

SUBIDA EN CUESTA

Octubre-2008 v.2.1

REGLAMENTO DEPORTIVO:

1.-PISTA:

Una pista de Asfalto, abierta y con desnivel positivo, **fabricada en plástico de la marca Scalextric y ninco** . No se podrá añadir ningún tipo de aditivo en la pista o en el coche para alterar la adherencia inicial de cada pasada.

2.-DESARROLLO DE LA CARRERA:

Carrera: El desarrollo de una Subida en cuesta consiste en realizar determinadas mangas (4) en un tramo preparado al efecto. Las 2 primeras subidas son clasificatorias, comunes a todos los participantes, siendo el mejor tiempo de ellas el que determina el orden de salida para las finales. Las dos subidas finales se realizaron también por parte de todos los inscritos, siendo el mejor tiempo de ellas el que determina la clasificación definitiva.

Mangas Clasificatorias: Constará de 2 recorridos al tramo seguidos, anotándose el tiempo efectuado en cada una de ellas y contabilizando el menor tiempo de las dos. Se disputarán durante todo el fin de semana según horarios por categoría 1/32 o 1/24. Un piloto únicamente podrá participar durante una de estas etapas clasificatorias, cada una de ellas tiene unas plazas limitadas con lo que es necesario realizar una preinscripción. Los coches admitidos serán los descritos en el este reglamento técnico y mantener las características de la categoría durante todas las mangas, separados en todas categorías. Los participantes a la subida en cuesta podrán subir con 1 coche por escala como máximo. Una inscripción se refiere a un coche, por lo que participar en dos categorías significa doble inscripción. Las mangas clasificatorias serán en pista seca.

Mangas finales: Constará de 2 recorridos al tramos seguidos, anotándose el tiempo efectuado en cada una de ellas y contabilizando el menor tiempo de las dos. Se disputarán durante todo el fin de semana siempre justo a continuación de haber terminado las mangas clasificatorias. Se clasifican para las finales todos los pilotos inscritos. Las mangas clasificatorias serán en pista seca.

Tramo: Será nuevo y secreto para todos los pilotos. Para verificar el buen funcionamiento de ellos un "coche cero" de la organización pasará antes del inicio de cada sesión. Si el "coche cero" lo recorre correctamente, otorga pleno poder al director de carrera para rechazar cualquier reclamación sobre el estado de la pista. Durante la disputa el coche deberá subir por sus propios medios y en estado integro. El no poder avanzar o hacerlo sin carrocería conllevará la aplicación del tiempo máximo.

Clasificación final: El ganador de la subida en cuesta o de una categoría es el piloto que realiza el menor tiempo en una de las dos mangas finales, entre todos los coches del rally o su categoría.

Hojas de control y distintivos: La hoja de Control es un listado que refleja los tiempos de todos los coches que han subido. Está en poder de la organización y puede ser consultada. Es obligación del piloto comprobar la correcta anotación de sus tiempos en la Hoja de Control o en las Clasificaciones publicadas. El coche estará identificado con un dorsal adhesivo que deberá colocarse en un sitio visible del vehículo, y deberá conservarse hasta 30 minutos posteriores al final de la carrera.

Carnet de piloto: Acreditación que identifica al portador como piloto inscrito. Será obligatorio llevarlo en un lugar visible frontalmente durante toda la carrera.

Orden de salida: En la primera subida se saldrá según categorías, por el siguiente orden: Prototipos estándar, Producción estándar, Clásicos Prototipos, Clásicos Producción para la escala 1/32 y

SUBIDA EN CUESTA

Octubre-2008 v.2.1

Prototipos y prototipos clásicos para la escala 1/24. Dentro de cada categoría el orden será por lista de inscritos.

Control de salidas: los miembros de la organización controlaran la salida a pista de los coches inscritos, anotaran sus tiempos y ordenarán los comisarios. En todo momento habrá un coche subiendo. El siguiente piloto a participar deberá estar preparado en la salida con el coche y el mando a punto. Habrá 4 pilotos presentes en una subida: 1 piloto participante, 2 pilotos en tareas de comisario y 1 piloto preparado para salir.

Tiempo máximo: La pista tiene un tiempo máximo para ser recorrida fijado por la organización, en caso de superarlo o de parada total del vehículo, se anotará en la hoja de control el tiempo máximo como tiempo del tramo.

Trofeo Decoración: Los participantes inscritos en todas las categorías optarán al trofeo entregado a la mejor decoración de un coche del campeonato.

3-. EMPATES:

En caso de empate en el mejor tiempo de la final, se decidirá por el mejor 2º tiempo de todas las subidas incluidas las clasificatorias.

4-.COMISARIOS:

La función de los comisarios – asistencia de pista será la de poner los coches en el carril. Los dos últimos pilotos en realizar la manga de subida serán los comisarios del coche que participe tras ellos. La colocación de un coche salido de pista debe hacerse en el mismo lugar del incidente,

5-.MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO:

Se permite manipular el coche para cambiar cualquier elemento (siempre que esté también homologado) para poner a punto o repararlo en caso de accidente, exceptuando: Carrocería y chasis. Cualquier manipulación únicamente podrá efectuarse en:

- Delante del responsable del parque cerrado, hasta dos coches antes a su turno de salida.
- Delante de un organizador, en caso de avería grave, después de terminar la manga y con el permiso explícito del responsable de parque cerrado.

6-. VERIFICACIONES - PARQUE CERRADO:

Se habilitará un parque cerrado de verificaciones donde la organización verificará todos los coches inscritos. Así mismo la organización podrá verificar un coche en cualquier momento de la carrera, siempre en presencia del piloto implicado.

Parque cerrado: Los coches permanecerán dentro del parque cerrado en todo momento, no pudiéndose manipular ni por pilotos, ni por la organización, que no sean responsables del parque cerrado. Los vehículos deben entrar en el parque cerrado íntegros. Durante los dos minutos previos a la salida, el piloto podrá efectuar las reparaciones oportunas. Al final de cada manga el coche deberá entrar de nuevo en el parque cerrado. Las características del coche no pueden ser variadas entre mangas.

Reclamaciones: Si por cualquier razón un piloto inscrito desea formalizar una, ésta deberá ser por escrito, dirigidas al director de carrera, firmada por el piloto y acompañada de un depósito de 30 € durante como máximo a los 30 minutos posteriores al final de la competición (al terminar el último piloto en el tramo). En caso de que la reclamación prospere a favor del denunciante, este depósito será retornado.

Penalizaciones administrativas: En casos donde varias penalizaciones puedan ser aplicadas será impuesta la de mayor grado.

Exclusión:

- Conducta no cívica o antideportiva.
- Modificación de las condiciones de las pistas sin permiso.

SUBIDA EN CUESTA

Octubre-2008 v.2.1

- Manipulación del coche fuera del parque cerrado sin permiso.

Penalizaciones temporales:

- Perdida del dorsal 10"
- Colocación de un coche salido en un lugar diferente 2"/metro

Penalizaciones técnicas:

Exclusión:

- Anomalías en el motor.
- Uso de imanes suplementarios.
- Chasis deformado (Gr. N).
- Falta de cristales.
- Carrocería no rígida (preparados) o modificada (Gr-N y 1/24 Clásicos).
- Trenes de ruedas o Guía no reglamentarios.
- Mecánica o chasis a la vista o falta de habitáculo.
- Modificaciones en transmisión. (gr. N)
- Falta de plástico portaluces o soporte de imán (Gr. N).
- Neumáticos no correctos.
- Uso de aditivos después de la entrada a parque cerrado.
- Modificaciones no permitidas.
- Uso de elementos prohibidos.

Penalizaciones temporales:

- Falta de piloto y/o copiloto 60"
- Cristales no reglamentarios 30"
- Llantas cubiertas parcialmente 30"
- Modificaciones o falta de correas en 4x4 (gr.N) 30"/unidad
- Incumplimiento cotas o peso carrocería (preparados) 30"/mm /gr
- Falta de volante (preparados) 20"
- Ruedas no tocan en la pista o no giran libremente 20"
- Cables de guía visibles frontalmente en reposo 20"
- Cojinetes no reglamentarios (preparados) 20"/unidad
- Falta de retrovisor (preparados) 10"/unidad
- Faros auxiliares no pares (preparados) 10"
- Número de dorsales o placas de rallye no reglamentarias 10"/unidad
- Aletines no rígidos (preparados) 10"
- Falta de ópticas o pilotos traseros 10"/unidad
- Falta de tornillería en el chasis (N) 10"/unidad
- Falta de elementos decorativos originales (N) 10"/unidad
- Ruedas que sobresalgan (preparado) 10"/mm
- Exceso de peso (N) 10"/gr.
- Neumáticos incorrectos en diámetro o anchura 10"/mm
- Ruedas que sobresalgan de la carrocería corregir
- Motor más bajo que el mínimo corregir
- Peso por debajo del mínimo corregir

7-.VOLTAJE:

Se competirá a un voltaje variable mediante fuentes de alimentación DS-P3 ajustable a voluntad antes o durante el tramo por el mismo piloto a cualquiera de los valores comprendidos entre 8 y 20 voltios con ajuste de 0,5volts. y 3 Amperios.

8-. PUNTOS:

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

9-.HORARIOS:

· Viernes 31 de Octubre:

17:00 – 17:30 Parque cerrado 1/32

SUBIDA EN CUESTA

Octubre-2008 v.2.1

18:00 – 22:00 Mangas clasificatorias y finales (70 coches 1/32)

· **Sábado día 1 Noviembre:**

09:00 – 09:30 Parque cerrado 1/32.

10:00 – 14:00 mangas clasificatorias y finales (70 coches 1/32)

16:00 – 20:00 mangas clasificatorias y finales (70 coches 1/32)

· **Domingo día 2 Noviembre:**

09:00 – 09:30 Parque cerrado 1/24.

10:00 – 13:00 mangas clasificatorias y finales (70 coches 1/24)

15:00 – 15:30 Parque cerrado 1/24.

15:30 – 18:00 mangas clasificatorias y finales (70 coches 1/24)

10-. PREMIOS:

- Los 3 mejores clasificados de cada categoría obtendrán un trofeo acreditativo.
- Los mejores pilotos clasificados de cada categoría obtendrán un coche exclusivo de la marca Slot.it.
- Se entregará al ganador el certificado oficial de "Campeón de España de Subida en Cuesta 2008" en cada una de las categorías.
- Trofeo Decoración.

11-. DERECHOS DEL ORGANIZADOR:

- La inscripción en la carrera significa la plena aceptación por parte del piloto de lo escrito en este reglamento deportivo y técnico.
- Modificar o Ampliar el reglamento mediante anexos publicados en el tablón oficial de la competición durante los días de la competición.
- Los casos con diversas interpretaciones prevalecerá el criterio del Director de carrera.
- 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.
- La Organización no se hace responsable de los daños ocasionados a personas o cosas por parte de terceros.
- 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 1/32:](#)

SUBIDA EN CUESTA

Octubre-2008 v.2.1

Los coches se dividen en cuatro (4) categorías, dos según su nivel de preparación y dos según la edad del coche reproducido, son Producción, Prototipos, Clásicos Producción y Clásicos Prototipos. Un coche inscrito en una de ellas deberá mantener las mismas características durante toda la competición.

A) PRODUCCIÓN:

Coches de Slot con las características del modelo de serie, fabricados en producción estándar por alguna de las marcas homologadas para la categoría. Esta equivale al Grupo N de Rallyslot con mayor libertad de modelos a escoger.

1-. MODELOS ADMITIDOS:

Se admiten las réplicas de coches Sport, GT, Turismos o biplazas que hayan participado en Rallyes, circuitos o subidas en cuesta. Fabricados en plástico por SCALEXTRIC Tecnitoys, NINCO, REPROTEC, PINK-KAR, CARRERA EVOLUTION, GB Track, CARTRIX, PROSLOT, SUPERSLOT, SLOTTER, POWER SLOT, MRRC, NSR, FLY Car Model, AUTO ART, GOM, AVANT SLOT, SCALEAUTO, SPIRIT, SLOT.IT y TEAM SLOT. No están admitidos los monoplazas. En caso de duda deberá demostrarse la participación del vehículo. Las réplicas a slot de estos vehículos deben de estar comercializados en producción estándar por los fabricantes y disponible a través de cualquier tienda durante los últimos 5 años (quedan excluidas las colecciones por fascículos).

El resto de los apartados del reglamento de Producción son idénticos que la Categoría Grupo N de RallySlot 1/32 a excepción del peso de la carrocería que podrá ser hasta un mínimo de 15 gr. Las normas que por modelo escogido no fuesen aplicables se considerarán excepción (ejemplo: cristal trasero o luces delanteras en coches que carecen de ellos) y podrán ser consultados con el organizador. El copiloto es opcional en coches que no sean de rallye.

B) PROTOTIPOS:

Preparaciones de coches con tracción directa al eje posterior y dos ruedas motrices, con tracción directa posterior y cuatro ruedas motrices o con tracción libre. Esta categoría equivale y engloba las de Super K, Grupo A y World Rally car del Rally-slot a 1/32 con mayor libertad de modelos a escoger.

1-. MODELOS ADMITIDOS:

Se admiten las réplicas de coches Sport, GT, Turismos o biplazas que hayan participado en Rallyes, circuitos o subidas en cuesta. No están admitidos los monoplazas. Con escalas comprendidas entre 1/30 y 1/34. En caso de duda deberá demostrarse la participación del vehículo en competición.

El resto de los apartados del reglamento de Prototipos son idénticos que la Categoría Grupo WRC de RallySlot 1/32. Las normas que por modelo escogido no fuesen aplicables se considerarán excepción (ejemplo: cristal trasero o luces delanteras en coches que carecen de ellos) y podrán ser consultados con el organizador. El copiloto es opcional en coches que no sean de rallye.

C) CLASICOS PRODUCCIÓN:

Coches clásicos de Slot con las características del modelo de serie, fabricado en producción estándar por alguna de las marcas homologadas para la categoría. Esta categoría equivale al grupo N Clásico de RallySlot con mayor libertad de modelos a escoger.

1-. MODELOS ADMITIDOS:

Se admiten las réplicas de coches Sport, GT, Turismos o biplazas que hayan participado en Rallyes, circuitos o subidas en cuesta hasta el año 1986 (este incluido). Fabricadas en plástico por EXIN, SCALEXTRIC Tecnitoys, NINCO, NSR, REPROTEC, PINK-KAR, POWER SLOT, CARRERA EVOLUTION, GB Track, CARTRIX, PROSLOT, SUPERSLOT, MRRC, FLY Car Model, AUTO ART, GOM, SLOTTER, SLOT.IT y TEAM SLOT. No están admitidos los monoplazas. En caso de duda deberá demostrarse la participación del vehículo.

SUBIDA EN CUESTA

Octubre-2008 v.2.1

En coches originales EXIN se permite recortar la pestaña del chasis que impide poder ubicar un motor moderno. Además si utiliza la guía blanca, al ser más profunda que las actuales se permite rebajarla más de 1 mm.

El resto de los apartados del reglamento de clásicos producción son idénticos que la Categoría Grupo N de RallySlot 1/32 a excepción del peso de la carrocería que podrá ser hasta un mínimo de 15 gr. en vez de los 25gr. indicados en gr.N. Las normas que por modelo escogido no fuesen aplicables se considerarán excepción (ejemplo: cristal trasero o luces delanteras en coches que carecen de ellos) y podrán ser consultados con el organizador. El copiloto es opcional en coches que no sean de rallye.

D) CLÁSICOS PROTOTIPOS.

Preparaciones de coches con limitaciones de carrocería, peso y dimensiones, tracción directa al eje posterior y dos ruedas motrices. Esta categoría equivale al Gr.K de Rallyslot, con libertad de fabricación de carrocería a partir de una carrocería de coche de slot y limitación en la edad del coche reproducido.

1-. MODELOS ADMITIDOS:

Se admiten las réplicas de coches Sport, GT, Turismos o biplazas que hayan participado en Rallyes, circuitos o subidas en cuesta hasta el año 1986 (este incluido). No están admitidos los monoplazas. En caso de duda deberá demostrarse la participación del vehículo en competiciones de época.

2-. CARROCERIA :

Escala: Todas las carrocerías deben tener una escala comprendida entre 1/30 y 1/34.

Material: Partiendo de una carrocería de alguna marca de slot o bien fabricada libremente, en plástico o resina. Tiene que ser rígida, consistente y opaca (excepto cristales). Se deberán apreciar sus detalles y no podrá ser lisa, debiendo presentar los relieves reales del coche reproducido. No se permiten materiales como lexán o fibras. El peso de carrocería debe ser superior a 15gr.

Dimensiones y piezas obligatorias: La carrocería debe tapar todos los elementos mecánicos visto el coche verticalmente desde la parte superior o a través de los cristales o faros, excepto las ruedas que podrán sobresalir 1mm por lado. No se permite modificar o adelantar su parte delantera para ubicar la guía. Los pasos de rueda deben estar en el lugar original del coche reproducido, en caso de llevar aletines, estos deberán ser de material rígido y de la forma del paso de ruedas. Los cristales (si los lleva) deben ser rígidos y transparentes. Los faros y pilotos, (si los lleva) en el lugar original del coche. Se permiten faros supletorios (en número par) y antenas, escobillas de limpiaparabrisas y demás elementos decorativos. Debe incorporar un retrovisor como mínimo en el lado del piloto. Estos coches deberán conservar todos los elementos aerodinámicos (alerones, spoilers, ...) de los modelos reproducidos, quedando prohibidas modificaciones no presentes en el coche real.

Decoración: El color base del vehículo puede ser cualquiera mientras no sea transparente. Es obligatorio la inclusión de 2 dorsales iguales (lateral izquierdo y lateral derecho).

Habitáculo: De fabricación libre. Deberá tener un habitáculo interior (cockpit), para separar la carrocería del chasis de forma que no permita la visión de elementos mecánicos del coche. En su interior, situados de manera lógica y tridimensional, se ubicarán el piloto (con volante) y copiloto (opcional). La decoración es libre. El cockpit es parte de la carrocería a efectos de peso.

Piloto:

- Debe estar pintado, lógicamente en el que se identifique el busto, brazos y casco. Siendo de distinto color que el resto del habitáculo.

Copiloto:

- Debe estar pintado, lógicamente en el que se identifique el busto, brazos y casco. Siendo de distinto color que el resto del habitáculo.

9-. PESOS Y MEDIDAS:

- La longitud máxima de la carrocería es de 150mm. (incluidos alerones, spoilers y luces)
- La longitud máxima desde el centro del eje trasero al centro del vástago de la guía: 100mm.

SUBIDA EN CUESTA

Octubre-2008 v.2.1

- Anchura máxima de la carrocería: Original de la carrocería procedente. Para nuevas homologaciones la carrocería como máximo podrá ser de 70mm. (incluido aletines)
- Peso mínimo de la carrocería: 15 gr. Con habitáculo completo montado.
- El efecto magnético máximo permitido sobre la parte del motor que afecta al carril será medido con el Medidor Potencia Magnético de MSC. Según tabla idéntica que la utilizada en Rallyslot 1/32. La medición de los motores se efectuarán con la maquina MPM (Medidor Potencia Magnética) de MSC con los motores en frio y girando a 6V.

El resto de los apartados del reglamento de Prototipos clásicos son idénticos que la Categoría Grupo K de RallySlot 1/32. Las normas que por modelo escogido no fuesen aplicables se considerarán excepción (ejemplo: cristal trasero o luces delanteras en coches que carecen de ellos) y podrán ser consultados con el organizador. El copiloto es opcional en coches que no sean de rallye.

SUBIDA EN CUESTA

Octubre-2008 v.2.1

REGLAMENTO TÉCNICO 1/24:

Los coches se dividen en dos según la edad del coche reproducido, son Prototipos y Prototipos Clásicos. Un coche inscrito en una de ellas deberá mantener las mismas características durante toda la competición.

A) PROTOTIPOS:

Preparaciones de coches con tracción directa al eje posterior y dos ruedas motrices, con tracción directa posterior y cuatro ruedas motrices o con tracción libre. Esta categoría equivale y engloba las de Grupo A y World Rally car del Rally-slot a 1/24 con mayor libertad de modelos a escoger.

1-. MODELOS ADMITIDOS:

Se admiten las réplicas de coches Sport, GT, Turismos o biplazas que hayan participado en Rallyes, circuitos o subidas en cuesta a escala 1/24. No están admitidos los monoplazas. En caso de duda deberá demostrarse la participación del vehículo.

El resto de los apartados del reglamento de Producción son idénticos que la Categoría Grupo WRC de RallySlot 1/24. Las normas que por modelo escogido no fuesen aplicables se considerarán excepción (ejemplo: cristal trasero o luces delanteras en coches que carecen de ellos) y podrán ser consultados con el organizador. El copiloto es opcional en coches que no sean de rallye.

B) PROTOTIPOS CLASICOS:

Preparaciones de coches con limitaciones de carrocería, peso y dimensiones, tracción directa al eje posterior y dos ruedas motrices o 4x4 según modelo original. Esta categoría equivale a los CLASICOS C1 y C2 de Rallyslot 1/24, con libertad de fabricación de carrocería..

1-. MODELOS ADMITIDOS:

Se admiten las réplicas de coches Sport, GT, Turismos o biplazas que hayan participado en Rallyes, circuitos o subidas en cuesta hasta el año 1986 (este incluido). No están admitidos los monoplazas. En caso de duda deberá demostrarse la participación del vehículo en competiciones de época.

El resto de los apartados del reglamento de Prototipos son idénticos que la Categoría Grupo CLASICOS de RallySlot 1/24. Las normas que por modelo escogido no fuesen aplicables se considerarán excepción (ejemplo: cristal trasero o luces delanteras en coches que carecen de ellos) y podrán ser consultados con el organizador. El copiloto es opcional en coches que no sean de rallye.