



REGLAMENTO DEPORTIVO III RESIS RAID - OPEN DE CATALUNYA

1 - Organización.

Este Raid está organizado por la escudería LLUM-LLAMP, que tiene su local social en la calle Bilbao nº 13-13 bis-bj. de Manresa, donde se llevara a cabo la competición el día 22 de Abril.

2 - Carrera.

Constará de ocho (8) tramos en pista Ninco, donde los 8 equipos participantes y cada uno de sus pilotos, tendrán de realizar en un tiempo determinado por la organización.

Tienen abierta la participación los coches del grupo T1 y/o T2

3 - Inscripciones.

Cada equipo tendrá de hacer la preinscripción previa del 16 al 20 de Abril, llamando al teléfono 93.873.97.22 de martes a viernes y de 20,00 a 22,00 h. o bien directamente en el local c/. Bilbao, 13 en Manresa y en el mismo horario.

Los derechos de inscripción se establecen en 90,00 € por equipo (30,00 € piloto) en esta precio entra la inscripción a carrera y la comida para cada piloto.

Esta inscripción deberá ser abonada previo pago mediante ingreso en la cuenta 2100.0295.13.0101371992 "La Caixa" o bien directamente en el local social de Llum-LLamp, indicando nombre del equipo y de cada piloto.

Este pago se tendrá que realizar como máximo 48 h. (días laborables) después de haber efectuado la preinscripción.

Toda preinscripción no abonada dentro del plazo mencionado será anulada y dejarán estas plazas libres a disposición de otros posibles equipos.



4 - Desarrollo del Raid.

Cada equipo estará formado por tres (3) pilotos, de manera que cuando uno de ellos esté pilotando, el segundo piloto hará de asistencia y el tercero descansará haciendo al mismo tiempo de piloto mecánico en caso de avería, en este caso, solo este (piloto mecánico) podrá manipular y reparar el vehículo, quedando totalmente prohibido el abandono del puesto al piloto que este en tramo, así como la asistencia.

El hecho de hacer la función de piloto mecánico durante el turno de descanso, no impide el poder hacer asistencia a su equipo si este lo desea.

Se iniciará la competición ocupando los ocho tramos al mismo tiempo por los diferentes pilotos de los diferentes equipos, el orden de salida será marcada por la organización así como la continuación y cambio de corredor para los tramos siguientes, la organización establecerá un cuadrante donde saldrán reflejados estas combinaciones.

Se efectuarán tres (3) mangas para que así todos los participantes pasen por la totalidad de los tramos. Cada tramo constará de 10 minutos de duración.

En cada tramo habrá un comisario responsable de este, es esta figura a quien se deberá dirigir para cualquier problema o duda que surgiera y en su caso al director de carrera.

5 - Manipulaciones y Reparaciones del Vehículo.

Se permite manipular el coche para cambiar cualquier elemento (siempre que esté también homologado) durante el desarrollo del Resis-Raid, ya sea para poner a punto o repararlo en caso de accidente, en caso de rotura de carrocería o chasis, la substitución de cualquiera de estos elementos será permitido bajo penalización

Cualquier manipulación únicamente podrá efectuarse bajo las siguientes circunstancias:

-Delante de la organización, sea comisario de tramo o director de carrera, durante el desarrollo del Resis-Raid.

-Entre tramos el coche no puede ser manipulado, tampoco puede serlo fuera de la zona de pistas o fuera de la vista de la organización. En caso de avería importante, la organización tendrá habilitada una zona específica para la reparación del vehículo.

El incumplimiento de esta norma será penalizado con la exclusión del equipo. **Cualquier reparación deberá realizarse en tiempo de carrera.**



6 - Carnet de Ruta.

En el momento de iniciar el Resis-Raid cada equipo recibirá su carnet de ruta a la salida del parque cerrado. En este carnet, el comisario responsable de cada tramo apuntará el resultado obtenido en el tramo en cuestión, siendo responsabilidad de cada piloto, el comprobar que la anotación sea correcta.

7 - Orden de salida.

La salida de los pilotos será siguiendo el orden establecido por la organización y siguiendo el cuadrante establecido para tal caso.

8 - Dorsales.

Todos los participantes recibirán un distintivo adhesivo que se colocará en lugar visible de su vehículo y que tendrá que conservar durante todo el Reis-Raid.

Así mismo, cada piloto recibirá una acreditación donde saldrá reflejado al equipo que pertenece y su el dorsal que ostenta y que tendrá de llevar colgado en sitio visible durante toda la prueba.

La pérdida del dorsal del vehículo o acreditación, podrá derivar en posible penalización.

9 - Parque Cerrado.

Antes de empezar la participación de los pilotos en la carrera, el coche de cada equipo, deberá permanecer al parque cerrado para su verificación y a la espera del turno de salida, y dónde no podrá ser tocado ni manipulado por nadie incluido su piloto sin el permiso de los responsables de este parque cerrado.

QUEDA TOTALMENTE PROHIBIDA LA ENTRADA AL PARQUE CERRADO A CUALQUIER PERSONA NO AUTORIZADA Y AJENA A LA ORGANIZACION.



10 - Comisarios.

En cada tramo habrá un comisario asignado, persona que será totalmente responsable de este y que podrá tomar las decisiones oportunas para el desarrollo del Raid, así como de las bonificaciones o penalizaciones que se crean convenientes.

En caso dudoso y que el comisario lo crea oportuno y necesario, la decisión será tomada por el director de carrera.

11 - Verificaciones.

La organización verificará los coches al inicio del Resis-Raid y podrá volverlo a hacer en cualquier momento del transcurso de este con la finalidad de comprobar que cumplan el reglamento técnico en todo momento.

Si se detectaran anomalías, se aplicarían las penalizaciones correspondientes.

12 - Salidas de Pista.

Si un coche sale de la pista se tendrá que colocar en el lugar del incidente, si se coloca en una posición más avanzada, el piloto podrá ser penalizado con -10 pistas por pista avanzada, siempre que no tenga lógica su nueva colocación.

El coche deberá conservar en todo momento la carrocería enganchada al chasis, así como todos los elementos aerodinámicos y recorrer el tramo por sus propios medios. La observación de la reiteración e incumplimiento de estas normas será penalizado con -1000 pistas o incluso con la Exclusión del Resis-Raid.

13 - Salida y Control Stop.

En cada tramo habrá una señal indicativa dónde determinará la posición máxima atrasada que se podrá colocar el coche para probar la corriente del tramo hasta el punto de salida.

Queda totalmente prohibido circular por el tramo de pista anterior a la señal antes de dar inicio al tramo cronometrado. El incumplimiento de esta norma, significará la penalización de -50 pistas por pista no permitida.



14 - Conexiones y Mandos.

Cada pista estará equipada con un conector "Stop & Go" tipo "Bananas" para que cada corredor pueda utilizar su propio mando. Este podrá ser de cualquier marca comercializada, estando permitida la utilización de elementos electrónicos externos al mando.

Si hay mal funcionamiento de la pista, será considerado como avería de pista, en este caso, el tramo se repetiría íntegramente siempre que quede demostrado este mal funcionamiento.

Por el contrario cualquier error en el mando del participante, será considerada como una avería del coche, y en este caso no se podrá repetir el tramo, anotando el resultado que corresponda.

15 - Reclamaciones.

Las reclamaciones dirigidas contra equipos, coches, pilotos u organizadores se tendrán de formular por escrito e irán acompañadas de una fianza de 50 €, que en caso de que la reclamación prospere serán devueltas, de lo contrario, quedarán a disposición de la organización y del reclamado al 50%. Todo participante que sea objeto de reclamación, tendrá el derecho a saber la identidad del reclamante. El tiempo para presentar reclamaciones finalizará como máximo 10 minutos una vez concluido el Resis-Raid.

16 - Penalizaciones.

Las penalizaciones serán en forma de pistas restadas al carnet de ruta, exceptuando los casos que impliquen una exclusión directa. Las penalizaciones pueden ser administrativas o técnicas y son enumeradas al final del presente reglamento.

17 - Puntuación Resis-Raid - Clasificación

Al finalizar cada tramo, el comisario correspondiente, anotará en el carnet de ruta el total de vueltas efectuadas, así como el número de pistas hasta donde haya llegado el vehículo del participante, siendo la posición de la guía quien marque la última pista recorrida.



18 - Premios

Optan a trofeo los tres primer equipos clasificados, también se entregará a cada piloto un recuerdo de participación.

19 - Empates.

En caso de empate al final del Resis-Raid, los equipos implicados realizaran una prueba de desempate donde ellos mismos elegirán al piloto que los represente y se hará una tanda de 5 minutos por tramo (total 10') por uno de los 4 circuitos de la prueba y que será asignado por sorteo.

Si el empate persistiera, se elegirán otros pilotos y el circuito sería el siguiente correlativo al primero, y así sucesivamente hasta el desempate final.

20 - Penalizaciones

Administrativas.

En el supuesto de que se hayan de aplicar varias penalizaciones, se aplicará únicamente la de mayor grado.

- | | |
|--|------------------------|
| • Conducta incívica o antideportiva. | Exclusión |
| • Pérdida o falsificación del carnet de ruta. | Exclusión |
| • Modificación de las condiciones de las pistas sin permiso. | Exclusión |
| • Manipulación del coche fuera del parque cerrado sin permiso. | Exclusión |
| • Falsear los tiempos en la hoja de tramo. | Exclusión |
| • Retraso en la entrada al parque cerrado, Si un piloto en el momento de su salida no está presente. | Exclusión |
| • Colocación de un coche salido en un lugar diferente no lógico. | Aviso/-10 p. por pista |
| • Probar el coche fuera de la zona permitida. | Aviso/-50 p. por pista |

Técnicas.

- | | |
|---|-----------|
| • Vehículos que no cumplan el reglamento técnico y que no puedan ser reparados. | Exclusión |
| • Anomalías en el motor. | Exclusión |
| • Uso de imanes suplementarios. | Exclusión |
| • Carrocería deformada. | Exclusión |
| • Trenes de ruedas o Guía no reglamentarios. | Exclusión |
| • Mecánica o chasis a la vista o falta de habitáculo. | Exclusión |



• Anomalías en los neumáticos.	Cambiar
• Falta de piloto y o/copiloto no reglamentarios.	-500 p.
• Cristales no reglamentarios.	-500 p.
• Ruedas no tocan la pista.	-200 p.
• Cables de guía sobresalen frontalmente en reposo.	-200 p.
• Número de dorsales o placa de rally no reglamentarios.	-100 p.
• Falta de ópticas delanteras o posteriores.	-100 p.
• Falta de retrovisor que forma parte de la carrocería (mínimo uno).	-100 p.
• Falta de tapacubos a las llantas.	-100 p.
• Faros auxiliares no pares.	Corregir
• Llantas no cubiertas por el neumático.	Corregir/-100 p./uno.
• Motor mas bajo que el mínimo.	Corregir
• Cambio de Carrocería	-1000 p.
• Cambio de Chasis	-1000 p.

21 - Aceptación del Reglamento.

El hecho de inscribirse al Resis-Raid organizado por la escudería Llum-LLamp, supone el conocimiento y la plena aceptación del presente reglamento.

La Organización no se hará responsable en ningún momento de la posible pérdida o sustracción de cualquier objeto personal o material de los participantes.

La Organización se reserva el Derecho a hacer cualquier cambio o modificación del presente reglamento previo aviso con un tiempo prudente para la información y conocimiento de los participantes.

La Organización se reserva el derecho de aceptar o rechazar cualquier inscripción sin necesidad de dar ninguna explicación.

La Organización se reserva el Derecho de admisión al local.