

RESISCAT

CAMPEONATO DE RESISTENCIA DE CATALUÑA 2.008

PALMARES 1.996

Campeón: Josep M Masip

PALMARES 1.997

Campeón: Santi Garí i Javier Palazón

PALMARES 1.998

Campeón: Oscar Capel

PALMARES 1.999

Campeón: Iván Sánchez

PALMARES 2.000

Campeón: Jordi Simón i Oscar Capel

PALMARES 2.001

Campeón: Jordi Simón i Oscar Capel

PALMARES 2.002

Campeón: Jordi Simón i Oscar Capel

PALMARES 2.003

Campeón: Jordi Simón i Oscar Capel

PALMARES 2.004

Campeón: Marc Miró

PALMARES 2.005

Campeón: Josep Cardona i Sergi Bagan

PALMARES 2.006

Campeón: Josep M^a Sererols, Oscar Capel i Xavi Capdevila

PALMARES 2.007

Campeón: Edu Urrutia

CALENDARIO:

CARRERAS	ORGANIZA	LUGAR	FECHA
12 Horas d'Encamp - Andorra	SLOT PRINCIPAT D'ANDORRA (Ignaci Puig)	Andorra	26 - 27 Abril 2.008
12 Horas Fiesta Mayor de Terrassa	SLOT TERRASSA (Marc Lloberas)	Terrassa	5 - 6 Julio 2.008
12 Horas Ciutat de Banyoles "Memorial Miquel Castanyer I Dolors Formatger"	BANYOLES SLOT (Esteve Brugué)	Banyoles	26-27 Julio 2.008
12 Horas Feria de Mont-roig	SLOT MONT-ROIG (Santi Torá)	Mont-roig del Camp	20 - 21 Septiembre 2.008
12 Horas Gran Premio Vila de Aitona	DAYTONA.CAT (Joaquim Llinas)	Aitona	22-23 Noviembre 2.008

REGLAMENTO: La participación en la carrera implica la aceptación de los reglamentos Deportivo y Técnico del RESISCAT

INTERPRETACIÓN: Los casos no previstos y dudas interpretativas en los reglamentos deportivo y técnico serán resueltos por el Comité técnico formado por los Asesores de la Coordinación del RESISCAT que asistan a la carrera.

INSCRIPCIONES: Se efectuarán dentro de la fecha límite establecida para pagar al Organizador de la prueba, los importes pagados en concepto de inscripción a la prueba confiere la reserva de la plaza para la prueba a la que corresponda y en caso de no poder asistir a la prueba y avisando con anterioridad de 2 semanas de antelación se puede recuperar el 100% del importe de la inscripción, pasado este tiempo y anterior a la última semana se devolverá tan solo el 50% de la inscripción, pasado este tiempo no se devolverá importe alguno.

Se establece un periodo de preferencia en las inscripciones para los 3 equipos componentes del podium de la prueba anterior del RESISCAT, en el caso de la primera carrera de la temporada pues los 3 mejores clasificados de la temporada 2.007. Los criterios para fijar el importe de los Derechos de inscripción se establece al principio de temporada por el RESISCAT. Excepto en los casos en que se obsequie a los participantes con un coche conmemorativo de la prueba, los derechos de inscripción serán 80 €/equipo.

Cualquier consulta sobre las carreras del campeonato la podéis hacer a www.resiscat.com.

REGLAMENTO DEPORTIVO

1. - VERIFICACIONES: Las verificaciones se llevarán a cabo antes de empezar la carrera, en un lugar preparado para tal fin. El tiempo de montaje del motor y neumáticos, que serán entregados por la organización será de 15 minutos. En este tiempo tienen que haber entregado el coche totalmente montado, sólo a falta de cerrar la carrocería. Sólo se permitirá el acceso a verificar a un miembro por equipo, y con las herramientas estrictamente necesarias, es decir no se permitirá la entrada de ninguna caja de herramientas en la zona de verificación. Las herramientas necesarias son: destornilladores, llaves allén, clavador extractor de piñones, pie de rey, plancha de apoyo coche para montarlo y comprobar cómo queda.

Una vez transcurrido el tiempo para montar el coche en verificación y si este no ha sido entregado, este pasará a estar en poder de la organización y no comenzará la carrera. Una vez de inicio la prueba se tendrá tiempo para terminar el montaje por parte del equipo y verificación por parte de la organización.

Todo lo que corresponden a líquidos lubricantes, grasa, y aditivos varios no estarán admitidos, tan solo estarán permitidos los que la organización aporte para tal uso.

2. - INICIO CARRERA: Se colocaran los coches que hayan terminado la verificación en pista y se dará 1 minuto de tiempo para rodar, que una vez transcurrido este los organizadores devolverán los coches otra vez al punto de partida, durante este tiempo de prueba de los coches no se pueden realizar ajustes ni modificación alguna. Se dará inicio a la carrera, con lo cual los equipos que lo deseen podrán realizar los ajustes que consideren necesarios durante el tiempo de carrera, al mismo tiempo que los equipos que no terminarán el montaje del coche durante el tiempo de verificaciones podrán continuar con este para comenzar después la carrera.

El orden para los carriles viene determinado por el promedio de los puntos obtenidos entre los pilotos que componen el equipo. El mejor equipo clasificado escoge carril que el caso de haber opciones a descansar, esta opción se traslada al siguiente equipo. Una vez el primer equipo a escogido ya carril del circuito, el siguiente escoge colocarse a la derecha o a la izquierda hasta rellenar todo el circuito.

El orden de los cambios de carril vienen determinados de la siguiente forma:

circuito de 16 carriles: 1 - 3 - 5 - 7 - 9 - 11 - 13 - 15 - 16 - 14 - 12 - 10 - 8 - 6 - 4 - 2

circuito de 12 carriles: 1 - 3 - 5 - 7 - 9 - 11 - 12 - 10 - 8 - 6 - 4 - 2

3. - REPARACIONES: Las reparaciones y cambio de neumáticos se realizarán durante la duración de la manga, ante un miembro de la organización en un lugar preparado a tal efecto, nunca en tiempo de cambio de pista ni fuera de este lugar.

4. - EMPATE: En caso de empate en la carrera en coma y 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. - AVERÍAS 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 hace falta, al equipo afectado, para lo cual contarán con el asesoramiento de un miembro del equipo de Coordinación del RESISCAT. En caso de pararse la carrera por lo que después resulte una avería del mando o del coche del piloto que ha pedido la neutralización, su equipo será penalizado de acuerdo con lo que dispone el punto 7 de este reglamento.

6. - RECLAMACIONES: Si un equipo inscrito desea formalizar una reclamación por la verificación de algún coche participante, o por lo que considere injusta la aplicación o inaplicación del presente reglamento, tendrá que hacerla por escrito y firmada por su Capitán o Director Técnico. Tendrá que venir acompañada por un depósito de 30 € y hará falta que se haga antes del plazo máximo de 10 minutos anteriores a la finalización de la competición. Si prosperara la reclamación, el depósito será devuelto al reclamante.

7. - INFRACCIONES Y SANCIONES: Con el fin de garantizar los mismos criterios sancionadores a las diferentes pruebas del Campeonato, se establece, tanto para las infracciones de carácter deportivo como para las de carácter técnico, sanciones. Todas aquellas infracciones no previstas, quedan a criterio del organizador de la carrera, su tipificación y sanción mediante un anexo que previamente a su publicación, será sometido a la aprobación de la Coordinación del RESISCAT. El Organizador, tendrá que contar con la autorización del Delegado del RESISCAT de la carrera para imponer una sanción en aplicación del presente reglamento.

7.1. Deportivas.

A) Infracciones Leves:

Infracción	Clasificatorias	12 Horas
Retraso injustificado a la entrega del coche a verificar	Aviso/1 vuelta por minuto	Aviso/5 vueltas por minuto
Pasarse del tiempo reglamentario para montar el coche en las verificaciones (15 minutos)	Aviso/1 vuelta por minuto	Aviso/acabar de montar el coche durante la prueba
No llevar la acreditación o no estar acreditado en el recinto	Aviso/2 vueltas	Aviso/10 vueltas
Deficiencia en la tarea de Comisario (dormirse, hablar por móvil...)	Aviso/2 vueltas	Aviso/10 vueltas
Molestar a los pilotos rivales de forma reiterada	2 vueltas	10 vueltas
No rellenar la hoja de pilotos de la manga antes de dar comienzo a esta	- - -	Aviso/5 vueltas

B) Infracciones Graves:

Infracción	Clasificatorias	12 Horas
No detenerse a reponer el alerón u otras piezas obligatorias del coche antes de un máximo de cinco vueltas, a partir del aviso del Director de Carrera	4 v + no corriente	20 v + no corriente
Pérdida de piezas a reponer y no disponer de recambio para reponerlas	4 v + no corriente/ por manga	20 v + no corriente/ por manga
Incomparecencia en la tarea de Comisario	4 v + no corriente	20 v + no corriente
Hacer detener la carrera de forma injustificada	5 vueltas	25 vueltas
No respetar la proporción entre pilotos a los relevos del equipo	no cuentan las vueltas del relevo infractor	
No rellenar la hoja de pilotos de la manga antes de dar comienzo a esta, con reiteración.	- - -	10 vueltas/cada reiteración el doble de vueltas

C) Infracciones Muy Graves:

Infracción	Clasificatorias	12 Horas
Falta de educación y/o respeto hacia otros participantes / organización	Exclusión	Exclusión
Infracción de las normas fijadas en cuanto a comer, beber o fumar	Exclusión	Exclusión

7.2 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
- Montaje de un elemento no homologado.
- Llantas sin tapacubos en el caso que lo tengan de llevar.
- Carrocería que no llegue al peso de serie.
- Cables sin funda o incompleta

B) Infracciones graves: La sanción correspondiente a estas infracciones, consisten en 5 vueltas de penalización en Clasificatoria, 25 vueltas en carrera de 12 Horas i no existiera aviso.

- No rectificación de cualquier defecto leve observado i avisado en verificación.

- Presentar a verificar un coche con tres o más defectos leves.
- Manipulación del coche fuera del sitio 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 commutable por la de permitir la participación del equipo, pero sin puntuar ni constar en ninguna clasificación.

- neumáticos anti-reglamentarios o tratados
- Acumulación de dos sanciones graves (deportivas i técnicas).
- Substitución de la carrocería.

8.- COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS. Los equipos tendrán que estar compuestos por un mínimo de 3 i un máximo de 4 pilotos. Si por alguna circunstancia algún equipo no cumple este requisito, podrá participar en la prueba pero no tendrá derecho a puntuar. Los equipos se verán integrados por las siguientes figuras:

• **PILOTO:** Todos los integrantes del equipo tendrán que hacer de piloto, excepto en el caso previsto por los directores técnicos y/o deportivos. Será requisito imprescindible que los pilotos de un mismo equipo corran el mismo número de mangas, excepte si la Organización de la Carrera establece en las normas particulares una tolerancia, que nunca podrá ser superior a una manga de diferencia entre el piloto que más corra y el que menos. El orden lo fijará libremente el equipo, notificándolo previamente a la Dirección de carrera, para facilitar la identificación de los pilotos y el control de esta norma. La no observación de esta proporción comportará la imposición de sanción grave, a no ser que se encuentre producida por causas de fuerza mayor, casos en los cuales quedará a criterio de la Dirección de Carrera atorgar permiso especial para vulnerarla. El piloto no puede abandonar su puesto de pilotaje sin autorización de la organización, así como tampoco pueden acceder a la zona de pilotos otros miembros del equipo, por tal de evitar conductas que puedan molestar a los rivales.

• **COMISARIO:** Todos los pilotos participantes tendrán que hacer, en el momento en que sean requeridos por la Dirección de Carrera, las funciones de Comisario. Solo pueden hacer de comisarios 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 los coches accidentados u objetos que puedan interferir en el normal desarrollo de la prueba.

Para la colocación de los vehículos, hay que seguir el siguiente **protocolo:**

Primero se retirarán los vehículos accidentados para que no entorpezcan con el resto de participantes. Los vehículos se devolverán a la pista, siendo el vehículo causante del accidente el último a ser colocado. Para poner los coches, el comisario tendrá que vigilar que no venga ningún otro vehículo que pueda ser afectado por la colocación a la pista de coches accidentados.

Los vehículos accidentados se colocarán siempre procurando no entorpecer la carrera de los otros participantes y evitando siempre que sea posible hacerlo en una curva y en la máxima brevedad posible.

• **CAPITÁN:** cada equipo nombrará previamente al inicio de la carrera a un Capitán, que puede ser uno de los pilotos integrantes o bien el propio Director Técnico o Deportivo, 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, quien sea llamado por Dirección de carrera para verificar, junto con un mecánico, etc.

• **DIRECTOR TÉCNICO/DEPORTIVO:** Además, previa notificación a la Dirección de carrera, puede existir la figura de Director Técnico y/o Deportivo que podrá obtener acreditación para acceder al Pit Lane y hacer tareas de mecánico, pero no de piloto ni de comisario. En el supuesto de que un equipo designe a un Director de equipo (técnico o deportivo) que no sea al mismo tiempo piloto.

• **MECÁNICO:** Puede desarrollar las tareas de mecánico cualquiera de los pilotos integrantes del equipo o el Director Técnico que no sea piloto. En el cumplimiento de su tarea sólo podrá acceder a la zona de Pit Lane para llevar a cabo la asistencia técnica necesaria para el vehículo, y si circunstancialmente se encuentra pilotando podrá hacer de mecánico algún compañero de equipo o si esta haciendo de comisario, podrá ser sustituido en su tarea de comisario o bien otro compañero de equipo para hacer la tarea de mecánico. Se admite incluso que un componente de otro equipo desarrolle estas funciones.

9.- CATEGORÍAS: Serán campeones de Cataluña los vencedores de la categoría Absoluta. Este año existen también otros trofeos, como el Trofeo a la mejor decoración, a la vuelta rápida, la Copa Ninco, según se especifica en cada caso. En la categoría absoluta puntúan todos los pilotos.

10.- Puntuación: A cada carrera de que consta el campeonato se otorgará la puntuación en categoría absoluta a los 32 primeros equipos clasificados según se describe en la tabla siguiente. Cuando una carrera, por el motivo que fuera, tuviera una duración inferior al 50% de la prevista, habrá que repetirla, para que puntué. Si supera el ecuador y acaba antes de su duración prevista, la clasificación válida a todos los efectos será la existente transcurrido el 50% de la carrera. Al acabar la temporada, para establecer la clasificación final para pilotos, se descarta la mitad del resultado con menos puntuación, tanto en categoría absoluta como a las Copas.

ABSOLUTA:

1º Clasificado	50 Puntos	9º Clasificado	28 Puntos	17ª Clasificado	16 Puntos	25ª Clasificado	8 Puntos
2º Clasificado	45 Puntos	10º Clasificado	26 Puntos	18ª Clasificado	15 Puntos	26ª Clasificado	7 Puntos
3º Clasificado	40 Puntos	11º Clasificado	24 Puntos	19ª Clasificado	14 Puntos	27ª Clasificado	6 Puntos
4º Clasificado	38 Puntos	12º Clasificado	22 Puntos	20ª Clasificado	13 Puntos	28ª Clasificado	5 Puntos
5º Clasificado	36 Puntos	13º Clasificado	20 Puntos	21ª Clasificado	12 Puntos	29ª Clasificado	4 Puntos
6º Clasificado	34 Puntos	14º Clasificado	19 Puntos	22ª Clasificado	11 Puntos	30ª Clasificado	3 Puntos
7º Clasificado	32 Puntos	15ª Clasificado	18 Puntos	23ª Clasificado	10 Puntos	31ª Clasificado	2 Puntos
8º Clasificado	30 Puntos	16ª Clasificado	17 Puntos	24ª Clasificado	9 Puntos	32ª Clasificado	1 Punto

COPA MARCA/TROFEOS ESPECIALES:

1º Clasificado	10 Puntos	5º Clasificado	4 Puntos
2º Clasificado	8 Puntos	6º Clasificado	3 Puntos
3º Clasificado	6 Puntos	7º Clasificado	2 Puntos
4º Clasificado	5 Puntos	8º Clasificado	1 Punto

11.- PREMIOS: Según los siguientes criterios:

Trofeos Equipos: Los tres primeros equipos ganadores de cada prueba, tendrán sus trofeos proporcionados por la organización de la carrera. Al final del Campeonato los pilotos con mejor puntuación tendrán trofeos correspondientes de final de temporada y obsequios por determinar.

Participantes: A cada una de las pruebas se harán sorteos de obsequios dentro de los que no se hayan llevado nada durante la prueba. Los ganadores de los obsequios nada más los pueden conseguir una vez, para mirar que durante la temporada quede la cosa repartida.

COPA NINCO: Se disputará siguiendo las especificaciones del reglamento técnico pero con los modelos de la Marca NINCO. Al momento de cerrar el presente Reglamento, los modelos homologados disponibles son los que aparecen en el reglamento Técnico. Por gentileza del Fabricante habrá premio, todavía por determinar, para los primeros equipos clasificados a final del campeonato.

PREMIO A LA MEJOR DECORACIÓN: Por gentileza de Mas Slot, al componente de un equipo, autor de la mejor decoración hecha en un coche participante en cada carrera ganará, en reconocimiento a su mérito, un coche conmemorativo. Para escoger el ganador tendremos una decoración escogida del sábado y otra del domingo, en Internet se publicaran las fotos de las decoraciones finalistas y los equipos participantes en la prueba podrán acabar de decidir quien es el ganador definitivo. Un coche ganador no puede repetir premio en otra carrera.

PREMIO A LA DEPORTIVIDAD: Por gentileza de Miniauto Slot, al equipo participante escogido por votación por mayoría antes de que acabe cada una de las jornadas en reconocimiento a su mérito, un coche conmemorativo edición especial Miniauto. Se establece un premio para la jornada del sábado y otra para la del domingo de cada prueba. Un equipo agraciado con el premio, quedará fuera para participar en la siguiente votación, para dar opción a otros equipos seguidores del campeonato.

PREMIO SLOTTING PLUS: Por gentileza del fabricante, los tres primeros equipos participantes de la jornada del sábado y del domingo, es decir 6 equipos en total, que tengan el coche montado con la mecánica de Slotting Plus, recibirán unos lotes de material de la misma marca como premio. Estos coches serán controlados durante las verificaciones para mirar que se cumplen este requisito.

PREMIOS FINAL DE TEMPORADA: Tendremos 3 clasificaciones diferenciadas entre ellas:

- **Pilotos:** Los tres mejores clasificados al final de la temporada tendrán trofeos acreditativos, teniendo en cuenta el sistema de puntuación del apartado 9 de este reglamento y descontando los resultados indicados en el mismo.
- **Equipos:** Los tres mejores equipos clasificados al final de la temporada tendrán trofeos acreditativos, teniendo en cuenta el mismo sistema de puntuación del apartado 9 de este reglamento y descontando los resultados indicados en el mismo, como si de un piloto más se tratase. La formación de los pilotos que componen los equipos puede ser variable permitiendo incorporaciones y cambios aunque que a partir de la segunda carrera al menos tiene que quedar algún piloto de las anteriores pruebas. El nombre del equipo se tiene que mantener durante toda la temporada.
- **Escuderías:** Las tres mejores escuderías clasificadas al final de la temporada tendrán trofeos acreditativos, teniendo en cuenta la suma de los puntos de hasta 3 equipos como máximo. Tendrán esta posibilidad tanto clubes ó tiendas que defiendan un conjunto de equipos.

Coordinación del Campeonato:

Slot Terrassa, Banyoles Slot, Slot Mont-roig, Daytona.cat