

REGLAMENTO DEPORTIVO

MUNDIALET 2017 - REPRISE SLOT

Con el propósito de llevar a cabo un campeonato de carácter general se celebra el Mundalet de RallySlot 2017 que será organizado por Reprise Slot, cuya labor principal será la de organizar, coordinar y desarrollar dicho Campeonato.

El campeonato constará de 10 pruebas puntuables en categorías de Grupo SNGT, Grupo SNR, Grupo SNCL, 3D-AW, Grupo N, Grupo SN Rally INF y la Copa OSC.

1. ORGANIZACIÓN.

El presente Campeonato de RallySlot 1/32 está organizado por REPRISE SLOT. Sus funciones principales serán las de:

- o Organizar el Campeonato. Elaborar un calendario de competiciones.
- o Establecer los reglamentos de cada categoría. Establecer las diferentes categorías de Competición. Establecer las normas de relación entre el Campeonato y resto de entidades, ya sean organismos oficiales, patrocinadores, etc.
- o Dotar al Campeonato de cierta estructura a través de medios para su correcto funcionamiento. Informar sobre el desarrollo de la Competición a través de medios de comunicación y de la página Web del Club.
- o Elaborar un reglamento interno que regule con normas generales a ésta, a los clubes, socios y pilotos independientes.
- o Establecer las cuotas de inscripción para el Campeonato.
- o Dotar de premios y regalos el Campeonato.
- o Velar por el buen funcionamiento del Campeonato adoptando las medidas que crea oportunas.

2. COMITÉ TÉCNICO.

a) **Integrantes:**

Estará formado por un Director de Carrera, un adjunto a la Dirección, un Verificador y un encargado del cronometraje.

b) **Funciones:**

- o Este comité será el responsable de tomar decisiones ante situaciones no contempladas en el presente reglamento analizando las reclamaciones presentadas.
- o Si un miembro del Comité Técnico forma parte del conflicto, entonces no intervendrá en la decisión del mismo.
- o En el caso de empate en la decisión del Comité, decidirá el voto de calidad del Director de Carrera.
- o Controlar el funcionamiento del Campeonato. Es el máximo responsable del mismo, haciendo cumplir en todo momento los reglamentos del campeonato. Todas.

3. PREINSCRIPCIÓN AL CAMPEONATO.

No son obligatorias.

4. INSCRIPCIÓN A CADA CARRERA.

Serán aquellas inscripciones que se hagan antes del inicio de cada carrera. Cada piloto podrá participar con **UN** vehículo.

Para poder competir en el presente campeonato es necesario abonar la inscripción de cada carrera, cuyo importe será de **6 euros**. Para los socios **4 euros** y para los infantiles hijos de socio **0 euros**.

5. OBLIGACIONES Y DEBERES.

a) Participantes:

- o El simple hecho de inscribirse para una prueba del Campeonato obliga a acatar el presente reglamento y las posibles modificaciones que se presenten.
- o El desconocimiento del mismo no exime de su cumplimiento. En el caso de contraposición de 2 o más normas de este reglamento, se aplicará siempre la más restrictiva.
- o El participante tiene el derecho y el deber de reclamar a la organización ante cualquier irregularidad o incumplimiento del reglamento, reclamando en el momento adecuado, y de la forma que procede.

b) Organización:

- o La organización se reserva el derecho de introducir o cambiar cualquier entorno o circunstancia para el buen funcionamiento del Campeonato y el derecho de admisión tanto de participantes como de espectadores considerados problemáticos para el buen funcionamiento de la prueba, sin necesidad de dar ningún tipo de explicación previa.
- o También los 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.

6. CALENDARIO.

13 y 14 de ENERO	17 y 18 de FEBRERO	17 y 18 de MARZO
19 y 20 de MAYO	22 y 23 de JUNIO	21 y 22 de JULIO
15 y 16 de SETIEMBRE	20 y 21 de OCTUBRE	17 y 18 de NOVIEMBRE
15 Y 16 de DICIEMBRE		

7. HORARIOS DE LAS PRUEBAS.

El horario de las pruebas de los Campeonato RallySlot será para todas las pruebas el mismo:

Inscripciones y Verificaciones:

Viernes de 20:30 a 21:00h. Sábado de 15:30h a 16:00h.

(Las tandas del viernes deben tener un mínimo de 3 participantes, uno de ellos del club organizador)

Salida Coche Cero:

Viernes: 21:10h. Sábado: 16:10h.

Salida del 1º Vehículo:

Viernes: 21:10h. Sábado: 16:15h.

8. CARTEL ANUNCIADOR.

Un único cartel anunciador con la totalidad de las pruebas será expuesto en la sede del club, así como en las tiendas especializadas, en página web, etc...

9. PREPARACIÓN Y MONTAJE DEL RALLY.

Montaje de los tramos: Los rallys se realizarán sobre los tramos montados específicamente para cada una de las pruebas. Se garantiza a los participantes que los tramos utilizados para el día del rally serán distintos a los utilizados por los socios en las actividades del club. Las pistas empleadas serán fabricadas en plástico de la marca Ninco.

No se podrá añadir ningún tipo de aditivo o producto a la pista para alterar las condiciones establecidas por la organización.

Montaje eléctrico de los tramos: Después del montaje de las pistas del tramo se realizará el montaje eléctrico del mismo, donde se probará el correcto funcionamiento con el COCHE 0.

10. DESARROLLO DE LA CARRERA.

a) Inscripciones:

El día del Rally se inscribirá a todos los pilotos que deseen participar en la prueba. Aquel piloto que llegue tarde a la inscripción de la carrera, deberá llamar y avisar a la organización de la carrera, para que ésta, si es por causa justificada y así lo entiende la organización, no se le aplique las diversas penalizaciones que pudieran derivar.

b) Ficha de inscripción o carné de ruta y distintivos:

El carné de ruta es un documento que identifica al piloto, donde quedan anotados los tiempos de los tramos, controles horarios y distintas penalizaciones o bonificaciones. El coche estará identificado con un dorsal adhesivo que deberá colocarse en un sitio visible del mismo. Todos los datos de identificación son responsabilidad del piloto (nombre, escudería, grupo, tiempos, bonificaciones, etc...)

c) Dorsales:

A todos los participantes se les designará un dorsal y recibirán un distintivo adhesivo, el cual se colocará en un lugar visible del vehículo. El dorsal se conservará durante todo el CAMPEONATO.

d) Pista:

Fabricada en Plástico de la marca Ninco, con un total mínimo de 5 tramos. No se podrá añadir ningún tipo de aditivo en la pista para alterar la adherencia existente al inicio de la etapa. Serán nuevos para todos los pilotos, y no se podrá entrenar en él. Para verificar el buen funcionamiento de ellos un "coche cero" de la organización pasará por todos los tramos antes del inicio de cada sección. Si el "coche cero" recorre

correctamente todos los tramos otorga pleno poder al director de carrera para rechazar cualquier reclamación sobre el estado de la pista. Durante la disputa de un tramo el coche deberá recorrerlo por sus propios medios y en estado integro.

e) Carrera:

El desarrollo de un Rally consiste en recorrer un número de vueltas específico en cada uno de los tramos clasificatorios del Rally. Un recorrido por los tramos forma una etapa. Una etapa está compuesta por varias pasadas por cada uno de los tramos. Cada rally constará de tres pasadas o etapas.

En la primera carrera a celebrar el orden de salida de la primera pasada será: primero los Grupo SuperNGT, SuperNRally, SuperN Clásicos, Copa OSC, Grupo N Y Grupo SuperNRally Infantil en orden de dorsal asignado, en la segunda pasada y sucesivas el orden será por Scratch.

En las rallyes sucesivos, el orden de salida lo marcará la clasificación general del campeonato, siempre en la primera pasada del rally por grupos y demás pasadas según Scratch.

f) Control Horario:

El recorrido global de cada pasada deberá cumplirse en un tiempo determinado por la organización. En el carné de ruta el jefe de parque cerrado anotará las horas de salida y llegada teórica. En el caso de llegar a un tramo y encontrarlo ocupado por un piloto o pilotos precedentes, los controles aplicarán una bonificación de 1' por piloto, ampliando así el control horario. Entregar el coche fuera de control horario penaliza.

g) Tiempo Máximo:

Cada tramo tiene un tiempo máximo para ser recorrido de 90 o 100 segundos. En caso de superarlo o de parada total del vehículo, se anotará en el carné de ruta el tiempo máximo como tiempo del tramo.

h) Asistencias:

La función de las asistencias de pista será la de poner los coches en el carril, si éstos se salen, durante el recorrido de los tramos. La colocación de un coche salido de pista debe hacerse en el mismo lugar del incidente.

i) Manipulaciones:

Se permite manipular el coche para cambiar cualquier elemento (siempre que esté también homologado) ya sea para poner a punto o repararlo en caso de accidente, exceptuando: Carrocería y chasis. Siempre delante del responsable del parque cerrado, Al llegar al parque cerrado después de realizar la primera o segunda etapa, con un tiempo máximo de 15 min.

Delante de un organizador, en caso de avería grave (se entiende como avería grave el hecho que el coche no pueda circular por el carril por sus propios medios). La reparación se realizará en un máximo de 15 min. En el tramo donde el coche se pare se le aplicará el tiempo máximo del tramo, y en caso de no poder reparar el vehículo en los 15 min. Establecidos, se le aplicará tiempo máximo a la resta de los tramos que queden para finalizar la etapa.

Se puede preparar el coche sin cambio de material delante del responsable del parque cerrado 2 min. Antes de cada etapa.

Se permite la limpieza de neumáticos y trencillas con materiales aportados por la Organización a 2 minutos antes de la salida de parque cerrado.

Entre tramos, el coche no puede ser manipulado, tampoco puede serlo fuera de la zona de pistas o fuera de la vista de la organización.

El incumplimiento de la norma será penalizado con la exclusión del participante. Si durante una etapa el vehículo rompe alguna pieza estética de la carrocería podrá terminar la etapa pero será obligatorio repararla antes de empezar la siguiente etapa. La organización puede obligar a reforzar la fijación de cualquier pieza que crea oportuna. Los retrovisores y antenas no están sujetos a esta norma.

j) Verificaciones y parque cerrado:

Se habilitará un parque cerrado de verificaciones donde la organización verificará todos los coches inscritos. Así mismo la organización podrá verificar un coche en cualquier momento de la carrera, siempre en presencia del piloto implicado. Los coches 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. Los vehículos deben entrar en el parque cerrado íntegros. Durante los dos minutos previos a la salida, el piloto podrá efectuar las reparaciones oportunas. Al final de cada etapa el coche deberá entrar de nuevo en el parque cerrado. Se procederá a la verificación del estado seco de los neumáticos en todos los coches. Una vez el vehículo ha entrado en parque cerrado no se podrán cambiar las ruedas a excepción de que visiblemente están defectuosas por un incidente o bien antes de empezar la siguiente etapa si lo desea, debiendo estos de estar verificados.

11. CLASIFICACIONES.

a) Puntuación:

Una vez terminada la carrera se otorgará la puntuación correspondiente en SuperNGT, SuperNRally, SuperN Clásicos, 3D-AW, Copa OSC, Grupo N y SuperNRally Inf.

La puntuación total para cada una de las pruebas será el siguiente: Posición Puntos
Carrera 1º 25; 2º 20; 3º 16; 4º 13; 5º 11; 6º 10; 7º 9; 8º 8; 9º 7; 10º 6; 11º 5; 12º 4; 13º 3; 14º 2; del 15º al último 1.

b) Clasificación de la prueba:

Se publicará en la página Web del club en los días siguientes a la celebración del rally. Se sumarán todos los registros de la prueba con segundos y milésimas. En caso de empate a tiempos se escoge el tiempo del primer tramo. Si prosiguiese se cogerá el segundo y así sucesivamente.

c) Clasificación del campeonato:

Se necesitarán un mínimo de 3 participantes para continuar con la categoría. Para poder optar a la clasificación final del campeonato se deben de haber corrido como mínimo 5 pruebas. Aquellos pilotos que no lleguen a esas 5 pruebas bloquearán puntos pero no puntuarán.

Para determinar la clasificación del Campeonato en los apartados de Grupos se sumarán los 8 mejores resultados de las pruebas puntuables en el Campeonato.

En el caso de empate el criterio a seguir será observar el no de victorias. Si sigue el empate se observaría el no de segundos puestos y así sucesivamente, y si aún persiste el empate se determinará por la posición obtenida en el rally con mayor número de inscritos.

12. RECLAMACIONES.

Si por cualquier razón un piloto inscrito desea formalizar una, ésta deberá ser por escrito, dirigidas al director de carrera, firmada por el piloto y acompañada de un depósito de 30 € durante como máximo a los 15 minutos posteriores al final de la competición (al terminar el último piloto en el último tramo). En caso de que la reclamación prospere a favor del denunciante, este depósito será retornado.

Se resolverán el mismo día y lugar de la carrera por los integrantes del Comité Técnico.

13. PENALIZACIONES.

La Técnicas se describen en el Reglamento Técnico. Otras penalizaciones:

- o Conducta incívica o antideportiva: Exclusión.
- o Perdida del carne de ruta: Exclusión o Falsificación del carne de ruta: Exclusión.
- o Modificar las condiciones de pista sin permiso: Exclusión o Tocar el coche en el parque cerrado sin permiso: Exclusión o Acumulación de más de 5 minutos de penalización: Exclusión.
- o Retraso entrada en el parque cerrado inferior a 10 minutos: 1"/minuto
- o Retraso entrada en el parque cerrado superior a 10 minutos: 2"/minuto
- o Retraso entrada en el parque cerrado del control horario: 10"/minuto
- o Perdida del dorsal: 30"
- o Colocación del coche en diferente punto al de salida: 10"/Pista
- o Retraso a la hora de salida (sucio): 10"/coche
- o Retraso a la hora de salida (asfalto): 5"/coche
- o Desplazar el puente:
- o Si el piloto diese una vuelta de más a un tramo por desplazar el puente:
 - 1) Se dividirán las vueltas dadas y se multiplicará por las que debió dar.
 - 2) Si no se pudiese contabilizar el tiempo del tramo pero existiese cronometrada una o más vueltas: Se calculará el tiempo sacando la media de las vueltas cronometradas y multiplicando por las vueltas que debería haber dado al tramo.
 - 3) Si no pudiese contabilizar el tiempo del tramo y tampoco existiese cronometrada una o más vueltas rápidas: Se aplicará la media respecto a los tiempos obtenidos en ese tramo en las demás secciones o pasadas. Si es la primera pasada se le aplicará el peor tiempo en ese tramo de su categoría.
 - 4) NO se aplicará media si el piloto es el responsable del error de cronometraje.
 - 5) En este caso la primera vez será sancionado con tiempo máximo y la segunda será expulsado del rallye.

14. PREMIOS

Obtendrán trofeo los tres primeros clasificados de cada categoría.

Las características de estos trofeos/premios son de libre elección según los criterios de la organización.