

# 1/32 "SCALEAUTO Radical Challenge"

Actualizado día 10 - 10 - 2010 . Ver.1.2

## REGLAMENTO DEPORTIVO:

### 1.-PISTA:

Fabricada en Plástico de la marca Ninco a escala 1/32. No se podrá añadir ningún tipo de aditivo en la pista para alterar su adherencia establecida por la organización. El sponsor principal de la categoría es Scaleauto, aportando los motores y neumáticos gratuitos para todos los pilotos participantes.

### 2.-DESARROLLO DE LA CARRERA:

**Entrenos libres:** Todos los pilotos deberán haber efectuado la inscripción y entregado el coche en parque cerrado y después de ensamblar el motor entregado por la organización podrán acceder a estos entrenamientos. Se establecerá un tiempo máximo por carril de 8 minutos en un carril por sorteo.

**Entrenos Oficiales:** Una vez montado el motor se procederá a realizar la pole position, o entrenos oficiales que permitirán la elección de carril inicial los 3 primeros equipos clasificados.

**Carrera Final:** Cada manga de 8 equipos, empezando por los peor clasificados en los entrenos oficiales participará durante 15 minutos en cada uno de los carriles donde se les irán sumando las vueltas. En el último cambio de carril se anotará la sección del circuito (también llamada coma) donde ha terminado. Si algún equipo preclasificado no realiza la inscripción, la organización asignará su plaza a equipos reservas que estén interesados en participar.

**Cambio de carril:** El orden de cambio de carril será el siguiente: 1-3-5-7-8-6-4-2. Este sistema de cambio de carril proporciona que los equipos nunca tengan el mismo rival 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 participantes. Los cambios de carril se efectuarán por la organización en el mismo lugar dónde se han parado los coches una vez cumplido el tiempo

**Clasificación final:** El ganador es el piloto que haya recorrido el mayor número de vueltas de todos los participantes en la carrera final. En caso de empate a vueltas se determinará por la sección del circuito dónde ha terminado (la coma). En caso de empate en la carrera se consultarán las vueltas rápidas en carrera, el piloto con mejor tiempo se clasificará por delante.

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

### 3.-COMISARIOS:

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 pilotos inscritos en la carrera, y se efectuará cuando se está compitiendo. El lugar será designado por el carril en que se está participando en cada momento. En caso de incumplimiento se procederá a la exclusión del equipo de la carrera. 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.

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

### 4.-MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO:

Quedará prohibida cualquier modificación al coche una vez haya sido verificado, 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.

La rotura de piezas de carrocería deberán ser fijadas de nuevo en su sitio correspondiente durante la carrera, estando el director autorizado a parar un coche si cree que necesita fijar algún elemento, respetando la buena fe del piloto en parar y reparar el coche en las 3 vueltas siguientes después del incidente.

# 1/32 "SCALEAUTO Radical Challenge"

Actualizado día 10 - 10 - 2010 . Ver.1.2

Las reparaciones del vehículo pueden ser realizadas por personas externas al equipo.

## 5- INSCRIPCIÓN - VERIFICACIONES - PARQUE CERRADO:

Solo se permite 1 coche por equipo inscrito.

En las verificaciones todos los equipos tendrán 20 minutos para el montaje del motor, una vez superados estos minutos el director de carrera procederá a la verificación de todos los vehículos, admitiendo únicamente los que cumplan el reglamento técnico y posean la inscripción efectuada.

**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.

**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, dirigidas al director de carrera, firmada por el piloto y acompañada de un depósito de 30 € durante los 30 minutos posteriores al final de la última manga final. En caso de que la reclamación prospere a favor del demandante este depósito será retornado.

## 6- VOLTAJE:

Se competirá a un voltaje fijo de 12 Voltios.

## 7- PUNTOS:

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

## 8- HORARIOS:

Sábado día 1 de Noviembre:

16:00 - 18:00	Entrenos libres.
18:00 -	Parque cerrado, verificación equipos presentes.
19:00 - 19:30	Entrenos oficiales cronometrados.
20:00 - 22:00	Manga final 1.
22:00 - 24:00	Manga final 2.

Los entrenos libres serán únicamente para los coches que no presenten problemas en la verificación. En el caso que un equipo deba reparar el vehículo por anomalías en la verificación deberá hacerlo en tiempo de entrenos libres y oficiales, si no puede realizar los entrenos oficiales debido a que se está reparando el coche se le asignará el peor tiempo de estos.

## 9- PREMIOS:

Los tres mejores clasificados obtendrán un trofeo acreditativo para cada piloto.

Los mejores obtendrán un coche para cada piloto exclusivo de la marca Scalextric.

## 10- 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.

La Organización no se hace responsable de los daños ocasionados a personas o cosas por parte de terceros.

# 1/32 "SCALEAUTO Radical Challenge"

Actualizado día 10 - 10 - 2010 . Ver.1.2

## REGLAMENTO TÉCNICO:

### 1-. MODELOS ADMITIDOS:

Los modelos homologados corresponden a todas las versiones del coche completo SCALEAUTO SR-9 en versiones completamente montadas.

### 2-. CARROCERIA:

**ESCALA:** De serie, queda prohibida cualquier modificación aerodinámica exterior en la carrocería original. Debe cumplir con los modelos admitidos.

**MATERIAL:** Fabricada en plástico inyectado. No está permitido el aligeramiento de la carrocería y queda prohibido alterar cualquier otro aspecto aerodinámico de la carrocería. Se deben respetar las entradas de aire, alerones, faros que se suministran en el coche de serie. El peso mínimo de la carrocería deberá ser de **14.0gr.** una vez pintado, incluido el habitáculo.

**DIMENSIONES y PIEZAS OBLIGATORIAS:** Estos coches deberán conservar todos los elementos y características en dimensiones del original. La carrocería debe tapar todos los elementos mecánicos: motor, transmisión, cables y guía, en su vista vertical, o bien a través de los cristales o faros. Se permite eliminar o añadir antenas, escobillas del limpiaparabrisas y retrovisores (si vienen por separado de la carrocería). Deberá mantenerse la óptica frontal original (cúpula y soporte interior ) y el piloto trasero rojo o anaranjado en su posición original. Los cristales de la carrocería deben de ser los originales, sin modificación. Si algún coche se presentase sin algún elemento original de la carrocería, se permitirá su participación con un lastre adicional en el coche de 10gr. por pieza fijado en la parte mas alta del interior de la carrocería o bien encima del motor.

**DECORACIÓN:** El color base del vehículo puede ser cualquiera mientras no sea transparente.

**HABITACULO:** El cockpit o habitáculo es parte de la carrocería a efectos de peso. Puede ser el original, con todas sus piezas (volante, barras antivuelco, baquet y extintor) o la versión en lexan. Su función será la de separar la carrocería del chasis de forma que no permita la visión de elementos mecánicos del coche. Será situado de manera lógica. La decoración es libre.

### 3-. CHASIS:

**TIPO y MATERIAL:** Original suministrado para este coche. Está permitido usar cola en la fijación de los cojinetes y de los soportes de motor . Se permiten únicamente las siguientes modificaciones:

- Un mínimo rebaje del chasis en el clip de fijación a la carrocería trasero para la correcta basculación de la carrocería.
- Un mínimo rebaje del chasis en el perímetro de anclaje del soporte motor.
- Rebaje del soporte de la altura en el eje delantero, para aumentar la altura del eje delantero.

**SOPORTES de MOTOR HOMOLOGADOS:** Quedan admitidos todos los soportes de motor fabricados por Scaleauto, sin modificación alguna. Quedan admitidos las suspensiones para el soporte de motor en todas sus versiones de libre procedencia. El motor puede estar fijados mediante el sistema original de fijación (tornillos de procedencia libre) o ayudado de cola y/o cinta adhesiva al chasis.

**POSICIÓN DEL MOTOR:** La original INline del coche.

**IMANES:** Prohibidos excepto los del propio motor.

**LASTRE:** No está permitido el lastre adicional.

**SOPORTE DE GUIA:** El original del chasis sin modificación alguna.

**SOPORTE DE EJES:** El original del chasis o soporte motor sin modificación alguna.

**SOPORTE DE CARROCERIA:** Mediante el sistema suministrado de serie, los tonillos estos se podrán sustituir por otros de libre procedencia pero igual número.

### 4-. TRANSMISION:

**TIPO:** Mecánico mediante el engranaje de un piñón y una corona. Tracción trasera.

**PIÑÓN:** Libre dentro de los fabricados por SCALEAUTO y debe incidir (atacar) directamente sobre la corona del eje posterior. Puede ir soldado al eje del motor.

# 1/32 "SCALEAUTO Radical Challenge"

Actualizado día 10 - 10 - 2010 . Ver.1.2

**CORONA:** Libre dentro de los fabricados por SCALEAUTO, libre en número de dientes. Se permite asegurar con cola la fijación al eje.

**SISTEMAS DE FRENADO:** Únicamente está permitido el freno producido por el propio motor. Queda prohibido cualquier freno adicional.

## 5- EJES:

**EJES:** Son de libre elección dentro los fabricados por SCALEAUTO, sin modificación alguna (longitud, cortes o diámetro). Las ruedas deben estar fijas y girar conjuntamente con el eje o semieje.

**COJINETES:** Libres dentro de los fabricados por SCALEAUTO. Se permite fijarlos a los soportes de ejes con cola sin que ello suponga un aumento de la distancia al suelo del eje. No se permite forzar o modificar el chasis para fijarlos. No se permite modificar el perfil exterior del cojinete. Quedan admitidos los rodamientos a bolas.

## 6- RUEDAS:

- Deben estar compuestas de llanta y neumático.
- Las llantas deben de ser idénticas en dimensiones y diseño en ambos lados de la carrocería (las delanteras pueden ser distintas de las posteriores) con un diámetro mínimo de 14.5mm. y una anchura máxima de 11mm. pudiendo ser de cualquiera de las ofrecidas por SCALEAUTO en su catálogo.
- Las ruedas completas montadas en el eje no podrán sobresalir del paso de ruedas original de la carrocería.
- El neumático deberá ser completamente fabricado en goma caucho natural negra. Deberá cubrir totalmente la llanta en su circunferencia y anchura total. Se pueden limar o rebajar uniformemente no pudiendo estar torneado cónicamente ni en formas no planas. Anchura máxima de 12mm. (para la carrera se entregarán los neumáticos ref. SC-4735 de 19x10.5mm)
- La llanta además de su fijación original pueden ser reforzadas con cola pero no podrá ser modificada en ningún aspecto.

## 7- GUIA, CABLES Y TRENCILLAS:

**CABLES:** Libre.

**GUIA:** Debe ser única y situada en la posición original que para ella esté preparado en el chasis. Fabricada por SCALEAUTO, no se permite forzar o modificar el chasis para fijarla. Se permite modificar la pala en anchura (la parte que queda dentro del carril) y rebajar hasta 1 mm. la profundidad original del cuerpo.

**TRENCILLAS:** Libres.

## 8- MOTOR:

**FABRICANTE:** Del tipo compacto de caja cerrada [SC-0025 Sprinter de 2200rpm](#). Entregado por la organización sin modificación. Un segundo motor puede ser entregado si el piloto no esta conforme con las prestaciones de la primera entrega.

## 9- PESOS Y MEDIDAS:

Debe cumplir con las exigencias en dimensiones siguientes apoyándose en reposo con las ruedas posteriores en una superficie plana.

- Se permite un aumento de peso en la carrocería debido a la decoración.
- La distancia mínima del chasis y/o motor al suelo será la correspondiente al espesor de un papel A4 de 80 gr/m<sup>2</sup>
- Durante toda la carrera todas estas medidas pueden ser verificadas por el director de carrera en cualquier momento a instancias o reclamación de cualquier piloto o decisión del propio director de carrera. Si se encuentra alguna incorrecta, el piloto será excluido.

## 10- DISPOSICIONES GENERALES :

Bajo la supervisión de la organización, todos los aspectos no contemplados en este reglamento técnico se consideraran como de carácter libre.

La inscripción en la carrera significa la plena aceptación por parte del piloto de lo escrito en este reglamento.