

# Federación de Deporte Motor (FEDEMOT)

## REGLAMENTO DE OVALO - VELOCIDAD EN TIERRA

### CONDICIONES Y OBLIGACIONES GENERALES.

Todos los pilotos, equipos y oficiales que participan en los eventos de OVALO de la FEDEMOT 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 (más de tres competencias), de motocicletas que contarán para el campeonato, sea este Local, Regional y/o Provincial, cuando no se superen las 3 competencias se considerara Copa.

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. En los Eventos Nocturnos el Jurado tendrá también las funciones de Arbitro y podrá tomar decisiones extraordinarias, en pos del buen desarrollo total del Evento.

#### 01- DEFINICIÓN.

Ovalo - 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 y homologados por la FEDEMOT.

#### 03- CLASES.

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

#### 04- PILOTOS.

Solo Pilotos AMATEUR. Solamente los poseedores de la respectiva Licencia FEDEMOT 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..

#### 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 FEDEMOT) en un todo de acuerdo con el Código Deportivo de la FEDEMOT y el Reglamento Particular de la Prueba.

08- **CONDICIONES DE INSCRIPCIÓN.**

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

Una vez que se habilita la salida a pista para la primera prueba, ni el Organizador, ni el seguro medico, ni la Fiscalizadora, ni el servicio de transponder están obligados a devolver el dinero de la inscripción si el evento se posterga.

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 evaluará 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 clasificación (cuando no se pueda realizar la clasificación, las series se ordenarán por el Ranking actualizado al día del Evento)

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

Con 1 repechaje, de 4 a 6 vueltas.

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

Con 1 carrera final, de 10 a 18 vueltas.

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

**Los repechajes se harán solo en caso de fuerza mayor, el sistema de eliminación de doble chance se debe realizar a través de las semifinales.-**

11. - **PRACTICA MÍNIMA.**

Para ser admitido en una carrera, durante las prácticas, el piloto debe cubrir un mínimo de 2 vueltas.

12.- **CONSIDERACIONES TÉCNICAS GENERALES**

1-Las motocicletas podrán ser revisadas, precintadas, selladas y/o lacradas (la violación de estos significara la desclasificación), por la Autoridad Técnica en cualquier momento del Evento.

1 bis- Las motocicletas y la vestimenta de los Pilotos, deberán brindar la máxima seguridad posible, y serán autorizadas al solo criterio de la Autoridad Deportiva.

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.

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

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

- 5-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 pesos (\$) equivalentes al valor de tres inscripciones, en el caso que se compruebe la infracción denunciada, será reintegrado el depósito al denunciante, en caso contrario, el depósito será entregado al denunciado.
- 6-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.
- 7-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. EN CONSECUENCIA CARECEN DE VALIDEZ LAS OBSERVACIONES QUE SE RESPALDEN EN ACLARACIONES VERBALES.
- 8-Al finalizar la carrera, podrán ser controladas las motos elegidas por el J E de la Carrera o PODRAN QUEDAR 30 MINUTOS A LA ESPERA DE POSIBLES DENUNCIAS TECNICAS.
- 9-Los desarmes serán efectuados por el Mecánico de la motocicleta, con la asistencia de un ayudante, con sus propias herramientas.
- 10-Los desarmes comenzaran una vez finalizada la carrera.
- 11-Los elementos dudosos, cuestionados y/o apelados, deberán si o si quedar en custodia de la Autoridad Deportiva, hasta la realización de una nueva verificación en el lugar y fecha que la FEDEMOT designe, si el piloto se negase a esto será automáticamente Excluido. Se podrán designar peritos de parte.
- 12-El Piloto, a solicitud de la Autoridad Técnica, será el responsable de demostrar que los elementos dudosos o cuestionados se correspondan con este reglamento.
- 13-Si hay marcación previa (pintado, precintado, etc.) de motos o motores el Piloto podrá cambiar la moto o el motor por otro habilitado solo una ves. Deberá en tal caso informar al Comisario Técnico y deberá dejar la moto o motor remplazado en la técnica para su control. Largara en la línea de cambio de bujías, de la grilla de partida posterior.
- 13- **SEÑALES OFICIALES.**  
Los Comisarios y otros Oficiales despliegan banderas o luces para proveer información y/o dar instrucciones a los pilotos.
- 13.1 **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. El Piloto a ser sobrepasado bebe continuar con su trayectoria.  
Bandera blanca: El Servicio Médico, se encuentra en ese sector de la pista.  
Bandera a cuadros blanca y negra: Fin de la carrera o sesión de práctica.
- 13.2 **Banderas que proveen información e instrucciones.**  
Bandera o luz amarilla: 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 y 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.

#### 14- **PROCEDIMIENTOS DE PARTIDA.**

- 14.1 El agrupamiento de los pilotos en las grillas es realizado por Director de la Carrera.
- 14.2 La grilla tendrá marcada la posición de la rueda delantera, la distancia lateral entre motos será de 1,20 mts. y entre líneas mínimo de 12 mts., la grilla tendrá sus líneas en diagonal de 45° a las líneas laterales de la pista. máximo 6 motos por línea.
- 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 mostrará 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 J E. Si un Piloto requiere asistencia de su mecánico y el D C se lo permite largara de todas formas en la "línea de cambio de bujía".**
- 14.6 La cantidad MAXIMA permitidas en una largada será de 18 Pilotos.
- 14.7 Cuando, a criterio del J E, un Piloto se adelantará o intentara adelantarse en la largada, será sancionado.
- 14.8 Todo Piloto, que a criterio del J E, dificulte, retarde o entorpezca el procedimiento de partida, será sancionado.
- 14.9 Una vez que el Piloto ocupo un lugar en la grilla no podrá abandonarlo. Si el Piloto llega tarde a la formación, reciba ayuda o se retire de la grilla momentáneamente, mas allá de que se lo haya autorizado, PERDERA su lugar y largara en la "línea de cambio de bujía".

#### 15- **PARTIDA FALLIDA.**

Si una carrera es detenida durante la 1° 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 pueden, terceras personas, 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 y/o suspender, postergar y/o cancelar una parte o todo el Evento, sujeto a la aprobación luego del Consejo Directivo FEDEMOT.
- 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, pues los **resultados de la carrera serán tomados al final de la vuelta anterior, a la colocación de la bandera roja.**
- 16.2 Si una carrera es detenida después de la 1° vuelta y antes de los dos tercios de las vueltas establecidas para la misma, podrá ser relanzada por lo que faltare para completarla, 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 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 será sancionado, a no ser que, a criterio del J E, no fuese el responsable intencional de 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 esta 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 Jefe de Cronometraje, 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 el 75%, de las vueltas correspondientes y haber recibido bandera a cuadros.  
Para largar la Final, el piloto deberá haber largado una Serie o la Semifinal.  
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 J E.
- 19-2 Si se realiza una ceremonia de Podio, la asistencia es de carácter obligatorio.

20- **PUNTUACIÓN.**

Presentismo: 3 puntos (el presentismo se acredita al haber participado de la Clasificación)  
Series: 5 – 4 – 3 – 2 – 1, puntos  
Semifinal: 10 – 8 – 6 – 4 – 2 , puntos  
Final: 20 – 17 – 15 – 13 – 11 – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1, puntos

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 30 minutos después.
- 21.3 Todas las protestas deben estar acompañadas por la suma de Dos Inscripciones, reintegrable si la protesta es justificada.
- 21.4 Las protestas sobre la elegibilidad de un Piloto o Moto deben ser realizadas antes de la partida.

## 22- **CONTROL MEDICO.**

Si se considera necesario, un control médico especial será efectuado por el Médico que designe la FEDEMOT o el J E.

Cualquier participante que se negará a someterse a dicho control médico será excluido del evento y notificado a la FEDEMOT 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 escrito.

B- Un recargo de tiempo, puntos o puestos.

C- Una multa de hasta la suma de pesos del valor de tres inscripciones.-

D- Una exclusión.

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

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.
- 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, solo deben circular y/o probar sus motos, en las zonas autorizadas.**

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

**EDICIÓN 1/2024**