

1.- Presentación

NSR Slot Racing y Dream Slot organizan los próximos **17,18 y 19 de Abril de 2020** la primera edición de las **24h de Barcelona NSR**, un evento que se celebrará en las instalaciones del **Centre Cívic Cotxeres de Sants**.

Dirección de la ubicación: Carrer de Sants, 79, 08014 Barcelona
Enlace a Google Maps: <https://goo.gl/maps/v97CJCpycwwXpYD96>

2.- Pista

Fabricada en plástico de la marca **Ninco**. Estará compuesta de dos (2) circuitos simétricos de ocho (8) carriles,.

3.- Horarios

Evento	Fecha	Inicio	Final
Entrenamientos libres	Vie 17/04/2020	13:00	20:00
Entrega de coches a parque cerrado	Vie 17/04/2020	20:00	20:15
Montaje y verificaciones – Dorsales 21-29	Vie 17/04/2020	20:15	21:00
Montaje y verificaciones – Dorsales 30-48	Vie 17/04/2020	21:00	21:45
Entrenamientos libres con muletos (1 circuito)	Vie 17/04/2020	20:15	21:45
Entrenamientos nocturnos con muletos (1 circuito)	Vie 17/04/2020	22:00	23:00
Comunicado oficial: Incidencias verificaciones	Vie 17/04/2020	00:00	00:00
Entrenamientos libres – No presentes el viernes	Sab 18/04/2020	8:00	9:30
Montaje y verificaciones – No presentes el viernes	Sab 18/04/2020	9:30	10:15
Pole Position	Sab 18/04/2020	10:30	11:30
Inicio de carrera	Sab 18/04/2020	12:00	
Fase nocturna (9 mangas)	Sab 18/04/2020	22:00	
Final de carrera	Dom 19/04/2020		12:00
Entrega de premios	Dom 19/04/2020	12:30	

4.- Conceptos básicos

La inscripción para participar en la carrera supone el **conocimiento y aceptación tanto del reglamento técnico como del deportivo**.

Para garantizar la igualdad entre los participantes la organización facilitará a los equipos motores y neumáticos nuevos. Todo el material de carrera será previamente verificado para garantizar la igualdad de prestaciones.

En caso de que uno o varios puntos del reglamento (técnico o deportivo) sean susceptibles de interpretación, el **criterio del director de carrera prevalecerá por encima de cualquier otro.**

5.- Inscripciones

Podrán participar en la carrera un total de **dieciocho (18) equipos**, siendo así contemplada la posibilidad de que haya dos (2) descansos. La organización reserva dos (2) plazas para equipos colaboradores. De este modo, el número de plazas disponibles para la carrera será de dieciséis (16) equipos.

El proceso de inscripción empieza el lunes **3 de febrero de 2020 a las 10h**. Los equipos interesados deberán enviar un correo electrónico a 24hnsr@gmail.com con los siguientes datos para pre-inscribirse:

- **Nombre del equipo**
- **Capitán y número de teléfono de contacto**
- **Nombre del resto de pilotos**

Cualquier solicitud de preinscripción enviada antes del día y la hora establecidos será considerada no válida.

Una vez recibida la solicitud los equipos recibirán una pre-confirmación que les reserva la plaza durante 3 días hábiles. Durante este periodo los equipos deberán ingresar un importe de 200€ al número de cuenta que se les indique una vez tramitada la pre-inscripción. Tras realizar el pago deberán enviar el comprobante de la transferencia de nuevo a 24hnsr@gmail.com .

Una vez comprobado el pago, la organización confirmará definitivamente la inscripción y asignará un dorsal a cada equipo. En caso de no tramitar el pago y el comprobante en los 3 días hábiles mencionados, la pre-inscripción quedará cancelada.

Las plazas son limitadas y se asignarán por estricto orden de inscripción, un equipo se considera inscrito definitivamente en cuanto recibe el email de confirmación y el dorsal.

6.- Comunicación.

Una vez cerrado el proceso de inscripción se creará un **grupo de Whatsapp compuesto por miembros de la organización y los capitanes de los equipos**. Todas las comunicaciones oficiales se harán a través de este canal.

Toda la **documentación oficial** referente a la carrera se podrá consultar en el siguiente enlace:

http://www.nsrslot.it/assets/events/spagna/24h_barcellona_2020/24h_barcellona_2020.html

7.- Composición de los equipos

Los equipos estarán formados por un **mínimo de cuatro (4) pilotos** y un **máximo de seis (6)**. Cada equipo deberá nombrar a un representante o capitán, que será el único con potestad para dirigirse a la organización.

Tabla de mangas mínimas y máximas según el numero de pilotos del equipo:

	Mangas mínimas	Mangas máximas
Equipos de 4 pilotos	8	8
Equipos de 5 pilotos	6	7
Equipos de 6 pilotos	5	6

8.- Entrenamientos libres:

El Director de Carrera tiene plena potestad para organizar los entrenamientos libres según el número de equipos presentes en cada sesión de entrenos. Durante la sesión de entrenos del viernes todos los equipos pasarán, al menos, una vez por cada carril.

Únicamente podrá participar en los **entrenamientos libres un (1) piloto por equipo** presente, siendo necesaria la presencia de un compañero en la zona de comisarios.

Durante los entrenamientos libres se podrá utilizar cualquier coche de la marca NSR.

Una vez terminados los entrenamientos libres los equipos tendrán quince (15) minutos para entregar el coche a parque cerrado. Los coches deberán ser entregados sin motor ni neumáticos posteriores.

9.- Montaje y verificaciones de coches de carrera

El montaje del material de carrera (motor y neumáticos entregados por la organización) se realizará en dos grupos de nueve (9) equipos. Podrá haber un **máximo de dos (2) componentes por equipo** en la zona de parque cerrado.

Los equipos tendrán un total de **45 minutos para montar el coche y probarlo si lo desean**. Los equipos podrán probar el coche en pista para comprobar que todo funciona correctamente.

En caso de que un equipo considere que su motor no funciona correctamente podrán cambiarlo durante este tiempo.

Todos los coches deben entregarse listos para disputar la Pole Position antes de finalizar los 45 minutos, en caso de que algún coche no llegue a tiempo no podrá disputar la Pole y deberá iniciar la carrera desde boxes. La organización les asignará aleatoriamente un carril de salida entre los que queden disponibles.

10.- Entrenamientos oficiales – Pole position

Todos los equipos deben estar presentes en el momento de la pole position. Tanto el carril elegido como el orden de participación serán sorteados públicamente antes de empezar la sesión. Además de la pole todos los equipos deberán poner a disposición de la organización un comisario.

La **pole position será de un (1) minuto** y el mejor tiempo será el que marque la clasificación y el orden para elegir el carril de salida.

Una vez terminada la sesión **todos los equipos elegirán carril de inicio** para las 24 horas.

11.- Warm up

El Warm up será de 5 minutos y por el carril de salida. Los equipos que empiecen descansando harán el Warm up por los carriles 1 y 16 una vez terminen los 16 equipos iniciales.

Durante este tiempo se podrán hacer las siguientes intervenciones en los coches:

- Limpieza de trencillas y neumáticos con productos de la organización.
- Cualquier ajuste mecánico que no implique abrir el coche, previamente consultado con la organización.

12.- Carrera

La carrera constará de **36 mangas de 35 minutos** + 5 minutos de cambio de carril. De este modo **se pasará dos (2) veces por cada carril**. La organización puede revisar la duración de las mangas a partir de la segunda mitad de carrera con el fin de ajustar el horario de finalización de carrera.

El orden de cambio de carril será el siguiente:

1 > 3 > 5 > 7 > 9 > 11 > 13 > 15 > D1 > 16 > 14 > 12 > 10 > 8 > 6 > 4 > 2 > D2

Durante el cambio de carril los coches no se pueden tocar bajo ningún concepto, será la organización quien cambie los coches de carril.

Antes de empezar la manga es responsabilidad del piloto comprobar que su coche está correctamente colocado.

12.1.- Fase nocturna

Las 24 horas constan de una **fase nocturna de nueve (9) mangas**, que serán las nueve mangas **posteriores a las 22 h del sábado**. Los coches deberán empezar la carrera con las luces apagadas, pero podrán encenderlas en cualquier momento durante el tiempo de carrera. **Es responsabilidad del equipo encender las luces antes de iniciar la fase nocturna**. Es obligatorio que todas las luces funcionen en el momento de iniciar la noche.

Durante la fase nocturna **deben funcionar un mínimo de 3 luces**, se considerarán averiados los leds que parpadeen o que hayan perdido su ubicación original. En caso de avería se deberá empezar a reparar en los 5 minutos posteriores, en caso de no hacerlo habrá una (1) vuelta de penalización por cada minuto de demora en la reparación.

La clasificación final vendrá determinada por el número total de vueltas completadas al finalizar la carrera. En caso de empate, la clasificación se determinará por el parcial de vuelta alcanzado.

Al finalizar la carrera los coches serán recogidos por la organización y trasladados al parque cerrado.

13.- Comisarios

Los comisarios serán componentes de los equipos a no ser que la organización autorice un comisario externo. La organización asignará un lugar de comisario a cada equipo, que deberá cubrir **incluso en las mangas que su equipo descansa**.

La función de comisario será igualmente obligatoria durante los entrenos libres y cronometrados.

No se permite al comisario de pista realizar ninguna reparación sobre los ajustes de un coche (propio o ajeno) a excepción de fijar la guía al chasis (no los cables) y estirar las trencillas si éstas han sido dobladas en la salida de pista, siempre que el piloto así lo manifieste, sin responsabilidad alguna para el comisario. Cualquier otro ajuste debe ser realizado en boxes por parte del equipo.

14.- Boxes y reparaciones

Una vez empezada la carrera todas las reparaciones serán en tiempo de carrera, no se podrá manipular los coches entre mangas. Las reparaciones deberán hacerse en la zona asignada por la organización.

Podrán intervenir un máximo de dos (2) componentes del equipo en la reparación del coche.

Habrà una zona señalizada en la pista que hará las funciones de Pit Lane, los coches que vayan a ser reparados tendrán que ser recogidos y devueltos en esa zona.

Todo el material utilizado durante una reparación deberá ser verificado previamente por la organización.

15.- Mandos

Todos los pilotos deberán llevar su mando con conexión a pista por “bananas”, siguiendo el siguiente esquema:

Color	Blanco	Rojo	Negro
Conexión	Máximo	Freno	Gatillo

Se autorizan todos los mandos, siempre que no aumenten ni el amperaje ni el voltaje máximos suministrados por el transformador. Tampoco están permitidos los mandos que inviertan la tensión. Cualquier irregularidad demostrable en este aspecto supondrá la exclusión del equipo.

16.- Premios

Todos los equipos participantes recibirán un premio de cortesía por parte de NSR. Los tres primeros clasificados obtendrán un premio especial.

Habrà también trofeo decoración, entregado al coche más bonito según el criterio de la organización.

17.- Penalizaciones

Las penalizaciones podrán ser tanto por motivos técnicos como deportivos.

Se dividirán en 3 grupos según su gravedad: Leve, grave y muy grave. Las infracciones no contempladas en este reglamento serán potestad del Director de carrera, que podrá determinar a su criterio la gravedad de la infracción.

Todos los equipos tendrán un “comodín” de sanción leve, es decir, la primera infracción leve será un aviso.

Las penalizaciones según su gravedad serán las siguientes:

Infracción leve	10 vueltas + 1v por minuto
Infracción grave	50 vueltas
Infracción muy grave	150 vueltas / Exclusión

En las infracciones que impliquen reparación de coche y el equipo no actúe en los 3 minutos posteriores al comunicado de la organización, se penalizará una vuelta extra por cada minuto de demora en la reparación.

Tabla de penalizaciones

Falta de comisario antes de empezar una manga	Leve
Deficiencias en la tarea de comisario (móvil, comer, beber, dormir, etc)	Leve
Alzar la voz excesivamente o no respetar a un comisario	Leve
No comunicar piloto al inicio de la manga	Leve
Manipulación del coche en carrera fuera de la zona autorizada o entre mangas.	Leve, sin aviso
Retraso en la entrega de coche a verificar (viernes)	Leve, sin aviso
No deteners a reponer alerón u otras piezas solicitadas por la organización	Leve, sin aviso
Hacer detener la carrera por causa injustificada	Leve, sin aviso
Molestar reiteradamente a los pilotos rivales	Leve / Grave
Montar material no autorizado/verificado por la organización durante las reparaciones	Grave
No respetar el mínimo/máximo de pilotos por manga	Grave
Acumular más de 5 irregularidades técnicas en el momento de la verificación	Grave
Modificar las condiciones de la pista	Muy grave
Alterar las condiciones originales del motor y neumáticos entregados por la organización	Muy grave
Manipulación del coche en parque cerrado	Muy grave

Comportamiento antideportivo	Muy grave
------------------------------	-----------

18.- Reclamaciones

Si por cualquier razón un equipo inscrito desea formalizar una reclamación a la Organización para la verificación de algún coche participante esta deberá ser por escrito, dirigidas al Director de Carrera, firmada por el piloto y acompañada de un depósito de 50 €, como máximo en los 30 minutos posteriores al final del último cambio de carril, una vez transcurrido este tiempo se aceptan los resultados como definitivos. En caso de que la reclamación prospere a favor del demandante este depósito será retornado.

19.- Derechos de la organización

Modificar o ampliar el reglamento mediante anexos, informando debidamente a los capitanes de los equipos mediante el grupo de Whatsapp.

Derechos sobre la publicidad de la carrera, así como el material escrito y audiovisual que de ella se extraiga con plena potestad sobre las copias.

La Organización no devolverá dinero alguno a los equipos que se den de baja. Solamente se devolverá el dinero a los equipos de nueva inscripción que entren en la lista como equipos reserva y que finalmente no corran la prueba.

La Organización se reserva el Derecho de Admisión de pilotos o espectadores considerados problemáticos para el buen funcionamiento de la prueba, sin necesidad de dar ningún tipo de explicación previa.