

9º CAMPEONATO DE GUIPUZCOA DE SLOT

LE MANS SPORT

REGLAMENTO DEPORTIVO 2007

GENERAL:

Los casos no reflejados en este reglamento 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.

INSCRIPCIONES:

No se establecen unos derechos de inscripción para todo el campeonato.
Se establece la cantidad de 3€ por coche y especialidad en la que se inscriba en cada prueba, de los que 2€ irán destinados a la organización de la prueba y 1€ para los premios finales del campeonato.
La inscripción es obligatoria para acceder a los entrenamientos.

DESARROLLO DEL CAMPEONATO:

Consta de 6 carreras.

Las carreras que componen el campeonato serán, por el siguiente orden:

- Donosti: 3 de Febrero. Circuito en madera de 6 carriles.
- Irún: 17 de Marzo. Circuito Ninco de 6 carriles.
- Rentería: 5 de Mayo. Circuito mixto scx-ninco de 4 carriles.
- Rentería: 22 de Julio. Circuito mixto scx-ninco de 4 carriles.
- Donosti: 22 de Septiembre. Circuito en madera de 6 carriles.
- Irún: 17 de Noviembre. Circuito Ninco de 6 carriles.

DESARROLLO DE LA CARRERA:

ENTRENOS LIBRES: Todos los participantes tendrán un minuto y medio seguido para entrenar por cada carril durante las 15:00 y las 16:00. En caso de que un piloto quiera hacer modificaciones o reparar un coche, no implica que pare su tiempo de entrenamientos.

Las personas del club organizador también tienen derecho a entrenar en dicho horario.

Orden de grupos para la carrera: Se realizará la "pole position", para determinar los grupos de salida en carrera. Los seis mejores tiempos realizarán la última manga, los comprendidos entre la 7ª y 12ª posición, la penúltima manga, y así sucesivamente.

El orden para la realización de la "pole", así como el carril, se determinará por sorteo.

CAMBIO DE CARRIL: El orden de cambio de carril será: 1-3-5-6-4-2 en las pistas con 6 carriles. En las pistas de 4 carriles, el orden será: 1-3-4-2.

En el supuesto de mangas de más de 6 o 4 pilotos se saldrá en la pista nº2 y se entrará en la nº1.

Este sistema de cambio de carril proporciona que los pilotos nunca tengan el mismo rival al mismo lado durante la carrera. Es decir, cada piloto tendrá una vez a la derecha y una vez a la izquierda el resto de los participantes.

CLASIFICACIÓN FINAL: El ganador es el piloto que haya recorrido el mayor número de vueltas de todos los participantes en la carrera final. En caso de empate a vueltas se determinará por la sección del circuito donde ha terminado (la coma). De persistir el empate, se desempatará en función del orden de la parrilla de salida.

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 toda la carrera. Hacer de comisario será obligatorio para todos los pilotos inscritos en la carrera, y se efectuará justo después de haber competido (para la primera manga, los comisarios serán los últimos pilotos en participar). El lugar será designado por el director de carrera.

Los comisarios podrán estar sentados, no pudiendo hacer uso del móvil ni comer ni beber durante el ejercicio de sus funciones.

En caso de incumplimiento se procederá a la exclusión del piloto de la carrera.

El protocolo 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.

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

En caso de tener que dejar el puesto de comisario, este deberá asignar a otra persona para que le sustituya.

MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO:

Quedará prohibida cualquier modificación al coche una vez haya sido verificado para los entrenamientos, si no es por expresa indicación del director de carrera. Durante la carrera, únicamente se podrá arreglar el coche en tiempo de carrera, fuera del puesto de piloto salvo aquellas reparaciones que no precisen de herramienta no se podrá manipular el coche durante los tiempos muertos entre los cambios de carriles.

Cuando se produzca la rotura de piezas del alerón o la cabeza del piloto, estas deberán ser fijadas con cualquier material, en su correcta posición original sobre la pieza a reparar sin que esta reparación perjudique al resto de los participantes ni a la pista.

El piloto estará obligado a parar en la zona habilitada como "pit lane" en su primer paso por este lugar después de recibir la orden del director de carrera.

El piloto no podrá ponerse el coche tras una salida de pista, salvo que su coche circule en la recta de pilotaje por otro carril que no sea el suyo.

VERIFICACIONES Y PARQUE CERRADO:

VERIFICACIONES: Antes de comenzar la carrera, el director de carrera procederá a la verificación de todos los vehículos, admitiendo únicamente los que cumplan el reglamento técnico y posean la inscripción efectuada. Únicamente se podrá inscribir un coche por piloto

PARQUE CERRADO: Una vez los coches estén verificados permanecerán dentro del parque cerrado, no pudiéndose manipular por los pilotos. La organización sean los 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, ésta 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 del último cambio de carril. En caso de que la reclamación prospere a favor del demandante este depósito será retornado.

PENALIZACIONES:

Violar normas del parque cerrado:	falta leve
Excederse en los turnos de entrenamiento	falta leve
Colocarse el coche tras una salida	resta 1 vuelta por minuto de manga
No parar a reparar a reparar alerón o cabeza	no le cuentan las vueltas dadas desde el aviso y 1 vuelta de penalización por cada vuelta dada desde el aviso.
Hacer comentarios ofensivos o fuera de lugar	expulsión
Negarse a realizar de comisario	expulsión

La reiteración de faltas leves supondrá la expulsión de la carrera.

VOLTAJE:

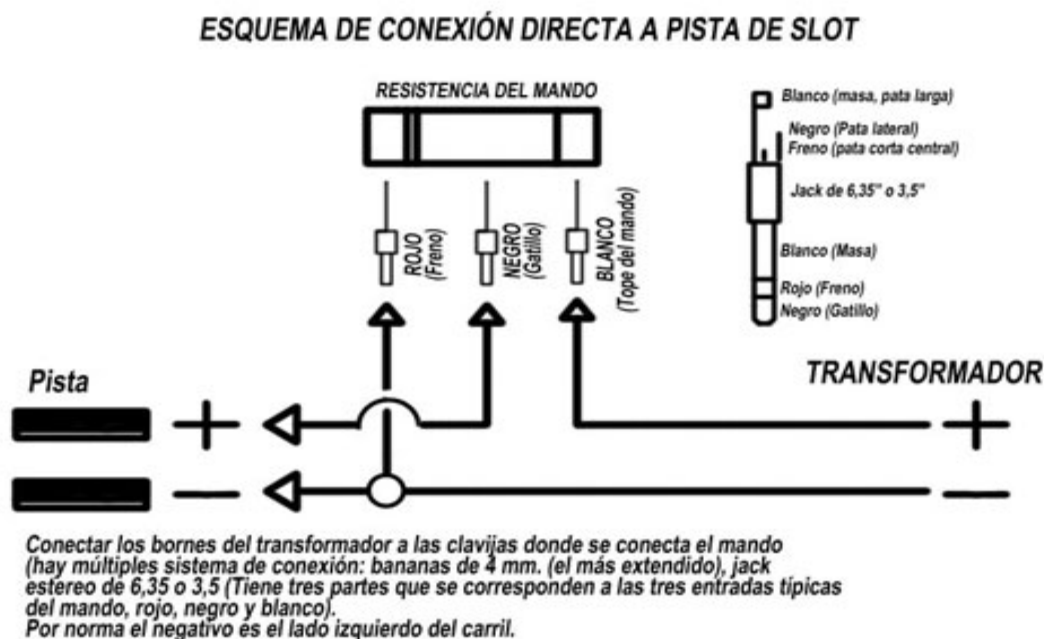
Se competirá a un voltaje fijo determinado por la organización.

MANDOS:

La organización no está obligada a facilitar mandos.

Las conexiones para los mandos serán las bananas con el formato de DS.

Los circuitos estarán preparados para el uso de los mandos electrónicos.



PUNTOS:

La puntuación que se establece en cada carrera será la siguiente empezando por el 1er. Clasificado: 40,37,35,33,31,29,27,25,23,21,19,17,15,13,11,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1.

CLASIFICACIÓN GENERAL:

El Campeonato de Le Mans Sport de GIPUZCOA estará compuesto por seis pruebas.

El vencedor del campeonato será aquel que obtenga el mayor número de puntos tras las seis pruebas realizando un descarte. Puntúan los 5 mejores resultados de las 6 carreras. En el supuesto de haber corrido todas, se restará el resultado de una prueba "la peor".

Si se produce un empate, el vencerá aquel que haya obtenido el mayor número pruebas ganadas. Si persiste el empate, vencerá aquel que tenga más pruebas finalizadas en segunda posición, y así respectivamente hasta que salga el vencedor.

En caso de expulsión de carrera, esta carrera no contara como peor resultado para el campeonato.

Existirá un reconocimiento al mejor piloto infantil nacido a partir de 1993 (inclusive).

HORARIOS:

El horario de inicio, superado el periodo de entrenamientos será a las 16:00 horas.

PREMIOS:

Una vez concluido el campeonato, se realizará una comida de hermandad en la que se entregarán los premios del campeonato. La fecha se determinará tras la última carrera del campeonato.

DERECHOS DEL ORGANIZADOR:

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.

La Organización no se hace responsable de los daños ocasionados a personas o cosas por parte de terceros.

REGLAMENTO DEPORTIVO 2007

MODELOS ADMITIDOS:

Se admiten las réplicas de vehículos que corran o lo hubiesen hecho en cualquiera de estas categorías: LMP, GT y Grupo C.

Durante toda la temporada se tendrá que correr con el mismo vehículo, pudiendo cambiar las piezas del coche pero teniendo que ser la carrocería y el chasis del mismo modelo.

CARROCERIA:

Tiene que ser de escala 1/32: Carrocería comercial en plástico o resina, sin modificación alguna, salvo desgastes naturales aun estando provocados. Podrán faltar los espejos que no sean parte de la carrocería, antenas y limpias. Se puede desconectar el sistema de luces sin eliminar ninguna de sus partes. Las partes mecánicas deben estar ocultas y no a la vista. Se permite bandeja de lexan si el mercado lo suministra para el coche. Se permite la sustitución del tetón roscado en caso de rotura.

No se permitirá fijar ninguna pieza con materiales que no sean colas. Queda prohibido sujetar alerones u otras piezas con cinta adhesiva.

CHASIS:

Chasis original que corresponda con su carrocería sin modificación alguna, salvo desgaste naturales aun estando provocados. Se permiten las cintas adhesivas y pegamentos. Serán admitidos los soportes de motor comerciales. No se permiten imanes, pero se deberá mantener el soporte del mismo.

TRANSMISION:

Tracción original del coche. Cualquier piñón y corona comercial sin modificación alguna. No se permite ningún tipo de freno salvo el freno motor

EJES Y COJINETES:

Son de libre elección dentro los suministrados por cualquier marca comercial., sin modificación alguna. Las ruedas deben estar fijadas y girar conjuntamente con el eje o semieje.

Los cojinetes pueden ser fijados a los soportes de ejes con cola sin que ello suponga un aumento de la distancia al suelo del eje. Quedan prohibidos los rodamientos.

RUEDAS:

Las cuatro ruedas deben tocar la plantilla. Deben estar compuestas de llanta y neumático.

Las llantas deben de ser idénticas en dimensiones y diseño en ambos lados de la carrocería (las delanteras pueden ser distintas de las posteriores) con un diámetro mínimo de 15mm. de cualquier marca comercial, sin modificación alguna, pudiendo no llevar tapacubos.

El neumático deberá ser completamente fabricado en goma caucho natural negra sin añadidos (colas, aditivos, alcoholes...), pudiendo limpiarlos sin productos líquidos. Deberá cubrir totalmente la llanta en su circunferencia y anchura de rodadura. Se pueden rebajar uniformemente, pero no cónicamente. Anchura máxima de 12mm.

Las ruedas completas montadas en el eje podrán sobresalir en 1 Mm. por lado como máximo del paso de ruedas original de la carrocería.

Desde el eje trasero hasta el final del coche, en tablilla, deberá haber una altura mínima de 0.8mm (equivalente a una tarjeta de crédito).

GUIA, CABLES Y TRENCILLAS:

Trencillas y cables libres. La guía deberá ser comercial, pudiendo desgastarla libremente.

MOTOR:

Solamente serán admitidos los motores siguientes:

SCALEXTRIC/SCX:

F1, RX4, RX 10, RX41, RX62C, RX81, RX81D, Pro Turbo, Pro Turbo Plus, Pro Turbo 4x4.

SLOT.IT:

V12/2 23000, V12/2 25000, V12/2 29000, V12/2 Boxer 17.000, V12/2 Boxer 24000

NSR:

NSR SHARK 22.500, NSR SHARK 30.000.

NSR KING 16.800, NSR KING 21.400, NSR KING 25.000

SCALEAUTO:

SC-02, SC-03, SC-04, SC-05, SC-06, SC-07, SC-08, SC-09, SC-10, SC-11, SC-12, SC-13, SC-14, SC-15, SC-16.

PROSLOT:

Evo1, Evo2 21500, Evo3 26000, Evo4 30000.

CARTRIX:

Experimental, TZ-Race 26000, TX-2 18600, TX-2.3 21500, TX-5 27000, TX-6 26000.

FLY :

FLY, EVO-2.

PINK-KAR

Power plus 3 21500.

NINCO :

NC-1 15700, NC-2 18100, NC-3 21000, NC-4 31000, NC-5 20000, NC-6 23500, NC-7 19300

Las novedades que el mercado ofrezca, se irán incluyendo en la lista si cumplen las especificaciones.