

# 9º CAMPEONATO DE GUIPUZCOA DE SLOT

## RALLY

### 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.

Las novedades de coches que vayan saliendo de las diferentes marcas serán homologadas automáticamente, siempre que cumplan con el 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 5 carreras.

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

- Zumaia: 24 de Febrero. Condiciones de Asfalto
- Donosti: 21 de Abril. Condiciones de Asfalto.
- Eibar: 2 de Junio. Condiciones de Asfalto.
- Irún: 23 de Junio. Condiciones de Asfalto.
- Rentería: 27 de Octubre. Condiciones de Asfalto.

#### DESARROLLO DE CARRERA:

*CARRERA:* el desarrollo de un Rally consiste en recorrer un número de vueltas específico en cada uno de los tramos del rally.

*TRAMO:* en caso de haber alguna reclamación sobre los tramos o su funcionamiento, serán la decisión adoptada por la mayoría de las escuderías la que otorgará si se correrá en ese tramo, siempre antes de iniciar la carrera.

*CARNET DE RUTA Y DISTINTIVOS:* es un distintivo que se utiliza para apuntar el tiempo en el que realiza los tramos del piloto.

*TIEMPO MÁXIMO:* cada tramo tiene un tiempo máximo para ser recorrido por la organización, en caso de superarlo o de parada del vehículo por avería, se anotará en el carnet de ruta el tiempo máximo como tiempo de tramo.

*CLASIFICACIÓN FINAL:* el vencedor será aquel piloto que sumando todos los tiempos de los tramos obtenga el menor tiempo. En caso de empate al final del rally, la posición se decidirá en función del mejor tiempo del tramo nº1.

### **COMISARIOS:**

El comisario será el encargado de colocar el coche dentro del raíl cuando este se salga.

Cuando la organización lo requiera, el piloto deberá de realizar estas funciones.

En cada tramo deberá de haber una persona de la organización para el control a la hora de colocar el coche en su lugar cuando haya una salida de pista. El coche deberá de ser colocado en el mismo tramo saliente.

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.

### **MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO, REPARACIONES Y PARQUE CERRADO:**

Se permite manipular el coche entre tramos, para repararlo en caso de accidente o cambiar elementos mecánicos, siempre que éstos están también homologados, y de la forma más breve posible. Cualquier manipulación únicamente podrá efectuarse delante de un organizador o responsable del tramo, o con el permiso explícito del responsable del parque cerrado. El incumplimiento de la norma será penalizado con la exclusión del participante. El fallo del mando está considerado como avería del coche y no da derecho a repetir el tramo, asignándose el tiempo del tramo.

### **ENTRENAMIENTOS, VERIFICACIONES Y PARQUE CERRADO:**

*VERIFICACIONES:* Se realizarán antes de iniciar la carrera. Si el vehículo no pasa el parque cerrado, el piloto optará por arreglar el coche y puntuar para la clasificación final o si no, correr con el vehículo y no puntuar.

*ENTRENAMIENTOS:* Tendrán una duración de 45 minutos de 15 a 15:45 horas. Cada participante dispondrá de un minuto por tramo para entrenar en caso de participar en una categoría. Si participa en las dos categorías, tendrá un total de minuto y medio para entrenar por tramo.

Los integrantes de la organización tienen pleno derecho a entrenar en el tiempo estipulado para ello.

*PARQUE CERRADO:* Los coches permanecerán dentro del parque cerrado en todo momento, no pudiéndose manipular por los pilotos. Al final del recorrido, el coche deberá de entrar en el parque cerrado.

### **RECLAMACIONES:**

Si un piloto desea realizar una reclamación, esta deberá de ser por escrito, dirigida al director de carrera y firmada por el piloto, acompañada de un depósito de 30€ durante los 30 minutos posteriores al final del rally. En caso de que la reclamación prospere a favor del denunciante, este depósito será retornado.

### **PENALIZACIONES:**

Violar normas del parque cerrado:	30 segundos
Excederse en los turnos de entrenamiento	30 segundos
Colocar coche en otro lugar ras una salida	10 segundos por tramo adelantado
Hacer comentarios ofensivos o fuera de lugar	expulsión
Negarse a realizar de comisario	expulsión

### **VOLTAJE:**

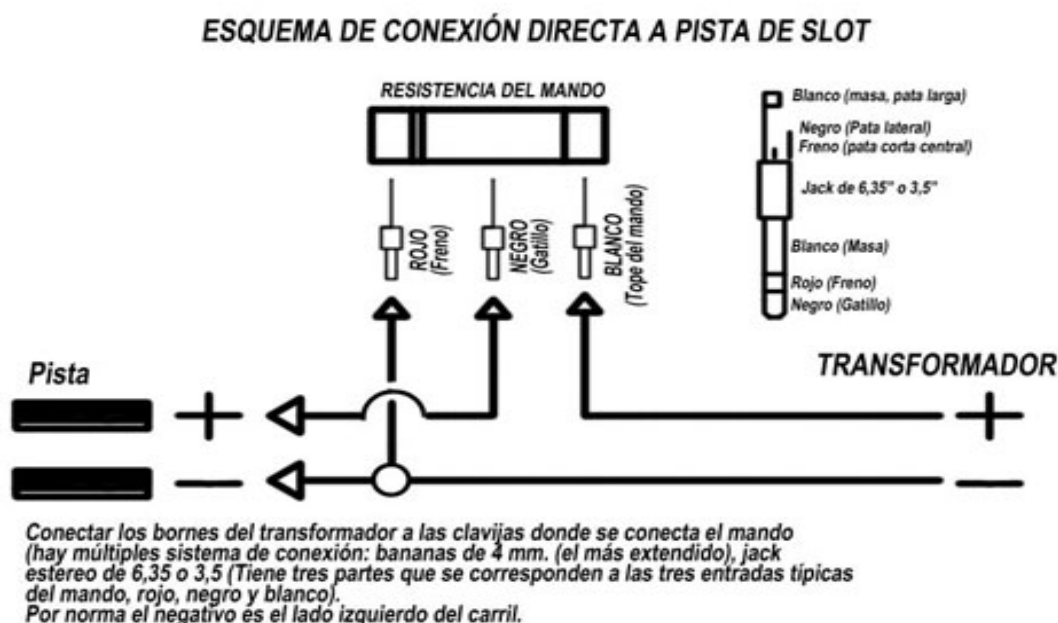
En caso de disponibilidad se podrá optar por elegir la tensión personalizada para cada piloto.

Se comprobará que los tramos tengan la misma tensión en todos los lugares, admitiéndose una

diferencia de tensión de 2 voltios, siempre que esta no sea inferior a 12 voltios.  
En caso de que algún tramo no cumpla con estos requisitos se valorará entre los pilotos presentes si es apto para correr.

### **MANDOS:**

La organización no está obligada a facilitar mandos.  
Las organización dispondrá como conexiones para los mandos para que cualquier piloto pueda participar usando el Jack Stereo 6,3 mm, el canon o las bananas con el formato de DS.  
Los tramos deberán de estar 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 Rally Slot de Guipúzcoa estará compuesto por 5 pruebas.  
La clasificación general por especialidad se obtendrá sumando los puntos acumulados durante las carreras puntuables para dicho campeonato. Puntúan los 4 mejores resultados de las 5 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 TECNICO 2007**

### **GRUPO N**

#### **MODELOS ADMITIDOS:**

Se admiten las réplicas de turismos auténticos de rallye, que se comercialicen, o hayan sido comercializados de manera estándar, completamente montados en su caja, sin sufrir modificaciones excepto las autorizadas o contempladas en este reglamento.

Se admite el uso del Porsche 934 de Ninco en cualquiera de sus decoraciones, así como el Renault Clio de Ninco en su decoración Show car y el Porsche 911 Racing de Fly.

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.

Si se cambia de coche durante la temporada, sólo serán válidos los puntos obtenidos con el primer coche.

#### **SE PERMITE:**

Sustituir cualquier elemento mecánico, por otro que incorpore de serie cualquier coche de rally que cumpla con las características anteriormente descritas, sin forzar ni alterar las características constructivas de ningún elemento del chasis ni carrocería.

Desconectar las luces sin quitar ningún otro elemento, si las lleva.

Sujetar el motor y/o los cojinetes con cola y/o cinta adhesiva.

Limar la quilla de la guía afilando la entrada y/o la parte inferior reduciendo su profundidad en un milímetro como máximo. Se puede sustituir por otra comercial que no implique modificación del chasis y carrocería.

Que falten antenas, limpiaparabrisas y espejos retrovisores si no forman parte de la carrocería.

En caso de vehículos Ninco se permite montar otro chasis expresamente homologado por el fabricante para el modelo.

Quitar los filtros antiparasitarios, si los lleva.

Aflojar los tornillos o poner unos tornillos más largos que los originales que permitan la basculación

de la carrocería.

Se permiten los rodamientos.

El cambio de desarrollo en los vehículos, así como todo el material comercial disponible.

#### **NO SE PERMITE:**

Aligerar en modo alguno el chasis y la carrocería.

Taponar los orificios de los tornillos ni carecer de ninguno de ellos.

Que los neumáticos sobresalgan más de 1 milímetro por cada lado, salvo que el coche venga así de fábrica.

Alterar el sistema de tracción.

Modificar la guía salvo lo permitido anteriormente. (Prohibido recortar muelle de guía)

Guía cuyo soporte sea un brazo basculante

#### **ES OBLIGATORIO:**

Quitar el imán, manteniendo el soporte del mismo.

Que los cuatro neumáticos de las ruedas toquen sobre una placa de verificación por el propio peso del coche.

Que las cuatro llantas sean iguales en dimensiones y construcción.

Que las llantas lleven tapacubos sean del material que sean.

#### **MOTOR:**

Solamente serán admitidos los motores de la lista adjunta.

## **RALLY GRUPO LIBRE**

#### **MODELOS ADMITIDOS:**

Se admiten las réplicas de coches de Rallyes participantes en cualquier rally. En caso de duda deberá de demostrarse la participación del vehículo en algún rally.

#### **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. No puede ser lisa.

*MATERIAL:* Fabricada libremente mientras sea rígida, consistente y opaca (excepto cristales).

*DIMENSIONES y PIEZAS OBLIGATORIAS:* Se permite eliminar o añadir faros supletorios (en numero par), antenas, retrovisores 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 2 placas de rallyes (anterior y posterior). 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 claro, diferente al del

color de la carrocería. También debe llevar dos pilotos posteriores de color rojo o anaranjado 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.

*PILOTO:* Debe ser pintado lógicamente en el que se identifique el busto, brazos y casco. Siendo de diferente color que el resto del habitáculo.

*COPILOTO:* Debe ser pintado lógicamente en el que se identifique el busto, brazos y casco. Siendo de diferente color que el resto del habitáculo.

### **CHASIS:**

*TIPO y MATERIAL:* Libre

*POSICIÓN DEL MOTOR:* Libre

*IMANES:* prohibidos excepto los del propio motor.

*LASTRE:* Permitido siempre que esté colocado por encima del plano del chasis.

*SOPORTE DE GUÍA:* Libre

*SOPORTE DE CARROCERÍA:* Libre

### **TRANSMISION:**

*TIPO:* Libre

*PIÑON:* Libre.

*CORONA:* Libre.

*SISTEMAS DE FRENADO:* Libres.

### **EJES:**

*EJES:* Libres

*COJINETES:* Libres.

### **RUEDAS:**

Las 4 ruedas deben girar y apoyar en la superficie plana 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 de rodadura. Se pueden limar, dibujar, rebajar, y cortar mientras se puedan reconocer. No podrán incluir ningún tipo de clavos.

Las llantas deben de ser idénticas en dimensiones y diseño pudiendo ser de cualquiera marca comercial sin modificación.

Las ruedas completas montadas en el eje podrán sobresalir del paso de ruedas respecto a la carrocería en 1 Mm. por cada lado como máximo, siempre visto desde la parte superior del coche.

Las ruedas delanteras y traseras deben estar fijadas al eje y girar conjuntamente a un eje rígido.

No se podrá añadir ningún tipo de aditivo en la pista para alterar su adherencia establecida por la organización.

### **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.

### **PESOS Y MEDIDAS:**

Carrocería debe tener una longitud máxima de 150mm. (incluidos todos los alerones, spoilers, luces)

Carrocería debe tener una anchura máxima de 61 mm. (incluidos los alerones y aletines).

Carrocería debe tener un peso mínimo de 5gr.

### **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.

