

REGLAMENTO TÉCNICO CATEGORIA Sport Prototipos GT1-LMP (1:32) a excepción de los siguientes apartados:

1-. MODELOS ADMITIDOS:**SCALEXTRIC Tecnitoy:**

FERRARI F40 - PORSCHE 911 GT1 - CADILLAC NORTHSTAR LMP - AUDI R8 - FERRARI 333SP

NINCO:

MERCEDES CLK - PORSCHE 911 GT1 - PORSCHE 911 GT3 - FERRARI F50 - McLAREN F1 GTR - CALLAWAY C12 - BMW V12 LM - BMW V12 LMR - BMW M3 GTR

PROSLOT:

PORSCHE 911 GT2 - PORSCHE 911 GT3 - FERRARI F355 FERRARI F360 - TOYOTA GT-ONE

TEAM SLOT:

NISSAN R390 GT-1 - SALEEN S7R - LOLA T98/10

CARRERA:

DODGE VIPER - PORSCHE 911 GT1 EVO'97 y EVO'98 - BMW V12 LMR - AUDI R8R - PANOZ LMP07 - BENTLEY EXP Speed8 - PORSCHE CARRERA GT - ASTON MARTIN VANQUISH

FLY:

DODGE VIPER GTS-R - VENTURI 500 - VENTURI 600 PORSCHE 911 GT-1 - PORSCHE 911 GT-1 EVO - PORSCHE 911 GT-1 EVO2 GT1'98 - MARCOS LM600 - PANOZ GTR - LISTER STORM - CHEVROLET CORVETTE C5-R - PORSCHE JOEST - PANOZ LMP900 "spyder" - SALEEN FORD S7R - BMW M3 GTR - LOLA T98/10

GB TRACK:

PORSCHE 911 GT-1 EVO

SLOT.IT:

AUDI R8C - NISSAN 390 GT1 - PORSCHE 956 - PORSCHE 962

SPIRIT:

LOLA B2K/10 - REYNARD ROC

SUPERSLOT:

JAGUAR XJ200 C - LAMBORGHINI DIABLO - MERCEDES CLK - PORSCHE 911 GT1 - PORSCHE 911 GT3 - TVR SPEED 12 - CADILLAC NORTHSTAR LMP - MG LOLA EX 257

2-. CARROCERIA:

Idénticas especificaciones al reglamento técnico de la categoría Sport Prototipos GT1-LMP, Velocidad en Madera 1/32.

Se admite la sustitución del Cockpit original del coche por otro fabricado artesanalmente (bandeja piloto), siempre y cuando aporte un Piloto rígido y pintado de manera correcta para su identificación con Casco, Torso y extremidades superiores. NO se permite la sustitución de los cristales originales del coche. El Cockpit debe tapar el chasis y todas las partes mecánicas visibles desde el exterior del mismo.

3-. CHASIS:

Idénticas especificaciones al reglamento técnico de la categoría Sport Prototipos GT1-LMP, Velocidad en Madera 1/32, excepto:

Chasis original del coche elegido dentro de la lista de modelos admitidos, fabricado en plástico. Como chasis específico solo queda homologado el Chasis HRS de Slot.it. El chasis no puede ser ampliado en sus dimensiones originales de alto, ancho y largo aunque si se puede reducir. Los soportes de motor se admiten como recambios independientes del chasis.

4-. TRANSMISION:

Idénticas especificaciones al reglamento técnico de la categoría LeMans Series GTP-LMP, Velocidad en Madera 1/32.

5-. EJES:

Idénticas especificaciones al reglamento técnico de la categoría Sport Prototipos GT1-LMP, Velocidad en Madera 1/32, excepto:

Quedan prohibidos los rodamientos.

6-. RUEDAS:

DELANTERAS: *Idénticas especificaciones al reglamento técnico de la categoría Sport Prototipos GT1-LMP, Velocidad en Madera 1/32.*

TRASERAS: Modelo SCALEAUTO SC.2004 compuesto espuma PROCOMP para eje de 2.38 mm (3/32").

Diámetro Rueda: **20.5 mm**, Diámetro LLanta: **11 mm**, Ancho neumático: **11 mm**.

• Junto a la inscripción se entregarán DOS juegos nuevos de ruedas traseras SCALEAUTO SC.2004. La fijación de estas ruedas al eje trasero es mediante tornillo prisionero allen de 1.5 mm.

• Será **OBLIGATORIO** proceder a un cambio de ruedas del eje trasero en el transcurso de la carrera.

7-. GUIA, CABLES Y TRENCILLAS:

Idénticas especificaciones al reglamento técnico de la categoría Sport Prototipos GT1-LMP, Velocidad en Madera 1/32.

8-. MOTOR:

FABRICANTE: Del tipo compacto de caja cerrada NC2 entregado por la organización junto a la inscripción:

SLOT-IT BOXER, 24.000 rpm a 12 V, 135 g.cm.

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 añadir ni manipular ningún elemento eléctrico, mecánico o electrónico que altere el rendimiento del motor. El piñón del motor incidirá directamente sobre la corona del tren posterior del coche. La organización considerará si su consumo en vacío y en carga está dentro de unos márgenes preestablecidos

9-. PESOS Y MEDIDAS:

Idénticas especificaciones al reglamento técnico de la categoría Sport Prototipos GT1-LMP, Velocidad en Madera 1/32, excepto:

• La distancia mínima del chasis y/o motor al suelo con las 4 ruedas tocando en la pista **nunca puede ser inferior a 1 mm.**, medida sobre cualquier parte inferior entre los dos ejes. Durante la

duración de toda la carrera y hasta salida del parque cerrado una vez finalizada la prueba las medidas pueden ser verificadas por el director de carrera a instancias o reclamación de cualquier piloto o decisión del propio director de carrera. En caso de encontrar alguna incorrecta se pasará a sancionar conforme al Reglamento Deportivo.

10-.REPUESTOS de SUSTITUCION:

- A la entrega del coche inscrito para verificaciones y su admisión en parque cerrado, los equipos deberán aportar los recambios y repuestos de sustitución a utilizar durante toda la carrera para su homologación y sellado por la organización. Estas piezas permanecerán en un "box" independiente por equipo y controlado por la organización.
- Quedará prohibido utilizar, salvo autorización expresa del director de carrera, otros repuestos no depositados.

Se admite una cantidad libre de piezas de recambio homologadas para reparar y mantener el coche excepto el chasis y la carrocería que NO dispondrán de repuesto de sustitución. Los soportes de motor se consideran repuesto de sustitución.

11-. DISPOSICIONES GENERALES:

- Los casos no reflejados en este reglamento técnico quedan a criterio de la organización.
- La inscripción en la carrera significa la plena aceptación por parte de los equipos de lo escrito en este reglamento.
- Los nuevos modelos de coches que vayan apareciendo en el mercado de los fabricantes de coches de slot con motor homologado, serán aceptados y homologados automáticamente, siempre que cumplan con el presente reglamento técnico. En caso dudoso no serán homologados exceptuando un anexo al presente reglamento.

RESISTENCIA 12 Horas “VIRGEN del PILAR” (1:32)**REGLAMENTO****DEPORTIVO****1.-ORGANIZACIÓN:**

La organización corre a cargo del Club de Slot ALMODELI ARAGON de Zaragoza, en la mesa de control, se establecerá el Director de Carrera, y dos auxiliares, el de control de tiempos y vueltas; y el de control de boxes. Estos tres cargos podrán rotar entre los distintos miembros del Club de Slot ALMODELI.

2.-OBJETIVO:

El objetivo de las 12 horas de Resistencia “Virgen del Pilar”, es ofrecer una jornada completamente “slotera”, para disfrutar de la compañía de muchos aficionados a este hobby y de todos los miembros del Club. No se aceptarán situaciones hostiles o que vayan contra el principio general del evento; el disfrute de TODOS los participantes. Las ansias competitivas o los comportamientos antideportivos no son para este evento. La organización también está para divertirse, como todos los pilotos.

3.-PISTA:

Circuito permanente de velocidad en MADERA CONCEPT VARIO SYSTEM de 48 mts. de cuerda y **6 carriles compensados**. No se podrá añadir ningún tipo de aditivo en la pista para alterar su adherencia establecida por la organización. La organización se reserva el derecho de alterar la dirección de desarrollo de la carrera sobre el circuito, a derechas o a izquierdas, informando de dicha decisión a los pilotos en el momento de formalizar la inscripción y antes de los turnos de entrenamientos libres. Dadas las características de la pista y para un mejor aprovechamiento de las prestaciones de los coches sobre ella se adopta un reglamento técnico con especificaciones de preparación de los coches a nivel “semi-preparados”.

4.- HORARIOS:

- Martes 7 a Jueves 9 de Octubre:
18:00 a 21:00 Inscripciones y Entrenamientos libres.
- Viernes 10 de Octubre:
18:00 Entrenamientos libres, Entrega de Motores y ruedas, Verificaciones y Parque Cerrado.
- Sábado 11 de Octubre:
8:30 Apertura del Club. Trofeo Decoración.
9:00 Entrenamientos Oficiales.
10:00 Carrera Resistencia 12 horas.
22:00 Fin de la Carrera, Verificaciones finales, Resultados y Entrega de trofeos.
- Domingo 12 de Octubre:
Descanso: El club permanecerá cerrado por la mañana.

5.-INSCRIPCIONES:

Se establece un mínimo de 4 equipos y un máximo de 8 equipos para la realización de la carrera. Se admitirán todos los equipos que hayan formalizado la pre-inscripción antes del día 6 de Octubre del 2.003. El importe de la inscripción por equipo es de **48 €**. Se deberá depositar al menos un 50% del importe de la inscripción al formalizar esta, abonando el resto antes de las jornadas de entrenamientos libres. El precio de la inscripción incluye la entrega de 2 juegos de ruedas de espuma idénticos y un motor para cada uno de los equipos (ver reglamento técnico). La entrega de este material se realizará el Viernes 10 de Octubre.

6.-COMPOSICION DE LOS EQUIPOS:

Los equipos estarán compuestos por 3 o 4 miembros. Todos los componentes de un equipo deberán ser pilotos, comisarios y asistentes a lo largo de la carrera. Cada equipo debe de asignar un **capitán** al que se le acreditará convenientemente y es el que dirigirá las comunicaciones con la organización.

7.-ENTRENAMIENTOS LIBRES:

Solo podrán entrenar los equipos que hayan formalizado completamente su inscripción. El director de carrera tiene plena potestad para organizar los entrenamientos libres, según el número de equipos presentes en la carrera y el horario de desarrollo de las competiciones. Si hay más de 6 equipos presentes se organizarán tandas con un tiempo limitado en cada carril.

8.-ENTRENAMIENTOS OFICIALES:

Todos los equipos inscritos deberán realizar una manga clasificatoria de entrenamientos oficiales que consistirá en la toma de tiempos a dos pilotos de cada equipo que deberán rodar durante **1 minuto** y en solitario por un carril elegido por el director de pista. La media de los dos tiempos será el resultado del equipo en la manga clasificatoria de entrenamientos oficiales. El carril de inicio de la carrera lo determinará la posición en la que queden los equipos en estos entrenamientos oficiales; así pues, el primer mejor tiempo es el primer equipo que elige carril de inicio, el segundo mejor tiempo es el segundo que elige carril y así sucesivamente.

9.-DESARROLLO DE LA CARRERA:

Cada equipo participará durante un tiempo determinado y fijado por la organización y en función del número de equipos inscritos, en cada uno de los **6 carriles** donde se les irán sumando las vueltas. Cada manga por carril será realizada

por **dos pilotos** de cada equipo y constará de dos turnos de igual duración que sumarán el total de tiempo fijado por la organización para cada manga.

- Cada equipo procederá a un **cambio de piloto en tiempo real** de carrera al cumplirse la mitad del tiempo total fijado por la organización para cada manga.
- El piloto entrante en un cambio de turno en tiempo real no podrá ser el que en ese momento esté actuando de comisario.
- El piloto saliente podrá elegir entre escoger su turno de descanso o asistencia o entrar a sustituir a su compañero de equipo que está actuando como comisario.

Los cambios de carril se efectuarán por la organización en el mismo lugar dónde se han parado los coches una vez cumplido el tiempo total asignado por la organización para la manga. En el último cambio de carril se anotará también la sección del circuito (también llamada coma) donde ha terminado. Los cambios de carril corresponderán a la serie **1-3-5-6-4-2 (impares suben, pares bajan)**. En caso de más de 6 equipos inscritos se procederán a cambios de carril rotatorios con un descanso de una manga (siete equipos) o dos mangas (ocho equipos) a la finalización de la manga disputada por el equipo en el carril número 1.

Cada cambio de carril inicializará las condiciones de actuación de los miembros del equipo en la siguiente manga, pudiendo de nuevo escoger los puestos de pilotaje, comisario o asistencia de cada miembro del equipo.

- **Todos los miembros del equipo deberán disputar como pilotos al menos 2 turnos.**

La organización se reserva el derecho de alterar estas normas únicamente por causas de fuerza mayor (p.e.: enfermedad, accidente, etc.).

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).

Empates: En caso de empate en la carrera se consultarán las vueltas rápidas de la última manga, el equipo con mejor tiempo se clasificará por delante. En caso de nuevo empate el equipo con el mejor tiempo en los entrenamientos oficiales se clasificará por delante.

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

Reclamaciones: Los equipos tendrán opción a reclamar cualquier aspecto relativo a la carrera; siempre de forma educada al Director de Carrera, los equipos que se dirijan despectivamente o maleducadamente a la organización serán sancionados con la exclusión.

10.-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 cada manga o turno de la carrera. Hacer de Comisario será obligatorio para todos los pilotos inscritos en la carrera y siempre deberá de haber al menos un miembro de cada uno de los equipos participantes actuando en esta función. El lugar será designado por el director de carrera. En caso de incumplimiento se procederá a la penalización del equipo.

11.-MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO:

Durante la carrera, únicamente se podrá arreglar el coche en tiempo de carrera, no se podrá manipular el coche durante los tiempos muertos y entre los cambios de carriles. Todos los equipos, pueden entrar a boxes, exclusivamente parando en la **zona delimitada para ello**, dentro del circuito. Antes de empezar la carrera, deben depositar en control el material que quieran utilizar para reparar su coche, estando prohibido, salvo expresa autorización del director de carrera, el utilizar otros materiales no depositados. Antes de parar en boxes, el mecánico del equipo **debe solicitar** la parada en boxes y el material para arreglar el coche, en la mesa de control. Todos los equipos podrán sustituir todas las piezas del coche las veces que deseen, salvo el chasis y carrocería, que NO disponen de repuesto. El vehículo siempre ha de cumplir con la normativa del reglamento técnico en todo momento de la carrera.

12.- VERIFICACIONES-PARQUE CERRADO:

Finalizadas las jornadas de entrenamientos libres el director de carrera procederá a la verificación de todos los vehículos, dejando en pista 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 en todo momento, 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 esta 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 competición. En caso de que la reclamación prospere a favor del demandante este depósito será retornado.

13.- MANDOS:

Se admiten mandos comerciales de las marcas: Parma, Scalextric, Ningo, Superslot, Professor Motor, MRRC o Carrera. La pista posee conexiones del tipo Banana independiente de 4mm. mediante las cajas “Stop & Go” de la marca DS Racing Products, los colores se interpretarán según el esquema publicado por la A.C.S. (Asociación Catalana de Slot).

· El mando debe únicamente administrar la corriente suministrada por la pista.

· Cualquier incremento del voltaje en la pista, en referencia al voltaje suministrado por el transformador no está permitido.

· La regulación del voltaje suministrado debe ser controlado manualmente por el piloto. Control automático del mando no está permitido.

14.-VOLTAJE:

Se competirá a un voltaje fijo de **15 Voltios** con un margen de error de +/- 0.1 Voltio.

15.- PUNTOS:

La carrera es puntuable para el Ranking “MASTERS Almodeli Aragón” repartiéndose puntos entre todos los pilotos participantes y de la siguiente manera:

-Primer equipo clasificado.....	25 puntos
-Segundo equipo clasificado.....	22 puntos
-Tercer equipo clasificado.....	19 puntos
-Cuarto equipo clasificado.....	16 puntos
-Quinto equipo clasificado.....	14 puntos
-Sexto equipo clasificado.....	12 puntos
-Septimo equipo clasificado.....	10 puntos
-Octavo equipo clasificado.....	8 puntos

16.- PREMIOS:

- Trofeo de Carrera a los pilotos de los seis primeros equipos clasificados.
 - Trofeo al coche mejor Decorado.
 - Diploma de participación en la prueba a los pilotos de todos los equipos clasificados.
- 17.- 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.

18.- TABLA DE PENALIZACIONES:

Las sanciones impuestas por la organización, para el correcto funcionamiento del evento son las siguientes:

De carrera:

Despido/perdida de partes del chasis y carrocería originales tales como spoilers, alerones, faldones, etc. incluyendo tapacubos de las llantas.	Parada inmediata y 10 minutos para repararlo, pasado este tiempo, 50 vueltas de penalización.
Separación del Chasis de la carrocería en carrera.	Stop hasta el final del turno.
Incumplimiento del Reglamento Técnico	100 vueltas de penalización por punto incumplido.
Entrada a boxes por parte del circuito no autorizada	Stop&Go de 1 Min.
Utilización de mando no reglamentario	Stop&Go de 10 Min.
Comportamiento Antideportivo	Exclusión
Utilizar recambios no homologados o no entregados a parque cerrado	Anulación de la Manga
Falta de Asistencia	Stop&Go de ese equipo mientras falte el comisario y 30 vueltas de penalización

Administrativas:

Comportamiento Antideportivo	Exclusión
Deterioro de Instalaciones del club	Exclusión y abono económico del deterioro
No portar la acreditación visible	Stop&Go de 10 Min.