



REGLAMENTO Gr.5 2014



REGLAMENTO TÉCNICO

1. MODELOS ADMITIDOS

Los modelos admitidos en el Campeonato son las réplicas de modelos que se enumeran a continuación, ya comercializadas o con su comercialización prevista durante el desarrollo del Campeonato:

SIDEWAYS

Ford Capri Turbo Gr.5

Lancia Beta Montecarlo

Porsche 935/78 "Moby Dick"

BMW M1 Schnitzer

SCALEAUTO

BMW M1 Turbo Gr. 5

De Tomaso Pantera

Los modelos de la categoría estarán automáticamente homologados siempre y cuando su comercialización sea, como mínimo, de una semana (7 días naturales) anterior a la carrera a disputar.

2. CARROCERIA

ESCALA: De serie, queda prohibida cualquier modificación aerodinámica exterior en la carrocería original.

MATERIAL: Fabricada en plástico inyectado. No está permitido el aligeramiento de la carrocería y queda prohibido alterar cualquier otro aspecto aerodinámico de la carrocería. Se deben respetar las entradas de aire, alerones, faros que se suministran en el coche de serie.

DIMENSIONES y PIEZAS OBLIGATORIAS: Estos coches deberán conservar todos los elementos y características en dimensiones del original. La carrocería debe tapar todos los elementos mecánicos: motor, transmisión, cables y guía, en su vista vertical, o bien a través de los cristales o faros. Se permite eliminar o añadir antenas, escobillas del limpiaparabrisas y retrovisores (si vienen por separado de la carrocería). Deberá mantenerse la óptica frontal original (cúpula y soporte interior) y el piloto trasero rojo o anaranjado en su posición original. Los cristales de la carrocería deben de ser los originales, sin modificación.

DECORACIÓN: El color base del vehículo puede ser cualquiera mientras no sea transparente. Los modelos suministrados en kit por cualquiera de los fabricantes homologados, deben estar pintados obligatoriamente, incluir un mínimo de tres dorsales, (dos laterales y uno capo delantero).

HABITACULO: Está permitido el uso de las bandejas de lexan comercializadas para ese modelo por el fabricante o adaptadas de otro modelo si no existieran a la venta. El piloto debe estar pintado de un color distinto al del habitáculo, pudiendo diferenciarlo fácilmente.

REPARACIONES:

- En caso de rotura, la carrocería no podrá sustituirse, sólo se permite su reparación.
- En caso de rotura o pérdida del alerón, éste tendrá que estar reparado antes de la finalización de la manga que se esté disputando.
- En caso de rotura del parabrisas debe ser reparado o sustituido antes de la finalización de la manga que se esté disputando.

3. CHASIS

Se permite eliminar rebabas perimetrales sin excesos, y sin que esto modifique las medidas originales del chasis y de la bancada.

El chasis se podrá sustituir durante la carrera, presentando todos los materiales que se van a montar en dicho chasis a la organización para verificarlos. Una vez parado el coche y retirado de la pista, el mecánico comenzará a montar el nuevo chasis con el material, estando obligado a colocar el motor que tenía el antiguo chasis, pudiendo pasar la bancada entera de un chasis a otro.

El nombre del equipo debe figurar en la parte inferior del chasis.

La distancia mínima del chasis y/o motor al suelo será de 1'5 milímetros.

Quedan homologados todos los chasis originales de cada modelo y fabricante, así como los dispuestos como recambio.

4. SOPORTE MOTOR-BANCADAS

Tipo de soporte motor NO offset en línea (-0'0m/m) de Slot.it o Scaleauto.

Quedan homologadas las siguientes referencias:

CH-48 SC-6520

No es obligatorio montar las tapas triangulares que cubren los huecos de la cuna en ninguna de las marcas homologadas.

Se permite prescindir del tensor metálico en las bancadas Slot.it

5. COJINETES

Sólo están homologados los cojinetes esféricos originales y los comercializados como recambio de las marcas Slot.it y Scaleauto.

6. TORNILLERIA

Libre dentro de las marcas de slot, pudiendo ser de nylon o metálicos.

7. LASTRE

Queda totalmente prohibido, lastrar o modificar el peso del modelo.

8. GUIA

Todos los modelos pueden llevar su guía original, o cualquier recambio de la gama de la misma marca. Los modelos Sideways, montaran guías Slot.it

No se permite forzar o modificar el chasis para fijarla. Se permite modificar la pala en anchura (la parte que queda dentro del carril) y rebajar hasta 1 mm la profundidad original del cuerpo.

SOPORTE DE GUIA: El original del chasis sin modificación alguna.

9. CABLES Y TRENCILLAS

Libres dentro de los fabricantes de Slot. Los cables deben conservar su funda y no deben interferir el libre movimiento del eje delantero. Se permite fijar al chasis los

cables con cola pero sin excesos. No se permite pelar los cables en la guía, solamente está permitido lo justo para que encaje el conector del cable en su alojamiento de la guía. Prohibidas cintas y resto de sustancias adhesivas.

10. IMAN

A todos los coches se les debe suprimir el imán del chasis, en caso que lo incorpore de serie. Queda también prohibido el efecto imán en todos los elementos que componen el coche, a excepción del efecto producido por el motor.

11. MOTOR

Motor Scaleauto SC-11b de 20.000 Rpm, propio de cada equipo.

Parámetros de los motores.

Revoluciones Máximo: 22.000 r.p.m

Consumo máximo: 200 mA

Imán : -4 gauss

12. TRANSMISION

PIÑÓN: Homologados los piñones de 10 dientes, de 5,5 mm de las marcas Slot.it y Scaleauto.

CORONAS: Libre, dentro de la gama de coronas en línea de Scaleauto y Slot.it. Las coronas en dos o más piezas deberán montar todos sus componentes.

SISTEMAS DE FRENADO: Únicamente está permitido el freno producido por el propio motor. Queda prohibido cualquier freno adicional.

13. EJES Y CENTRADORES

Sólo se permiten los ejes de acero dentro de las marcas Scaleauto y Slot.it, incluidos los ejes huecos. Está prohibida cualquier modificación sobre ellos.

En ningún caso los ejes, podrán sobresalir con llantas y neumáticos montados del paso de ruedas con el vehículo visto desde arriba.

Se pueden utilizar cualquiera de los centradores, que existen en el mercado para evitar el juego del eje trasero, o en su efecto la colocación de arandelas por el mismo motivo. No está permitido ningún otro tipo de material al anteriormente indicado.

14. LLANTAS

Quedan homologadas las llantas de las marcas, Slot.it y Scaleauto, bajo estas premisas:

Diámetro: 15,8 mm. Material: Plástico, Aluminio o Magnesio, tanto en eje delantero como en el eje trasero.

Todas las llantas tienen que incorporar tapacubos de gama clásicos obligatorio, (excepto las llantas de Scaleauto con diseño exterior), siendo del mismo diseño por ejes (2+2).

Las ruedas completas montadas en el eje no podrán sobresalir del paso de ruedas original de la carrocería.

15. NEUMÁTICOS

Neumáticos Slot.it tipo F-22, entregados por la organización.

Los neumáticos delanteros deben cumplir las siguientes condiciones:

- Libres dentro de la gama de Slot.it o Scaleauto. Deben ser de goma negra y cubrir la totalidad de la banda de rodadura de la llanta.
- No se permite alterar sus propiedades mediante ningún proceso químico ni de otra naturaleza excepto los explícitamente autorizados en el punto anterior.
- No es obligatorio que los neumáticos delanteros toquen en una plantilla plana.

16. AMORTIGUACION

Quedan homologadas los sistemas de suspensión de la marca Slot.it SI-CH09 y SI-CH47.

No está permitido manipular ninguno de los elementos que conforman la suspensión. Se tiene que mantener el sistema original del recambio.

17. MANDOS

Se puede utilizar todo tipo de mandos existentes en el mercado fabricado por marcas de slot incluidos los mandos electrónicos.

La conexión se efectuará mediante las 3 conexiones bananas de conexión o conectores comerciales fabricados por marcas de slot.

No se permiten mandos o componentes electrónicos que modifiquen el voltaje suministrado por la fuente de alimentación.

Los mandos podrán ser verificados en cualquier momento de la carrera por parte de la Dirección de Carrera.

18. DISPOSICIONES GENERALES

La inscripción en este evento implica el conocimiento y aceptación tanto del Reglamento Técnico como del Reglamento Deportivo, debiendo ser la conducta de todos los miembros del equipo en todo momento acorde con las normas establecidas. No se admitirá la participación de un piloto que, habiéndolo hecho con un equipo en una manga anterior, pretenda hacerlo incluido en otro equipo en una manga posterior de la misma carrera. Es decir, no podrá participar ningún piloto en dos equipos durante la misma carrera.



REGLAMENTO Gr.5 2014



REGLAMENTO DEPORTIVO

1. REPARACIONES

Las reparaciones y cambio de neumáticos se realizarán durante la duración de la manga, ante un miembro de la organización y en el lugar indicado al efecto, nunca en tiempo de cambio de pista ni fuera de dicho lugar.

2. EMPATE

En caso de empate a vueltas y a la coma, se procederá a comprobar la vuelta rápida. En caso que persista el empate, se procederá a comprobar la manga con mayor número de vueltas y si el empate continúa, se determinará una clasificación con reparto de puntos para los dos equipos clasificados.

3. AVERIAS TÉCNICAS DE LA PISTA

En caso de avería de la pista, se detendrá la carrera hasta su reparación. La Dirección de carrera determinará en estos casos cómo proseguir la carrera y la conveniencia de compensar, si fuera necesario, al equipo afectado, para lo cual contarán con el asesoramiento de un miembro del equipo de Coordinación de Resisbarna. En caso de detenerse la carrera por lo que después resulte ser una avería del mando o del coche del piloto que ha solicitado la neutralización, su equipo será penalizado según lo que dispone el punto 5 de este reglamento.

4. RECLAMACIONES

Si un equipo inscrito desea formalizar una reclamación, como consecuencia de un posible incumplimiento del presente reglamento por parte de algún coche participante, o por lo que consideren una injusta aplicación o inaplicación del presente reglamento, deberá hacerlo ante la Organización de la Carrera, mediante escrito

firmado por su Capitán o Director Técnico. Deberá venir acompañada de un depósito de 30 euros y deberá formalizarse antes del plazo máximo de 30 minutos tras la finalización de la prueba. Si prosperase la reclamación, el depósito será devuelto al reclamante. Cualquier reclamación presentada fuera de tiempo, no será tramitada bajo ningún concepto.

La Coordinadora del Resisbarna, se guarda la opción de poder actuar de oficio, en caso de apreciar cualquier anomalía, que por diferentes motivos no fueran observadas y/o reclamadas por ningún piloto.

5.-INFRACCIONES Y SANCIONES

Se prevé una tabla de sanciones, diferenciadas por la gravedad de la misma, que será la base sancionadora para cualquier reclamación que pudiera presentarse.

Todas las sanciones no previstas en el reglamento, quedarán sometidas al criterio de la Coordinadora de Resisbarna.

5.1. Deportivas

Todas las sanciones que pueden producirse en una carrera: tras una primera amonestación verbal, en caso de reincidencia se procederá a sancionar en función de la tabla que detallamos:

A) Infracciones Leves:

- Deficiencia en la tarea de Comisario 2 vueltas.
- Molestar a los pilotos rivales de forma reiterada 2 vueltas.

B) Infracciones Graves:

- No detenerse a reponer y/o reparar alerón u otras piezas obligatorias, en el periodo acordado de 4 vueltas.
- Retraso en el puesto de comisario 4 vueltas. Hacer detener la carrera por causa injustificada 4 vueltas.

C) Infracciones Muy Graves:

- Falta de educación y/o respeto hacia otros participantes/organización. Exclusión.
- Infracción de las normas fijadas en cuanto a comer, beber o fumar. Exclusión.

- No realizar funciones de comisario. Exclusión.

Todas estas sanciones son acumulables.

5.2. Técnicas

A) Infracciones leves: la sanción que corresponde a estos defectos consiste en el aviso y rectificación del defecto al presentar el coche a verificar.

- Ejes fuera de medida.
- Llantas no homologadas – No llevar tapacubos las llantas que así lo estipule el reglamento - Montaje de un elemento no homologado.
- Cables sin funda o incompleta.

B) La sanción será de 4 vueltas por las siguientes faltas graves:

- Retraso en la entrega del coche a verificar.
- No rectificación de cualquier defecto leve observado y avisado en la verificación.
- Presentar a verificar un coche con tres o más defectos leves.
- Manipulación del coche fuera del lugar de reparación en carrera o fuera del tiempo de carrera (entre mangas).

C) Infracciones muy graves: La sanción que corresponde a estas infracciones es la exclusión inmediata de la carrera, aunque, a criterio de la organización, es conmutable por la de permitir la participación del equipo, pero sin puntuar ni constar en ninguna clasificación:

- Neumáticos antirreglamentarios o tratados.
- Carrocería o chasis manipulados.
- Acumulación de dos sanciones graves (deportivas y técnicas).

6 - COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

En las carreras de 2 horas los equipos deberán estar compuestos por 2 pilotos, que realizarán el mismo número de mangas.

PILOTO: Todos los integrantes del equipo deberán hacer de piloto. El orden lo fijará libremente el equipo, notificando previamente a la Dirección de carrera, para facilitar la identificación de los pilotos y el control del cumplimiento de esta norma.

El piloto no puede abandonar su puesto de pilotaje sin autorización de la organización, del mismo modo que tampoco pueden acceder a la zona de pilotos otros miembros del equipo, para evitar conductas que puedan molestar a los pilotos rivales.

COMISARIO: Todos los pilotos participantes deberán desempeñar, en el momento en que sea requerido por Dirección de Carrera, las funciones de comisario.

Solamente lo pueden hacer los pilotos, nadie más. Las funciones de un comisario son las siguientes: colocar los coches accidentados nuevamente en pista, retirar de la pista restos de coches accidentados u objetos que puedan interferir en el normal desarrollo de la prueba. Para la colocación de los vehículos, debe seguirse el siguiente protocolo: El comisario debe advertir en voz alta a los participantes que se ha producido un accidente en la zona de su responsabilidad, especialmente a los pilotos de las pistas obstaculizadas. Después se retirarán los coches accidentados para que no entorpezcan al resto de participantes. Los coches se devolverán a la pista siendo el causante del accidente el último en ser colocado. Para colocar los coches el comisario deberá vigilar que no venga ningún otro vehículo que se pueda ver afectado por su intervención. Los vehículos accidentados se colocarán siempre en la primera recta siguiente al lugar del accidente a una distancia máxima de 30 centímetros de la última curva.

CAPITÁN. Cada equipo nombrará antes del inicio de la carrera a un Capitán, y será el portavoz del equipo ante la organización y el responsable inmediato de los actos de su compañero. Será el único interlocutor válido del equipo y quien será llamado para verificar el vehículo, por parte del Director de carrera.

MECÁNICO: Puede desarrollar las tareas de mecánico cualquiera de los pilotos integrantes del equipo. En el cumplimiento de sus funciones el mecánico sólo podrá acceder al Pit Lane para llevar a cabo la asistencia técnica al vehículo y si, circunstancialmente, se encuentra de asistente puede ser sustituido un compañero de otro equipo, nunca podrá ser sustituido por alguna persona ajena a la carrera.

7. PUNTUACIÓN

La tabla de puntuación será la siguiente:

Los tres primeros clasificados obtendrán una puntuación con una diferencia entre ellos de 5 puntos; entre las posiciones 4 y 13, la diferencia entre equipos sucesivos será de 2 puntos y a partir de la posición decimocuarta la diferencia será de tan sólo 1 punto. De esta manera, el equipo clasificado en 50ª posición obtendrá 1 punto.

Al final de temporada, solo obtendrán puntuación los pilotos que hayan realizado como mínimo tres pruebas del campeonato. En el caso de no tener este mínimo, al final del campeonato se eliminará su puntuación.

La puntuación eliminada será la de los pilotos que no realice el mínimo de carreras, el resto de los participantes, mantendrán la puntuación obtenida el día de la carrera.

Se descartará el peor resultado de las carreras del campeonato disputadas por el equipo.

La puntuación es individual por pilotos, siendo el ganador del campeonato, aquel que obtenga más puntos.

8. HANDICAPS

Los 10 primeros equipos clasificados tendrán hándicap de marca para la siguiente carrera.

9. INICIO DE TEMPORADA

Las mangas de la primera carrera, se configurarán en función de la suma de los puntos obtenidos por los dos integrantes del equipo inscrito en el campeonato del año anterior.

10. MANGAS

Viernes tarde / noche: Máximo de 3 mangas.

Sábado mañana o tarde: Máximo de 3 mangas.

Los horarios, se podrán consultar la misma semana de la carrera en la página Web.

Sólo se aceptaran cambios de horarios o día de carrera, hasta el miércoles anterior al día de la prueba. Cualquier cambio, posterior a esta fecha no podrá ser atendido.

Las verificaciones se iniciarán 1 hora antes de cada manga. Se llamará a los equipos de tres en tres, disponiendo cada equipo de 15 minutos para montar y entregar el coche a la organización. Los equipos que transcurrido ese tiempo no hayan entregado el coche, continuarán el montaje del mismo en tiempo de carrera.

11. PREMIOS

Se regalará un coche de grupo 5, al ganador de cada prueba.

12. CAMPEONATO

El campeonato se forma con la participación en un total de 5 carreras, por los diferentes clubs de Barcelona y Área Metropolitana. La participación en las carreras, implica la aceptación de los reglamentos deportivo y técnico.

13. INTERPRETACIÓN

Los casos no previstos y dudas interpretativas de los Reglamentos deportivo y técnico serán resueltos por la Coordinadora.

14. HOMOLOGACION DE MATERIAL NUEVO

La Coordinadora anunciará en su Web todas aquellas novedades tanto a nivel de recambio como de modelos que se homologuen y que puedan salir al mercado.

Dicho material deberá estar un mínimo de 7 días a la venta antes de la carrera (sin contabilizar el día de carrera). Asimismo, se comprobará que esté en un mínimo de 3 tiendas de Slot, en disposición de ser adquirido por cualquier persona y en tiendas dentro de la provincia de Barcelona.



REGLAMENTO Gr.5 2014



ORGANIZACIÓN DEL CAMPEONATO

1. COORDINADORA

Coordinadora Resisbarna: Alberto Bolsa, Francesc Liñán, Josep M^a Molins, Albert Trafach, Angel Broceño

2. CIRCUITOS Y ENTRENAMIENTOS

Los circuitos donde se realizará el campeonato serán los siguientes:

Slotmania, GasClavat, El Sot, Dream Slot y Hot Slot

En todos los circuitos se permitirán como mínimo 5 días de entrenos la semana de la carrera, incluido el día de la misma. Los horarios serán desde la apertura del club (mínimo 17:00 h) donde se realice la carrera, hasta las 22.30 horas.

Para estos entrenos los equipos se dividirán en dos grupos en función del día que compitan. La Coordinadora asignará el mismo número de días de entrenos a todos los equipos.

Los entrenos de los viernes serán libres para todos los equipos, hasta el inicio de la carrera.

La Coordinadora tienen acordado con los clubs, estos días de entrenamientos. Todos los entrenamientos que estén fuera del horario marcado, no serán considerados como oficiales, por lo cual el club tiene la potestad de poder cobrar algún importe por ellos. Si algún equipo necesita un cambio en los días de entrenamientos, éste tendrá que avisar a la Coordinadora y esperar su confirmación. Aquellos equipos que cambien de día sin previo aviso, serán sancionados con 50 vueltas al final de la carrera.

Únicamente se podrá cambiar el orden de entrenamientos del primer día de cada grupo (lunes y martes). Para el segundo día de entrenamientos (miércoles y jueves) no se aceptará ningún tipo de cambio, ya que de lo contrario se descuadran totalmente las horas de los equipos que cumplen con los días asignados.

La Coordinadora de Resisbarna, asignará rotativamente, un delegado en cada carrera del campeonato, cuya misión será la de apoyar y colaborar en el buen funcionamiento de la misma.

3. TROFEOS

En la reunión de final temporada, se entregaran premios acreditativos al pódium ganador.

4 INSCRIPCIONES Y PAGOS DE CARRERA

Las inscripciones se realizarán por los medios habituales, foro de slotadictos o al email del campeonato: resisbarna@gmail.com.

El precio de la carrera es de 15 euros. Los equipos pagarán a partir del primer día de entrenamientos directamente al club organizador de la prueba.

Si una vez realizado el ingreso, el equipo no puede participar o no se presenta en la manga y el día que le corresponde, la Coordinadora no realizará la devolución de la inscripción.

5. CALENDARIO DEL CAMPEONATO

17/18 ENERO /GASCLAVAT

14/15 FEBRERO/ HOT SLOT

13/14 JUNIO/ ESCUDERIA CRONO

12/13 SEPTIEMBRE/ DREAMSLOT

10/11 OCTUBRE /SLOTMANIA

Nota: Si alguna de las fechas previstas sufriera alguna modificación, se anunciaría con la suficiente antelación.