



## REGLAMENTO DEPORTIVO 1/24 2023

### 1.- ORGANIZACIÓN

RPM Slot Salt organiza durante el año 2023 su 16º Campeonato de Rallye-Slot 1/24.

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 disputará la siguiente tanda:

- **Tanda 1:** jueves parque cerrado 20:00h., inicio a las 20:30h.

Cada piloto podrá participar exclusivamente 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 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

- WRC
- SWRC
- A+C
- BRM

## 6.- PARTICULARIDADES DE CADA GRUPO

Partiendo del reglamento de la Coordinadora Nacional Rallye-Slot 1/24 (CNR en adelante), encontraremos los siguientes grupos (en la descripción de cada uno de ellos se detallarán las variaciones respecto a la categoría original del CNR):

**2.1.- WRC:** Quedan englobados bajo la categoría “WRC” los vehículos que cumplan las características de los grupos **R1**, WRC, WRC-H y R5 del reglamento CNR **2023**. El vehículo deberá cumplir el reglamento específico que el reglamento CNR contemple para el modelo reproducido (ejemplo: un R5 no podrá estar preparado bajo reglamentación WRC).

**2.2.- A+C:** Quedan englobados bajo la categoría “A+C” los vehículos que cumplan las características de los grupos A, RGT, C1 y C2 del reglamento CNR **2023**. El vehículo deberá cumplir el reglamento específico que el

reglamento CNR contemple para el modelo reproducido (ejemplo: un Grupo A no podrá estar preparado bajo reglamento C1).

Partiendo del reglamento de la Challenge SWRC (creado por la ACSlot), encontraremos el siguiente grupo:

**2.3.- SWRC:** Ver reglamento SC SuperWRC 1/24 versión 1.6.

Partiendo del reglamento de la Copa BRM encontraremos el siguiente grupo:

**2.4.- BRM:** Ver reglamento BRM Rally Cup [2023](#).

## 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: WRC, SWRC, A+C y BRM 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 de la carrera. Si persistiera el empate, se tendrá en cuenta el tiempo del penúltimo tramo y así sucesivamente hasta deshacer el empate.

En caso de empate en la clasificación final del campeonato, se procederá 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 WRC.
- Clasificación del Grupo SWRC.
- Clasificación del Grupo A+C.
- Clasificación del Grupo BRM.

## 12.- PREMIOS

- Trofeo a los 5 primeros clasificados de los Grupos WRC, SWRC, A+C y BRM\*.

\*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 reserve 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 CNR [2023](#).

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