

1.- PISTA:

Circuito permanente de velocidad en plástico NINCO, de 6 carriles compensados a escala 1/32. No se podrá añadir ningún tipo de aditivo en la pista para alterar su adherencia establecida por la organización. La organización se reserva el derecho de alterar la dirección de desarrollo de la carrera, a derechas o a izquierdas, informando de dicha decisión a los pilotos en el momento de formalizar la inscripción y antes de los turnos de entrenamientos libres.

2.- DESARROLLO DE LA CARRERA:

Entrenos 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 en cada carril.

Inscripciones: Todos los pilotos deberán formalizar su inscripción a la carrera durante el turno de entrenos libres y a petición de la organización que establecerá un límite de tiempo máximo para ello.

Entrenamientos Oficiales (POLE): Todos los pilotos inscritos deberán realizar una manga clasificatoria que consistirá en realizar una vuelta lanzada por un carril elegido por los comisarios, colocando su coche en cualquier tramo de la recta principal y por delante del puente de control una vez haya sido llamado por el Director de Carrera. El carril de inicio de cada carrera lo determinará la posición en la que queden los pilotos en estos entrenamientos oficiales; así pues, se formarán las mangas comenzando la carrera los pilotos pero clasificados. Para establecer el orden de estos entrenamientos oficiales se aplicará la clasificación obtenida del campeonato para la categoría o el ranking general de pilotos, comenzando con los pilotos con peor clasificación y a igualdad de puntos por los que hayan formalizado más tarde su inscripción. Igualmente, el club organizador podrá sustituir la clasificación de la manga de entrenamientos oficiales por la clasificación obtenida del campeonato para la categoría o por la clasificación del ranking general de pilotos.

Carrera Final Velocidad: Cada manga se formará con el número de pilotos que estimen los comisarios en función de los inscritos, participarán durante **2 ó 3 minutos** en cada uno de los carriles, donde se les irán sumando las vueltas. Los cambios de carril se efectuarán por la organización en el mismo lugar donde se han parado los coches una vez cumplido el tiempo. En el último cambio de carril se anotará también la sección del circuito (también llamada coma) donde ha terminado. Los cambios de carril corresponderán a la serie 1-3-5-6-4-2 (impares suben, pares bajan).

Clasificación final: El ganador es el piloto que haya recorrido el mayor número de vueltas de todos los participantes. En caso de empate a vueltas, el resultado se determinará por la sección del circuito donde ha terminado (la coma), en caso de encontrarse los coches al final de la carrera en la misma coma, determinarán los comisarios de carrera quien es el ganador a haber recorrido más tramos, comparando la posición de ambos coches.

Es obligación de todo piloto el respetar la Orden de "silencio" dada por un piloto participante o el Director de Carrera.

3.- EMPATES:

Carrera: En caso de empate en la carrera se consultarán los tiempos realizados en los entrenamientos oficiales (pole), el piloto con mejor tiempo se clasificará por delante.

Campeonato: En caso de empate al final del campeonato se consultaran los resultados de las dos últimas carreras, el piloto con el mayor total de vueltas se clasificará por delante. En caso de nuevo empate el piloto con el mejor tiempo en los entrenos oficiales de la última prueba se clasificará por delante.

4.- BANDERAS:

La función de las banderas será la de colocar los coches en el carril, si éstos se salen, en la curva que tienen asignada durante toda la carrera. Además deberán proceder al cambio de carril de los coches una vez terminado el tiempo establecido. Hacer de banera 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. En caso de incumplimiento o abandono se procederá a la exclusión del piloto de la carrera y del resto del campeonato, si es el caso. Es obligación del director de carrera el establecer el mismo número de comisarios de asistencia en todas las mangas de la carrera, por lo que todos los pilotos participantes deberán estar presentes hasta que la carrera finalice y se hagan públicos los resultados de la misma, salvo causas de fuerza mayor justificadas (enfermedad, accidente, etc...).

Si un piloto abandona injustificadamente su posición o incumple reiteradamente la función de bandera, podrá ser excluido de la prueba incluso con posterioridad a su finalización, no constando sus resultados en la clasificación final de la carrera ni computándose ninguno de los puntos en la clasificación general.

5.- MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO:

Quedará prohibida cualquier modificación al coche una vez haya sido verificado para los entrenos oficiales, si no es por expresa indicación del director de carrera y previa petición a este, si es el caso. 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 al piloto. El incumplimiento de esta norma podrá conllevar la descalificación del piloto en la carrera. Únicamente se permite el ajuste de trencillas antes del comienzo del turno de los entrenamientos oficiales.

6.- VERIFICACIONES-PARQUE CERRADO:

Verificaciones: Antes de los entrenamientos oficiales los comisarios de carrera procederá a una primera 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. Finalizada la prueba, los 3 coches vencedores pasarán obligatoriamente una segunda verificación técnica con el coche abierto nuevamente.

Si un coche con cumple con el reglamento técnico, el piloto deberá ser requerido para que lo modifique antes de poder admitirse su participación en la prueba. La decisión de incluirlo o no entre los

participantes por no ajustarse la preparación a lo dispuesto en los reglamentos técnicos, será decisión exclusiva e inapelable de los comisarios de carrera, debiendo interpretar dichos reglamentos con un criterio flexible que permita la participación del mayor número posible de pilotos y en igualdad de condiciones.

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.

Los pilotos no pueden colocar su coche en pista ni cambiarlo de carril.

7.- MANDOS:

Se admiten mandos comerciales de las marcas: PARMA, SCALEXTRIC, NINCO, SUPERSLOT, MRRC, PROFESSOR MOTOR, CARRERA, NSR, FLY RACING y FRANSPEED. Otros mandos de construcción privada o con modificaciones artesanales y sin distribución comercial efectiva en España, deberán ser homologados por la dirección técnica y deportiva del Club Slot Almendralejo, solicitando el piloto y con suficiente antelación a la disputa de la competición la aprobación técnica del mando por parte de la entidad competente.

La pista posee conexiones del tipo Banana independiente de 4mm. y conexión NINCO

El mando debe únicamente administrar la corriente suministrada por la pista.

Cualquier incremento del voltaje en la pista, en referencia al voltaje suministrado por el transformador no está permitido.

8.- VOLTAJE:

Se competirá a un voltaje fijo de **14 o de 15 Voltios** con un margen de error de +/- 0.1, y según establezca la organización para cada categoría.

9.- RECLAMACIONES:

· Si por cualquier razón un piloto inscrito desea formalizar una reclamación a la organización para a 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 durante los 2 minutos posteriores al final de la carrera (finalización del último carril de la última manga de la carrera).

10.- PUNTOS:

Carrera: 1º: 12 pts, 2º: 10 pts, 3º: 8 pts, 4º: 7 pts, 5º: 6 pts, 6º: 5 pts, 7º: 4 pts, 8º: 3 pts, 9º: 2 pts, 10º: 1 pts, y resto de pilotos: 1 punto. Abandono 0 puntos. Otros: Pole: 3 pts, 2º Mejor pole: 2 pts, 3º Mejor pole: 1 pts.

11.- HORARIOS:

-Por determinar en cada carrera.

12.- PREMIOS:

-Por determinar en cada carrera o campeonato.

13.- DERECHOS DEL ORGANIZADOR:

· Modificar o ampliar el reglamento mediante anexos publicados en el tablón oficial de la competición durante los días previos a 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.

· 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.

· Los casos no reflejados en este reglamento deportivo, así como la interpretación en su aplicación, quedan a criterio de la organización.

14.- ORGANIZACIÓN:

Organizado por el Club de Slot Almendralejo

15.- REGLAMENTOS TÉCNICOS- DUDAS Y RECLAMACIONES:

Cualquier controversia en la interpretación o aplicación de este reglamento o de los reglamentos técnicos de cada carrera, que surja durante el desarrollo de una prueba, será resuelta por los comisarios de carrera atendiendo a los criterios generales de flexibilidad de reglamentos y tratar de que todos los pilotos participen en igualdad de condiciones. Sus decisiones son inapelables.