

1-. MODELOS ADMITIDOS:

Se admiten las réplicas de coches de Rallyes participantes en cualquier Rallye desde 1997 hasta la actualidad en categoría A o WRC. En caso de duda deberá demostrarse la participación del vehículo en algún Rallye.

2-. CARROCERIA :

ESCALA: Todas las carrocerías deben tener una escala comprendida entre 1/30 y 1/34. Debe cumplir con los modelos admitidos. Estos coches deberán conservar todos los elementos y características de los modelos reales, quedando prohibida cualquier modificación aerodinámica exterior en la carrocería que el coche real no llevase.

MATERIAL: Fabricada libremente mientras sea consistente y opaca.

DIMENSIONES y PIEZAS OBLIGATORIAS: Se permite eliminar o añadir faros supletorios (en numero par y no podrán sobresalir mas de 5mm. de la carrocería), antenas, retrovisores (si vienen por separado de la carrocería) y escobillas de limpiaparabrisas. La carrocería debe tapar todos los elementos mecánicos visto el coche verticalmente o a través de los cristales, excepto las ruedas. Debe incorporar un retrovisor como mínimo en el lado del piloto. Queda prohibido el alargamiento o deformación de capo o pasos de ruedas respecto al vehículo original reproducido. En caso de llevar aletines, estos deberán ser de material rígido y de la forma del paso de ruedas.

DECORACIÓN: El color base del vehículo puede ser cualquiera mientras no sea transparente. Es obligatorio la inclusión de 2 dorsales (lateral izquierdo y lateral derecho) y una placa de rallyes. Deben conservar los cristales del parabrisas, las lunas laterales (opcionales los de las puertas delanteras) y posterior fabricados en plástico rígido o semirígido y transparentes. Un mínimo de 2 faros deberán estar reproducidos en la carrocería de color blanco, plata o amarillo. También debe llevar dos pilotos posteriores de color rojo colocados simétricamente y en el lugar original del coche reproducido.

HABITACULO: El cockpit es parte de la carrocería. Deberá tener un habitáculo interior o 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 (con bloc de notas), formados por casco, busto y brazos.

PILOTO:

· Debe ser pintado lógicamente en el que se identifique el busto y cabeza. Siendo de diferente color que el resto del habitáculo.

COPILOTO:

· Debe ser pintado lógicamente en el que se identifique el busto, cabeza y bloc de notas. Siendo de diferente color que el resto del habitáculo.

3-. CHASIS:

TIPO y MATERIAL: El chasis es de libre elección de entre marcas comerciales con catalogo de adquisición disponible únicamente a través de comercios legalizados.

SOPORTES DE MOTOR: Pueden ser modificados pero manteniendo los anclajes del motor y del eje

posterior conservados de serie. Se permite la regulación y basculación en altura del motor respecto al propio chasis.

POSICIÓN DEL MOTOR: La original del chasis.

IMANES: Prohibidos excepto los del propio motor.

LASTRE: Está permitido el lastre adicional, la cantidad y la ubicación es libre, pero siempre situado por encima del plano del chasis.

SOPORTE DE GUIA: libre.

SOPORTE DE CARROCERIA: libre.

4-. TRANSMISION:**TIPO:**

- 4x4. Trasera únicamente con un sistema de piñón y corona. Mientras que para llevar la tracción al eje delantero se pueden utilizar gomas, engranajes o un motor con doble eje.
- 4x2. Trasera únicamente con un sistema de piñon y corona (Grupo SuperK).

PIÑÓN: Libre y debe incidir directamente perpendicular sobre la corona del eje trasero con los imanes del motor perpendiculares al suelo.

CORONA: Libre.

SISTEMAS DE FRENADO: Únicamente está permitido el freno producido por el propio motor. Queda prohibido cualquier freno adicional. No se interpretará como freno un sistema automático de limpieza de las ruedas.

5-. EJES:

EJES: Libre, las dos llantas del eje trasero deberán estar fijadas a un eje rígido.

COJINETES: Libres. Quedan prohibidos los rodamientos a bolas.

6-. RUEDAS:

- Las 4 ruedas deben girar libremente y apoyar en la superficie de la pista en posición estática.
- Deben estar compuestas de llanta y neumático.
- El neumático deberá ser completamente fabricado en goma caucho natural negra. Deberá cubrir totalmente la llanta en su circunferencia y anchura. Se pueden limar, dibujar, rebajar, y cortar mientras se puedan reconocer. No podrán incluir ningún tipo de clavos. Anchura mínima de 8mm.
- Las llantas deben de ser idénticas en dimensiones y diseño en ambos lados de la carrocería con un diámetro mínimo de 14.5mm. y anchura mínima de 8mm. pudiendo ser de cualquiera marca comercial, sin modificación alguna..
- Las ruedas completas montadas en el eje podrán sobresalir en 1 mm. por lado como máximo del paso de ruedas de la carrocería. Visto desde la parte superior.
- Las ruedas deben estar fijas al eje y girar conjuntamente con el eje o semieje.

7-. GUIA, CABLES Y TRENCILLAS:

CABLES: Libre. No pueden ser vistos frontalmente con el coche en posición de reposo sobre la pista.

GUIA: Única y con emplazamiento, material y tipo libre. No podrá sobresalir del parachoques delantero ni aún tapándolo con una parrilla de faros. No se permiten los avances de carrocería por delante del parachoques.

TRENCILLAS: Libres.

8-. MOTOR:

FABRICANTE: Del tipo compacto de caja cerrada con un máximo de 30000 rpm. a 12V. según datos del fabricante: SCALEXTRIC Tecnitoys, (RX-6, RX-10, RX-41, RX-81, Pro Turbo, Proturbo +), NINCO (NC1, NC2, NC3, NC4, NC5, NC7), FLY, CARRERA EVOLUTION, MRRC (Rabbit, Fox, Turbofire, Supersport), SUPERSLOT, PINK KAR, REPROTEC (MINI, RT, NITRO, CLIMAX), SCALEAUTO (SC-01, SC-03, SC-04, SC-05, SC-06), CARTRIX (TX, FX, X-perimental, TZ, SH), SLOT-IT (V12/2, Boxer), PROFESSOR MOTOR (PMTR1500, PMTR1501), PROSLOT (Evo1, Evo2, Evo3, Evo4), TEAM SLOT (TS-3, TS-4, TS-5, TS-6).

CARACTERISTICAS: Será de estricta serie sin modificación alguna debiendo respetar sin modificación los componentes que originalmente se suministran en cada motor: Caja, Inducido, Cabezal, Muelles, Soporte de los carbones, clips, imanes, carbones, tornillos y cojinetes. Deberá estar sellado y cualquier marca de una posible manipulación conllevará la descalificación. Se podrá suprimir los elementos antiparasitarios que este lleve de origen. No se puede modificar la longitud del eje del motor. No se puede añadir ni manipular ningún elemento eléctrico, mecánico o electrónico que altere el rendimiento del motor. La organización considerará si su consumo en vacío y en carga está dentro de unos márgenes preestablecidos. Se prohíbe el uso de potenciadores del campo magnético original, se medirá la potencia del imán en todos los vehículos según baremo organizativo estipulado

9-. PESOS Y MEDIDAS:

- Carrocería debe tener una longitud máxima de 150mm. (incluidos todos los alerones, spoilers, luces)
- Carrocería debe tener una anchura máxima de 60 mm. (incluidos los alerones y aletines)
- Carrocería debe tener un peso mínimo de 5gr.

10-. GENERAL:

- Los casos no reflejados en este reglamento deportivo y técnico quedan a criterio de la organización.
- La inscripción en la carrera significa la plena aceptación por parte del piloto de lo escrito en este reglamento.
- Las novedades de coche que vayan saliendo de las diferentes marcas, serán homologadas automáticamente siempre que cumplan el presente reglamento. En caso dudoso no serán homologadas exceptuando un anexo al presente reglamento.

Rallye GRUPO A Coches con chasis y carrocería preparado (1:32)**REGLAMENTO DEPORTIVO****1.-PISTAS:**

Fabricada en Plástico de las marcas Scalextric/Ninco (4 tramos). No se podrá añadir ningún tipo de aditivo en la pista para alterar su adherencia establecida por la organización.

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 y en cada una de las 2 secciones: En la primera sección se recorren por orden de dorsal o inscripción., mientras que en la segunda será por orden de tiempos efectuados en la primera, empezando por el clasificado con el menor tiempo. Los mejores pilotos en las etapas clasificatorias disputarán 2 secciones más llamadas etapas finales. En la primera sección de la etapa final se correrá por orden de la clasificación obtenida en las etapas clasificatorias, mientras en la segunda será por orden de tiempos efectuados en la primera, empezando por el clasificado con el menor tiempo.

Tramo: Serán nuevos para todos los pilotos, y no se podrá entrenar en él. Para verificar el buen funcionamiento de ellos un “coche cero” de la organización pasará por todos los tramos antes del inicio de cada sección. 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.

Sección: Cada sección consta de una pasada por todos los tramos del recorrido.

Etapas Clasificatorias: Se disputarán durante todo el Sábado divididas en Mañana y Tarde. 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. Un coche inscrito en esta grupo ha de mantener las características de este grupo durante todo el rallye.

Etapas finales: Se disputarán durante el Domingo por la Mañana. Se clasifican para la final los 20 mejores pilotos de las etapas clasificatorias de entre todas las categorías del Rallye-slot. El número de clasificados se establecerá según el % de pilotos salidos en esta categoría en las etapas clasificatorias, con un mínimo de 3 pilotos por Categoría. Se clasificarán para la etapa final, además de estos pilotos, las mejores 2 Damas y los mejores 2 Infantiles en las etapas clasificatorias, aunque si estos ya están clasificados directamente en grupo N dejarán sus respectivos lugares al siguiente grupo N de la clasificación.

Carnet de Ruta y distintivos: El carnet de ruta es un documento que identifica al piloto, donde quedan anotados los tiempos de los tramos, controles horarios y 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 cada sección deberá cumplirse en un tiempo determinado por la organización. En el carnet de ruta estarán anotadas 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.

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 carnet de ruta el tiempo máximo como tiempo del tramo.

Clasificación final: El ganador es el piloto que sumando todos los tiempos efectuados en las etapas clasificatorias y en las etapas finales obtenga el menor tiempo de entre todos los coches de esta categoría.

Carnet de piloto: Será obligatorio llevarlo en un lugar visible frontalmente durante todas las etapas clasificatorias y en el desarrollo de la carrera final.

3.- EMPATES:

En caso de empate al final del rallye, decidirá el mejor tiempo en el primer tramo de las etapas finales.

4.-COMISARIOS:

La función de los comisarios – ayudantes de pista será la de poner los coches en el carril, si éstos se salen, durante todos los tramos. Cada piloto debe aportar sus propios ayudantes con un máximo de 2. La colocación de un coche salido de pista debe hacerse en el mismo lugar del incidente, o será penalizado con **10"** por tramo de pista adelantada.

5.-MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO:

Se permite manipular el coche para cambiar cualquier elemento (siempre que esté también homologado) durante todas las etapas clasificatorias ya sea para poner a punto o repararlos en caso de accidente, exceptuando: Carrocería, chasis y motor. Cualquier manipulación únicamente podrá efectuarse en:

- Delante del responsable del parque cerrado, dos minutos antes de cada sección/etapa.
- Delante de un verificador, antes o después de efectuar un tramo.
- Delante de un organizador, en caso de avería grave, después de terminar la sección o etapa y con el permiso explícito del responsable de parque cerrado.
- Entre tramos, el coche no puede ser manipulado, 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. Durante los dos minutos previos a la salida, el piloto podrá efectuar las reparaciones oportunas. Al final de cada etapa el coche deberá entrar de nuevo en el 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 20 € durante los 20 minutos posteriores al final de la competición. 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 parque cerrado.

Penalizaciones temporales:

- Retraso en la entrada del parque cerrado 10"/minuto
- Retraso en la llegada al control horario 10"/minuto
- Pérdida del dorsal 30"
- Colocación de un coche salido en un lugar diferente 10"/tramo pista

Penalizaciones técnicas:

Exclusión:

- Mando no reglamentario.
- Anomalías en el motor.
- Cambio de chasis, carrocería o motor durante el rallye.
- Uso de imanes suplementarios o aditivos.
- Carrocería o cristales no reglamentarios.
- 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 paro del coche después de la finalización del tramo 5"/pista
- Incumplimiento medidas carrocería, neumáticos o ejes 10"/mm
- Piloto y/o copiloto no reglamentarios 30"
- Número de dorsales o placas de rallye no reglamentarias 10"/unidad
- Falta de plástico portaluces 20"
- Ruedas no tocan o no giran libremente 20"
- Llantas cubiertas parcialmente 20"
- Aletines no rígidos 20"
- Cables de guía visibles frontalmente 10"
- Falta de retrovisor 10"/unidad
- Falta de ópticas o pilotos traseros 10"/unidad

7.-VOLTAJE:

• Se competirá a un voltaje variable mediante fuentes de alimentación DS.P2 ajustable por el mismo piloto a cualquiera de los valores siguientes: 6, 9, 12, 15, 18 voltios.

8.- PUNTOS:

Cada carrera es puntuable para el Ranking “Masters Almodeli Aragón” y el Campeonato de la categoría según la convocatoria de la competición, repartiéndose puntos entre todos los pilotos participantes en la lista final al “Scratch” y de la siguiente manera:

- Primer clasificado.....20 puntos
- Segundo clasificado.....16 puntos
- Tercer clasificado.....12 puntos
- Cuarto clasificado.....10 puntos
- Quinto clasificado..... 9 puntos
- Sexto clasificado.....8 puntos
- Septimo clasificado.....7 puntos
- Octavo clasificado.....6 puntos
- Noveno clasificado.....5 puntos
- Décimo clasificado.....4 puntos
- Undécimo clasificado.....3 puntos
- Duodécimo clasificado....2 puntos
- Resto clasificados.....1 punto

9.-HORARIOS:

- Sábado por la Mañana:
- 10:00 – 20:30 Inscripciones y parque cerrado
- 10:30 – 14:00 Etapas clasificatorias
- Sábado por la Tarde:
- 18:00 – 18:30 Inscripciones y parque cerrado
- 18:30 – 20:30 Etapas clasificatorias
- 21:00 – Publicación de Resultados
- Domingo por la Mañana:
- 10:00 – 10:30 Parque cerrado Finalistas
- 10:30 – 13:00 Etapas Finales
- 13:30 – Publicación de Resultados y entrega de premios.

10.-PREMIOS:

- Los establecidos en la convocatoria de la competición.

11.- 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.