

CAMPEONATO DE ARAGON DE



RALLY SLOT

**VI CAMPEONATO DE ARAGON
RALLY SLOT 1/24. 2011**

REGLAMENTO DEPORTIVO 2011

Las categorías según el nivel de preparación de los vehículos se dividen en cuatro grupos:

WRC, Grupo B, Grupo A y Clásicos.

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

Los clubes de slot **ASP-14, Slot Huesca, Slot Torico y ZZ-Slot** organizan el 5º Campeonato de Aragón de Rally-slot 1/24 durante el año 2011, en el que se aplicará el siguiente reglamento deportivo:

1. DESARROLLO DEL CAMPEONATO

Constará de **6** rallies, y en cada uno de ellos los pilotos obtendrán una serie de puntos según la clasificación obtenida. Al finalizar las 6 pruebas contabilizarán los **5 mejores** resultados de cada piloto para establecer las clasificaciones definitivas.

1.1. COCHES ADMITIDOS

Se admiten las siguientes categorías:

WRC: Modelos que desde 1997 hayan disputado rallies englobados en categoría WRC.

Grupo B: Modelos anteriores al año 86 (incluido) que hayan disputado rallies englobados en el grupo B o se incluyan en el anexo de coches admitidos.

Grupo A: Modelos posteriores al año 87 (incluido) que hayan disputado rallies englobados en los grupos A, N, JWRC, Kitcar, N-GT, o se incluyan en el anexo de coches admitidos.

Clásicos: Modelos anteriores al año 86 (incluido) que no estén incluidos en el grupo B.

1.2. CLASIFICACIONES

Se establecerán seis clasificaciones:

Se establecerán 6 clasificaciones:

Cto. de Aragón WRC 1/24: Donde puntuarán todos los pilotos inscritos en WRC 1/24.

Cto. de Aragón Gr. B 1/24: Donde puntuarán todos los pilotos inscritos en Gr. B 1/24.

Cto. de Aragón Gr. A 1/24: Donde puntuarán todos los pilotos inscritos en Gr. A 1/24.

Cto. de Aragón Clásicos 1/24: Donde puntuarán todos los pilotos inscritos en Clásicos 1/24.

Copa Escuderías: Donde puntuarán los pilotos representando a su escudería según el punto 1.3

Para las clasificaciones 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. Para puntuar en una prueba el piloto deberá completar al menos un tramo de la última etapa sin marcar tiempo máximo.

En caso de empate al final del campeonato, se contabilizarán los resultados de todos los rallies, y si persiste el empate, se deshará a favor del piloto que haya obtenido mayor número de primeros puestos, o de segundos puestos.... Si aún así persiste el empate se contabilizarán los tiempos obtenidos en todos los rallies donde hubieran coincidido todos los pilotos implicados en el empate.

La organización de cada prueba tiene la potestad de establecer otras clasificaciones además de las presentes, pero no podrán alterar ni influir en estas cinco clasificaciones relacionadas.

1.3. TROFEOS

Se otorgarán al final del campeonato y serán los siguientes:

Trofeos para los tres primeros clasificados del grupo WRC 1/24.

Trofeos para los tres primeros clasificados del grupo B 1/24.

Trofeos para los tres primeros clasificados del grupo A 1/24.

Trofeos para los tres primeros clasificados del grupo Clásicos 1/24.

Trofeos para las tres primeras escuderías clasificadas.

Los clubes integrantes en la organización del presente campeonato se comprometen a aportar un fondo mínimo de 50 € por prueba para la dotación de los trofeos, los cuales se entregarán a un miembro de la coordinadora del campeonato al terminar la prueba. La propia coordinadora será la encargada de facilitar los trofeos al finalizar el campeonato para hacer su entrega en la última prueba.

La organización podrá aumentar la dotación de premios en aquellas categorías donde el número de participantes lo haga aconsejable.

1.4. COPA ESCUDERIAS

Para poder puntuar en la Copa de Escuderías los pilotos deberán indicar en el momento de formalizar su inscripción, la Escudería para la que corren. La inscripción se realizará aportando el nombre oficial de la escudería, sin añadir ninguna otra denominación que pueda ocasionar equívocos.

Puntuarán para esta clasificación los pilotos inscritos por cada escudería que mejor clasificación individual obtengan en cada carrera y categoría, y con los mismos puntos obtenidos en dicha clasificación. Hasta un máximo de ocho pilotos distintos por escudería pueden puntuar a lo largo de la temporada. Si en alguna prueba una escudería alcanza y supera este número, quedará incluido en la lista el piloto que más puntos obtenga en esa prueba. Un piloto que haya puntuado por una escudería no puede inscribirse por otra.

1.5. CALENDARIO

El presente campeonato constará de las siguientes pruebas.

1ª prueba: 29 de Mayo. **Slot Torico**. Teruel. –Asfalto–

2ª prueba: 12 de Junio. **Slot Huesca**. Huesca. –Asfalto–

3ª prueba: 25 de Septiembre. **ZZSlot**. Zaragoza. –Asfalto–

4ª prueba: 9 de Octubre. **ASP14**. Alcañiz (Teruel). –Asfalto–

5ª prueba: 13 de Noviembre. **Slot Torico**. Teruel. –Mixto–

6ª prueba: 11 de Diciembre. **ZZSlot**. Zaragoza. –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 agrupadas en una sesión.

Sesión: La organización de cada Rally establecerá una sesión de competición en jornada de Domingo mañana.

Etapas: La carrera constará de varias etapas continuas que se disputarán en sesión única de Domingo. Para poder finalizar la etapa, el piloto deberá entregar la hoja de ruta con los tiempos marcados en cada tramo.

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. Al comienzo de la sesión el coche cero, pilotado por un miembro de la organización, recorrerá la totalidad de los tramos para dar fe de su funcionalidad y de no ser así y en alguno de los tramos el coche cero con consiguiera pasar con autonomía y sin ayuda de los comisarios podría llegar a impugnarse y suspender el tramo. Asimismo se establece un mínimo de 4 tramos por rally y con un mínimo de etapas por sesión que garantice al menos el haber recorrido un mínimo de 12 tramos totales.

2.1. INSCRIPCIONES

La coordinadora publicará con 15 días de antelación la convocatoria de cada prueba, incluyendo la fecha y horarios, así como la forma de realizar las preinscripciones, que se realizarán directamente por el club organizador según estime. El importe de la inscripción por coche es de 5 € para todos los pilotos. Los pilotos infantiles menores de 10 años deberán ir acompañados obligatoriamente por un adulto que haga las funciones de comisario en lugar del menor en cuestión. El no cumplimiento total o parcial de esta norma conllevará la exclusión del menor. Cualquier variación a este punto deberá ser publicada con suficiente antelación junto con la convocatoria oficial de cada prueba.

Para poder realizar la inscripción en las categorías que se corren con espumas, WRC y Grupo B, cada piloto deberá entregar a la organización de cada rally, un blister de ruedas nuevas Procomp 2 de llanta 21 y de medidas exteriores 25,5x13 mm, y con referencia SC-2620P, bien precintado y sin el menor signo de haber sido manipulado, (la dirección de carrera tendrá potestad para desestimar el blister que considere que no está en condiciones de ser aceptado). Los blister entregados por los participantes serán depositados en un contenedor para ser mezclados, cinco minutos antes de la salida del coche al primer tramo, la organización entregará uno de los blister al piloto para que los coloque delante del director de carrera, con los tapacubos incluidos, se volverá a entregar el vehículo para verificar la altura del chasis. Para la limpieza de estos neumáticos la organización del rally deberá tener colocada una esponja completamente nueva en cada tramo, y preocuparse de que esté humedecida con alcohol en todo momento. No está permitida la limpieza de los neumáticos de ninguna otra forma, ni siquiera con los dedos.

2.2. 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.

2.3. 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 si se establece un control de tiempo máximo por etapa 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.

2.4. PARQUE CERRADO

Tras formalizar la inscripción los coches entrarán **"abiertos"** 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 cerrado. Entrarán en el parque íntegros (neumáticos incluidos). Durante los dos minutos previos a la salida el piloto podrá efectuar las reparaciones que crea convenientes siempre delante del responsable del parque cerrado.

2.5. ORDEN DE SALIDA

En la primera etapa de cada rally el orden de salida será por grupos (en el orden en el que se relacionan en el punto 1.1) y dentro de estos según la clasificación del campeonato (para el primer rallye la organización utilizará la clasificación del campeonato de la temporada anterior). 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 del rally, empezando por el clasificado con el menor tiempo.

Los pilotos realizarán cada etapa en grupos de tres (mínimo), de tal manera que entre ellos realicen las labores de copiloto. Prueba del vehículo en pista antes de la salida del tramo: Sólo se podrá probar desde la zona delimitada por la organización o en su defecto un máximo de un metro antes del puente de infrarrojos o línea de salida.

La organización del rally dispondrá en cada tramos dos esponjas para la limpieza de ruedas, una impregnada de alcohol, y otra seca sin ninguna impregnación.

2.6. COCHE "CERO"

Al principio de la prueba y en presencia de los participantes, los tramos serán recorridos por el coche "0", pilotado por un miembro de la organización, 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.

2.7. CONTROL HORARIO

Podrá haber 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 que el piloto precedente se encuentre reparando una avería y no ocupe físicamente el tramo, se tendrá la opción de adelantarlo. Entregar el coche fuera de control horario será penalizado con 10 segundos por cada minuto de retraso.

2.8. 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.

2.9. 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.

2.10. 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 realice la etapa en un grupo de más de tres pilotos.

2.11. 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.**

2.12. MANDOS Y CONEXIONES

Se admiten mandos caseros y comerciales de cualquier fabricante de slot así como sus modificaciones electrónicas artesanales, siempre y cuando no aumenten la tensión suministrada a la pista por la fuente de alimentación. 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.

2.13. VOLTAJE

Se competirá a un voltaje variable mediante fuentes de alimentación DS P2/12 o similar, 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.

2.14. VERIFICACIONES

Se habilitará un parque cerrado de verificaciones donde la organización verificará todos los coches inscritos. Esta tarea será realizada por 3 miembros de una Comisión Verificadora a designar por el colectivo de clubes organizadores, de los cuales uno de ellos deberá pertenecer obligatoriamente a la organización de cada prueba. 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 descubierta con posterioridad.

2.15. 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.

2.16. CLASIFICACIÓN FINAL

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

2.17. SANCIONES

Las sanciones podrán acarrear la exclusión de la prueba o una penalización en forma de tiempo a añadir al cómputo 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 o las dos.

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.
- Limpieza irregular de neumáticos. 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 1/24:

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 no reglamentarios. Exclusión.
Vehículo no homologado. Exclusión
Cambio de llanta o neumático entre tramos: 15"/unidad
Falta de alerones o taloneras: 30"/unidad
Falta de ópticas delanteras o posteriores, entradas o salidas de aire, retrovisor: 10"/unidad
Falta de limpiaparabrisas, boca tubo de escape, otras piezas visibles de la carrocería: 5"/unidad
Faros supletorios impares: 10"
Salpicadero en material distinto al original del kit (salvo WRC): 30"
Falta de elementos del habitáculo, o no pintados correctamente: 10"/unidad
Piloto y/o copiloto no reglamentarios: 60"/unidad
Piloto y/o copiloto no colocados correctamente: 20"/unidad
Mecánica visible a través de los cristales: 120"
Ruedas visibles fuera de la carrocería en vista aérea: 30"/rueda y corregir
Separación entre neumático y paso de rueda no reglamentario: 30"/rueda y corregir
Falta de reproducción del motor cuando es visible: 120"
Falta de dorsales y placas de rally: 10"/unidad
Cables, guía o trencillas a la vista en vista aérea: 20"/unidad y corregir
Falta de tapacubos: 20"/unidad
Tapacubos mal situados o distintos en el mismo eje: 10"/unidad
Llantas y neumáticos de dimensiones incorrectas: 10"/mm/rueda y corregir
Neumáticos que no tocan la pista en toda su superficie: 20"/Rueda y corregir
Incumplir distancia mínima chasis/pista: 200"/mm y corregir
Incumplir pesos mínimos/máximos en carrocería y chasis: 20"/gr y corregir
No se aplicarán las sanciones si las deficiencias son corregidas antes del cierre del parque.
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.

2.18. 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 se inicia al finalizar la última etapa de cada sesión y finaliza 15 minutos después.

2.19. DERECHOS DE LA ORGANIZACIÓN

La Coordinadora se reserva el derecho de modificar o ampliar este reglamento mediante anexos publicados en la Web del campeonato (www.slotaragon.com).
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 todo lo escrito en este reglamento deportivo.

2.20. CONSULTAS

Para cualquier consulta sobre el presente reglamento, puede dirigirse por e-mail a: coordinadora.camp.aragon@gmail.com o en el tema al efecto de este campeonato publicado en el foro público de www.slotaragon.com