



## REGLAMENTO DEPORTIVO 1/32 2023

### 1.- ORGANIZACIÓN

RPM Slot Salt organiza durante el año 2023 su 20º Campeonato de Rallye-Slot 1/32.

RPM Slot Salt ofrece la posibilidad de asociarse al club mediante el pago de una **cuota anual de 120€** para obtener los siguientes privilegios:

- Inscripción gratuita en las carreras de los campeonatos de 1/32 y 1/24.
- Uso gratuito de las instalaciones de RPM Slot Salt en los horarios establecidos fuera de los días de carrera (habitualmente todos los miércoles y jueves de 19:30h. a 21:30h.).
- Descuentos en el material en venta en el local.

### 2.- FORMATO DEL CAMPEONATO

Constará de 7 carreras, de las cuales se contarán los 5 mejores resultados. En cada rallye se otorgará una puntuación en cada Grupo/Copa para sumar a lo largo del campeonato los puntos que determinarán el resultado final.

### 3- FORMATO DE LAS CARRERAS

Se disputarán las siguientes tandas:

- **Tanda 1:** jueves parque cerrado 20:00h., inicio a las 20:30h.
- **Tanda 2:** viernes parque cerrado 20:30h., inicio a las 21:00h.
- **Tanda 3:** sábado parque cerrado 10:00h., inicio a las 10:30h.

Cada piloto podrá participar con un coche. Los rallyes constarán de tres etapas, el tiempo de las cuales se irá sumando para elaborar la clasificación final de la carrera.

## 4.- INSCRIPCIONES

Es obligatorio realizar la inscripción previamente a la carrera mediante Whatsapp o correo electrónico a los organizadores.

El precio de la inscripción será de 10€ (gratuita para los infantiles y para los socios). La inscripción deberá ser abonada en el momento de entrar el coche al parque cerrado.

RPM Slot Salt se reserva el derecho de rechazar cualquier inscripción de participantes polémicos o ingratos sin necesidad de dar explicaciones. Tampoco se hace responsable del daño ocasionado a participantes u objetos por parte de terceros.

La realización de la inscripción comporta el conocimiento y la plena aceptación del reglamento técnico y deportivo.

## 5.- CATEGORÍAS ADMITIDAS

**5.1.- GRUPOS:** R2GT, R3, R4, R5 y 208 Cup.

**5.2.- COPAS:** Infantil (nacidos a partir 1/1/11).

## 6.- PARTICULARIDADES DE CADA GRUPO

Partiendo del Reglamento Escuderías Rallye-slot (RER en adelante), encontraremos los siguientes grupos (en la descripción de cada uno de ellos se detallarán las variaciones respecto a la categoría original del RER si las hubiera):

**6.1.- R2GT:** Categoría que agrupa a la R2 y la RGT del RER. También se dará cabida en este grupo a cualquier vehículo de rallye anterior al 2010 preparado en base a las especificaciones del grupo R2 y que equipe chasis 3D.

**6.2.- R3:** Idéntico al RER 2023.

**6.3.- R4:** Idéntico al RER 2023.

**6.4.- R5:** Vehículos que cumplan el reglamento RER 2023 del grupo R5 (NC). Además, también se englobará en este grupo a todos aquellos vehículos anteriores al 1988 preparados en base al reglamento R2 sin la posibilidad de equipar un chasis fabricado en 3D.

Partiendo del reglamento de la 208 Cup by Scaleauto (creado por la ACSlot), encontraremos el siguiente grupo:

**6.5.- 208 Cup:** Sin variación alguna.

## 7.- FUNCIONAMIENTO DE LOS RALLYES

Carnet de Ruta y gestión de la carrera: Cada participante recibirá un carnet de ruta donde deberá apuntar el tiempo de cada tramo. Paralelamente, deberá introducir su dorsal en el *computer* (sistema CSL Pro). El piloto dispondrá de 30" para iniciar el tramo una vez haya introducido su dorsal.

Es obligatorio por parte del piloto anotar los tiempos de cada tramo en el carnet de ruta. En caso de no hacerlo o que el tiempo no se haya registrado correctamente, la organización aplicará el tiempo máximo establecido para el tramo correspondiente.

Alimentación de los tramos: Cada tramo está alimentado por una fuente de alimentación DS Power3. Con 3A y voltaje regulable con saltos de 0,5V desde 8,5 hasta 20v.

Mando: Cada piloto deberá llevar su propio mando, pudiendo ser libre. El sistema de conexión con el tramo será mediante "bananas" de 4mm. Cualquier fallo del mando del piloto será considerado como una avería del coche.

El código de colores de las conexiones será el siguiente:

- Roja (freno)
- Negra (cursor)
- Gris (Máximo)

Orden de salida: En la primera etapa el orden de salida será el siguiente: SN, 3D, 208 Cup, N, Clásicos, Copa ND y Copa NI y, dentro de estos grupos, se respetará el orden de salida por la posición del campeonato (en caso de ser la primera carrera, se tomará la clasificación del año anterior). En las siguientes etapas se saldrá por el orden de la clasificación *scratch* hasta el momento.

Dorsales: Los coches serán identificados por un dorsal otorgado por la organización. La pérdida de éste o llevar más de uno, será motivo de penalización

Control horario: En caso de ser necesario, la organización anotará la hora de salida en el carnet de ruta de cada piloto y establecerá un tiempo determinado para completar la etapa y regresar al parque cerrado. Superar el tiempo

establecido para completar la etapa acarreará una penalización siempre y cuando no haya habido saturación de pilotos durante el recorrido.

Parque cerrado: El cumplimiento del horario de entrada al parque cerrado es de vital importancia para el transcurso de la carrera. Por lo tanto se penalizará cualquier retraso.

Durante la celebración de la carrera todos los coches deberán permanecer en el parque cerrado. Únicamente lo abandonarán para completar las etapas.

Mientras el coche está dentro del parque cerrado está totalmente prohibida su manipulación por personal ajeno a la organización.

Tiempo máximo: Cada tramo tiene un tiempo máximo para completar su recorrido. Si un participante lo supera, se le anotará éste tiempo establecido sin necesidad de completar todo el tramo.

Control stop: Hay una zona de prueba antes del inicio de cada tramo (aproximadamente 1,5m). La salida del tramo deberá realizarse desde parado y en el tramo de pista previo al sensor de paso. El incumplimiento de esta norma será motivo de penalización.

Salidas de pista: Si un coche se sale de pista se deberá colocar en el mismo punto del incidente. En caso contrario, se penalizará al piloto con 10" por pista avanzada.

Durante la disputa de un tramo, el coche deberá mantener la carrocería ensamblada al chasis y recorrer el trazado por sus propios medios. El incumplimiento de esta norma acarreará el tiempo máximo establecido para ese tramo.

Manipulaciones del coche: La manipulación del coche, tanto para prepararlo como para hacer reparaciones, se podrá realizar dos minutos antes de salir del parque cerrado. Si algún piloto desea manipular su vehículo, deberá pedir permiso a la organización y hacerlo bajo su supervisión en el lugar que se le indique.

Coche 0: Al principio de cada etapa los tramos serán recorridos por el coche 0 para comprobar el perfecto estado del trazado (en los rallyes de asfalto sólo se pasará antes de la primera etapa).

Si fuera necesario (ya sea por una modificación en el trazado o por una queja de un piloto), se volverá a pasar el coche 0. Si éste demuestra que el trazado no tiene ninguna anomalía, no se aceptará ninguna reclamación sobre el estado de la pista.

## 8.- VERIFICACIONES

La organización verificará que todos los coches participantes cumplan con el reglamento técnico establecido antes, durante o al terminar la carrera.

Si se detectan anomalías, se aplicaran las penalizaciones correspondientes.

## 9.- RECLAMACIONES

En caso que un participante desee presentar una queja hacia el vehículo de otro participante, deberá presentar la queja por escrito conjuntamente con un depósito de 30€ (que le será retornado en caso que su reclamación sea válida). El plazo máximo para presentar una reclamación finaliza a los 10 minutos de finalizar la carrera.

El piloto reclamado tendrá derecho a estar presente durante la verificación de su vehículo.

## 10.- PUNTUACIONES DEL RALLYE Y DEL CAMPEONATO

Puntuación: Al final de cada carrera obtendrán puntos los 15 primeros clasificados de cada categoría/copa distribuidos de la siguiente manera:

POSICIÓN	PUNTOS	POSICIÓN	PUNTOS	POSICIÓN	PUNTOS
1º	20	6º	10	11º	5
2º	17	7º	9	12º	4
3º	15	8º	8	13º	3
4º	13	9º	7	14º	2
5º	11	10º	6	15º	1

Para puntuar en los distintos grupos y copas se deben terminar las tres etapas, excepto en caso de avería durante la última etapa, caso en el que se podrán completar los tramos pendientes con tiempo máximo.

Para la clasificación final del campeonato, se contarán los 5 mejores resultados de las 6 carreras de las que cuenta la temporada (se descuenta una carrera).

Empates: En caso de empate a final del rallye, se decidirá el resultado por el tiempo del último tramo del rallye. Si persistiera el empate se procedería por el penúltimo y así sucesivamente.

En caso de empate en la clasificación final del campeonato, se procedería a desempatar por la cantidad de puntos brutos. Si el empate persistiera, se tendría en cuenta el número de primeros, segundos y terceros puestos. Si aún así el empate persistiera, se tendría en cuenta el resultado de la última carrera.

## 11.- CLASIFICACIONES

- Clasificación del Grupo R2GT.
- Clasificación del Grupo R3.
- Clasificación del Grupo R4.
- Clasificación del Grupo R5.
- Clasificación del Grupo 208 Cup.
- Clasificación de la [Copa Infantil](#) (participantes con coches de la categoría R3, R4 o de la Copa 208 nacidos a partir del 1/1/11). En casos dudosos, se deberá presentar el DNI.

## 12.- PREMIOS

- Trofeo a los 5 primeros clasificados de los Grupos [R2GT](#), [R3](#), [R4](#), [R5](#) y 208 Cup\*.
- Trofeo a los 3 primeros clasificados de la [Copa Infantil](#).

\*Para poder obtener los premios y trofeos, es necesario haber participado como mínimo en [cuatro](#) carreras en el mismo Grupo/Copa

## 13.- DERECHOS DEL ORGANIZADOR

RPM Slot Salt se reserva el derecho de ampliar o modificar el presente reglamento si lo considera oportuno.

Cualquier modificación, será notificada.

## 14.- PENALIZACIONES ADMINISTRATIVAS

- Conducta incívica o antideportiva: Exclusión.
- Pérdida del carnet de ruta: Exclusión.
- Falsificación del carnet de ruta: Exclusión.
- Modificar las condiciones de la pista sin permiso: Exclusión.
- Tocar el coche del parque cerrado sin permiso: Exclusión.
- Manipulación del coche fuera del parque cerrado sin permiso: Exclusión.
- Acumulación de más de 5 minutos de penalización: Exclusión.
- Cambio de neumáticos entre tramos o sin autorización: Exclusión.
- No apuntar el tiempo en el carnet de ruta: Tiempo máximo.
- Retraso en la entrada al parque cerrado:
  - Inferior a 10 minutos:
    - o En asfalto: 1"/minuto.
    - o En nieve/tierra: 5"/minuto.
  - Superior a 10 minutos:
    - o En asfalto: 2"/minuto.
    - o En nieve/tierra: 10"/minuto.
- Retraso en la entrada al control horario de la etapa: 10"/minuto.
- Retraso en la salida del control horario de la etapa:
  - En asfalto: 5"/coche retrasado.
  - En nieve o tierra: 10"/coche retrasado.
- Colocación incorrecta del coche tras salida: 10"/pista adelantada.
- Pérdida del dorsal: 30".
- No pararse en el control stop: 10".
- Salir antes de la señal de salida de cada tramo: 30".
- Salir sin detener el coche o fuera del lugar previsto: 30".
- No respetar la zona de prueba del inicio del tramo: 30".

## 15.- PENALIZACIONES TÉCNICAS\*

Se detallan en el correspondiente apartado del reglamento RER.

\* En los casos no previstos por el reglamento RER, serán determinadas por la organización.