

# Campeonato GUMBALL 2005

## Reglamento deportivo

### Desarrollo del campeonato

El campeonato estará compuesto de varias pruebas (anexo al reglamento), y se puntuara de la siguiente forma:

De primer clasificado hasta el vigesimo clasificado en la carrera, obtendrán los siguientes puntos:  
20-19-18-17-16-15-14-13-12-11-10-9-8-7-6-5-4-3-2-1

La consecución de primer puesto en la vuelta rápida de carrera representara la consecución de tres puntos, la segunda vuelta rápida dos y la tercera uno. Para cada piloto solo contara su mejor vuelta rapida.

La consecución de la manga con mas vueltas representara la consecución de tres puntos, la segunda vuelta rápida dos y la tercera uno. Para cada piloto solo contara su mejor manga

Existirá además un handicap para favorecer la variedad de coches en las parrillas.

Dicho handicap se basa en premiar la singularidad de los modelos, y funcionara de la siguiente forma: Todos los tipos de carrocería, tendrán 10 puntos a repartir entre los concursantes que utilicen dicho tipo de carrocería, el resultado de este reparto de puntos se redondeara en exceso. (se entiende por tipo de carrocería un modelo de coche, no una decoración o versión en particular).

También, y para fomentar la igualdad y emoción en el campeonato, en cada prueba, al primer clasificado del campeonato, se le aplicara un lastre adicional de 7 gramos en la parte interior del techo del vehículo, al segundo clasificado de 4 gramos, y al tercer clasificado de 2 gramos.

Para dar mas realismo a la prueba, se pondran dos obstaculos a superar a discreccion del club organizador:

Radar de la policia de trafico:

Al empezar la prueba se introducen en una bolsa unos papeles en donde estan todos los carriles del circuito mas otro papel que pone "sin radar". Posteriormente se extrae de dicha bolsa uno de los papeles en donde se indicara el numero de un carril o la posibilidad de que no haya "radar".

En el caso de que haya radar, los pilotos cuyas vueltas rapidas en dicho carril sean inferiores a la estipulada por la organización como limite, seran "multados" con tres vueltas de penalizacion.

Trafico poco fluido o embotellamiento:

Al empezar la prueba se introducen en una bolsa unos papeles en donde estan todos los carriles del circuito mas un numero igual de papeles donde pone "Trafico fluido". Posteriormente se extrae de dicha bolsa uno de los papeles en donde se indicara el numero de un carril o la posibilidad de que haya "Trafico fluido".

Si sale el numero de un carril, en este carril en concreto se corra a un voltaje 3voltios inferior al de los otros carriles.

El vencedor del campeonato es aquel que haya obtenido mayor numero de puntos después de descontar sus dos peores resultados. En caso de empate, cuentan todos los resultados. De persistir el empate, contarán el numero de victorias, de segundos puestos, y de terceros.

El premio final sera una maquina de chicles (Gumball)

### Desarrollo de las pruebas

Las carreras estarán compuestas de parque cerrado e inscripciones, entrenos libres y la carrera propiamente dicha.

Las pruebas se desarrollara a un voltaje de 14 voltios de corriente continua, a excepción de las pistas que no tengan la posibilidad de la regulación del voltaje.

Los mandos irán conectados por un sistema de bananas. En las pistas que no tengan este tipo de conexiones, deberán tener un mínimo de cuatro adaptadores para poder prestar a los pilotos de otros clubs.

# Campeonato GUMBALL 2005

Para el buen funcionamiento de la prueba, se establecerán después del cierre de las inscripciones, unos horarios dependientes del número de inscritos, que se deberán cumplir, tanto por los pilotos como por la organización, a excepción de causas de fuerza mayor.

Además, todos los pilotos participantes deberán ejercer, en el momento que les sea requerido por parte de la dirección de carrera, las funciones de comisario.

Las funciones de un comisario son las siguientes:

- Colocar los coches accidentados de nuevo en pista
- Cambiar los coches de carril después de cada manga.
- Cambiar los dorsales de los coches después de cada manga.
- Retirar de la pista restos de coches accidentados u objetos que pudieran interferir en el normal desarrollo de la prueba.

Para la colocación de los vehículos, se seguirá el siguiente protocolo:

- El comisario advertirá en voz alta a los participantes de que se ha producido un accidente en la zona de su responsabilidad, y en especial a los pilotos de las pistas obstaculizadas.
- Después se retirarán los vehículos accidentados de la pista para que no entorpezcan al resto de participantes
- Los vehículos se pondrán otra vez en la pista, siendo el vehículo causante del accidente, el último en ser colocado. Para colocar los coches, el comisario deberá vigilar que no venga ningún otro vehículo que pueda ser afectado por la colocación de nuevo en pista de los vehículos accidentados.
- Los vehículos accidentados, se colocarán siempre en la primera recta que sigue al lugar del accidente y a una distancia mínima de treinta centímetros del comienzo de dicha recta siempre que sea posible.

La prueba empezará con la entrega en el parque cerrado de los vehículos y el pago correspondiente a la inscripción. Una vez inscritos todos los pilotos presentes, se cerrarán las inscripciones y se dará paso a los entrenos libres. Una vez iniciados los entrenos libres ya no será posible inscribirse en la prueba.

La organización de carrera, tiene potestad para limitar la cantidad de pilotos que pueden participar en la prueba. En caso de que la cantidad de pilotos fuera mayor que las plazas disponibles, los pilotos que han puntuado en el campeonato tienen preferencia.

**Los entrenos libres**, es el tiempo asignado por la dirección de carrera para que los pilotos puedan realizar los últimos ajustes a sus vehículos antes de la toma de tiempos pertinente. La duración mínima de estos por piloto, será de cinco minutos. Un piloto puede renunciar a su derecho a efectuar entrenos libres, pero en ningún modo podrá ceder este derecho a otro piloto. Para efectuar dichos entrenos libres, el piloto recogerá el coche del parque cerrado, y una vez terminados estos, lo devolverá al parque cerrado. Durante la duración de estos entrenamientos libres, el piloto podrá hacer las modificaciones que crea oportunas a su vehículo durante su turno.

Una vez finalizados los entrenos libres, los coches serán verificados por la organización para cerciorarse de que cumplen el reglamento técnico. Durante este proceso, el piloto del vehículo estará presente, y se le informará de todas las irregularidades encontradas en su vehículo. Una vez advertido de dichas irregularidades, el piloto dispondrá de cinco minutos para solventarlas y volver a pasar la inspección. En caso de que se volvieran a encontrar irregularidades, se le volvería a advertir de ello y se repetiría el proceso. En caso de que en la tercera revisión el vehículo siguiera presentando irregularidades, el piloto será descalificado.

**Carrera.** La carrera la disputarán los pilotos corriendo por cada uno de los carriles de la pista y efectuando el cambio de carril para cada manga de la siguiente forma:

Pistas de 4 carriles : 1-3-4-2  
Pistas de seis carriles : 1-3-5-6-4-2  
Pistas de 8 carriles : 1-3-5-7-8-6-4-2

La duración mínima de cada carrera será de 30 minutos por tanda, por lo que las mangas, tendrán una duración mínima de 7 minutos 30 segundos en las pistas de cuatro carriles, cinco minutos en las pistas de seis carriles y de 4 minutos en las de ocho carriles.

Durante la carrera, los pilotos que no corran en la tanda, tendrán la obligación de efectuar las labores de comisario de carrera en las zonas asignadas por el director de carrera.

# Campeonato GUMBALL 2005

Si un piloto por las causas que fueren tuviera que ausentarse de sus funciones de comisario de carrera, deberá encontrar un sustituto, de no hacerlo, será descalificado.

En caso de accidente, si un piloto no respeta las advertencias de un comisario y embiste con su vehículo a otro vehículo accidentado a pesar de tener tiempo y espacio suficiente para detener su vehículo, será sancionado con cinco vueltas de su computo total.

Al final de la carrera, se contabilizaran las vueltas que haya dado cada piloto, y se le añadirá la porción de pista recorrida desde los cuentavueltas, llamada coma.

Durante los tiempos muertos de carrera que son los cambios de carril, los coches participantes, solo podrán ser tocados por los comisarios de carrera.

Cualquier reparación que deba hacerse a un vehículo, deberá hacerse en tiempo de carrera.

En el caso de que un vehículo pierda algún elemento de su carrocería o apéndices aerodinámicos, deberá parar a reponerlo siguiendo el siguiente protocolo:

- El comisario entregara la parte desprendida del coche al director de carrera.
- El director de carrera percibirá al piloto del vehículo de la falta del elemento de su carrocería, le entregara el elemento desprendido y anotara el numero de vueltas que lleva el piloto en este momento.
- El piloto procederá a detener su coche en un plazo máximo de cinco vueltas.
- Una vez solucionado el problema, avisara al director de carrera conforme el problema esta solucionado.
- El director de carrera anotara en ese momento, las vueltas que lleva el piloto.
- Todas las vueltas que haya dado el piloto, que excedan de las cinco que tiene de plazo para parar, se le descontaran del computo total de vueltas.
- La única excepción a esta norma será el caso en que la pieza desprendida no pueda ser encontrada por los comisarios de carrera. En dicho caso, se le descontaran al piloto, cinco vueltas del computo total de vueltas. A este numero de vueltas se le podrán acumular otras sanciones por cada incidente de este tipo que sufra el coche.

El vencedor de la carrera será aquel piloto que haya dado mas vueltas, en caso de empate a vueltas, se tendrá en cuenta la coma, de proseguir el empate, se tendrá en cuenta la vuelta rápida en carrera, y de proseguir el empate, se procederá al reparto de puntos entre los dos pilotos.

Una vez finalizada la carrera, se procederá a una segunda inspección técnica de los vehículos con derecho a puntuar.

En dicha inspección, podrá estar presente cualquier piloto que lo desee.

En caso de encontrarse alguna irregularidad técnica malintencionada que pudiera influir positivamente en las prestaciones del vehículo, que no sea fruto de los accidentes o desgaste de los materiales durante la prueba, se procederá a la descalificación del piloto de dicho vehículo.

Las reclamaciones contra los vehículos, solo podrán efectuarse durante dicha inspección técnica.

La dirección de carrera no podrá modificar el reglamento durante la realización de la prueba, pero si podrá proponer anexos al reglamento a ser tenidos en cuenta para las siguientes pruebas.

Las decisiones tomadas por la dirección de carrera para una prueba en particular, no sientan jurisprudencia para las siguientes pruebas a no ser que se conviertan en anexos al reglamento.

Todos aquellos aspectos que no están cubiertos de ninguna manera en este reglamento deportivo, quedan a discreción de la dirección de carrera.