

# RALLY-SLOT

## Copa Scaleauto GT-3 i Ninco Xlot- versión 1.1

### REGLAMENTO DEPORTIVO

#### 1-.PISTA.

Fabricada en Plástico de la marca Ninco, con un total de 8 tramos. No se podrá añadir ningún tipo de aditivo en la pista para alterar la adherencia existente al inicio de la etapa.

#### 2-.DESARROLLO DE LA CARRERA.

**Carrera.** El desarrollo de un Rallye consiste en recorrer un número de vueltas específico en cada uno de los tramos clasificatorios del Rallye. Un recorrido por los tramos forma una etapa. Una etapa está compuesta por varias pasadas por cada uno de los tramos. La carrera constará de 3 etapas. En la primera pasada se recorren por el orden de inscripción. La segunda y tercera pasada será por orden de tiempos efectuados en la primera pasada, empezando por el clasificado con el menor tiempo (Scratch).

**Etapas.** Constará de 3 pasadas por todos los tramos y se disputarán según tabla horaria. Las plazas son limitadas con lo que es necesario realizar una preinscripción. Los coches admitidos serán los descritos en el este reglamento técnico y deberán mantener las características de la categoría durante todo el RallySlot. Los participantes en el Rallye Slot podrán inscribirse con 1 coche como máximo por cada categoría y cada coche le corresponderá 1 solo piloto.

**Tramo.** Para verificar el buen funcionamiento de ellos un "coche cero" de la organización pasará por todos los tramos antes del inicio de cada pasada. 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. Durante la disputa de un tramo el coche deberá recorrerlo por sus propios medios y en estado integro. El no poder recorrer el tramo o hacerlo sin carrocería conllevará la aplicación del tiempo máximo.

**Clasificación final.** El ganador del rally o de la categoría es el piloto que sumando todos los tiempos efectuados en las 3 etapas.

**Carné de Ruta y distintivos.** El carné de ruta (tarjeta magnética) es un documento que identifica al piloto y su coche, donde quedan anotados los tiempos de los tramos, controles horarios y distintas penalizaciones o bonificaciones. La hoja de tramo es un listado que refleja los tiempos de todos los coches que han pasado por un tramo, es obligación del piloto comprobar la correcta anotación de sus tiempos en el Carné de Ruta y en la hoja de tramo. 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.

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

**Control horario.** El recorrido global de cada pasada deberá cumplirse en un tiempo determinado por la organización. En el carné de ruta el jefe e parque cerrado anotará las horas de salida y llegada teórica. En el caso de llegar a un tramo y encontrarlo ocupado por un piloto o pilotos precedentes, los controles aplicarán una bonificación de 1' por piloto, ampliando así el control horario. Entregar el coche fuera de control horario penaliza.

**Tiempo máximo.** Cada tramo tiene un tiempo máximo para ser recorrido fijado por la organización, en caso de superarlo o de parada total del vehículo, se anotará en el carné de ruta el tiempo máximo como tiempo del tramo.

#### 3-. EMPATES.

En caso de empate al final del rallye, decidirá el mejor tiempo en el primer tramo de las etapas finales, si el empate persiste, se compararán los tiempos en los tramos 2º, 3º y 4º sucesivamente.

#### 4-.COMISARIOS.

La función de los comisarios asistencia de pista será la de poner los coches en el carril, si éstos se salen, durante el recorrido de los tramos así como la de ayudar en cualquier menester al piloto durante la disputa del tramo. Cada piloto debe aportar su propia asistencia con un máximo de 2 personas. La colocación de un coche salido de pista debe hacerse en el mismo lugar del incidente.

# RALLY-SLOT

## Copa Scaleauto GT-3 i Ninco Xlot- versión 1.1

### 5-.MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO.

Se permite manipular el coche para cambiar cualquier elemento (siempre que esté también homologado) ya sea 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, durante los 15 minutos posteriores después de terminar la 1a pasada en la clasificatorias o la 1a pasada en la etapa final.
- Delante de un organizador, en caso de una avería grave, se entiende por avería grave el hecho de que el coche no pueda circular por sus propios medios en la pista. El tiempo máximo de una reparación grave es de 15 minutos. En el tramo donde el coche se queda parado se le aplicará tiempo máximo, se le aplicará tiempo máximo también en el resto de tramos que queden por disputar de la etapa sino puede solucionar el problema en los 15 minutos establecidos. después de terminar la sección o etapa y con el permiso explícito del responsable de parque cerrado. Cualquier sustitución de piezas o reglaje mecánico del vehículo deberá realizarse en este momento.

Se permitirá preparar el coche, excepto neumáticos, y sin cambios de material en los siguientes casos:

- Delante del responsable del parque cerrado, durante los 2 minutos antes de la salida a cada etapa.

Manipulaciones de los neumáticos:

- Queda totalmente prohibida la limpieza de neumáticos durante el desarrollo de todo el rallyslot.
- Copa SCALEAUTO GT3: A la entrada del coche en parque cerrado la organización suministrará 1 juego de neumáticos para cada coche antes de iniciar cada etapa, siendo el montaje de estos obligatorios en todos los vehículos participantes durante esas etapas. (ref. SC-4736)
- Copa Xlot: Se permite el cambio de ruedas al inicio de cada una de las etapas.
- En cualquier momento del rallyslot y obligatoriamente en la entrada a parque cerrado los neumáticos serán verificados para que se encuentren completamente secos y limpios no pudiendo dejar ningún tipo de marca en la superficie de verificación.

Si durante una etapa el vehículo rompe alguna pieza estética de la carrocería podrá terminar la etapa pero será obligatorio repararla antes de empezar la siguiente etapa. La organización puede obligar a reforzar la fijación de cualquier pieza que crea oportuna. Los retrovisores y antenas no están sujetos a esta norma.

- Entre tramos, el coche no puede ser manipulado en aspectos mecánicos ni en la limpieza de ruedas, tampoco puede serlo fuera de la zona de pistas o fuera de la vista de la organización. El incumplimiento de la norma será penalizado con la exclusión del participante.

### 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. Al final de cada etapa el coche deberá entrar de nuevo en el parque cerrado. Se procederá a la verificación del estado seco de los neumáticos en todos los coches. Una vez el vehículo ha entrado en parque cerrado no se podrán cambiar las ruedas a excepción de que visiblemente están defectuosas por un incidente. En caso de cambio de ruedas entre tramos será penalizado.

**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 50 € durante como máximo a los 30 minutos posteriores al final de la competición (al terminar el último piloto en el último tramo). En caso de que la reclamación prospere a favor del denunciante, este depósito será retornado.

# RALLY-SLOT

## Copa Scaleauto GT-3 i Ninco Xlot- versión 1.1

**Penalizaciones administrativas.** Las penalizaciones son acumulativas, es decir si se incumplen diversos puntos, la penalización total es la suma de todas las penalizaciones por separado.

Exclusión:

- Conducta no cívica o antideportiva.
- Pérdida o falsificación del carné de ruta o tarjeta.
- Modificación de las condiciones de las pistas sin permiso.
- Manipulación del coche fuera del parque cerrado sin permiso.
- No entregar el vehículo directamente a parque cerrado después de una etapa (aunque no se manipule).
- Limpieza de neumáticos durante el transcurso de todo el rallyslot.
- Acumulación de más de 5 minutos de penalización.

Penalizaciones temporales:

- Retraso en la entrada del parque cerrado. Si un piloto no está presente en su salida de parque cerrado se le aplicará una sanción de 10"/coche.
- Retraso en la llegada al control horario 10"/minuto.
- Colocación de un coche salido en un lugar diferente 10"/tramo de pista.
- Dejarse adelantar por otro participante 10"/coche.
- Salida Lanzada. 10"
- No anotar el tiempo del tramo en la hoja de control. Tiempo total en el tramo.
- Acumular más de 5min. en penalizaciones significa tiempo total en todos los tramos de la pasada.
- Probar el coche más de 2 veces en la zona permitida de la salida. 10" por prueba.

**Penalizaciones técnicas.** Las penalizaciones son acumulativas, es decir si se incumplen diversos puntos, la penalización total es la suma de todas las penalizaciones por separado.

Exclusión:

- Vehículos que no cumplan el reglamento técnico y no puedan ser reparadas.
- Anomalías en el motor.
- Uso de imanes suplementarios.
- Carrocería deformada.
- Trenes de ruedas o Guía no reglamentarios.
- Mecánica o chasis a la vista o falta de habitáculo.

Penalizaciones temporales:

- Anomalías en los neumáticos o neumáticos mojados en parque cerrado implica la retención de los neumáticos por parte de la organización y el cambio de ruedas obligatorio.
- Falta de piloto y/o copiloto 60" o no reglamentarios.
- Cristales no reglamentarios 30".
- Pérdida o rotura de parcial con pérdida de material en los cristales 20"
- Ruedas no tocan en la pista o no giran libremente 20"
- Cables de guía visibles frontalmente en reposo 20"
- Neumáticos incorrectos en diámetro o anchura. 10" unidad.
- Número de dorsales o placas de rallye no reglamentarias 10"/unidad
- Falta de ópticas o pilotos traseros 10" /unidad
- Falta de retrovisor (debe haber mínimo uno) 10"/unidad
- Falta de elementos estéticos carrocería 10" /unidad
- Falta de elementos bandeja interior (tablier, freno, cambio, baquets, extintor,...) 10"/unidad
- Falta de tapacubos en las llantas 10" /unidad
- Faros auxiliares no pares Corregir
- Llantas no cubiertas por el neumático (lado exterior) . 10" unidad
- Ruedas que sobresalgan de la carrocería. 10" unidad.
- Ruedas por dentro de la carrocería si el modelo original no las lleva así. Corregir
- Motor más bajo que el mínimo 30".
- Cambio de motor: 100"

# RALLY-SLOT

## Copa Scaleauto GT-3 i Ninco Xlot- versión 1.1

- No tapar entradas de aire. 10" unidad.
- Falta de reproducción motor cuando esta sea visible. 120"
- Más de dos comisario por piloto. 30" por persona y tramo.
- Segundo cambio de neumáticos: 10" por neumático.
- Cambio de ruedas por rotura de llanta (una vez realizado el cambio de ruedas permitido): 10" por rueda.
- Incumplimiento del peso mínimo obligatorio del cockpit, 10 gramos situados en el techo por cada gramo de menos de menos del límite o 10" por decima de gramo si la verificación es al final de la etapa.
- Incumplimiento del peso mínimo obligatorio de la carrocería. 10 gramos situados en el techo por cada gramo de menos del límite.
- Incumplimiento del peso máximo obligatorio del coche. 20" / gramo de más.
- Incumplimiento del peso máximo obligatorio de la carrocería. 20" / gramo de más.

### 7-.VOLTAJE.

Se competirá a un voltaje variable mediante fuentes de alimentación DS-P3b ajustable a voluntad antes o durante el tramo por el mismo piloto a cualquiera de los valores comprendidos entre 8,5 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.

Las preinscripciones son obligatorias para participar.

**Precio de la inscripción:** Las inscripciones tendrán un costes de 18€ anticipadas y 25€ el día de la carrera.

**Horario:** Se establecen las siguientes etapas clasificatorias, con las previsiones de posibles inscripciones máximas por cada una de las etapas. Los pilotos máximos admitidos en cada etapas están indicados entre paréntesis.

Lunes Día 1 de Noviembre:

- 09:00 – 09:30 Inscripciones y parque cerrado Scaleauto GT3
- 09:30 – 09:45 Salida coche o
- 10:00 – 14:00 Etapas Copa Scaleauto GT3 (50 pilotos).
- 14:00 – 14:30 Inscripciones y parque cerrado Xlot 1/28
- 14:30 – 14:45 Salida coche o
- 15:00 – 18:00 Etapas Copa Xlot 1/28 (50 pilotos).
- 19:00 – Publicación resultados.

### 10-. PREMIOS.

- Los 3 mejores clasificados de cada categoría obtendrán el trofeo acreditativo a " Campeón España Rallyslot".
- El mejor piloto clasificado de cada categoría obtendrá un coche exclusivo por parte de la ACS y empresas colaboradoras.

### 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.