

## **REGLAMENTO TECNICO**

### **1.- MODELOS ADMITIDOS :**

Solo se admiten los modelos NINCO Mossler MT 900 R, decorados en sus diferentes versiones. Excluido material comercializado con la denominación "Ligthning" o "pro race"

### **2.- CARROCERIA:**

**2.1 Material:** Solo se permite la original sin ninguna modificación excepto la del apartado decoración y lo dispuesto expresamente en este reglamento.

**2.2 Pesos:** El peso mínimo será el original del vehículo.

**2.3 Elementos suprimibles:** Se permite eliminar, antenas, escobillas del limpiaparabrisas y retrovisores, siempre y cuando estos sean separables de la carrocería.

**2.4 Decoración :** Decoraciones reales de carreras en las que participaran estos vehículos (Aclaración : Se dan por validas todas las decoraciones comerciales)

**2.5 Habitáculo:** Formado por bandeja , piloto y cristales, forman parte de la carrocería a efectos de peso y solo se admiten los originales del vehículo.

### **3.- CHASIS:**

Original del vehículo en plástico negro o transparente.

### **4-. TORNILLOS:**

Libres.

### **5-. TRANSMISION:**

Corona y piñón de plástico (negro o rojo) de la marca Ninco.

### **6.- NEUMATICOS :**

**6.-1 NEUMÁTICOS TRASEROS :** Se admite exclusivamente P6 de Slot-It, en su medida 20 x 11 y serán proporcionados por la

organización, cada participante aportará una bolsa cerrada con la citada referencia., si alguno quiere correr mas de una carrera con los mismos neumáticos debe avisarse al Director de Equipo al realizar la Inscripción y este procederá una vez terminada la carrera a desmontarlos del vehículo (o en presencia de él) y guardarlos en un lugar destinado al efecto con el nombre del participante.

**6.-2 NEUMATICOS DELANTEROS :** Libre de la marca NINCO, no es necesario que estos toquen la pista

### **7.- LLANTAS:**

Se admite exclusivamente llantas de plástico en cualquier medida de la marca NINCO.

### **8.- RUEDAS:**

Formadas por llanta, neumáticos y tapacubos no podrán sobresalir del paso de ruedas de la carrocería.

### **9.- GUIA:**

Las dos guías NINCO existentes tanto "corta como larga".

### **10- MOTORES:**

NINCO NC5 Modelo antiguo. En caso de no disponer el piloto de este modelo de motor, la organización le prestará uno.

### **11.- PIÑÓN:**

De plástico en sus dos versiones negro o rojo.

### **12.- IMANES:**

Totalmente prohibidos salvo los que incorpore el propio motor.

### **13.- BASCULACIÓN**

Esta permitida la basculación de la carrocería

### **14.- DISPOSICIONES GENERALES :**

- Todos los aspectos no contemplados en este reglamento técnico se considerarán como exclusivamente los originales del vehículo

- Las novedades de nuevas carrocerías que se incorporen al mercado serán homologadas automáticamente siempre que cumplan el presente reglamento. En todo caso siempre serán añadidas en un anexo al presente reglamento.
- Interpretación del reglamento: Corresponde a los directores de carrera la interpretación efectiva y vinculante de todos los aspectos que incorpora este reglamento. Ante cualquier duda que pudiera surgir pueden consultarse directamente a los directores de carrera o bien al correo electrónico [irunaslot@irunaslot.es](mailto:irunaslot@irunaslot.es).
- (FAQ) Las contestaciones a las distintas consultas que se efectúen serán publicadas en la pagina web del club en el apartado correspondiente o en su defecto se enviarán periódicamente a los asociados a través del correo electrónico.

## **REGLAMENTO DEPORTIVO**

### **1-. PISTA:**

Las competiciones se desarrollaran, tanto en el Circuito permanente de velocidad en plástico CARRERA, de 6 carriles compensados a escala 1/24 , como en el Circuito permanente de velocidad en madera BUGATTI. No se podrá añadir ningún tipo de aditivo en la pista para alterar su adherencia establecida por la organización. El sentido del desarrollo de las carreras ,se alternará según se expone en el anexo al final de este reglamento.

### **2-. VERIFICACIONES Y MONTAJE :**

Antes de los entrenamientos oficiales el director de carrera procederá a la verificación de todos los vehículos, que deberán ser entregados abiertos por los pilotos participantes, dejando en pista únicamente los que cumplan el reglamento técnico y posean la inscripción efectuada. Únicamente se podrá inscribir un coche por piloto.

### **3-. DESARROLLO DE LA CARRERA:**

**Entrenamientos libres:** El director de carrera tiene plena potestad para organizar los entrenamientos libres ,según el número de pilotos presentes en la carrera y en función del horario de desarrollo de las competiciones. Si hay más de 6 pilotos presentes se organizarán tandas de grupos con un tiempo limitado a un minuto en cada carril.

**Inscripciones:** Todos los pilotos deberán formalizar su inscripción a la carrera durante las verificaciones y a petición de la organización que establecerá un límite de tiempo máximo para ello. El coste de la inscripción será el establecido por el club , el número máximo de pilotos se establece en 12 para la pista CARRERA. Y en 16 para la pista BUGATTI.

**Super pole:** Todos los pilotos inscritos deberán realizar la pole clasificatoria que consistirá en rodar 1 vuelta libre y 1 cronometrada y en solitario por un carril elegido por sorteo. El piloto colocara su coche en cualquier tramo de la recta principal y después del puente de control una vez haya sido llamado por el Director de Carrera para comenzar el procedimiento de salida. Si se da el caso de que un piloto no llegara a hacer la superpole o tuviera alguna avería se le computará el tiempo más lento obtenido por el resto de pilotos.

El carril de inicio de cada carrera lo determinará la posición en la que queden los pilotos en esta pole; así pues, el piloto que haya obtenido el mejor tiempo iniciará la elección de carril. Para establecer el orden

de la primera superpole se realizara por sorteo, en las siguientes se aplicará la clasificación obtenida del campeonato para la categoría comenzando con los pilotos con mejor clasificación y a igualdad de puntos por los que hayan pagado más tarde su inscripción.

La super pole otorgara 3,ptos. al Primero,2 ptos. al segundo y 1 pto al tercer Clasificado.

### **Tandas finales :**

**Organización de mangas:**Se formarán dos grupos atendiendo al orden de la Super pole , alternándose estos en su participación. El primer grupo en disputar la manga será el formado por los pilotos peor clasificados en la pole. En el caso de que los grupos sean desiguales en número se asignará el piloto impar en el grupo de pilotos mas lento.

**Duración:** entre 6 y 10 minutos a decisión del director y dependiendo del numero de inscritos.

**Cambios de carril:** corresponderán a la serie 1-3-5-6-4-2 en pista Carrera y 1-3-5-7-8-6-4-2 en pista de madera. (impares suben, pares bajan). Los cambios carril se efectuarán por la organización y todos los coches volverán a partir desde la línea de salida.

**Puntuaciones manga:** Además del cómputo de vueltas completas se puntuará cada manga de la siguiente forma: 3,puntos. al Primero,2 puntos. al segundo y 1 punto. al tercer clasificado.

**Clasificación final:** El ganador es el piloto que haya conseguido el mayor número de puntos de todos los participantes de la final sumando los puntos obtenidos en la Super pole , en las mangas y en la clasificación final de carrera.

La suma de vueltas de todas las mangas otorgará los puntos de la siguiente forma:

- 1º 40 Ptos.
- 2º 35 Ptos
- 3º 30 Ptos.
- 4º 25 Ptos.
- 5º 20 Ptos.
- 6º 15 Ptos.
- 7º 10 Ptos.
- 8º 5 Ptos.

La coma solo será contemplada en cada manga para otorgar los puntos de esta (No como computo de distancia)

La coma será contemplada en la manga final exclusivamente a modo de desempate en el caso de que algunos pilotos estén empatados a vueltas para la clasificación final

Es obligación de todo participante el respetar la Orden de "SILENCIO" dada por el Director de Carrera.

#### **4-. EMPATES:**

**En caso de empate en la carrera** : se basará en la vuelta más rápida de los pilotos implicados en las tandas finales ;si se mantuviera el empate sería el tiempo de la Super pole el definitivo.

**En caso de empate en el Campeonato:** definirá el mayor número de primeros puestos, segundos y así sucesivamente , si persistiera el empate definirían las vueltas máximas dadas en la última carrera.

#### **5-. COMISARIOS:**

- El número mínimo de comisarios para celebrar una prueba en la pista CARRERA y BUGATTI será de 3.
- La función de los comisarios será la de colocar los coches en el carril, si éstos se salen, en la zona que tienen asignada para toda la tanda.
- Además deberán proceder al cambio de carril de los coches una vez terminado el tiempo establecido.
- 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). La posición será designada por el director de carrera.
- Es obligación del Director de Carrera el establecer el mismo número de comisarios de asistencia en todas las tandas de la carrera, **por lo que todos los pilotos participantes deberán estar presentes hasta que la carrera finalice** salvo causas de fuerza mayor justificadas (enfermedad, accidente, etc...).
- La función de comisario será realizada de pie y en la zona asignada por el Director de Carrera, a menos que este especifique lo contrario.
- Realizando la tarea de comisario queda expresamente prohibido: Comer, Beber, Fumar, Hablar por el móvil, establecer conversación o cualquier otra acción que bajo la supervisión del Director de Carrera se considere que afecte al desempeño de dicha función.
- Es obligación del Director de Carrera avisar a un comisario del incumplimiento de las normas, así como de sancionar al mismo con una penalización de entre 10 y 30 vueltas por reiterado incumplimiento doloso de las mismas.
- En caso de ausencia o abandono se procederá a la exclusión del piloto de la carrera y del resto del campeonato, si es el caso.

**6-. MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO:**

Quedará prohibida cualquier modificación al coche una vez haya sido verificado, si no es por expresa indicación del director de carrera y previa petición a este, si es el caso.

Queda prohibida la limpieza de neumáticos durante la carrera.

Únicamente se podrá manipular el coche por el piloto en tiempo real de carrera, no se podrá arreglar o manipular el mismo durante los tiempos muertos entre los cambios de carriles, ni en las pausas, salvo expresa indicación del director de carrera a los pilotos. El incumplimiento de esta norma podrá conllevar la descalificación del piloto en la carrera.

La rotura o pérdida de piezas de carrocería , alerones o deflectores o piezas de

tamaño así como los tapacubos ,(no espejos ópticas u otras piezas de pequeño tamaño) deberá ser fijadas de nuevo en su sitio correspondiente durante la carrera, siendo

el director de carrera autorizado a parar un coche si cree que necesita fijar algún elemento de la carrocería, respetando la buena fe del piloto en parar y reparar el coche

en las 3 vueltas posteriores al incidente. (Excluidos retrovisores, faros, antenas , limpiaparabrisas, ópticas u otras piezas de pequeño tamaño).

**7-. VERIFICACIONES - PARQUE CERRADO:**

Finalizada la prueba, los 3 coches vencedores pasarán obligatoriamente una segunda verificación técnica con el coche abierto nuevamente.

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, salvo expresa indicación del director de carrera.

**8-. MANDOS:**

- Se admiten mandos de cualquier marca comercial.
- 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. El Control automático por parte del mando no está permitido.

**9-. VOLTAJE:**

En ambas pistas se competirá con los transformadores de cada una de ellas a 12 voltios

**10-. RECLAMACIONES:**

· Si por cualquier razón un piloto inscrito desea formalizar una reclamación a la organización para la verificación de algún coche participante o el mando de un piloto, esta deberá ser por escrito, dirigidas al director de carrera, firmada por el piloto y acompañada de un depósito de 30 € durante los 10 minutos posteriores al final de la carrera (finalización del último carril de la última manga de la carrera). En caso de que la reclamación prospere a favor del demandante este depósito será retornado.

**11-. PUNTOS DEL CAMPEONATO**

Cada carrera es puntuable para el Campeonato de la categoría según la convocatoria de la competición repartiéndose puntos entre todos los pilotos participantes y de la siguiente manera: SE SUMARAN TODOS LOS PUNTOS OBTENIDOS EN CADA CARRERA Y AL FINAL DE LA TEMPORADA SE PODRAN DESCARTAR EL PEOR RESULTADO. En caso de empate a puntos ir al punto 4 de este reglamento.

**12-. HORARIOS:**

Viernes por la Tarde:

21,30 - 22,30 Inscripciones ,Verificaciones, Entrenamientos libres y Parque cerrado

22,30 – A termino Super Pole, Tanda final.

**13-. DERECHOS DEL ORGANIZADOR:**

· Modificar o Ampliar el reglamento mediante anexos publicados en el tablón oficial del club al menos quince días antes 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.  
· Los casos no reflejados en este reglamento deportivo quedan a criterio de la organización.

**14-. VEHICULOS :**

· Existe un reglamento técnico que define todo lo concerniente a los vehículos.

**16-. ORGANIZACIÓN:**

Organizado por la ASOCIACIÓN IRUÑA SLOT.

Directores de Carrera: Sr.Javier Olascoaga y Miguel Angel Salvatierra  
Equipo Técnico y Deportivo: Marcos Casulleras.

## **ANEXO**

Sentido de las carreras es:

- 1ª Circuito Carrera Drchas
- 2ª Circuito Bugatti Izdas
- 3ª Circuito Carrera Izdas
- 4ª Circuito Bugatti Izdas
- 5ª Circuito Carrera Drchas
- 6ª Circuito Bugatti Izdas