

1/32 "12h Finales resistencia Slot.it Series 2009"

Actualizado día 12- 10 – 2009 . Ver.1

REGLAMENTO DEPORTIVO:

1-.PISTA:

Fabricada en Plástico de la marca Ninco en 32 carriles a escala 1/32. No se podrá añadir ningún tipo de aditivo en la pista o en el coche para alterar su adherencia establecida por la organización.

2-.DESARROLLO DE LA CARRERA:

Para un desarrollo de la carrera con el máximo de igualdad entre los participantes, éstos deberán escoger un motor entre dos motores nuevos (ya rodados) por sorteo entre los ofrecidos por la organización, siendo éstos ya verificados con anterioridad y anotadas sus características en una tabla pública. Un segundo motor podrá ser escogido en tiempo de carrera si el equipo desea cambiarlo. Los equipos estarán formados por 3 o 4 pilotos.

Entrenos libres: El director de carrera tiene plena potestad para organizar los entrenamientos libres, según el número de equipos presentes en cada sesión de entrenos. Se organizarán tandas de grupos con un tiempo limitado. Únicamente podrá participar en los entrenos libres 1 piloto por equipo presente, siendo necesaria la presencia de un compañero en la zona de comisarios. Los entrenos libres se podrán realizar con cualquier coche de los homologados para la carrera.

Entrenamientos oficiales (pole): Entre todos los equipos participantes en las 12 horas se efectuarán unos entrenamientos oficiales cronometrados consistentes en rodar un piloto de cada equipo 4 vueltas en solitario por un carril elegido por el director de la carrera (entre el carril 2 y el 7). Los compañeros de equipo del piloto que realiza la pole serán los encargados de realizar la función de comisario. Las mangas de la carrera se determinarán por el tiempo efectuado en estos entrenamientos, eligiendo carril de inicio los 5 primeros equipos dentro de la pista A (carril del 1 al 8 o descanso-1) o en la pista C (carriles entre el 17 al 24 o descanso-1), asignado las siguientes plazas por orden de menor a mayor al resto de equipos clasificados según tiempo efectuado en los entrenamientos oficiales (en caso de empate se verificará el segundo mejor tiempo de entrenamientos).

Se realizarán dos grupos, de 18 equipos cada uno, participando separadamente en 2 de las 4 circuitos montados, en las pistas A y B (del 1 al 16) o en las pistas C y D (del 17 al 32), según elección del carril inicial del equipo que haya realizado la pole position.

Después de los entrenamientos oficiales el coche será recogido por la organización y volverá a parque cerrado hasta el inicio de la carrera. Si algún equipo no pudiese realizar la sesión de entrenos oficiales, podría correr pero se contabilizaría su tiempo como el peor resultado de esta.

Warm up: Todos los equipos clasificados podrán rodar en su pista inicial 5 minutos antes del comienzo de la 1ª. Manga de la carrera. Cualquier limpieza en las trencillas o neumáticos del coche podrá ser efectuada durante este periodo, siempre bajo el conocimiento de la organización. Pero la configuración del coche no podrá ser variada en ningún momento.

Carrera: Cada una de las 18 mangas (36 equipos, divididos en dos grupos de 18 equipos cada uno) tendrá una duración de 35 minutos por carril, dejando 5 minutos para el cambio de carril por parte de la organización. Cada equipo disputará la carrera participando en cada uno de los carriles donde se les irán sumando las vueltas. Un piloto escogido por el equipo para disputar una manga no podrá ser cambiado. Todos los pilotos de un equipo deben disputar un mínimo de 4 carriles.

Los cambios de carril se efectuarán en el mismo lugar dónde se han parado los coches una vez cumplido el tiempo. En el último cambio de carril se anotará la sección del circuito (coma) donde ha terminado.

Cambio de carril: El orden de cambio de carril será el siguiente:

Equipos clasificados del 1 al 18 en los entrenos oficiales:

1-3-5-7-9-11-13-15-(descanso 2)-16-14-12-10-8-6-4-2-(descanso 1).

Equipos clasificados del 19 al 36 en los entrenos oficiales:

17-19-21-23-25-27-29-31-(descanso 2)-32-30-28-26-24-22-20-18-(descanso 1).

1/32 "12h Finales resistencia Slot.it Series 2009"

Actualizado día 12- 10 – 2009 . Ver.1

Este sistema de cambio de carril proporciona que los equipos nunca tengan el mismo equipo al mismo lado durante la carrera. Es decir cada equipo tendrá una vez a la derecha y una vez a la izquierda el resto de los equipos participantes en su grupo. El cambio de carril será efectuado por la organización. Todos los pilotos participantes deberán aportar el carné de piloto en todo momento. Asimismo el sistema de cambio de carril hace posible que todos los equipos disputen 1 descanso en la etapa nocturna.

Clasificación final: El ganador es el equipo que haya recorrido el mayor número de vueltas de todos los participantes. En caso de empate a vueltas se determinará por la sección del circuito dónde ha terminado (la coma).

Carné de piloto: Será obligatorio llevarlo en un lugar visible frontalmente durante todos los entrenamientos y en el desarrollo de la carrera.

3- EMPATES:

En caso de empate en la carrera se consultarán las mejores carriles en carrera, el equipo con mejores resultados se clasificará por delante.

4-.COMISARIOS:

Los comisarios son siempre componentes del equipo que disputa la carrera.

La función de los comisarios será la de colocar los coches en el carril, si éstos se salen, en la curva que tienen asignada durante toda la carrera. Hacer de comisario será obligatorio para todos los equipos inscritos en la carrera, y se efectuará mientras se está compitiendo. El lugar será fijo durante toda la carrera y será determinado por el carril inicial en que su equipo empieza. La posición de comisario estará establecida en un plano adjunto, los equipos colaboradores con la organización no realizarán la tarea de comisario. En caso de incumplimiento o de negación a asistir de comisario, se procederá a la parada del vehículo del equipo en la zona de boxes hasta la presencia de un comisario en la zona asignada. El protocolo establecido para la colocación de un coche es: primero se retira el vehículo que estorbe el paso a otros, siendo el coche que provoca el accidente el último en ser colocado.

Los equipos cuyos comisarios no estén presentes en el lugar asignado se les advertirá, siendo la segunda advertencia acompañada de un cambio de neumáticos obligatorio inmediato y 20 vueltas de penalización. Durante los descansos del equipo también deberá realizarse la función de comisario.

El comisario tiene la obligación de informar al director de carrera de una conducta antideportiva, en un accidente, de cualquier piloto o equipo para que se pueda tomar nota del suceso.

5-.MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO:

Quedará prohibida cualquier modificación al coche una vez haya sido verificado para los entrenos oficiales, si no es por expresa indicación del director de carrera. Durante la carrera, únicamente se podrá arreglar el coche en tiempo de carrera, no se podrá manipular el coche durante los tiempos muertos entre los cambios de carriles.

Todo el servicio de reparación en los coches debe efectuarse por miembros del equipo perteneciente al equipo o 1 mecánico indicado. Si no se encuentran miembros del equipo presentes, deberá ser el piloto quien repare el vehículo nunca el comisario. Todas las reparaciones deben de efectuarse en un lugar indicado como "pit box" por los directores de carrera con los útiles y recambios verificados por la organización.

Para cualquier parada en boxes se deberá informar a la organización y se deberá parar únicamente en el "pit lane" (a menos que el coche no pueda llegar a esta zona). El equipo recogerá el coche de la pista en la zona del "pit lane" hasta la mesa el "pit box" o zona de boxes, dejando que el mecánico pueda manipular el coche con total libertad. La devolución del coche al "pit lane" de la pista deberá ser realizada por el propio equipo.

La rotura de piezas de carrocería (alerones o piezas de tamaño superior a 1cm de la carrocería) deberá ser fijadas de nuevo en su sitio correspondiente durante la carrera, siendo el director de carrera autorizado a parar un coche si cree que necesita fijar algún elemento de la carrocería, respetando la buena fe del equipo en parar y reparar el coche en las 10 vueltas posteriores al incidente. (Excluidos tapacubos, retrovisores, faros, antenas y limpiaparabrisas).

Durante la carrera se podrá sustituir cualquier elemento del coche a excepción de la carrocería, debiéndose de mantener las piezas originales. No obstante que en caso de que se cambie el chasis implicará

1/32 "12h Finales resistencia Slot.it Series 2009"

Actualizado día 12- 10 – 2009 . Ver.1

una sanción de 20 vueltas, asimismo durante el cambio del chasis no se podrá cambiar ningún otro elemento del vehículo.

La organización aportará aceite MURA (pin point oiler) para el engrase de los elementos mecánicos del coche, así como alcohol 96º y gasolina para la limpieza de neumáticos. Cualquier otro líquido está prohibido. Cada uno de estos productos no puede usarse con diferentes fines a los indicados. Los coches no podrán gotear o desprender cualquiera de los líquidos suministrados antes de volver a pista, siendo el responsable del parque cerrado autorizado a comprobar este aspecto y exigir al equipo la rectificación oportuna.

Reparación del alerón: Se permitirá el uso de cinta adhesiva para reforzar el poste de fijación del alerón posterior. En caso de pérdida o desprendimiento en tiempo de carrera, deberá ser fijado de nuevo en su ubicación original. Está permitido el uso de cinta para sujetar el alerón.

6-. VERIFICACIONES - PARQUE CERRADO:

Antes de los entrenamientos oficiales la organización de carrera procederá a la verificación de todos los vehículos, admitiendo únicamente los que cumplan el reglamento técnico y posean la inscripción efectuada. Durante la carrera se podrá verificar cualquier coche a petición de otro equipo o por decisión del propio director de carrera para realizar una nueva verificación del vehículo, en caso de que así sucede y se realice en tiempo de carrera, el equipo será compensado en vueltas realizando una media de la pista actual donde se realiza la inspección, sin tener en cuenta las paradas a boxes.

Sorteo de motores y montaje: Todos los equipos presentes deberá presentar 2 pilotos en la carpa de verificación a la hora asignada para montar el motor, escoger los neumáticos de la carrera, pasar las verificaciones técnicas y montar el coche para los estrenos oficiales.

Cada equipo empezando por los dorsales mas altos se le indicará que escoja dos motores de entre los ofrecidos, pudiendo montar 1 de ellos en el coche pero dejando el segundo motor en la caja de boxes. Asimismo cada equipo deberá escoger los 5 pares de ruedas para la carrera debiendo de montarlas ya en el coche para pasar las verificaciones y entrar en el parque cerrado. En la caja de parque cerrado deberán ir también los recambios y herramientas necesarias para la carrera. Quedan prohibidos cualquier tipo de liquido en la caja de recambios.

Cada equipo dispondrá de 20 minutos para el montaje completo del coche. Una vez superado este tiempo si el coche no estuviese montado, no podría tomar parte en la sesión de entrenos oficiales de la carrera, prosiguiendo con el montaje del coche, si una vez superado el tiempo que es necesario para los entrenos oficiales, se seguiría el montaje en tiempo de carrera.

Parque cerrado: Una vez los coches estén verificados permanecerán dentro del parque cerrado, no pudiéndose manipular ni por pilotos, ni por la organización, que no sean responsables del parque cerrado. Si algún equipo no pudiese realizar la sesión de verificaciones, podría correr una vez realizadas estas en un horario especial y se contabilizaría su tiempo de entrenos oficiales como el peor resultado.

Recambios en parque cerrado: Durante la carrera cada equipo deberá entregar a los organizadores para guardar en su caja de recambios para toda la carrera. La carrocería no puede ser reemplazada. En caso de que el chasis de recambio este roto, se aceptará un nuevo chasis siempre con después de un chequeo por parte del equipo de control técnico. Se aceptará la lista de recambios máxima siguientes:

Guía:	3 un.
Trencillas:	ilimitado
Cables:	ilimitados
Terminales guia:	ilimitados
Coronas:	ilimitados.
Llantas:	6 un.
Piñón:	ilimitados.
Tapacubos:	4 un.
Motor	1 un. (entregado por org.)
Neum Del.	4 un.
Neum. post.	12 un (entregados por org.)
Chasis	1 un.

1/32 "12h Finales resistencia Slot.it Series 2009"

Actualizado día 12- 10 – 2009 . Ver.1

Soporte motor	1 un.	
Tornillos suspension magnetica	8 un.	
Muelles suspension	8 un.	
Tuerca autoblocante suspensión magnetica	2 un.	
Tuerca suspension magnética	4 un.	
Tornillos carrocería y soporte motor		ilimitado
Tornillos y separadores motor		ilimitado
LEDs		ilimitado
Alerones:		ilimitado.

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 30 €, como máximo 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.

7-. PENALIZACIONES:

Se aplicará una sanción de 15 vueltas en los siguientes casos por conducta antideportiva:

- Tocar el coche en el cambio de carril (excepto miembros organización)
- No informar a la dirección de carrera del piloto que participará en la siguiente manga o que este sea distinto al anotado.
- Cambio de piloto en mitad de manga, fuera del horario establecido.
- No estar presente en la zona asignada de comisario.
- Reparar el coche en una zona no permitida.
- Gritar a la organización.
- Gritar mientras se está conduciendo, al 3er aviso de la organización en la misma manga.
- Hablar por móvil, walkie-talkies, beber o comer haciendo de comisario, al 2º avisó de la organización.
- Cualquier conducta de pilotaje que la organización interprete que perjudica al buen desarrollo de la prueba.
- Tocar o volver a poner el coche fuera de la zona marcada como "pit lane", sin autorización del director de carrera.
- Fumar en el recinto de la prueba.

8-. VOLTAJE:

Se competirá a un voltaje fijo de 12 Voltios.

9-. PUNTOS:

Puntuará para el ranking de pilotos de la "A.C.S." en proporción al número de inscritos en la categoría.

10-.HORARIOS:

Viernes día 6 de Noviembre:

17:00 - 22:00 Entrega carrocerías para todos los equipos.

22:00 - 24:00 Entrega motores y verificaciones equipos presentes.

Sábado día 7 de Noviembre:

07:30 - Entrada a parque cerrado y entrega motores.

08:00 - Verificaciones equipos no presentes en Viernes.

08:30 - Inicio Entrenos oficiales.

09:15 - Warm up (coches carrera).

09:30 - Inicio Carrera

21:00 - Final Carrera.

21: 05 - Entrega premios.

11-. PREMIOS:

- Los tres mejores equipos clasificados obtendrán un trofeo acreditativo.
- Todos los pilotos de los equipos participantes obtendrán un obsequio conmemorativo.
- Se entregará a cada componente del equipo ganador el certificado oficial de "Campeón de España de Resistencias Slot.it 2009".

1/32 "12h Finales resistencia Slot.it Series 2009"

Actualizado día 12- 10 – 2009 . Ver.1

- El primer equipo clasificado obtendrá una Wild Card para las finales del año 2010.

12-. INSCRIPCIONES:

Las inscripciones de todos los equipos que se han clasificado para estas finales, para confirmar su asistencia a las finales deberán realizarán el ingreso de la inscripción de 80€ como máximo 18 de Octubre. al siguiente numero de cuenta. Una vez transcurrido ese periodo, si no se ha recibido el ingreso su plaza quedará libre para la organización.

CAIXA CATALUNYA

Cuenta : 2013-0029-71-0201404368

I.B.A.N. Code: ES38-2013-0029-71-0201404368

SWIFT Code : CESCESBBXXX

13-. MANDOS:

Se admiten todos los mandos comerciales o artesanales. La pista posee conexiones del tipo Banana independiente de 4mm. mediante las cajas "Stop & Go" de la marca DS Racing Products, los colores se interpretarán según el esquema adjunto:

- El mando debe únicamente administrar la corriente suministrada por la pista.
- Cualquier incremento del voltaje en la pista, en referencia al voltaje suministrado por el transformador no está permitido.
- La regulación del voltaje suministrado debe ser controlado manualmente por el piloto, Control automático del mando no está permitido.
- Una avería en los mandos será considerada una avería del coche

14-. HISTORICO GANADORES DE LA PRUEBA:

2009:

1er Clasificado:

2º Clasificado:

3er Clasificado:

15-. DERECHOS DEL ORGANIZADOR:

- Modificar o ampliar el reglamento mediante anexos publicados en el tablón oficial de la competición durante los días de la competición.
- 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.
- 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.
- Los casos no reflejados en este reglamento quedan a criterio del comité deportivo de la prueba.

REGLAMENTO TÉCNICO:

o-.ORIGINAL:

Este reglamento técnico es el reglamento oficial utilizado en toda la temporada de las Endurance slot.it series 2009 (www.acslot.com).