	6	10
23	7	9
24	8	8
25	9	7
26	10	6

- Entre los días 29 de octubre y 1 de noviembre se deberá confirmar la inscripción mediante el pago del precio de la misma, 50 €, y la entrega de dos fotos de cada uno de los miembros del equipo, bien personalmente en la Boutique Toñi Ponce Sport, o bien a través de transferencia bancaria y remisión de las fotos o justificante de la transferencia por correo electrónico. Si alguno de los

equipos inscritos no realizara estos trámites en tiempo y forma, se adjudicará su plaza a los reservas por orden de inscripción.

### 3. 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, *Pitt Área*, nunca en tiempo de cambio de pista ni fuera de dicho lugar.

### 4. EMPATE:

- En caso de empate en la carrera en la coma y la fracción de coma, se consultará la mejor manga del equipo en número de vueltas y, si persiste el empate, la segunda mejor, y así sucesivamente.

### 5. AVERIAS TÉCNICAS:

- En caso de avería de la pista, se parará la carrera hasta su reparación.
- La Dirección de carrera determinará en estos casos cómo proseguir la carrera y la conveniencia de compensar, si es necesario, al equipo afectado.
- 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, su equipo será penalizado según lo que dispone el punto 5.- de este reglamento.

### 6. NORMAS BÁSICAS DE PARTICIPACIÓN:

- La carrera se disputará a un voltaje de 14 V. con una fuente de alimentación de 5A de la marca DS.

### 7. WARM-UP:

#### A. Antes de la pole:

- Cada equipo tendrá 5 minutos para poder reconocer el circuito, en este periodo está prohibido manipular el vehículo excepto ajustar la regulación de los tornillos de la carrocería o avería grave.
- Cada equipo elegirá libremente el carril.
- No se podrá usar el alcohol suministrado por la organización.

#### B. Antes de la carrera:

- Cada equipo tendrá 5 minutos para poder reconocer el circuito, en este periodo está prohibido manipular el vehículo excepto ajustar la regulación de los tornillos de la carrocería o avería grave.
- El equipo ocupara el lugar elegido por el mismo para el comienzo de la carrera.
- Se podrá usar el alcohol suministrado por la organización.

### 8. CARRERA

- La duración de carrera será de 3 horas incluido los cambios de carril.
- El orden de los carriles será: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 16, 14, 12, 10, 8, 6, 4, 2
- En la última manga se computara la coma.
- Antes de que comience cada piloto su manga debe de pasar control de carrera para firmar en la hoja de control de pilotos.

### 9. POLE POSITION

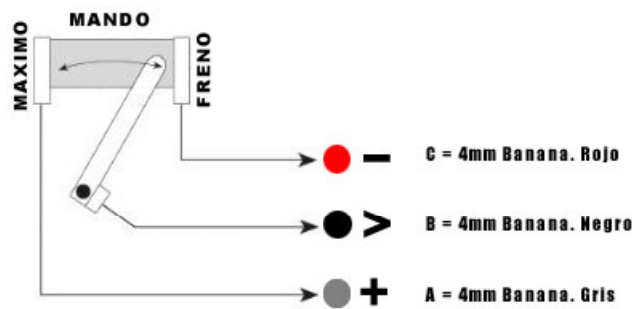
- El orden será por sorteo.
- El ganador de la Pole Position elegirá carril para comenzar la carrera.
- El ganador será el que establezca mejor tiempo en una vuelta. Dispondrá de un minuto.
- En caso de empate se mirara la segunda mejor vuelta y así sucesivamente.
- Antes del comienzo de la Pole Position la organización comunicara el carril para realizar la misma.

### 10. MANDOS:

- La conexión será la indicada anticipadamente en las normas particulares de cada carrera y se efectuará

mediante "bananas", pudiéndose utilizar todo tipo de mando existente en el mercado, siempre que no incluya elementos electrónicos que potencien la corriente que llega al coche.

- Los mandos podrán ser verificados en cualquier momento de la carrera por parte de la Dirección de Carrera. Se admiten los mandos electrónicos.
- No se permiten cajas reguladoras de voltaje.



### 11. RECLAMACIONES:

- Si un equipo inscrito desea formalizar una reclamación como consecuencia de la verificación de algún coche participante, o por lo que consideren injusta aplicación o inaplicación del presente reglamento, deberá hacerlo ante la Organización de la Carrera, mediante escrito firmado por sus componentes.
- Deberá venir acompañada de un depósito de 30 euros y formalizarse antes del plazo máximo de 30 minutos tras la finalización de la prueba.
- Si prosperase la reclamación, el depósito será devuelto al reclamante.

### 12. PREMIOS:

- 1 Clasificado: Diorama con coche mas un vale de pase a la Final.
- 2 Clasificado: Coche
- 3 Clasificado: Kit de ampliación
- El equipo ganador si acepta llevar en la Final Mundial la vestimenta de la Boutique Toñi Ponce Sport y cuyo nombre de equipo el de la misma Boutique se le hara entrega de un Ford GT y un Porsche 997 Xslot con los colores de la Boutique Toñi Ponce Sport (esta condición ha de ser aceptada en el momento de inscribirse por la web oficial).

### 13. INFRACCIONES Y SANCIONES:

- Para garantizar los mismos criterios sancionadores para todos los participantes, se establece, tanto para las infracciones de carácter deportivo como para las de carácter técnico, las sanciones siguientes:

#### 13.1 Deportivas.

##### A. Infracciones Leves:

Infracción	Sanción
Retraso injustificado en la entrega del coche a verificar	Aviso/3 vueltas por minuto
No llevar la acreditación o no estar acreditado en el recinto	Aviso/5 vueltas
Deficiencia en la tarea de Comisario (dormirse, usar el móvil...)	Aviso/5 vueltas
Molestar a los pilotos rivales de forma reiterada	5 vueltas

## B. Infracciones Graves:

Infracción	Sanción
No detenerse a reponer alerón u otras piezas obligatorias	Stop corriente + 10 vueltas
Incomparecencia en el puesto de comisario	Stop corriente + 10 vueltas
Ilacer detener la carrera por causa injustificada	15 vueltas
No respetar la proporción entre pilotos en los relevos del equipo	No cuentan las vueltas del relevo infractor

## C. Infracciones Muy Graves:

Infracción	Sanción
Falta de educación y/o respeto hacia otros participantes/Org.	Exclusión
Infracción de las normas en cuanto a comer, beber o fumar	Exclusión

## 13.2 Técnicas.

### A. Infracciones leves:

La sanción que corresponde a estos defectos consiste en el aviso y rectificación del defecto al presentar el coche a verificar:

- Ejes fuera de medida
- Llantas no homologadas
- Montaje de un elemento no homologado
- Carrocería que diste en +/- 1 gramo su peso de serie.
- Cables sin funda o incompleta.

### B. Infracciones graves:

La sanción correspondiente a estas infracciones consiste en 15 vueltas en la final y no mediará aviso:

- 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.

### 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 equipo, pero sin puntuar ni constar en ninguna clasificación:

- Neumáticos antirreglamentarios o tratados
- Acumulación de dos sanciones graves (deportivas y técnicas).
- Sustitución de la carrocería.
- Variar el voltaje del transformador.

## 14. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS:

Los equipos deberán estar compuestos por 3 pilotos. Estarán integrados por las siguientes figuras:

### A. PILOTO:

- Todos los integrantes del equipo deberán hacer de piloto.
- Será requisito imprescindible que los pilotos de un mismo equipo corran el mismo número de mangas, excepto si la organización establece en las normas particulares una tolerancia, que nunca podrá ser superior a dos mangas de diferencia entre el piloto que más corra y el que menos.

- El orden lo fijará libremente el equipo, notificando previamente a la Dirección de carrera, para facilitar la identificación de los pilotos y el control del cumplimiento de esta norma, el piloto que va a disputar el siguiente relevo. La no observación de esta proporción comportará la invalidez del relevo infractor, a no ser que se produzca por causas de fuerza mayor, en cuyo caso queda a criterio de la organización otorgar permiso especial para vulnerarla.
- El piloto no puede abandonar su puesto de pilotaje sin autorización de la organización, excepto para desarrollar las labores de mecánico. Del mismo modo tampoco pueden acceder a la zona de pilotos otros miembros del equipo, para evitar conductas que puedan molestar a los pilotos rivales. Se permite usar medios de telecomunicación, como emisores/receptores vía radio, entre el piloto y otros componentes del equipo, para evitar molestias a los demás participantes.

#### **B. COMISARIO:**

- Todos los pilotos participantes deberán desempeñar, en el momento en que sea requerido por Dirección de Carrera, las funciones de comisario. Solamente lo pueden hacer los pilotos, nadie más.

#### **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 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.

#### **C. CAPITÁN:**

- Cada equipo nombrará antes del inicio de la carrera a un Capitán, y será el portavoz del equipo ante la Organización y el responsable inmediato de los actos de sus compañeros.
- Será el único interlocutor válido del equipo y quien será llamado para verificar, junto al mecánico, etc...

#### **D. MECÁNICO:**

- Puede desarrollar las tareas de mecánico cualquiera de los pilotos integrantes del equipo.
- En el cumplimiento de sus funciones el mecánico sólo podrá acceder a la Pitt Área para llevar a cabo la asistencia técnica al vehículo y si, circunstancialmente, se encuentra pilotando, le podrá ser sustituido un compañero de equipo.