

**Pistas:** fabricadas en plástico de la marca NINCO en sus diversas variantes: normal, off road y nieve y Tecnitoy's Off Road acondicionadas especialmente con materiales naturales de dificultad. Se admiten sectores realizados artesanalmente emulando alguna dificultad natural como troncos, piedras, puentes, etc. No se podrá añadir ningún tipo de aditivo o material en la pista para alterar la adherencia establecida por la organización.

### **DESARROLLO DE LA CARRERA:**

**Carrera:** el desarrollo de las distintas pruebas consistirá en recorrer, durante un número de minutos establecido, cada una de las especiales determinadas por la organización y en una sola etapa.

**Tramos:** serán nuevos para todos los pilotos, y no se podrá entrenar en ellos. Para verificar el buen funcionamiento de ellos un "coche cero" de la organización pasará por todos los tramos antes del inicio de cada sección de competición. Si el "coche cero" recorre correctamente todos los tramos otorga pleno poder al director de carrera para rechazar cualquier reclamación sobre el estado de la pista. Los tramos se "mancharán" en cada sesión de competición de la forma que establezca la organización antes del inicio de cada prueba.

**Sistema de manchado de las pistas:** todos los tramos se cubrirán antes del inicio del raid con una capa fina de gofio y los abrirá el coche cero. Posteriormente, cada 16 vehículos se manchará un cuarto del tramo con una capa fina del elemento deslizante. Cada diez vehículos se manchará un cuarto de tramo distinto al manchado anteriormente. El comisario encargado de realizar el manchado limpiará el carril una vez ensuciado con un pincel si observa acumulación de gofio en el carril de la pista. El piloto tiene total potestad de pedir al comisario, a la persona de volver a ensuciar o al director de carrera que se limpie el carril, no la pista, una vez se halla manchado, sea cuando sea esta nueva carga de elemento deslizante.

**Hora de Entrada:** La organización de la prueba establecerá para cada piloto y coche participante una hora de entrada en competición. La hora de entrada en competición podrá ser elegida por el piloto al formalizar su pre-inscripción y dentro de las disponibles en el tramo horario fijado por la organización para la sección de competición elegida. Deberá hacerse acto de presencia en el parque cerrado al menos 15 minutos antes de la hora de salida asignada para poder llevar a cabo las verificaciones técnicas.

**Inscripciones:** la organización de la prueba establecerá un periodo de pre-inscripciones anticipadas para que los pilotos formalicen su participación en el Raid, el cual tiene un número de plazas limitadas para cada sección. Cada piloto podrá pre-inscribirse en una o dos categorías distintas y nunca podrá hacerlo con dos vehículos de la misma categoría técnica. La organización también aceptará más inscripciones durante la misma sección de competición aunque

condicionadas a las plazas y horarios disponibles no cubiertos en los periodos de pre-inscripción. La formalización de una pre-inscripción para la prueba es un compromiso de concurso y participación en firme entre el piloto que la ha solicitado y la organización de la competición. Una pre-inscripción deberá ser confirmada por el piloto participante mediante el correspondiente ingreso en una cuenta bancaria (notificada por la organización al abrir el periodo oficial de pre-inscripciones) del importe total de las pre-inscripciones a las que tiene derecho, especificando el piloto su nombre y apellidos y el concepto "RAIDSLOT" al efectuarla. Todas las pre-inscripciones que no hayan sido confirmadas mediante este procedimiento antes del cierre del periodo al que están sujetas serán anuladas. La organización se reserva el derecho de aplicar las medidas que considere oportunas ante el incumplimiento de la preinscripción por parte de un piloto participante y sin una causa de fuerza mayor justificada (accidente, enfermedad). Un coche inscrito en un grupo de preparación ha de mantener las características de ese grupo durante toda la competición.

**Categorías:** Se establecen 5 categorías técnicas divididas del siguiente modo:

T1: Vehículos producción

T1 Infantil: vehículos producción para menores de 13 años

T1 Damas: vehículos de producción para aquellas pilotos apuntadas a T1

T2: Vehículos de serie lastrados.

T3: Prototipos

T3 Masslot: Prototipos con mecànica original.

T5: Camiones de dos, tres o más ejes

T6: Prototipos 1:24

**Orden de salida:** el orden de salida vendrá determinado por las tandas clasificatorias a las que se haya apuntado el participante y, dentro de cada tanda, por el criterio del Director de Carrera. Las mangas clasificatorias son:

Viernes 29 Octubre	Manga 1: 16 pilotos	16:00 - 18:00
	Manga 2: 16 pilotos	18:00 - 20:00
	Manga 3: 16 pilotos	20:00 - 22:00
Sábado 30 Octubre	Manga 4: 16 pilotos	08:30 - 10:30
	Manga 5: 16 pilotos	10:30 - 12:30
	Manga 6: 16 pilotos	12:30 - 14:30
	Manga 7: 16 pilotos	16:00 - 18:00
	Manga 8: 16 pilotos	18:00 - 20:00
Domingo 31 Octubre	Manga 9: 16 pilotos	20:00 - 22:00
	Manga 10: 16 pilotos	08:30 - 10:30
	Manga 11: 16 pilotos	10:30 - 12:30
	Manga 12: 16 pilotos	12:30 - 14:30
	Manga 13: 16 pilotos	16:00 - 18:00
	Manga 14: 16 pilotos	18:00 - 20:00
	Manga 15: 16 pilotos	20:00 - 22:00

Domingo 1 Noviembre      Manga 16: 16 pilotos    08:30 - 10:30  
Manga 17: 16 pilotos    10:30 - 12:30  
Manga 18: 16 pilotos    12:30 - 14:30

**Carnet de Ruta y distintivos:** el carnet o tarjeta de ruta es un documento que identifica al piloto, donde queda anotado el tiempo utilizado en recorrer cada especial, los controles horarios y las distintas penalizaciones o bonificaciones. El coche estará identificado con un dorsal adhesivo que deberá colocarse en un sitio visible del vehículo.

**Control horario:** El recorrido global de la prueba deberá cumplirse en un tiempo determinado por la organización. En el carnet de ruta estarán anotadas las horas de salida y llegada teórica. Una vez completada la etapa, el piloto deberá entregar inmediatamente el vehículo y la hoja de ruta a la organización para anotar el tiempo total de la etapa.

**Clasificación final:** El ganador de cada grupo de preparación es el piloto que recorra más distancia, contada en número de pistas, en la disputa de todos los tramos del Raid y entre todos los coches de su categoría.

**Empates:** En caso de empate al final de la prueba, decidirá el menor tiempo utilizado en recorrer la primera especial de la prueba. En caso de nuevo empate, decidirá el menor tiempo utilizado en la siguiente especial y así sucesivamente.

**Copilotos:** La función de los copilotos será la de colocar los coches en el carril si éstos se salen durante el recorrido de los distintos especiales. Cada piloto deberá aportar su propio copiloto y uno sólo como máximo, a excepción de aquellos tramos en los que la organización considere la necesidad de aportar algún copiloto más y que será facilitado por la propia organización. La colocación de un coche salido de pista debe hacerse en el mismo lugar del incidente, o será penalizado con 10 pistas por tramo de pista adelantada. Si un vehículo tiene dificultades para superar un obstáculo solo podrá ser ayudado por el copiloto empujándolo por la parte trasera del vehículo y nunca colocando el vehículo por delante del obstáculo, esta irregularidad supondrá 30 pistas de penalización por cada vez que esto suceda.

**Manipulaciones del vehículo:** se permite manipular el coche para cambiar cualquier elemento (siempre que esté también homologado) únicamente durante la disputa de la prueba para ponerlo a punto exceptuando los siguientes elementos: carrocería, chasis y motor que no podrán ser en ningún caso substituidos por otros. Cualquier manipulación o sustitución permitida por rotura mecánica únicamente podrá efectuarse durante el tiempo cronometrado destinado a recorrer la especial y delante del comisario de pista. El incumplimiento de la norma será penalizado con la exclusión del participante.

**Verificaciones:** se establecen dos controles de verificaciones técnicas para todos los coches participantes. El primero, a la entrega del coche a la organización durante la hora asignada al piloto de entrada a competición. Y el segundo, al finalizar el piloto su carrera y hacer entrega a la organización de la hoja de ruta con los resultados obtenidos. Los coches deberán entregarse abiertos, carrocería y chasis por separado y con la mecánica al aire para una mejor comprobación visual de las partes mecánicas. Así mismo, la organización podrá verificar un coche en cualquier momento de la carrera, siempre en presencia del piloto implicado.

**Reclamaciones:** Si por cualquier razón un piloto inscrito desea formalizar una reclamación a la organización para la verificación de algún coche participante ésta, deberá ser por escrito, dirigida al director de carrera, firmada por el piloto y acompañada de un depósito de 50€. En caso de que la reclamación prospere a favor del denunciante, este depósito será retornado.

## **PENALIZACIONES:**

### **Administrativas**

#### **Exclusión:**

- Conducta no cívica o antideportiva.
- Pérdida o falsificación del carnet de ruta.
- Modificación de las condiciones de las pistas.
- Manipulación del coche fuera del área de competición.
- Actitud antideportiva o falta de competitividad en la disputa conjunta de un tramo.

#### **Penalizaciones temporales**

- Retraso en la Hora de Entrada a Competición: 200 pistas por minuto (Si el retraso es superior a 10 minutos conllevará la exclusión).
- Retraso en la llegada al Control Horario por Tramo: 100 pistas x minuto.
- Incumplimiento del Control de Salida de Tramo: 100 pistas x coche.
- Pérdida del dorsal: 100 pistas.
- Colocación de un coche salido en un lugar diferente: 50 pistas x tramo de pista.

#### **Técnicas**

#### **Exclusión:**

- Mando no reglamentario.
- Anomalías en el motor.
- Cambio de chasis, carrocería o motor.
- Uso de imanes suplementarios o aditivos.
- Carrocería o cristales no reglamentarios.
- Materiales o Modificaciones no permitidas.
- Ejes o guía no correctos.
- Chasis deformado.

- Neumáticos no correctos.
- Mecánica a la vista o falta de habitáculo.
- Uso de elementos prohibidos.

**Penalizaciones temporales:**

- No parar el coche después de la finalización del tramo: 10 pistas x tramo de pista
- Incumplimiento de medidas y condiciones de carrocería, neumáticos o ejes: 500 pistas x milímetro.
- Piloto y/o copiloto no reglamentarios: -500 pistas.
- Número de dorsales o placas de rallye no reglamentarias: 200 pistas x unidad
- Ruedas no tocan o no giran libremente: -500 pistas.
- Llantas cubiertas parcialmente: -300 pistas.
- Falta de ópticas o pilotos: -500 pistas.

Toda irregularidad deberá solucionarse para poder participar en la prueba con la consiguiente eliminación de la penalización.

**Voltaje:** se competirá a un voltaje variable mediante fuentes de alimentación individuales por tramo y ajustables por el mismo piloto en el rango de valores de 5 a 20 voltios.

**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.

**MARCAS HOMOLOGADAS**

Ninco, Tecnitoy, Avant Slot, Cartrix, Masslot, Slot.it, MB Slot, NSR, Sloting Plus, Sigma, Scaleauto, PKS, Power Slot, Desert Slot, Hobbyaescala, GOM, HobbySlot, MSC, Plafit, Sloter, Spirit, Team Slot, ORS, Project Slot, SuperSlot