

REGLAMENTO DEPORTIVO:

1. PISTAS:

Las fechas que se disputarán las carreras y ubicaciones de las pistas son las siguientes:

15-16	Gener	Slot Terrassa	(Terrassa)	6 c.
11-12	Març	Slot La Llacuna	(La Llacuna)	6 c.
20-21	Maig	Ass. Slot Mollerussa	(Mollerussa)	4 c.
02-03	Setembre	Superdome	(Igualada)	8 c.
21-22	Octubre	Tim Comarca	(Igualada)	6 c.
25-26	Novembre	Icar Indoor	(Igualada)	6 c.

- 1.1. Todas las pistas donde se disputan las carreras son fabricadas en Madera de 8, 6, 4 carriles para coches a escala 1/24. No se podrá añadir ningún tipo de aditivo en la pista para alterar su adherencia, esta estará establecida por la organización.
- 1.2. La organización del campeonato revisará el estado general de la pista donde se disputará la carrera para indicar si es necesario reparar o limpiar si se cree que es un bien para la disputa de la carrera. Asimismo el club aportará los líquidos necesarios indicados en el reglamento para el desarrollo de la prueba.

2. DESARROLLO DE LA CARRERAS:

- 2.1. **Desarrollo:** Para un desarrollo de la carrera con el máximo de igualdad entre los participantes, estarán disponibles para los equipos 1 juegos de ruedas y 1 motores nuevos sellados a cada equipo inscrito, siendo éstos ya verificados con anterioridad. La entrega de motores se realizará según forrados establecidos. Una vez entregado el motor, únicamente estará permitido entrenar con el coche de la carrera con este motor montado. Los equipos estarán formados por 2 pilotos. Las carreras se realizarán en la categoría Scaleauto GT únicamente según el reglamento actualizado de esta categoría (rev. 2016- 6.1). El piloto tendrá en todo momento un comportamiento acorde con el espíritu deportivo de la competición.
- 2.2. **Entrenamientos libres:** El director de carrera organizará los entrenamientos libres, según el número de equipos presentes. Se organizarán tandas de grupos con un tiempo limitados en cada carril. Los entrenamientos libres deberán realizarse con coches homologados. Será necesaria la presencia en todo momento de un compañero realizando funciones de comisario en la pista donde se está entrenando.
- 2.3. **Carril inicial:** Se realizará un sorteo para designación de carriles en cada una de las mangas.
- 2.4. **Warm up:** Se realizará un warm up de 2 minutos, antes del inicio de la carrera, en el se permitirá limpiar ruedas, trencillas y/o añadir aceite o grasa. En ningún momento estar permitido cualquier manipulación que conlleve el ensamblaje o desensamblado de una pieza del coche.
- 2.5. **Carrera:** En la resistencia de 180min. de tiempo de pista. Se disputan en 8, 6, o 4 carriles con un tiempo entre cambios de carril de 4 minutos. En pistas de 4 carriles, se repetirán 2 veces los carriles. Cada equipo disputará la carrera participando en cada uno de los carriles donde se les irán sumando las vueltas y Un piloto escogido por el equipo para disputar una manga no podrá ser cambiado a no ser por fuerza mayor. Los cambios de carril se efectuarán en el mismo lugar dónde se han parado los coches una vez cumplido el tiempo. En el último cambio de carril se anotará también la sección del circuito (también llamada coma) donde ha terminado.
- 2.6. **Cambio de carril:** El orden de cambio de carril será el siguiente: 1-3-5-7-8-6-4-2 en pistas de 8 carriles, 1-3-5-6-4-2 para pistas de 6 carriles y 1,3,4,2,1,3,4,2 para pistas de 4 carriles. Este sistema de cambio de carril proporciona que los equipos nunca tengan el mismo equipo 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 equipos participantes. El cambio

de carril será efectuado por la organización, **quedando totalmente prohibido "tocar" ningún vehículo**. Si es necesario se introducirán descansos en los cambios de carril si el número de equipos inscritos es superior al número de carriles de las pistas. **Todos los pilotos deben de realizar la misma cantidad de carriles**.

2.7. Clasificación final: El ganador es el equipo que haya recorrido el mayor número de vueltas de todos los participantes. En caso de empate a vueltas se determinará por la sección del circuito dónde ha terminado (la coma).

2.8. Puntuación: La puntuación será por equipos y carrera, habiendo una puntuación extra de 10 puntos para los equipos que asistan a la seis carreras de las que consta el campeonato. La puntuación por carrera será de : 20-17-15-13-11-10-9-8-7-6-5-4-3-2-1. Se permite descartar el peor resultado.

3. EMPATES:

En caso de empate en la carrera se consultarán las vueltas rápidas en carrera, el equipo con mejor tiempo se clasificará por delante.

4. COMISARIOS:

4.1. Los comisarios son siempre componentes del equipo que disputa la carrera. Mientras se ejerce de comisario , no está permitido beber, comer, fumar o hablar por el móvil o walkie talkie, **ni llevar a cabo ningún tipo de reparación a ningún vehículo que no sea ajustar las trencillas**.

4.2. La función de los comisarios será la de colocar los coches en el carril, si éstos se salen, durante toda la carrera en la curva que tienen asignada. Hacer de Comisario será obligatorio para todos los equipos inscritos en la carrera, y se efectuará mientras se está compitiendo. **En las 3 horas la posición de comisario será fijada por el carril inicial donde empiece compitiendo el propio equipo, habrá un cambio de posición de comisario a mitad de carrera para reubicar los comisarios, estos se desplazarán a la posición fijada por el carril que les toque correr**. En caso de incumplimiento o negación de asistencia se procederá a la aplicación de sanciones correspondientes.

4.3. El protocolo básico 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. Excepto si un coche se sale por no frenar al encontrar otro coche en su carril, el vehículo que no ha frenado será el último en ser colocado.

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

5. MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO:

5.1. Quedará prohibida cualquier modificación al coche una vez haya sido verificado, si no es por expresa indicación del director de carrera hasta el inicio de la carrera. Durante la carrera, únicamente se podrá arreglar el coche en tiempo de carrera, no permitiéndose durante los tiempos muertos entre los cambios de carril.

5.2. Todo el servicio de reparación en los coches debe efectuarse únicamente por miembros del equipo o un mecánico adicional asignado no perteneciente al equipo. Si no se encuentran miembros del equipo presentes o mecánico adicional, deberá ser el piloto quien repare el vehículo, nunca el comisario. Todas las reparaciones deben de efectuarse en un lugar indicado por los directores de carrera como "pit box" (a menos que el coche no pueda llegar hasta ella por sus propios medios) con los útiles y recambios verificados previamente por la organización.

- 5.3. Para cualquier parada en boxes se deberá informar a la organización. El propio equipo recogerá el coche en el "pit lane" para llevarlo al "pit box" para su reparación, trabajando libremente en esta zona no pudiéndose realizar las reparaciones en cualquier otra zona no autorizada.
- 5.4. El Juego de ruedas para la carrera y el motor deberán ser montados en organización junto con el coche para su verificación. La organización podrá limpiar las ruedas si cree necesario hacerlo una vez entren los coches en parque cerrado. No se permitirá tornear las ruedas. La organización puede imponer un cambio de neumáticos en parque cerrado a cualquier equipo si cree que los neumáticos están tratados. Para las 3h. se entregarán ruedas Sc-2421p (27.5x13mm)
- 5.5. La rotura de piezas de carrocería (alergones y piezas de la carrocería de tamaño **original** superior a 2cm en longitud o anchura) deberán ser fijadas de nuevo en su sitio correspondiente **y posición original** durante la carrera aunque esta no se haya desprendido de la carrocería. Será posible utilizar cinta adhesiva por el interior de la carrocería junto con otros materiales como espuma, plástico o fibra pero no estará permitido materiales metálicos ni papíricos. No se permite el uso de cinta adhesiva por el exterior de la carrocería a excepción del alerón posterior que se permitirá reforzar su fijación con 2 cintas con unas dimensiones máximas de 1cm de anchura y 6cm de longitud.
- 5.6. Se permite la sustitución de piezas rotas de la carrocería por otras nuevas no montadas inicialmente si estas prefieren ser cambiadas. El director de carrera está autorizado a parar un coche si cree que necesita fijar algún elemento de la carrocería, respetando la buena fe del equipo en parar y reparar el coche en las 10 vueltas posteriores después del incidente como máximo. Durante la carrera se podrá sustituir cualquier elemento del coche a excepción de la carrocería y el central del chasis.
- 5.7. La organización aportará Cinta adhesiva, Alcohol, gasolina, Scaleauto slot grip, Scaleauto tyre cleaner para limpiar los neumáticos y aceite Scaleauto Speed oil 2 y grasa Magic Grease para el engrase de los elementos mecánicos del chasis. Cualquier otro líquido quedará prohibido.

6. VERIFICACIONES - PARQUE CERRADO:

- 6.1. Antes de los entrenamientos oficiales el director de carrera procederá a la verificación de todos los vehículos, admitiendo en pista únicamente los que cumplan el reglamento técnico y posean la inscripción efectuada.
- 6.2. Estas verificaciones serán de tipo abierto, para ello, hasta la hora de cierre de entrenos, los equipos 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 equipos pueden consultar libremente a los Comisarios Técnicos.
- 6.3. El coche se entregará abierto, con la carrocería y el conjunto chasis por separado, antes o durante la hora establecida para ello. El equipo deberá comunicar la relación de transmisión de su vehículo y estar presente durante las verificaciones. El verificador comprobará los aspectos dimensionales y de pesos de los dos elementos por separado y solicitará al equipo que ensamble el coche para verificar los aspectos globales, si el equipo no está presente el director de carrera procederá al ensamblaje, quedando eximido de toda responsabilidad en caso de percances en la carrera atribuidos a un montaje incorrecto. **Si hubiese la necesidad de arreglar el coche para que este esté conforme al reglamento, se entregarán al equipo la lista de los puntos a modificar antes de volver a verificar el coche por segunda vez, estas modificaciones tienen un tiempo máximo de 5 min. Si en una segunda verificación de un coche se encuentran aún puntos discordantes con el reglamento se procederá a la penalización de 20 vueltas y el inicio de la carrera en parque cerrado para subsanar los puntos, si estos no son subsanables se aplicará una penalización en peso de 10gr. al interior del capó delantero para toda la carrera.**
- 6.4. En caso de hallarse irregularidades se aplicarán las correspondientes penalizaciones según las tablas adjuntas, en forma de vueltas a restar del total realizado por el equipo en carrera. Todas las penalizaciones son acumulables en cada una de las verificaciones realizadas.

- 6.5. 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 (estas piezas son únicamente las marcadas en las fichas técnicas) ni la alteración de dimensiones de la carrocería por desgaste producido en carrera (largo, ancho, alto), pero si el peso total de la carrocería y el coche completo.
- 6.6. Se realizarán las siguientes verificaciones: 1 al principio y 1 al final. **Cualquier otra verificación que el director de carrera crea oportuna en cualquier momento.**
- 6.7. **Sorteo de motores y montaje:** Se realizará en 30 minutos según horario asignado para cada club. Este tiempo será el máximo que tendrán los equipos para ensamblar el coche **y probar el coche en la pista.**
- 6.8. **Parque cerrado:** Una vez los coches estén verificados permanecerán dentro del parque cerrado en todo momento, no pudiéndose manipular por pilotos, ni organización, que no sean responsables del parque cerrado.
- 6.9. **Reclamaciones:** Si por cualquier razón un equipo inscrito desea formalizar una reclamación a la organización para la verificación de algún coche participante esta deberá ser por escrito, dirigidas al director de carrera, firmada por el piloto y acompañada de un depósito de 50 € como máximo a los 30 minutos posteriores al final de la última manga. En caso de que la reclamación prospere a favor del demandante este depósito será retornado.

7-. PENALIZACIONES:

Existen penalizaciones técnicas y penalizaciones deportivas, ambas descritas en los anexos A y B de este reglamento. Todas ellas son acumulables. Las técnicas deberán ser solventadas antes del inicio de la toma de tiempos oficial, para poder tomar parte en ella.

8-.VOLTAJE:

Se competirá a un voltaje fijo de **12.5 V.**

9-.HORARIOS (A escoger por parte del club organizador):

Viernes Noche:

19:00 a 20:30	Entrenos Libres
20:30 a 21:00	Entrega y montaje de motor y ruedas (Parque cerrado)
21:00 a 21:30	Verificación
21:00 a 21:45	Cena
21:45 a 21:50	Warm UP
22:00 a 01:30	Carrera (ampliable si hay descansos)

Sabado Mañana:

07:30 a 09:00	Entrenos Libres
09:00 a 09:30	Entrega y montaje de motor y ruedas (Parque cerrado)
09:30 a 10:00	Verificación
10:05 a 10:10	Warm UP
10:15 a 13:45	Carrera (Ampliable si hay descansos)

Sabado Tarde:

15:30 a 17:00	Entrenos Libres
17:00 a 17:30	Entrega y montaje de motor y ruedas (Parque cerrado)
17:30 a 18:00	Verificación
18:05 a 18:10	Warm Up
18:15 a 21:45	Carrera (Ampliable si hay descansos)

10-. PREMIOS:

Premios en las 3 horas:

- En la carrera Final de Campeonato, habrá sorteo de material para los equipos que hayan participado en un mínimo de cuatro de las seis carreras.
- Los equipos que hayan participado en las seis carreras que forman las ENDURANCE 2016, tendrán un descuento de 100 € en las WES 24h 2017.

Los motores y ruedas necesarias para el desarrollo de toda la carrera serán obsequiados por SCALEAUTO.

11-. INSCRIPCIONES:

Las inscripciones cuestan 35€ . Las preinscripciones se realizaran en el foro de la competición y siendo efectiva en el momento que se reciba los datos del equipo y una transferencia de 10 € a la cuenta indicada a continuación o en efectivo en la tienda cric-crac, en concepto de inscripción. EL montante restante de la inscripción, se liquidará en cada club en el momento de recibir el juego de ruedas y el motor.

ACS Código IBAN: [ES38 2013 0029 71 0201404368](#)

12-. MANDOS:

Cualquiera de los homologados para el Campeonato de España de Velocidad.

13-. DERECHOS DEL ORGANIZADOR:

Modificar o Ampliar el reglamento mediante anexos publicados en el tablón oficial de la competición durante los días de la competición o anteriormente a través de la pagina web [www.acslot.com](#).

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 del campeonato.

ANEXO A: PENALIZACIONES TÉCNICAS:

Se establece la siguiente tabla de penalizaciones para desviaciones del Reglamento Técnico. Todas ellas serán acumulables y deben ser subsanadas antes del inicio de la prueba. **En pruebas de resistencia de 12h las penalizaciones serán dobles y para las 24h. las penalizaciones son triples.**

Faltas Leves

Ausencia de cristales	1 vuelta / pieza faltante
Ausencia de escape	1 vuelta / pieza faltante
Ausencia de faros o pilotos	1 vuelta / pieza faltante
Ausencia de limpiaparabrisas	1 vuelta / pieza faltante
Ausencia de retrovisor	1 vuelta / pieza faltante
Piloto sin pintar	1 vuelta
Ausencia de tapacubos	1 vuelta / pieza faltante
Peso carrocería inferior al mínimo permitido	1 vuelta / gramo defecto
Exceso de ancho de ejes	1 vuelta / 0,1 mm exceso
La bandeja habitáculo permite visión de la mecánica	2 vueltas
Cabeza del piloto no visible completamente a través de parabrisas	2 vueltas
Alerón posterior montado a menor altura del original	4 vueltas
Ausencia de piezas de la carrocería	2 vueltas / pieza faltante
Ausencia de dorsales laterales	2 vueltas
Ejes huecos, de titanio o de carbono	2 vueltas / eje
Llanta no cubierta completamente por el neumático	2 vueltas / rueda
Neumático cónico o con dibujo	2 vueltas / rueda
Dimensiones carrocería no correctas	2 vueltas / mm.
Peso coche inferior al mínimo permitido	2 vueltas / gramo de defecto
Motor adicional a los entregados por organización en caso de rotura	coste del motor +10v.

Faltas Graves

Piezas carrocería rebajadas.	5 vueltas por pieza
Modificación del chasis o piezas no permitidas	5 vueltas / parte modificada
Contrapesos visibles en una vista inferior del chasis	5 vueltas
Entrar el coche a parque cerrado con aditivo en los neumáticos	5 vueltas y cambio neumáticos
Diámetro ruedas (total) inferior al mínimo permitido	5 vueltas / eje
Uso de pasta difusora de calor	5 vueltas
Altura mínima de la carrocería / coche inferior a la permitida	5 vueltas
Uso de piezas chasis no homologadas	10 vueltas / pieza
Ejes no centrados en los pasos de rueda (por defecto)	5 vueltas / mm.
Soportes de motor no homologados o procedentes de otro chasis	10 vueltas / pieza
Batalla del vehículo modificada.	5 vueltas / mm.
Uso de más de 1 soporte de carrocería por lado	10 vueltas
Soportes de ejes no homologados o procedentes de otro chasis	10 vueltas

Altura mínima del chasis inferior a la permitida	15 vueltas
--	------------

Faltas muy Graves

Carrocería rebajada en espesor / aligerada (kit de plástico)	50 vueltas
Geometría paso de ruedas modificada	50 vueltas
Chasis no correspondiente a la categoría	No puntúa
Presencia de imanes	No puntúa
Presencia de sistemas de freno adicionales	No puntúa
Presencia de 2 guías	No puntúa
Motor no correspondiente a la categoría	No puntúa
Motor manipulado o presencia de potenciadores de campo magnético	No puntúa

ANEXO B: PENALIZACIONES DEPORTIVAS:

Se establece la siguiente tabla de penalizaciones para desviaciones del Reglamento Deportivo del campeonato. La primera columna indica el apartado del reglamento infringido. Todas ellas serán acumulables. **En pruebas de resistencia de 12h. las penalizaciones son dobles y en las carreras de 24h las penalizaciones serán triples. Excepto las que indica directamente que la penalización se aplica para las 24h.**

Faltas Leves

2.1	Proferir insultos, primera vez	Amonestación
2.1	Gritar a otros pilotos o miembros de la Organización, primera vez	Amonestación
2.1	Gritar o menospreciar a los Comisarios de Pista, primera vez	Amonestación
2.7	Tocar el coche en el cambio de carril, primera vez	2 Vueltas
4.1	Beber, comer, fumar o hablar por teléfono o walkie talkie en funciones de Comisario, 1ª vez	Amonestación
4.2	No acudir al puesto de Comisario de Pista, primera vez	Amonestación
4.3	Negligencia fortuita en funciones de Comisario, primera vez	Amonestación
5.3	Retornar el coche reparado a la pista fuera del pit lane, 1º aviso	2 Vueltas
5.3	Tomar un vehículo para su reparación fuera del pit lane, 1º aviso	2 Vueltas
5.3	Efectuar una reparación fuera de la zona autorizada como pitbox, 1º aviso	2 Vueltas

Faltas Graves

1.1	Aplicar aditivo directamente a la pista, sin autorización	5 vueltas
2.1	Proferir insultos, segunda vez	5 vueltas
2.1	Gritar a otros pilotos o miembros de la Organización, segunda vez	5 vueltas
2.1	Gritar o menospreciar a los Comisarios de Pista, segunda vez	5 vueltas
2.1	Estrellar el vehículo ex profeso o contra el de otro participante, 1ª vez	5 vueltas
2.1	No presentar el carnet de piloto a la organización (24h)	5 vueltas
2.6	Cambio de piloto a mitad manga, en carreras 90 min.	5 vueltas
2.6	Cambio de piloto fuera de la mitad manga, en carreras 24h. donde este autorizado el cambio a mitad de manga	15 vueltas

2 .6	Incumplimiento del mínimo o máximo de mangas por piloto	15 vueltas por manga
2 .7	Tocar el coche en el cambio de carril, segunda vez	5 vueltas
4 .1	Beber, comer, fumar o hablar por teléfono o walkie talkie en funciones de Comisario, 2ª vez	5 vueltas
4 .2	No acudir al puesto de Comisario de Pista, segunda vez	5 vueltas
4 .2	Abandonar el puesto de Comisario de Pista, sin tener sustituto	5 vueltas
4 .2	Negligencia fortuita en funciones de Comisario, segunda vez	5 vueltas
4 .3	Negligencia intencionada en funciones de Comisario, primera vez	5 vueltas
5 .1	Manipular el vehículo en Parque Cerrado	5 vueltas
5 .3	Modificación altura último 5 minutos	10 vueltas
5 .3	Retornar el coche reparado a la pista fuera del pit lane, 2º aviso y sucesivos	5 vueltas
5 .3	Tomar un vehículo para su reparación fuera del pit lane, 2º aviso y sucesivos	5 vueltas
5 .3	Efectuar una reparación fuera de la zona autorizada como pitbox, 2º aviso y sucesivos	5 vueltas
5 .6	Sustituir un componente dañado por otro de distintas características	5 vueltas
5 .6	No efectuar una reparación obligatoria en las siguientes 10 vueltas	5 vueltas
5 .7	Limpiar o aditivar las ruedas con líquidos ajenos a los de la Organización, en carrera 180 minutos	5 vueltas y cambio neumáticos
6 .3	Entregar el coche con retraso a verificación	5 vueltas
6 .6	Perdida de mas de 3% del peso a final de carrera	5 vueltas por gr.
6 .7	Perdida del peso impuesto por organización	10 vueltas
8 .0	Alterar el voltaje del carril, propio o ajeno	5 vueltas por 0,1 voltio

Faltas muy Graves

2 .1	Proferir insultos, tercera vez	Expulsión
2 .1	Gritar a otros pilotos o miembros de la Organización, tercera vez	Expulsión
2 .1	Gritar o menospreciar a los Comisarios de Pista, tercera vez	Expulsión
2 .1	Estrellar el vehículo ex profeso o contra el de otro participante, 2ª vez	Expulsión
2 .1	Agredir a otro piloto, a un Comisario o a un miembro de la Organización	Expulsión
4 .1	Beber, comer, fumar o hablar por teléfono o walkie talkie en funciones de Comisario, 3ª vez y sucesivas.	20 vueltas
4 .3	Negligencia intencionada en funciones de Comisario, segunda vez y sucesivas	20 vueltas