



Scaleauto VW Beetle Fun Cup 1/24

Reglamento deportivo.
Octubre 2013 – version 1.0

Este Reglamento tiene por objeto regular los aspectos deportivos de aplicación en el desarrollo de la competición de velocidad en pista de madera a escala 1/24, denominada Copa Scaleauto VW Beetle Fun Cup se aplicara en el Campeonato de España 2013 y en todas las competiciones del año 2014, recibiendo las actualizaciones que le correspondan.

1.- PISTAS

Las diferentes competiciones, bajo la gestión de Cric-Crac Slot Club, se celebrarán en la pista de madera Concept de 6 carriles, ubicada en:

Cric-Crac. Calle La Masia, nº 26 (Crta. N-II, Km. 559) - 08711 Òdena.

2.- CATEGORÍAS Y CALENDARIO

2.1.-Categorías: Se establece una sola categoría, independientemente de la edad del participante.

2.2.-Calendario: Para el año 2014 se establecen las siguientes carreras:

15 de febrero	22 de marzo	24 de mayo	21 de junio
---------------	-------------	------------	-------------

2.3.-Otras carreras: Previo aviso, con la antelación correspondiente, podrán realizarse, en otras pistas, carreras singulares, no incluidas en esta Copa.

3.- ACTIVIDADES PREVIAS A LA CARRERA

3.1.- **PRESENTACIÓN:** En los días previos a la carrera, esta será anunciada a través de los canales habituales del club:

- Facebook: [Cric-Crac Slot Shop](#).
- Página web Associació Catalana d'Slot: www.acslot.com
- Foro SlotAdictos, subforo competición 1/24: <http://slotadictos.mforos.com/1262321-competicion-1-24/>

3.2.- **PRE-INSCRIPCIONES:** en general no son requeridas.

3.3.- **INSCRIPCIONES:** en el día de la carrera cada piloto deberá formalizar su inscripción, abonando para ello los derechos de la misma.

3.4.- **DESEMPEÑO DE FUNCIONES EN CARRERA:** en toda carrera se establecerán las siguientes figuras, encargadas de velar por el correcto desarrollo de la misma:

- **Director de Carrera:** persona responsable de dirigir las actividades de la carrera
- **Comisario Técnico:** persona o personas responsables de llevar a cabo las verificaciones técnicas
- **Comisario Deportivo:** persona o personas responsables de auxiliar al Director de Carrera en actividades vinculadas con la misma (cambios de carril, gestión informática de la carrera, lectura y anotación de incidentes, etc.)
- **Comisario de Pista:** personas responsables de auxiliar a los pilotos colocando de nuevo los coches en el carril en caso de salida de estos

En una misma persona podrán recaer una o más funciones, dependiendo de la magnitud de la carrera y bajo el criterio del Director de la misma; pudiendo ser liberadas de otras responsabilidades en caso de ser preciso para su desarrollo.

El piloto tendrá en todo momento un comportamiento acorde con el espíritu deportivo de la competición.

3.5.- **HORARIOS:** Las carreras se regirán por el siguiente horario:

15:30 h.	Apertura instalaciones
15:30 h. a 16:00 h.	Entrenos Oficiales
15:30 h. a 16:00 h.	Disponibilidad herramientas oficiales
16:00 h.	CIERRE PISTA
15:30 h. a 16:15 h.	Entrada de coches a Parque Cerrado
15:30 h. a 16:15 h.	Verificaciones Oficiales
16:15 h.	APERTURA PISTA y pole
17:00 h.	Inicio Carrera



Scaleauto VW Beetle Fun Cup 1/24

Reglamento deportivo.
Octubre 2013 – version 1.0

Este cuadro horario solo es de aplicación en las carreras que se disputen en las instalaciones de Cric-Crac. Los eventos especiales, tipo Campeonato de España, VW Day y otros, tendrán su horario específico.

En función de las circunstancias y a criterio del Director de Carrera podrán ser modificados con objeto de acortar tiempos y asegurar la finalización temprana del evento.

3.6.- VOLTAJE: las carreras se disputarán al voltaje determinado por el Director de Carrera.

3.7.- MANDOS: está permitido cualquier mando analógico o digital, siempre que no produzca ninguna alteración en el suministro de corriente eléctrica al vehículo. El tipo de conexión a la pista será de tres bananas metálicas.

3.8.- ENTRENOS LIBRES: no se establece periodo de entrenos libres.

3.9.- VERIFICACIONES INICIALES: todos los coches inscritos deben superar unas verificaciones técnicas para asegurar que están dentro de lo estipulado en el reglamento técnico de su correspondiente categoría.

Estas verificaciones serán de tipo cerrado, es decir, cuando el coche entra a verificar ya no puede ser manipulado por el piloto, en cuya persona recae totalmente la responsabilidad de que el coche esté conforme al reglamento técnico.

Para ello, hasta la hora de cierre de entrenos oficiales, los pilotos tendrán a su disposición los útiles con los que se llevarán a cabo las verificaciones (plancha, báscula y calibres / pié de rey) para comprobar la conformidad de sus vehículos, así como el texto del reglamento y sus anexos. Estos útiles podrán usarse libremente, pero siempre en la mesa de verificación. En caso de duda, los pilotos pueden consultar libremente a los Comisarios Técnicos.

El coche se entregará abierto, con la carrocería y el conjunto chasis por separado, durante el tiempo establecido para ello. El piloto deberá estar presente durante las verificaciones. El verificador comprobará los aspectos dimensionales y de pesos de los dos elementos por separado y solicitará al piloto que ensamble el coche para verificar los aspectos globales. De no estar el piloto presente, será el verificador quien proceda al ensamblaje, quedando eximido de toda responsabilidad en caso de un percance atribuible a un montaje incorrecto.

En caso de hallarse irregularidades se aplicarán las correspondientes penalizaciones según se indica en el apartado 5, en forma de vueltas a restar del total realizado por el piloto en carrera. Todas las penalizaciones son acumulables. En caso de desviaciones muy graves se ofrecerá al piloto la opción de participar en la carrera, pero sin puntuar para el campeonato ni bloquear puntos para el resto de pilotos.

3.10.- VERIFICACIONES INTERMEDIA Y FINAL: en carreras al sprint, a criterio del Director de Carrera, cualquier vehículo puede ser verificado de nuevo en el transcurso o al final de la carrera. En ese caso no serán penalizables la pérdida de piezas en carrera ni la alteración de dimensiones por desgaste producido en carrera.

3.12.- ENTRENOS OFICIALES: durante el período especificado los pilotos podrán rodar empezando por el carril 1 y siguiendo orden correlativo 1-2-3-4-5-6 (y vuelta al 1), al voltaje de carrera y con el coche de carrera, en tandas de 3 minutos, con objeto de configurar el coche para adaptarlo a la pista y su estado.

Durante los entrenos oficiales estarán permitidas las manipulaciones descritas en los apartados 4.4, 4.5 y 4.6; estando siempre comprendidas en tiempo de carrera. Si al término de los entrenos oficiales un coche no está completamente montado, entrará en Parque Cerrado en esas condiciones, y no podrá ser acabado de montar hasta que dé comienzo la carrera.

3.13.- PARQUE CERRADO: al entrar a verificar el coche quedará en régimen de Parque Cerrado, y el piloto ya no podrá intervenir en él salvo instrucción explícita del Director de Carrera. Bajo este régimen nadie, salvo los Comisarios, podrán manipular el vehículo.

3.14.- POLE POSITION: todos los pilotos inscritos, una vez verificado su coche, realizarán una tanda clasificatoria de 1 minuto de duración, por el carril que el Director de Carrera determine y en el orden inverso al de entrega a verificación, y se retendrá el mejor tiempo obtenido. Al término de la misma los Comisarios retornarán el coche al Parque Cerrado.

Durante la disputa de la *pole position* se permite limpiar las trencillas, limpiar y/o aditivar las ruedas y lubricar los elementos de fricción; siempre con los medios puestos a disposición por la organización y dentro del tiempo estipulado.



Scaleauto VW Beetle Fun Cup 1/24

Reglamento deportivo.
Octubre 2013 – version 1.0

En el transcurso de la *pole*, todos los pilotos realizarán funciones de Comisario de Pista, alternando de forma rotativa una vez en cada uno de los 6 puestos de Comisario.

3.15.- PARRILLA DE SALIDA: la parrilla de salida se configurará con arreglo a los mejores tiempos obtenidos en la clasificatoria. De este modo, el piloto mejor clasificado escogerá el carril de partida en su manga, de entre todos los disponibles. El segundo mejor clasificado escogerá el carril de partida en su manga, de los restantes disponibles después de elegir el primero; y así sucesivamente hasta completar las distintas mangas. Obviamente, el último piloto clasificado de cada manga no podrá escoger carril de salida.

Si un piloto no puede disputar la *pole position*, por la razón que sea, constará a todos los efectos como el último clasificado. En caso de hallarse más de un piloto en esta situación, sus carriles de partida se asignarán por sorteo entre ellos.

4.- CARRERA

4.1.- MANGAS: cada piloto realizará su carrera dentro de la manga que le haya correspondido según el orden de *pole position*. El intercambio de pilotos de distintas mangas solo será posible de mutuo acuerdo entre los pilotos interesados y previo consentimiento del Director de Carrera.

En las carreras al sprint un piloto, no podrá ser sustituido, ni en parte ni en la totalidad de la carrera. El incumplimiento de esta norma comportará la no puntuación, tanto del piloto sustituido como del que lo sustituya, si procede.

4.2.- TIEMPO POR CARRIL: Sera determinado por el Director de Carrera, debiendo correr cada piloto por todos y cada uno de los carriles y durante todo el tiempo estipulado. Al vencimiento de dicho tiempo, el suministro de corriente se detendrá de forma automática.

Entre este momento y el comienzo del intervalo del siguiente carril, los coches se considerarán en régimen de Parque Cerrado, por lo que solo podrán ser manipulados por los Comisarios Deportivos, quienes procederán a cambiarlos al carril siguiente según el orden estipulado en el artículo 4.3.

4.3.- CAMBIOS DE CARRIL: los cambios de carril se efectuarán en el mismo lugar dónde se han detenido los coches una vez cumplido el tiempo estipulado. En el último cambio de carril se anotará también la sección del circuito (también llamada coma) donde ha terminado.

El orden de cambio de carril será el siguiente:

1 3 5 6 4 2 Descanso

Este orden de cambio asegura a un piloto no tener nunca al mismo competidor al mismo lado durante la carrera, con lo que cada piloto tendrá una vez a su derecha y una vez a su izquierda al resto de pilotos participantes.

En caso de mangas con 7 (o más) participantes, el que corre por el carril 2 descansará uno o más turnos, tras el cual se reincorporará a la carrera por el carril 1.

4.4.- MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO: en el momento en que se inicia la carrera se levanta el régimen de Parque Cerrado. El coche podrá ser manipulado para las siguientes acciones, por el propio piloto, un miembro del equipo o alguien designado por él, y siempre durante el tiempo de carrera.

- Efectuar reparaciones mecánicas (con los medios del piloto)
- Limpiar las ruedas (con los medios puestos a disposición por la organización)
- Limpiar las trencillas (con los medios puestos a disposición por la organización)
- Lubricar partes móviles (con los medios puestos a disposición por la organización)
- Aplicar aditivo a las ruedas (no está permitido aplicarlo directamente a la pista, salvo autorización expresa del Director de Carrera)

Para cualquier manipulación del coche, este debe ser recogido en la zona del circuito identificada como *pit lane*, excepto que este no pueda alcanzarla por sus propios medios. Una vez realizada la reparación, el coche deberá ser reintegrado a la pista obligatoriamente en la zona de *pit lane*.

Podrá ser sustituido cualquier elemento mecánico del coche, en caso de su rotura, por otro de idénticas características, a excepción de la pieza central del chasis y la carrocería.



Scaleauto VW Beetle Fun Cup 1/24

Reglamento deportivo.
Octubre 2013 – version 1.0

4.5.- REPARACIONES OBLIGATORIAS DEL VEHÍCULO: en casos excepcionales será obligatoria la parada del vehículo para corregir situaciones potencialmente perjudiciales para el resto de pilotos:

- Rotura o desprendimiento de partes de la carrocería de tamaño superior a 4 cm de largo o 2 cm de ancho (se permite usar cinta adhesiva para su reparación)
- Conjunto carrocería desprendido de sus fijaciones al chasis
- Contacto de alguna parte del vehículo con la pista

En estos casos el Director de Carrera indicará al piloto la necesidad de la reparación, estando el piloto obligado a realizarla antes de 10 vueltas.

4.6.- REPARACIONES VOLUNTARIAS DEL VEHÍCULO: en algunos casos será posible la parada del vehículo para corregir ajustes del vehículo a voluntad del equipo, siendo libre la intervención sobre los siguientes elementos:

- Cambio de relación de transmisión
- Cambio de trencillas
- Cambio de cables
- Cambio de ruedas anteriores

En los siguientes casos, la sustitución deberá ser autorizada expresamente por el Director de Carrera, y llevada a cabo con componentes entregados por la Organización:

- Cambio de motor, cuando este muestre evidentes síntomas de desfallecimiento
- Cambio de ruedas posteriores, cuando estas muestren evidentes síntomas de estar torcidas. Deberá sustituirse ambas ruedas posteriores

Cualquier cambio en el vehículo deberá estar acorde con la reglamentación técnica, y no exime al equipo de sus responsabilidades, siendo aplicadas las penalizaciones correspondientes en caso de detectarse anomalías en las verificaciones intermedias.

4.7.- COMISARIOS: en las carreras al sprint todos los pilotos inscritos tienen la obligación de actuar como Comisarios de Pista en la manga posterior a la que disputen. Los pilotos de la última manga oficiarán de Comisarios en la primera. La posición de Comisario se alternará de forma rotativa, una vez en cada uno de los 6 puestos de Comisario.

La función del Comisario de Pista es colocar de nuevo los coches en el carril en caso de salida de estos. Para tal menester, los coches estarán identificados mediante una etiqueta circular de color amarillo fluorescente con el número del carril. En caso de salida de pista de dos o más coches, el protocolo a aplicar será:

- La inmediata retirada de los coches accidentados, para evitar daños mayores
- Colocar los coches por orden inverso al que se han salido, siendo el último el coche que haya provocado el accidente

Mientras se ejerce de Comisario de Pista no está permitido beber, comer o hablar por el móvil. Fumar no está permitido en el local.

4.8.- CLASIFICACIÓN: la clasificación final de la carrera se establecerá por suma de las vueltas efectuadas en cada carril. En la última tanda se anotará la coma, es decir, la última sección del circuito que el coche haya rebasado, parcial o totalmente, al quedar detenido al término de la misma.

De esta suma de vueltas se descontarán las penalizaciones incurridas por razón de irregularidades técnicas en el vehículo o comportamientos antideportivos del piloto. El ganador final será el piloto/equipo que acredite mayor número de vueltas.

4.9.- EMPATE: en caso de empate, se consultarán las vueltas rápidas, y se decidirá la posición a favor del piloto/equipo que haya realizado el mejor tiempo absoluto (segundos, décimas de segundo, centésimas y milésimas).

4.10.- RECLAMACIONES: si por cualquier razón un piloto desea formalizar una petición a la organización para la verificación de algún coche participante, esta deberá presentarse con una caución de 30€, como máximo los 20 minutos posteriores a la finalización de la última manga. En caso de prosperar la reclamación a favor del reclamante, el importe de la caución le será retornado.



Scaleauto VW Beetle Fun Cup 1/24

Reglamento deportivo.
Octubre 2013 – version 1.0

5.- PENALIZACIONES POR INFRACCIONES AL REGLAMENTO

5.1.- DEPORTIVAS: en el anexo I al presente reglamento se establecen las penalizaciones para desviaciones del Reglamento deportivo.

5.2.- TECNICAS: en el anexo II al presente reglamento se establecen las penalizaciones para desviaciones del Reglamento Técnico.

6.- PUNTUACIÓN Y PREMIOS:

6.1.- PUNTUACIÓN DE LA CARRERA: la posición obtenida en cada carrera otorgará puntos para el Campeonato Social de acuerdo a la siguiente fórmula, que dependerá del número de pilotos participantes y de la posición obtenida:

$[(\text{Número total de participantes} + 1) - (\text{posición obtenida})]$

— *Ejemplo A: piloto clasificado en 2ª posición en una carrera con 16 participantes: $(16 + 1 - 2) = 15$ puntos*

— *Ejemplo B: piloto clasificado en 14ª posición en una carrera con 21 participantes: $(21 + 1 - 14) = 7$ puntos*

Se declarará Campeón al piloto que más puntos haya acumulado a lo largo de la temporada. Todos los pilotos participantes podrán optar al título y los trofeos.

6.2. PREMIOS: los seis primeros clasificados recibirán un trofeo acreditativo.

7.- VARIOS

7.1.- DERECHOS DEL ORGANIZADOR: en calidad de organizador, **Cric-Crac Slot Club** tendrá potestad en todo momento para:

- Modificar o ampliar el presente reglamento, mediante anexos publicados al menos una semana antes de cada competición
- Adelantar, aplazar o cancelar las carreras anunciadas sin necesidad de justificación, previo oportuno aviso en los medios habituales
- Ejercer el derecho de admisión de pilotos o espectadores lesivos para el buen funcionamiento de la competición, sin necesidad de dar ningún tipo de explicación
- Reservarse derechos sobre la publicidad de la carrera, así como material gráfico, escrito y audiovisual que de ella se extraiga, con plena potestad sobre sus copias

Todos los aspectos no contemplados en el presente reglamento quedan, en primera instancia, bajo el criterio del Director de Carrera.

La participación en este Campeonato, implica la total aceptación de lo expuesto en el Reglamento Técnico y en el Deportivo. -

ANEXO I.

Penalizaciones por infracciones al Reglamento Deportivo.

ANEXO II.

Penalizaciones al Reglamento Técnico.



Scaleauto VW Beetle Fun Cup 1/24

Reglamento Deportivo
Octubre 2013 – version 1.0

ANEXO I: Penalizaciones a las infracciones al Reglamento Deportivo.

Faltas Leves

3.4	Proferir insultos, 1ª vez	Amonestación
3.4	Gritar a otros pilotos o miembros de la Organización, 1ª vez	Amonestación
3.4	Gritar o menospreciar a los Comisarios de Pista, 1ª vez	Amonestación
3.10	Usar los útiles de verificación fuera de la mesa de verificaciones, 1ª. vez	Amonestación
3.10	Entregar el coche con retraso a la verificación	1 vuelta / minuto de retraso
3.13	Manipular un vehículo en Parque Cerrado, 1ª vez	Amonestación
4.2	Tocar un coche en el cambio de carril, 1ª vez	Amonestación
4.7	Negligencia fortuita en funciones de Comisario, 1ª vez	Amonestación
4.7	Beber, comer o hablar por teléfono en funciones de Comisario, 1ª vez	Amonestación

Faltas Graves

3.4	Proferir insultos, 2ª vez	5 vueltas
3.4	Gritar a otros pilotos o miembros de la Organización, 2ª vez	5 vueltas
3.4	Gritar o menospreciar a los Comisarios de Pista, 2ª vez	5 vueltas
3.4	Estrellar el vehículo ex profeso o contra el de otro participante, 1ª vez	5 vueltas
3.9	Modificar las ruedas posteriores entregadas por la organización	5 vueltas
3.10	Usar los útiles de verificación fuera de la mesa de verificaciones, 2ª vez	5 vueltas
3.11	Manipular un vehículo en Parque Cerrado, 2ª vez	5 vueltas
4.2	Tocar el coche en el cambio de carril, 2ª vez	5 vueltas
4.4	Retornar el coche reparado a la pista fuera del <i>pit lane</i>	5 vueltas
4.4	Limpiar o aditivar las ruedas con líquidos ajenos a los de la Organización	5 vueltas
4.4	Aplicar aditivo directamente a la pista sin autorización	5 vueltas
4.4	Tomar un vehículo para su reparación fuera del <i>pit lane</i>	5 vueltas
4.4	Manipular un vehículo fuera de la mesa de verificación	5 vueltas
4.4	Sustituir un componente dañado por otro de distintas características	5 vueltas
4.5	No efectuar una reparación obligatoria en las siguientes 10 vueltas	5 vueltas
4.7	No acudir al puesto de Comisario de Pista, 2ª vez	5 vueltas
4.7	Abandonar el puesto de Comisario de Pista, sin tener sustituto	5 vueltas
4.7	Negligencia fortuita en funciones de Comisario, 2ª vez	5 vueltas
4.7	Beber, comer o hablar por teléfono en funciones de Comisario, 2ª vez	5 vueltas
4.7	Negligencia intencionada en funciones de Comisario, 1ª vez	5 vueltas

Faltas muy Graves

3.4	Proferir insultos, 3ª vez	No puntúa
3.4	Gritar a otros pilotos o miembros de la Organización, 3ª vez	No puntúa
3.4	Gritar o menospreciar a los Comisarios de Pista, 3ª vez	No puntúa
3.4	Estrellar el vehículo ex profeso o contra el de otro participante, 2ª vez	Expulsión
3.4	Agredir a otro piloto, a un Comisario o a un miembro de la Organización	Expulsión
3.6	Alterar el voltaje del carril, propio o ajeno	Expulsión
4.1	Ser sustituido un piloto en parte o en la totalidad de la carrera	No puntúa
4.1	Incumplir un piloto las mangas a disputar	No puntúa
4.7	Beber, comer o hablar por teléfono en funciones de Comisario, 3ª vez	No puntúa
4.7	Negligencia intencionada en funciones de Comisario, 2ª vez	No puntúa



Scaleauto VW Beetle Fun Cup 1/24

Reglamento Deportivo
Octubre 2013 – version 1.0

ANEXO II: Penalizaciones a las infracciones al Reglamento Técnico.

Faltas Leves.

2.2	Ausencia de faros o pilotos	1 vuelta / pieza faltante
2.2	Ausencia de limpiaparabrisas	1 vuelta
2.2	Ausencia de retrovisor	1 vuelta / pieza faltante
2.7	Piloto sin pintar	1 vuelta
6.1	Ausencia de tapacubos	1 vuelta / pieza faltante
9.2	Peso coche inferior al mínimo permitido	1 vuelta / gramo defecto
9.2	Peso carrocería inferior al mínimo permitido	1 vuelta / gramo defecto
9.3	Exceso de ancho de eje delantero	1 vuelta / 0,1 mm exceso
9.3	Exceso de ancho de eje trasero	1 vuelta / 0,1 mm exceso
2.2	Ausencia de escapes	2 vueltas
2.8	Alerón posterior montado a menor altura del original	2 vueltas
2.5	Ausencia de dorsales laterales y central	2 vueltas
2.6	Bandeja habitáculo modificada	2 vueltas
3.8	Soporte de carrocería modificado	2 vueltas / soporte
5.1	Ejes huecos, de titanio o de carbono	2 vueltas / eje
6.3	Llantas distintas a las autorizadas	2 vueltas / llanta

Faltas Graves

9.9	Cristales diferentes a los del kit	5 vueltas
3.1	Chasis modificado	5 vueltas / parte modificada
3.2	Soporte de motor modificado	5 vueltas
3.4	Lastre visible desde el inferior del chasis	5 vueltas
3.6	Soporte de guía modificado	5 vueltas
3.7	Soportes de ejes modificados	5 vueltas / soporte
6.2	Superficie neumáticos anteriores tratada con aditivo o cola	5 vueltas
6.3	Usar ruedas diferentes a los permitidos	5 vueltas
6.4	Entrar el coche a parque cerrado con aditivo en neumáticos posteriores	5 vueltas
9.1	Altura mínima de la carrocería / coche inferior a la permitida	5 vueltas
2.4	Ejes no centrados en los pasos de rueda (por defecto)	5 vueltas
2.4	Ejes no centrados en los pasos de rueda (por exceso)	10 vueltas
6.3	Ancho de neumáticos superior al permitido.	10 vueltas

Faltas muy Graves

2.3	Carrocería rebajada en espesor / aligerada	No puntúa
2.3	Geometría paso de ruedas modificada	No puntúa
3.1	Chasis no correspondiente a la categoría	No puntúa
3.3	Presencia de imanes	No puntúa
7.2	Presencia de más de 1 guía	No puntúa
8.1	Motor no correspondiente a la categoría	No puntúa
8.2	Motor manipulado o presencia de potenciadores de campo magnético	No puntúa
8.3	Presencia de sistemas de freno adicionales	No puntúa