

# FEDERACIÓN ARGENTINA de MOTOCICLISMO

## REGLAMENTO DE VELOCIDAD EN TIERRA - OVALO

### CONDICIONES Y OBLIGACIONES GENERALES.

Todos los pilotos, equipos y oficiales que participan en los eventos de Velocidad en Tierra - OVALO de la FAM se obligan, en su propio nombre, sus empleados y agentes, observar todas las disposiciones de:

- El Código Deportivo.
- El Código de Disciplina y Arbitraje.
- El Presente Reglamento.
- El Reglamento técnico.
- El Reglamento Particular de la Prueba.

Se organizará una serie de carreras de motocicletas que contarán para el campeonato, sea este Local, Regional y/o Provincial.

**En el EVENTO el criterio del JURADO del EVENTO (J E), será determinante a fines de tomar cualquier resolución no contemplada en el presente reglamento o para interpretar cualquier artículo que motive dudas.**

#### 01- DEFINICIÓN.

Velocidad en Tierra, es un evento llevado a cabo en una pista de tierra compactada, a cielo abierto.

#### 02- MOTOCICLETAS.

En todos los eventos se usarán motocicletas de acuerdo con las especificaciones de los Reglamentos Técnicos aprobados por la FAM.

#### 03- CLASES.

Las clases y categorías, serán determinadas al inicio del campeonato y figuraran en el correspondiente R.P.P.

#### 04- PILOTOS.

Solo para Pilotos AMATEUR

Solamente los poseedores de la respectiva Licencia FAM válida, estarán autorizados a inscribirse para participar en las competencias.

**El Piloto es el responsable, del comportamiento de los integrantes de su Equipo, sus Acompañantes y sus Familiares.**

#### 05- CIRCUITO.

Serán los homologados por las correspondientes autoridades con no más de **600 metros** de longitud y no menos de 6 metros de ancho.

#### 06- NUMERO DE PARTIDA.

06.1 El número asignado, a un piloto deberá ser usado por este durante todo el Campeonato.

06.2 Es obligatorio el uso de las placas de numeración de acuerdo a lo especificado en el Reglamento Técnico. Los números deben ser legibles, al solo criterio del J E.

07- **AUTORIDADES DE LA COMPETENCIA.**

El control y fiscalización del evento, es responsabilidad del Jurado del Evento, uno de sus integrantes será el Director de la Carrera (Designado por el Organizador y aprobado por la FAM) en un todo de acuerdo con el Código Deportivo de la FAM y el Reglamento Particular de la Prueba.

08- **CONDICIONES DE INSCRIPCIÓN.**

De acuerdo con lo que está establecido en el R.P.P.

09- **PILOTOS QUE PARTICIPAN EN EL EVENTO.**

Se admitirán los pilotos inscriptos según el R.P.P.

Para determinar la participación y/o categorización de los pilotos, al solo criterio del J E se evaluara en forma constante el nivel de conducción y destreza, haciendo especial hincapié en la actitud y habilidad demostrada por el federado en la pista.

10.- **PROGRAMA DEL EVENTO.**

Los eventos son organizados de acuerdo con el siguiente modelo de etapas:

Con 1 o más tandas de entrenamiento.

Con 1 o más series clasificatorias, de 6 a 10 vueltas.

Con 1 o más repechajes, de 4 a 6 vueltas. Si hiciere falta.

Con 1 o más semifinales, de 8 a 12 vueltas. Si hiciere falta

Con 1 carrera final, de 10 a 20 vueltas.

Se tomara el tiempo total de cada etapa, para ordenar por menor tiempo las grillas de las etapas siguientes.

11. - **PRACTICA MÍNIMA.**

Para ser admitido en una carrera, durante las prácticas, todos los pilotos deben cubrir un mínimo de 2 vueltas.

12.- **CONTROLES TÉCNICOS.**

12.1 Todas las motocicletas podrán ser revisadas por los verificadores técnicos antes de la primera participación en las prácticas.

12.2 Al final de la carrera, las motocicletas que indicara el J E de la carrera, deberán ser llevadas a la zona marcada como parque cerrado, al aguardo de la inspección de los Comisarios Técnicos o protestas potenciales.

12.3 Se podrán realizar controles técnicos en cualquier momento del evento, si el J E lo considera necesario.

12. Bis **CONSIDERACIONES TECNICAS**

1) A requerimiento de la Autoridad Técnica, el Piloto deberá presentar el manual y la documentación técnica que haga falta para los controles finales.

2) Procedimiento de denuncia: en el caso de una denuncia en la que sea necesario el desarme del motor, el denunciante tendrá que depositar, la suma de \$ 2000.-, en el caso que se compruebe la infracción denunciada, será reintegrado el depósito al denunciante, en caso contrario, el depósito será entregado al denunciado.

3) **El criterio de las autoridades deportivas, será determinante a fines de tomar cualquier resolución no contemplada en el presente reglamento o para interpretar cualquier artículo que motive dudas.**

4) Si la interpretación de algún termino o párrafo diese lugar a dudas, el piloto o concurrente se abstendrá de interpretarlo según su personal criterio. En tal caso deberá consultarlo por escrito y se le responderá de igual manera.

- 5) EN CONSECUENCIA CARECEN DE VALIDEZ LAS OBSERVACIONES QUE SE RESPALDEN EN ACLARACIONES VERBALES.
- 6) Al finalizar la carrera, podrán ser controladas las tres primeras motos, mas las elegidas por el Comisario Deportivo de la Carrera
- 7) Los desarmes serán efectuados por el Mecánico de la motocicleta, con la asistencia de un ayudante, con sus propias herramientas.
- 8) Los desarmes comenzaran una vez finalizada la carrera.
- 9) Los elementos dudosos o cuestionados, podrán ser retenidos por el J E, a la espera de nuevas comprobaciones, en estos casos se podrán designar peritos de parte.
- 10) El Piloto, será el responsable de demostrar que los elementos dudosos o cuestionados se correspondan con este reglamento.

### 13- SEÑALES OFICIALES.

Los Comisarios y otros Oficiales despliegan banderas o luces para proveer información y/o dar instrucciones a los pilotos.

#### **A) Banderas y luces usadas para proveer información**

Bandera o luz verde: La pista está libre de peligros.

Bandera amarilla con rayas rojas: Aceite, agua u otra sustancia está afectando la adherencia en este sector de la pista.

Bandera azul: Usted está por ser sobrepasado por un piloto más rápido. Mostrada fija, esta bandera indica que un piloto más rápido se acerca. Agitada, esta bandera indica que un piloto más rápido esta por sobrepasarlo.

Bandera blanca: El Servicio Médico, se encuentra trabajando en ese sector de la pista.

Bandera a cuadros blanca y negra: Fin de la carrera o sesión de práctica.

#### **B) Banderas que proveen información e instrucciones.**

Bandera amarilla o luz amarilla intermitente: Peligro en esa sección de la pista. Cuando esta **agitada** el peligro es más inminente y los pilotos deben reducir la velocidad y prepararse a parar. El sobrepaso está prohibido.

Bandera o luz roja: La carrera o la práctica es interrumpida. Los pilotos deben retornar despacio a la línea de largada.

Bandera negra: Esta bandera es para dar instrucciones a un solo piloto y es desplegada junto con el número del piloto. El piloto debe parar en los boxes al terminar la vuelta.

En el RPP, se podrá autorizar el uso de otras banderas adicionales

### 14- PROCEDIMIENTOS DE PARTIDA.

- 14.1 El agrupamiento de los pilotos en las grillas es realizado por Director de la Carrera. Una vez que el Piloto ocupo un lugar en la grilla no podrá cambiarlo.
- 14.2 La grilla tendrá marcada la posición de la rueda delantera, la distancia entre motos de una misma línea será de 1,20 mts. Y entre líneas de 6 mts. También se podrá formar la grilla en líneas diagonales
- 14.3 Se hará una partida masiva con los motores en marcha.
- 14.4 Desde el momento que los pilotos están en la grilla están bajo las órdenes del Oficial Largador.
- 14.5 Cuando todos los pilotos están sobre la línea de largada, el Oficial Largador dará la orden de motores en marcha, luego se mostrara una bandera roja y entre los 2" y los 5" se dará la partida, con bandera o semáforo.
- 14.6 Si una motocicleta no se puede poner en marcha, el Largador no tiene obligación de esperar a que el Piloto, logre hacerla arrancar.

- 14.5 **Solamente los Pilotos y los Oficiales de la Carrera están permitidos en la grilla de largada, o aquellas personas que haya autorizado el C D. Si un Piloto requiere asistencia de su mecánico y el CD se lo permite largara de todas formas en la “línea de cambio de bujía” (6 Mts Por detrás de la ultima parrilla).**
- 14.6 La máxima cantidad de motos en cada largada, será fijada según el circuito en el RPP.
- 14.7 Cuando, a criterio del Comisariato Deportivo, un Piloto se adelantara en la largada, será sancionado con un recargo mínimo de 2 puestos en la clasificación correspondiente.
- 14.8 **Todo Piloto, que a criterio del Comisariato Deportivo, dificulte, retarde o entorpezca el procedimiento de partida, será sancionado.**
- 14.9 **Si el piloto llegase tarde a la grilla, ocupara el último lugar libre.**

15- **PARTIDA FALLIDA.**

Si una carrera es detenida durante la 1º vuelta, será considerada como partida fallida y será largada nuevamente lo más pronto posible. Por lo tanto los pilotos tendrán que volver inmediatamente a la línea de largada. Todos los Pilotos podrán largar.

Todas las partidas fallidas se indicarán agitando una bandera roja. Todos los pilotos deberán volver a su grilla y la nueva largada será dada lo más pronto posible.

**No se pueden realizar reparaciones en la pista, si en los boxes largando luego desde la salida de ese lugar.**

16- **PARADA DE UNA CARRERA.**

- 16.1 El J E tiene el derecho bajo su propia iniciativa, por necesidad urgente de seguridad u otro caso de fuerza mayor, según su criterio, de parar una carrera prematuramente o cancelar una parte o toda la competencia.

Si el J E decide interrumpir una serie o carrera debido a las condiciones climáticas, accidentes y/o alguna otra razón, las banderas rojas serán desplegadas en la línea de partida y en algunos puntos del circuito. **Los pilotos deben bajar la velocidad inmediatamente, seguros que los resultados de la carrera serán contados al final de la vuelta anterior, a la colocación de la bandera roja.**

- 16.2 Si una carrera es detenida después de la 1º vuelta y antes de los dos tercios de las vueltas establecidas para la misma, podrá ser relanzada por lo que faltare para completarla, podrá dar el 50% de los puntos, podrá darse por nula o podrá ser postergada.

**RELANZAMIENTO:** Solo los pilotos que todavía competían, se ordenaran en fila india, de acuerdo con las posiciones que mantenían en la vuelta previa a la bandera roja. Según las circunstancias y al solo criterio del J E, la nueva partida podrá ser en movimiento luego de una vuelta o con las motos detenidas y los motores en marcha.

**No se pueden realizar reparaciones en la pista, salvo hechas por el Piloto, si en los boxes largando luego desde la salida de ese lugar.**

- 16.3 Si una carrera es detenida después de los dos tercios de las vueltas establecidas para la misma, será dada por finalizada y se clasificará de acuerdo al orden de la vuelta anterior a la detención de la carrera.
- 16.4 Cuando un Piloto tuviese un accidente, por lo cual hubo que colocar la Bandera Roja en la pista, no podrá participar del relanzamiento, si lo hubiera. A no ser que a criterio del J E, no fuese el responsable intencional del accidente que provocara la colocación de la Bandera roja.

**17- ASISTENCIA EXTERIOR.**

- 17.1 Cualquier asistencia exterior en la carrera está prohibida, salvo si es realizada por auxiliares designados por el Organizador, llevando a cabo su deber en Interés de la seguridad.
- 17.2 En el circuito se debe reservar un área para reparaciones y señalizaciones. En ésta área específica, los mecánicos pueden hacer reparaciones o ajustes a las motocicletas durante las carreras. Cualquier carga de combustible debe hacerse con los motores apagados y en Boxes.

**18- CRUCE DE LAS LÍNEAS DE CONTROL.**

El tiempo en el cual una motocicleta cruza una línea de control será registrado en el momento en que la parte más avanzada de la motocicleta cruza la línea. El Juez de Llegada, será el único autorizado a definir las posiciones.

**19- CLASIFICACIONES, RESULTADOS y CORONACIÓN.**

- 19 -1 El ganador de una competencia es el piloto que primero cruza la línea de llegada. Los pilotos que todavía estén corriendo serán entonces detenidos cuando crucen la línea de llegada.  
Un piloto no clasificará como haber terminado la etapa (serie, final, etc.) si él no ha cubierto por lo menos las dos terceras partes, de las vueltas correspondientes.  
Para largar la Semifinal o la Final, el piloto deberá haber largado una Serie o Repechaje.  
El ganador de un evento es el piloto que ha obtenido la mayor cantidad de puntos en la carrera final.  
Los puntos obtenidos por los pilotos en las series serán considerados en los respectivos rankings de cada clase.  
Todos los resultados deben ser homologados por el Comisariato Deportivo.
- 19-2 Si se realiza una ceremonia de Podio, la asistencia es de carácter obligatorio.

**20- PUNTUACIÓN.**

Será determinada al inicio del Campeonato, en el RPP.

**21- PROTESTAS.**

- 21.1 Las protestas relacionadas con un error, irregularidad o acción fraudulenta que podrían incidir en el resultado de una serie, repechaje o carrera final en la cual el piloto involucrado tomará parte, debe ser radicada antes que hayan transcurrido 15 minutos de finalizada la misma.
- 21.2 Si una protesta ha sido radicada verbalmente, debe ser confirmada por escrito no más de 15 minutos después.
- 21.3 Todas las protestas deben estar acompañadas por la suma de Mil pesos (\$1500), reintegrable si la protesta es justificada.

**22- CONTROL MEDICO.**

Si se considera necesario, un control médico especial será efectuado por el Médico que designe la FAM o el Director de la Carrera.  
Cualquier participante que se negara a someterse a dicho control médico será excluido del evento y notificado a la FAM para una posible sanción adicional.

23- **SANCIONES.**

Ya sea por razones deportivas, técnicas o de mal comportamiento personal de los pilotos o sus equipos o sus acompañantes, el J E, podrá aplicar, en un todo de acuerdo con el C. D. y A., las siguientes sanciones:

- A- Una apercibimiento verbal o escrita.
- B- Un recargo de tiempo, puntos o puestos.
- C- Una multa de hasta \$ 5000.-
- D- Una exclusión.

También podrá someter el caso, al Consejo Directivo de la FAM, para que se aplique una sanción mayor.

El Piloto, tiene el derecho de apelación, en un todo de acuerdo con él C. D. y A

24- **COMPORTAMIENTO DURANTE LAS PRÁCTICAS Y LA CARRERA.**

- 24.1 Los pilotos deben obedecer las banderas o luces de señalización, si son usadas, que imparten instrucciones.
- 24.2 Los pilotos deben conducir de una manera responsable que no cause daño deliberado a otros competidores o participantes ya sea en la pista o en la zona de boxes. En todo momento los pilotos deben ajustarse a las provisiones de los Reglamentos Deportivos.  
**Los pilotos, solo deben probar sus motos, en las zonas autorizadas.**
- 24.3 Los pilotos deberían usar solamente la pista y la zona de boxes, sin embargo, si un piloto accidentalmente sale de pista entonces debe reingresar al circuito en el lugar indicado por los Comisarios o en el lugar que se salió.
- 24.4 Si el piloto quiere retirarse entonces debe estacionar su motocicleta en un área segura tal como le indiquen los Comisarios.
- 24.5 Los pilotos que retornan despacio a los boxes para reparaciones, deberán asegurarse que lo hacen lo más lejos posible de la línea de la carrera.
- 24.6 Los pilotos no deben transportar otra persona en su motocicleta, ni circular en ningún momento de la competencia sin su casco o la correspondiente vestimenta.
- 24.7 Los Pilotos no deberán cometer ninguna de las infracciones contempladas en los reglamentos vigentes.

**ESTE REGLAMENTO ESTARÁ VIGENTE HASTA TANTO SEA MODIFICADO TOTAL O PARCIALMENTE.**

**EDICIÓN 04/2016**