

CAMPEONATO DE RALLY SLOT ALMODELI 2005

REGLAMENTO DEPORTIVO

**TODOS LOS PARTICIPANTES ESTÁN OBLIGADOS A CONOCER EL PRESENTE REGLAMENTO.
SU DESCONOCIMIENTO NO EXIME DEL CUMPLIMIENTO DEL MISMO.**

El Club de Slot Almodeli Aragón organiza el 1º Campeonato Almodeli de Rally-slot durante el año 2005, en el que se aplicará el siguiente reglamento:

1. DESARROLLO DEL CAMPEONATO

Constará de cuatro rallies, y en cada uno de ellos los pilotos obtendrán una serie de puntos según la clasificación obtenida. Al finalizar las cuatro pruebas contabilizarán los tres mejores resultados de cada piloto para establecer las clasificaciones definitivas.

1.1. COCHES ADMITIDOS

Se admiten cuatro categorías:

WRC: Engloba los grupos WRC, A y SK del reglamento ACS

Kitcars (KCs): Coches con preparación media según reglamento específico.

Grupo N: Coches de serie con preparación básica.

1/24: Coches de escala 1/24, WRC, Gr.A o Clásicos según reglamento ACS

Cada piloto podrá inscribirse hasta con dos coches, participando con cada uno de ellos en una sesión distinta. En la primera sesión deberá correr con un coche de las categorías WRC, KCs, N ó 1/24, mientras que en la segunda podrá hacerlo con un coche de las categorías 1/24 (si no lo hizo en la sesión anterior) o grupo N (Copa N2)

1.2. CLASIFICACIONES

Se establecerán seis clasificaciones:

Por scratch: Donde puntuarán todos los pilotos inscritos en las categorías WRC, KCs y N

Grupo Kitchens: Donde puntuarán todos los pilotos inscritos en la categoría KCs.

Grupo N: Donde puntuarán todos los pilotos inscritos en la categoría N.

Grupo N Infantil: Donde puntuarán todos los pilotos hasta trece años cumplidos en 2005, inscritos en grupo N.

Copa Super1600: Donde puntuarán todos los coches admitidos para ese trofeo.

Copa 1/24: Donde puntuarán todos los pilotos inscritos en la categoría 1/24.

Copa N2: Donde puntuarán todos los pilotos que participen con un segundo coche de grupo N.

Para la clasificación Scratch se otorgarán 20, 17, 15, 13, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 puntos respectivamente a los 15 primeros clasificados en el rally.

Para la clasificación de los diferentes grupos y copas se otorgarán 20, 17, 15, 13, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 puntos respectivamente a los 15 primeros clasificados de cada grupo.

En caso de empate al final del campeonato, se contabilizarán los resultados de todos los rallies, y si persiste el empate, el del último rally.

1.3. PREMIOS

Se otorgarán al final del campeonato y serán los siguientes:

Premio para los tres primeros clasificados del Scratch

Premio para los tres primeros clasificados del grupo Kitchar

Premio para los tres primeros clasificados del grupo N

Premio para los tres primeros clasificados del grupo N-Infantil

Premio para los tres primeros clasificados del grupo 1/24

Premio para el primer clasificado copa Super1600

Premio para el primer clasificado copa N2

1.4. CALENDARIO

19/20 de Febrero: Rally Carnavales (asfalto)

2/3 de Abril: Rally San Jorge (asfalto)

7/8 de Mayo: Rally Monegros. (asfalto sucio)

10/11 de Septiembre: Rally de Otoño. (asfalto)

2. DESARROLLO DE UN RALLY

El desarrollo de un Rally consiste en recorrer un número de vueltas específico en cada uno de los tramos que lo componen. Un recorrido por los tramos forma una etapa. Un rally está compuesto por varias etapas.

Etapas: La carrera constará de 3 etapas continuas que podrán disputarse en dos sesiones distintas, sábado tarde o domingo mañana. El piloto podrá inscribirse en cualquier sesión de las citadas, o hacerlo en las dos con coches distintos, como se especifica en 1.1.

Tramos: Serán nuevos para todos los pilotos, y no se podrá entrenar en ellos. Realizados con pistas de plástico de cualquier marca comercial. No se podrá añadir ningún tipo de aditivo en la pista para alterar su adherencia original al inicio de la etapa.

2.1. INSCRIPCIONES

Las inscripciones se harán entre el lunes y el viernes anteriores al rally, llamando al tño. 653516200, mediante SMS al mismo nº ó por e-mail dirigido a marco@almodeli.com, indicando nombre del piloto, sesión y categoría. También podrán hacerse en el club Almodeli el mismo día de la competición, solamente si quedan plazas libres. El nº de coches estará limitado a 30 por sesión. El importe de la inscripción es de 5 € para el primer coche y 3 € para el segundo. Cualquier variación a este punto será publicada junto con la convocatoria de cada rally.

2.2. HORARIOS

Sesión de sábado tarde:

16:00 Inscripciones y apertura de parque

16:30 Cierre del parque. Salida coche "0"

16:45 Inicio 1ª Etapa

18:00 Inicio 2ª Etapa

19:15 Inicio 3ª Etapa

20:30 Fin de la sesión. Clasificaciones

Sesión de domingo mañana:

09:00 Inscripciones y apertura de parque

09:30 Cierre del parque. Salida coche "0"

09:45 Inicio 1ª Etapa

11:00 Inicio 2ª Etapa

12:15 Inicio 3ª Etapa

13:30 Fin del rally. Clasificaciones definitivas.

Cualquier variación a este punto será publicada junto con la convocatoria de cada rally.

2.3. DORSALES

Los coches, según el nivel de preparación, se inscribirán en su grupo correspondiente, y mantendrán las características de este grupo durante todo el rally. En el momento de la inscripción, todos los participantes recibirán un distintivo adhesivo, el cual se colocará en un lugar visible del vehículo y se tendrá que conservar hasta 30 minutos después de finalizado el rally.

2.4. CARNÉ DE RUTA

En el momento de comenzar el rally cada piloto recibirá su carné de ruta, donde se anotarán los tiempos realizados en cada tramo, la hora de entrada y salida al parque cerrado y las penalizaciones o bonificaciones que le correspondiesen. Lo entregará a los jueces de tramo para su cumplimentación y al responsable del parque cerrado al final de cada etapa. Es obligación de cada piloto comprobar la correcta anotación de los tiempos en su carné de ruta.

2.5. PARQUE CERRADO

Tras formalizar la inscripción los coches entrarán en el parque cerrado, donde permanecerán hasta el inicio de las etapas y a donde regresarán al finalizar éstas. Sólo podrán ser manipulados por el personal responsable del parque. Entrarán en el parque íntegros (neumáticos incluidos). Durante los dos minutos previos a la salida el piloto podrá efectuar las reparaciones que crea convenientes.

2.6. ORDEN DE SALIDA

En la primera etapa de cada sesión el orden de salida será por grupos (WRC, Kitchar, Gr. N, 1/24 y N2) y dentro de estos según la clasificación del campeonato. Los pilotos que participen por primera vez lo harán por orden inverso a la inscripción. En las siguientes etapas será por orden de tiempos efectuados hasta el momento según la clasificación del scratch, empezando por el clasificado con el menor tiempo. Las categorías que no figuran en esta clasificación (1/24 y N2) lo harán después según clasificación de su propia categoría.

2.7. COCHE "CERO"

Al principio de la prueba y en presencia de los participantes, los tramos serán recorridos por el coche "0" para verificar su perfecto estado. Si el coche "0" recorre correctamente todos los tramos otorga pleno poder al director de carrera para rechazar cualquier reclamación sobre el estado de la pista. El coche "0" será un modelo perteneciente al Grupo N.

2.8. CONTROL HORARIO

Habrà un tiempo, determinado por la organización, para recorrer todos los tramos. En el carné de ruta el jefe de 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 minuto por piloto, ampliando así el control horario. En el caso de que el piloto precedente se encuentre reparando una avería y no ocupe físicamente el tramo, se tendrá la opción de adelantarlo, pero en el caso de no hacerlo sólo se podrá reclamar un minuto de bonificación. Entregar el coche fuera de control horario será penalizado con 10 segundos por cada minuto de retraso.

2.9. SALIDAS DE PISTA

La colocación de un coche que se ha salido de pista deberá realizarse en el mismo lugar del incidente, y está prohibido tocarlo a menos que esté totalmente parado (el motor puede estar en marcha). De no ser así, se penalizará al piloto con 10 segundos.

Durante la disputa de un tramo el coche tendrá que conservar en todo momento la carrocería enganchada al chasis y avanzar por sus propios medios. El incumplimiento de estas normas será penalizado con el tiempo máximo.

2.10. 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.

2.11. COPILOTOS

Su función será la de colocar los coches en el carril si éstos se salen, e informar de cualquier incidencia que pudieran detectar. La colocación del coche, se ha de hacer en el mismo lugar del incidente. Cada piloto podrá ser asistido por un máximo de 2 comisarios por tramo. Aunque cada piloto podrá aportar sus propios copilotos, todos los participantes tienen la obligación de ayudar a los

pilotos que los requieran. **El incumplimiento de esta norma será motivo de exclusión.**

2.12. JUEZ DE TRAMO

Al finalizar cada etapa, la organización podrá enviar a los pilotos a ejercer las funciones de Juez de Tramo, anotando los tiempos de los pilotos que vayan pasando por el tramo. Esta tarea se realizará durante un breve espacio de tiempo, hasta que llegue otro piloto para relevarle. **La omisión de dicha tarea será penalizada con la exclusión de carrera.**

2.13. MANDOS Y CONEXIONES

Se admiten mandos comerciales de las marcas: Parma, Profesor Motor, Scalextric, Franspeed, Fly, NSR y Ninco. La pista posee conexiones del tipo banana independiente de 4mm. El mando debe únicamente administrar la corriente suministrada por la pista. La regulación del voltaje suministrado debe ser controlada manualmente por el piloto. El control automático del mando no está permitido. Cualquier fallo en el mando del piloto será considerado como avería del coche.

2.14. VOLTAJE

Se competirá a un voltaje variable mediante fuentes de alimentación DS P2/12 ajustable a voluntad antes o durante el tramo, por el mismo piloto, a cualquiera de los valores siguientes: 5,7,10,12,14,15,16,17,18,19,20,22 voltios y 2 Amperios.

2.15. VERIFICACIONES

Se habilitará un parque cerrado de verificaciones donde la organización verificará todos los coches inscritos. Asimismo, la organización podrá verificar un coche en cualquier momento de la carrera, siempre en presencia del piloto implicado. Al final de cada rally, se verificarán los tres primeros clasificados de cada categoría, además de los que la Organización considere oportuno. No descubrir una infracción en una primera verificación no exime de la sanción correspondiente en caso de ser descubiertas con posterioridad.

2.16. MANIPULACIONES Y REPARACIONES

Se permite manipular el coche para cambiar cualquier elemento (siempre que esté también homologado) ya sea para ponerlo a punto o reparar en caso de accidente, exceptuando: Carrocería y chasis (el cambio de motor penaliza). Cualquier manipulación únicamente podrá efectuarse:

- Delante del responsable del parque cerrado, dos minutos antes de cada sección.
- Delante de un verificador o jefe de tramo, antes 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.

2.17. CLASIFICACIÓN FINAL

El ganador del rally o de la categoría es el piloto que sumando todos los tiempos efectuados en las 3 etapas obtenga el menor tiempo entre todos los coches del rally o de su categoría.

En caso de empate al final del rally, decidirá el mejor tiempo en el primer tramo de la 1ª etapa; si el empate persiste, se compararán los tiempos en el 2º, y así sucesivamente.

2.18. SANCIONES

Las sanciones podrán acarrear la exclusión de la prueba o una penalización en forma de tiempo a añadir al computo general, y que serán anotadas en el carné de ruta.

Pueden ser administrativas o técnicas, y en casos donde varias penalizaciones puedan ser aplicadas, será impuesta la de mayor grado.

PENALIZACIONES ADMINISTRATIVAS:

Conducta incívica o antideportiva.	Exclusión.
Pérdida o falsificación del carné de ruta.	Exclusión.
Modificar las condiciones de la pista sin permiso.	Exclusión.
Tocar un coche en el parque cerrado sin permiso.	Exclusión.
Manipulación coche fuera zonas autorizadas	Exclusión.
Negarse a ejercer de Juez de tramo.	Exclusión.
Acumulación de más de 5 minutos de penalización.	Exclusión.
Retardo en la entrada al parque cerrado	10" / minuto.
Retardo en la entrada del control horario.	10" / minuto.
Pérdida del dorsal.	30".
Colocación del coche salido en lugar diferente.	10" / por pista.
Ser adelantado por otro participante	10"/coche
Salir antes de la señal de salida de cada tramo	30"

Penalizaciones técnicas:

Cambio de chasis y/o carrocería durante el rally.	Exclusión.
Modificaciones no permitidas.	Exclusión.
Uso de elementos prohibidos.	Exclusión.
Mando no reglamentario.	Exclusión.
Anomalías en el motor.	Exclusión.
Uso de imanes suplementarios.	Exclusión.
Chasis deformado (N) o modificado irregularmente (Kc)	Exclusión.
Falta de cristales.	Exclusión.
Carrocería incorrecta (WRC/Kc) o modificada (Gr-N)	Exclusión.
Incumplimiento de peso en carrocería (Kc/N)	Exclusión.
Ejes, ruedas o guía no reglamentarios.	Exclusión.

Mecánica o chasis a la vista o falta de habitáculo.	Exclusión.
Modificaciones en transmisión. (Gr. N)	Exclusión.
Falta de plástico portaluces o soporte de imán (Gr. N)	Exclusión.
Uso de aditivos.	Exclusión.
Neumáticos no correctos.	Exclusión.

Falta de piloto y/o copiloto	30"
Piloto y/o copiloto no reglamentarios	20"
Cristales no reglamentarios	30"
Llantas cubiertas parcialmente por el neumático	30"
Modificaciones o falta de correas en 4x4 (gr.N)	30" / unidad
Incumplimiento cotas o peso carrocería (Wrc, Kc)	30"/mm/gr
Falta de volante y/o libro de notas (Wrc, Kc)	20"
Ruedas no tocan en la pista o no giran libremente	20"
Cables de guía visibles frontalmente en reposo	20"
Cojinetes no reglamentarios (Kc,N)	20" / unidad
Falta de retrovisor	10"/unidad
Faros auxiliares no pares (W,A,SK Kc, 1/24)	10"
Número de dorsales o placas de rallye no reglamentarias	10"/unidad
Aletines no rígidos (W,A,SK)	10"
Falta de ópticas o pilotos traseros	10" /unidad
Falta de tornillería en el chasis (N)	10" /unidad
Falta de elementos decorativos originales (N, 1/24)	10" /unidad
Falta de elementos bandeja interior (tablier, freno, cambio, baquets, extintor,...) (1/24)	10"/unidad
Falta de tapacubos o frenos en las llantas (1/24)	10" /unidad
Ruedas que sobresalgan de la carrocería (W,A,K, Kc)	10" /mm
Neumáticos incorrectos en diámetro o anchura(1/24)	10"/mm
Exceso de peso (N)	10" /gr.
Llantas diferentes (Kc y N).	10" /unidad.

El cambio de motor implica la penalización de tiempo máximo en todos los tramos restantes de la etapa en que se ha producido el cambio. Los casos no previstos serán determinados por la organización.

2.19. RECLAMACIONES

Si por cualquier razón un piloto inscrito desea formalizar una reclamación a la Organización contra un coche o piloto, deberá dirigirse al Director de Carrera y acompañar un depósito de 30 €, que serán devueltos en caso de que la reclamación sea aceptada y prospere. El plazo para presentar reclamaciones finalizará 10 minutos después de acabar el rally.

2.20. DERECHOS DE LA ORGANIZACIÓN

La organización se reserva el derecho de modificar o ampliar este reglamento con anexos publicados en la web o la dirección de carrera. En los casos con diversas interpretaciones, prevalecerá el criterio del Director de carrera. Queda reservado el 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. Los casos no reflejados en este reglamento quedan a criterio del comité deportivo de la prueba.

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

2.21. CONSULTAS

Para cualquier consulta sobre el presente reglamento, puede dirigirse a marco@almodeli.com