



BODRATH

C.R.A

2023

REGLAMENTO DEPORTIVO 2023

Organigrama

- 1- Organización**
- 2- Calendario**
- 3- Preparación y montaje de las pistas**
- 4- Inscripciones**
- 5- Verificaciones**
- 6- Orden de Salida**
- 7- Parque Cerrado**
- 8- Parque de Trabajo**
- 9- Método de Carrera**
- 10- Coche Cero**
- 11- Desarrollo de la Carrera**
- 12- Salir a Correr**
- 13- Carrera**
- 14- Voltaje**
- 15- Mandos**
- 16- Salida de pista**
- 17- Volver a empezar**
- 18- Cronometraje**
- 19- Reclamaciones**
- 20- Oficiales de Carrera**
- 21- Vencedor del Rallye**
- 22- Observaciones**
- 23- Penalizaciones**
- 24- Puntuaciones**
- 25- Libro de Acta**

1 - ORGANIZACIÓN:

1.1 Campeonato de RallySlot Arico, denominado como **CRA** y así mismo nombrado en este reglamento de aquí en adelante.

1.2 Creación: El Campeonato fue creado en el año 1996 por el **Club Slot Mil Pistas** en la escala 1:32 ya en 2006, apareció la escala 1:24, siempre jugando con campeonatos mixtos. Hemos formado parte de la creación de CRT en 2010 desde su fundación, ya en 2018 cambiamos de nombre denominándonos como **Awaray-Slot** hasta la actualidad.

1.3 El Reglamento Técnico se publicará en otro archivo y será Reglamento Técnico CRT2023. establecerá los diferentes grupos: **WRC, WRC+, NGT, A, R5, C1, LEGEND WRC, C2 e Infantil y Trofeo Damas.**

- **Trofeo Infantil**, hasta 13 años, el cual caucho en cualquier Grupo menos WRC, WRC+, R-Gt. se sacará de la Clasificación General al final y se dará un detalle a cada uno.
- **Trofeo Damas**, no existirá puntuación, se sacará de la Clasificación General al final y se dará un detalle a cada una.

1.4 Trofeos y Regalos: No definido.

1.5 En este campeonato, serán **CUATRO (4)** las pruebas sobre 3 Gofio + 1 Asfalto. Tendremos dos **Rally Slot Open**, una sobre asfalto y otra sobre gofio, en las dos escalas. Para puntuar en el Campeonato RallySlot Arico el participante deberá correr al menos el 50% + 1 de las pruebas (3)

2 - CALENDARIO:

Las fechas se recogerán en el calendario que la organización pone a disposición de los competidores en su **Blog** en la que estarán también podrá haber otros calendarios, el cual se publicará a comienzos del año, siendo posible ser modificado por causa mayor.

3 - PREPARACIÓN Y MONTAJE DE LAS PISTAS:

3.1 El organizador será único responsable de su prueba, dónde inscribirse y cualquier característica propia no contemplada en este reglamento. Las Inscripciones serán de **lunes a jueves** de esa semana. **En caso de ser puntuable para el CRT, predomina las normas de este último campeonato.**

3.2 Los tramos han de tener una extensión de aproximadamente *no obligatorio* 110 tramos de pista, y su tiempo deberá ser de 40 segundos aproximadamente sin sobrepasar el límite de 6 vueltas a la pista.

3.3 **El rallye estará compuesto por mínimo 4 tramos distintos, máximo 6.**

3.4 Está prohibido el uso de pistas de un solo carril cortadas artesanalmente.

3.5 Los tramos sólo podrán tener un máximo de seis tramos por la parte exterior de la pista, siempre con bordes exteriores de las pistas en cualquier tipo de material, siempre y cuando se encuentren a la misma altura de la pista y no suponga un desnivel o un tropiezo para el vehículo.

3.6 Serán de recorrido secretos, siempre que las circunstancias lo permitan para todos los participantes.

3.7 Se garantiza a los pilotos inscritos en las pruebas, que los tramos utilizados para el día del rallye serán distintos a los utilizados por los socios en las actividades de los distintos clubes.

3.8. Los Rally sobre superficie en asfalto.

3.8.1 Las pistas empleadas serán de la marca Ninco.

3.8.2 Se permite el uso de pistas, Ninco Marrón o Ninco Blanca en perfecto estado en un porcentaje

inferior al 25% del total de los tramos.

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

3.9. Los Rally sobre deslizante.

3.9.1 Las pistas podrán ser Negra o blanca, (la blanca no será nunca superior al 25% del recorrido), siempre que ésta no esté ubicada en lugares que puedan comprometer el paso sin problemas de los coches de transmisión trasera de manera que siempre se asegure la diversión del participante.

3.9.2 El manchado de gofio será de 8 kg aproximadamente en total en el rally, si fuera más se informará en el cartel, en la primera etapa aproximadamente 5 kg repartidos en todos los tramos, un tenue tamizado. La segunda de aproximadamente 3 kg a repartir en todos los tramos, si tiene 4 Etapas se repetirá la cantidad de la segunda y la tercera y nada en la última etapa.

3.9.3 Las pruebas del gofio se determina el uso del mismo gofio y la misma persona el que lo eche.

4 - INSCRIPCIONES:

4.1. Precio de la inscripción: **5 €**

4.2. El club es responsable de inscripciones, promoción e información del evento.

4.3. Cada piloto sólo podrá participar con UN ÚNICO VEHÍCULO en cada prueba.

4.4. En la inscripción ha de hacerse constar: Nombre y Apellidos completo del piloto, Escudería, Vehículo y Grupo en el que correrá. (Se tendrá en cuenta la Ley de protección de datos)

4.5 El hecho de inscribirse para una prueba del Campeonato compromete a **conocer** el presente reglamento y las posibles modificaciones que se presenten. *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 norma más restrictiva. 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 proceda.

4.6. El hecho de inscribirse hace a la persona cede de sus derechos de imagen para poder ser publicadas en medios sociales referentes a la carrera con el fin de promocionar el hobby. Si no desea ha de informar al Organizador.

4.7. Todo participante que se inscriba en una prueba, declara conocer el presente Reglamento Deportivo y Técnico.

4.8. Cualquier duda sobre la interpretación del presente Reglamento será resuelta por el director de carrera de la prueba o por los representantes de los clubs que forman el campeonato.

4.9. Los tramos y características del Rallye se especificarán en el rutómetro elaborado previamente por la organización.

4.10. Horario de Inscripción. La apertura de inscripción será el lunes previo a la carrera y el cierre de inscripción será los jueves antes de la carrera a las 24:00. *(El anuncio de la misma depende del club)*

4.11. Los pilotos que “por trabajo” han de llegar tarde, han de informar en la inscripción, no vale ninguna reclamación posterior.

5 - VERIFICACIONES

5.1 Las verificaciones: Se realizan siempre en presencia del piloto implicado o representante.

5.2 Se establece un horario idóneo de 14:30 a 15:15, pero aplicable por cada club. Para comenzar a las 15:30 como horario base. **Este horario se puede modificar informando en el Cartel.**

5.3 Se habilitará un parque cerrado de verificaciones donde el personal asignado para la prueba Verificará todos los coches inscritos.

5.4 Asimismo la organización podrá verificar un coche en cualquier momento de la carrera.

5.5 Las verificaciones de los vehículos, previamente anunciadas, serán realizadas por los miembros del club organizador y un miembro de otro club como observador.

5.6 En caso de que un vehículo al pasar la verificación, no esté conforme con el grupo que declara o que le falte algún elemento obligatorio, se le dará un tiempo prudencial para su solución o reparación, sin que lleve ningún tipo de penalización. Si pasado el tiempo no estuviese resuelto el problema, y en función de la gravedad, se le aplicará las penalizaciones correspondientes (ver tabla penalizaciones). Si el problema es muy grave, no podrá puntuar en la prueba.

5.7 El no pasar las verificaciones en la fecha y hora señalada, por la organización (siempre que no haya informado con antelación a la organización de su incomparecencia), será penalizado.

5.8 En las verificaciones de salida: el vehículo que no es reglamentario no podrá puntuar.

5.9 En las verificaciones de final de la prueba los coches no reglamentarios se les aplicará las penalizaciones correspondientes (ver tabla penalizaciones). Al final del rallye se verificará al menos, los tres primeros vehículos de cada grupo.

6 - ORDEN DE SALIDA

6.1 El orden de salida en pruebas puntuables para el **CRA**

Asfalto será: **WRC, WRC Plus, R-GT, C1, A, C2, Legend, R5 e Infantil**, y dentro de los grupos por clasificación y las demás etapas por general.

Tierra será: **WRC, WRC Plus, Legend, R5, A, C1, R-GT, C2 e Infantil**, en la primera etapa, las demás etapas por General.

Los pilotos que no tengan puntuación en el Campeonato, saldrán en la primera delante de los que ya hayan puntuado.

6.2 En la prueba **CRA**, el Organizador podrá poner un tramo *Power Stage* que daría puntos extras en los grupos y también podría activar el **Orden de Salida** si así fuera se informara.

7 - PARQUE CERRADO

7.1 **No se podrán retirar los vehículos del Parque Cerrado, hasta la terminación del rally. El incumplimiento de esta norma será penalizado (ver tabla penalizaciones).** En caso de fuerza mayor y con la autorización del director de carrera del rallye, se podrá retirar el coche del parque cerrado, siendo verificado como si tuviera pódium y se anotará en el acta, siempre que implique llevarse el coche.

7.2 Desde el momento en que los vehículos pasen las verificaciones y si no se indica lo contrario, quedarán en Parque Cerrado, no pudiendo ser tocados ni manipulados, por los pilotos, la organización podrá cogerlos para verificarlos, o salvo que sean los responsables del Parque Cerrado o el Director de Carrera, si no se cumple se penalizará (ver tabla penalizaciones).

7.3 Los coches permanecerán dentro del parque cerrado en todo momento.

7.4 Los vehículos deben entrar en el parque cerrado íntegros. Al final de cada etapa, sección o bucle, el coche deberá entrar de nuevo en el parque cerrado designado por la organización.

8 - PARQUE DE TRABAJO.

Los parques de trabajo son para acondicionar, mejorar el coche, limpiar o solucionar alguna avería.

En caso de avería grave en el tramo, se entiende por avería grave aquella que impida que el vehículo pueda realizar el tramo cronometrado por sus propios medios.

8.1 Parque de Trabajo de Salida. previo dos minutos antes a la salida del piloto solo servirá, para cambiar cualquier ajuste o pequeño elemento como pueden ser ajustar presión de guía, cambio de tetón o plomo y acondicionamientos costará de **2 min** con la supervisión del club organizador **sobrepasar este tiempo**, se aplicará la penalización. **24.2.f. 20 segundos por cada piloto que le adelante será añadido al tiempo total del rallye al finalizar la prueba y se sumará la penalización.**

8.2 El Parque de Trabajo del Rally Al finalizar cada bucle en un lugar estipulado por la organización (zona de parque de trabajo) controlado por un miembro de la organización, se dará el tiempo necesario para arreglarlo siempre que acabe antes de volver a salir. (*controlados por una persona de la organización para realizar reparaciones graves del vehículo, no se podrá cambiar nunca la carrocería, ni el chasis, ni las ruedas*).

8.3 Parque de llegada. Solo en las pruebas de sucio se habilitará un parque de trabajo de llegada en el cual se deberá dejar el coche temporalmente si se va a hacer asistencia. Una vez finalizado se retirará el coche y podrá realizar el parque de trabajo del rally para así limpiar con aire el coche en un lugar adecuado y controlado por la organización.

8.4 Entre Tramos, la única manipulación permitida es la colocación de las escobillas (trencillas), así como el apriete de tornillos de la carrocería, el coche no puede ser manipulado fuera de la zona de pistas o fuera de la vista de la organización. En las pruebas de Gofio, se podrá soplar con el compresor una vez terminada la pasada, nunca se podrá manipular nada mientras se aspira y si se rompe algo ha de comunicarse al Director de Carrera.

8.5 La manipulación de los neumáticos, queda totalmente prohibida la limpieza de los neumáticos durante el desarrollo de toda la carrera. Solo se permite su limpieza con la cinta de carrocería que proporciona la organización y se realizará en el pre-parque de salida 2 minutos antes de la salida. En los Grupos de caucho, se podrá limpiar con cinta o gasolina que ha de disponer el Organizador. En carreras de sucio, se permite la limpieza de las ruedas con una brocha o similar entre tramos y aspirarlas al finalizar el bucle.

QUEDA TOTALMENTE PROHIBIDO SOPLAR EL COCHE ENTRE TRAMOS PARA LIMPIARLO, su actuación tendrá penalización GRAVE.

8.6 Cambio de Ruedas

No se permitirá ningún cambio de ruedas tanto en asfalto, como en sucio, en toda la carrera, si por avería necesitará cambiar una rueda tendrá que ser comunicado a la organización y realizar el cambio siempre delante del responsable del parque cerrado, el piloto tiene la obligación de comunicarlo y se aplicará una penalización por cambio de ruedas. **Si un intercambio entre eje delantero y trasero, informándolo al organizador.**

8.7 Para conservar el buen estado de las pistas y que el grip de las mismas no sufra cambios radicales. Las ruedas al verificarlas a la entrada del parque cerrado de inicio del rally, deberán obligatoriamente todas estar **secas**. Se pasan montadas en el coche, y haciendo una moderada presión sobre ellas, (bloqueando las ruedas por parte del piloto), se hará deslizar el coche de forma longitudinal por un folio blanco, el cual no podrá quedar marcado.

8.8 Es responsabilidad de los pilotos que las ruedas estén APTAS en todo momento.

9 - MÉTODO DE CARRERA

9.1 La organización publicará una lista para que los pilotos sepan cuando les pueda tocar correr, esta

hora será orientativa. En el caso que no sea publicada, el organizador debe informar del método a seguir en la prueba.

9.2 Los copilotos no podrán poner las manos para evitar que el coche se salga, solo podrá colocar el coche una vez que deje de caminar o se salga, en el caso de que el vehículo no camine, no podrá ser empujado más de 30 cm seguidos.

9.3 Un piloto puede elegir como copiloto a cualquier persona del público o piloto que esté disponible en ese momento.

10 - DESARROLLO DE LA CARRERA.

10.1. El desarrollo de un Rallye consiste en recorrer un número de vueltas específico **1ET 3v, 2ET 4v y 3ET 4 o 5 sólo en asfalto**, en Tierra se determinará en el Rutómetro, en cada uno de los tramos clasificatorios del Rallye y en cada una de las secciones, **no podrá durar más de 8 horas**.

10.2. Los rallye constaban con un mínimo de 3 secciones o etapas.

10.3. Ficha de inscripción o carnet de ruta y distintivos:

- El carnet de ruta o tablilla es un documento que identifica al piloto, donde quedan anotados los tiempos de los tramos, si este no estuviera anotado Tiempo Máximo.
- El coche podrá estar identificado con un dorsal adhesivo que deberá colocarse en un sitio visible del mismo.

11 - SALIR A CORRER

11.1 La organización llamará a los pilotos unos dos minutos antes de la hora que le asigne la organización para la salida a correr.

11.2 En caso de que el piloto se retrase será penalizado (ver *tabla de penalizaciones*).

11.3 El piloto es el único responsable de la elección de su copiloto de lo cual la organización de la prueba no se responsabiliza, así como de sus tiempos.

12 - COCHE CERO

12.1 Coche 0. Será el encargado de verificar el correcto funcionamiento de los tramos, en los rallye de asfalto y tierra recorrerá los tramos una vez antes del comienzo de la prueba o cambio de sentido con el número total de vueltas. Siempre será **un coche de tracción trasera** de manera que quede comprobado que pasará bien por todas las pistas sin complicaciones (*sobre todo en carreras de tierra*)

12.2 El coche cero deberá realizar una etapa completa dando todas las vueltas para comprobar que todo funciona correctamente, se podrá pasar con mandos electrónicos que hacen al vehículo funcionar sin necesidad de una persona que lo maneje.

12.3 En los rallye con control horario se le dará salida a la hora establecida por la organización, si no llegase antes de que se cumpla el tiempo máximo por etapa se le contabilizará el tiempo máximo de cada tramo.

13 - CARRERA

13.1 Los vehículos comenzarán los tramos desde el punto de salida que estará señalado por la organización convenientemente o como máximo un palmo desde el sensor hasta el punto de partida del vehículo aproximadamente.

13.2 Para poder tomar la salida los coches **tendrán que estar parados al menos 3 seg**, el incumplimiento de esta norma se sancionará (ver *tabla penalizaciones salida lanzada*).

13.3 Una vez el vehículo active el tiempo de salida en el tramo cronometrado, NO se podrá parar, Ni empezar de nuevo, a no ser que existiese algún problema en el tramo y que sea verificado por el director de carrera, por lo que una vez comenzado hay que terminar el número de vueltas establecido, si no es ordenado por el DIRECTOR CARRERA.

13.4 El "parar" en el tramo voluntariamente se considera estrategia y comportamiento antideportivo.

13.5 Durante el tiempo en que el semáforo del "computer" esté en rojo, se podrá probar como máximo 2 veces el funcionamiento del vehículo, solamente entre las pancartas de "Control Stop" y la "Salida".

13.6 Los vehículos mientras se encuentren realizando los tramos, deberán llevar en todo momento la carrocería y las ruedas; por lo cual, si se pierde algún elemento indicado hay que parar y colocarlo, y luego terminar el tramo, en caso contrario será penalizado (ver *tabla penalizaciones*).

13.7 Toda manipulación de los vehículos debe hacerse en el tiempo de parque de trabajo o en el parque de salida, a no ser los ya expuestos en caso de avería grave o apretar los tornillos de la carrocería, poner bien las trencillas, acondicionar siempre sin abrir.

13.8 Manipular el vehículo entre tramos, bien sea para arreglar algo del chasis, de la carrocería, no tendrá penalización siempre que no suponga abrirlo. No podrá abrir el coche, solo apretar los tornillos de la carrocería, poner bien las trencillas, colocar copy, acondicionar, siempre sin abrir. **En Tierra se podrá limpiar ruedas con la brocha, escobillas, nunca soplar.**

14 - VOLTAJE

El voltaje de las pistas será a elección de los pilotos y está comprendido entre 6 y 20 Voltios, siendo este elegido dicho voltaje antes del comienzo del tramo, se podrá variar el voltaje de las fuentes de alimentación solo una vez cuando ya ha empezado el sensor de salida, el incumplimiento será penalizado (ver *tabla penalizaciones*).

15 - MANDOS

Se podrán utilizar mandos electrónicos y analógicos, con freno y reguladores de frenada o intercambios de resistencias, serán libre su elección si el sistema de conexión a la pista lo permite. Los pilotos podrán utilizar sus propios reguladores de voltajes en todas las pistas, los cuales podrán ser variados solo una vez, habiendo ya empezado a correr. En el caso de volverlo a variar, podrá ser penalizado.

16 - SALIDA DE PISTA

Cuando el vehículo se averíe o se salga de la pista, solo podrá ser devuelto a ella por el piloto, copiloto o persona autorizada.

17 - VOLVER A EMPEZAR

17.1 Si por avería de la pista, un vehículo se viera detenido en un tramo, se llevará éste de nuevo a la salida y se comenzará de nuevo la carrera anulando el cronometraje anterior comunicando previamente a los organizadores para verificar con el coche cero que la avería es de la pista. Si existe control horario la repetición del tramo se realizará al final de la etapa.

17.2 En caso de existir algún problema en un tramo, éste se anulará, (*si no se encuentra solución y para no retrasar mucho la carrera*) o se neutraliza y se otorgará el mismo tiempo a todos los pilotos, ya sea el tiempo máximo o el último realizado, siempre a criterio de la organización.

17.3 Siempre que sea posible se debe terminar de correr el tramo, al acabar se informará al director de carrera de la avería de la pista y el mismo determinará si es posible repetirlo.

18 - CRONOMETRAJE

18.1 En los rallye en los que se establezcan controles horarios entre tramos, se entregarán instrucciones detalladas con el carnet de ruta en el momento de las verificaciones.

18.2 Los tramos se realizarán a tiempo corrido, lo que quiere decir que en caso de caídas, accidentes o averías:

18.2.1 **No se parará el cronómetro hasta que el vehículo no haya pasado por meta, después de haber realizado todas las vueltas que se determinen en el rutómetro.**

18.2.2 **El Tiempo máximo establecido para cada tramo será de 90 seg en asfalto y en tierra, (a no ser, que la organización establezca otro, antes de comenzar la prueba). En caso de que un participante no llegue a completar el tramo en el tiempo máximo establecido, pasará automáticamente al tramo siguiente sin necesidad de completar las vueltas totales del tramo y se le anotará el tiempo máximo fijado por la organización.**

18.2.3 **Los cambios de pista, entre tramos y tramo, no puede exceder de 1 minuto.**

19 - RECLAMACIONES

19.1 Se podrán presentar reclamaciones sobre el funcionamiento de las pistas en cualquier momento, dichos fallos se comprobarán siempre con el coche "0".

19.2 Se podrán hacer reclamaciones contra los coches, pilotos u organización. Las reclamaciones serán por escrito y serán aceptadas, previo pago de una fianza de 20 €, en los 10 minutos siguientes a la entrada del último coche en el Parque Cerrado del final del rally.

19.3 Las reclamaciones se deberán realizar sobre partes o aspectos concretos. En caso de que la reclamación sea positiva, se le devolverá el importe del dinero al piloto reclamante y al piloto reclamado se le aplicará las penalizaciones correspondientes y será sancionado según esté reglamentado.

19.4 Si la reclamación no tuviese razón de ser, el importe de la reclamación irá al fondo de la organización del **CRA**.

19.5 Si por alguna circunstancia el vehículo reclamado sufriese algún desperfecto durante su verificación y estando legal, el reclamante correrá con los gastos de reparación del mismo.

19.6 Si un piloto resulta excluido en una prueba éste no obtendrá puntos en la misma, computando un cero a todos los efectos.

19.7 Queda entendido entonces que no se aceptará ningún comentario ni sugerencia sobre posibles negligencias o irregularidades en los coches, pilotos u organización, en todo caso se procederá a la correspondiente reclamación por escrito.

20 - OFICIALES DE CARRERA.

20.1 Director de Carrera.

Siempre será un miembro del club y será el máximo responsable de la prueba.

20.2 Verificadores.

Siempre será un miembro del club y otro miembro de otro club si fuera oportuno.

20.3 Controlador de Tiempos.

Será la persona encargada y responsable de la introducción de tiempos en el programa.

20.4 Responsable Parque Trabajo y Parque Cerrado.

Será la persona responsable del parque cerrado y de controlar el parque de trabajo.

21 - VENCEDOR DEL RALLYE.

21.1 La clasificación final del rallye se establecerá según el tiempo total que será la suma del invertido en recorrer todos los tramos válidos de la carrera más las penalizaciones, si las hubiera.

21.2. El campeón (vencedor) será el piloto que menos tiempo total realice, el resto de pilotos se clasificaron por el orden de sus tiempos, desde menor hasta mayor.

21.3. En caso de empate el ganador será el que menos tiempo invierta en recorrer el primer tramo del Rallye, en caso de un nuevo empate se utilizará el segundo tramo, así sucesivamente hasta deshacer la igualdad.

22 - OBSERVACIONES.

22.1. La organización del **CRA** se reserva el derecho de modificar o sustituir cualquier apartado del presente reglamento, previa información antes del comienzo del Rallye.

22.2. Cualquier problema que pudiera surgir y estuviera fuera del presente reglamento, se le buscará solución por parte del director de carrera y por parte de los representantes del **CRA**.

22.3. La organización del rallye es la única responsable de organizar y desarrollar su rallye, así como hacer cumplir el reglamento.

22.4. En caso que exista alguna observación, infracción o sanción que no estén reflejadas en el presente reglamento, se tomarán las medidas oportunas, por parte del director de carrera. Estas deberán apuntarse en el libro de actas de la carrera en la que se produzca.

22.5. Se establece como norma, que los vehículos que primero tendrán que verificar serán los WRC o se podrá establecer por orden de clasificación. (así se podrá empezar la prueba sin retraso).

22.6. Para evitar los retrasos en las verificaciones y evitar situaciones de posibles conflictos se crean unas sanciones para el buen desarrollo de los rallye, no obstante, la organización pondrá a disposición de todos los participantes, **Hoja de pesos y medidas**, báscula, calibrador, y demás herramientas, para que cada piloto pueda comprobar antes de las verificaciones si su vehículo está conforme al reglamento, estas comprobaciones las hará el piloto antes de empezar a verificar.

22.7. Las sanciones para aquellos pilotos cuyos vehículos no sean reglamentarios en las verificaciones serán las siguientes:

- Por primera vez:

Deberá arreglarla y será observada en sucesivas carreras para ver si es reincidente.

- Por segunda vez:

Deberá arreglarla y 20 segundos de multa que se sumarán al total del rally.

- Por tercera vez:

Deberá arreglarla, 50 segundos de multa que se sumarán al total del rally.

23 - PENALIZACIONES.

Las penalizaciones se dividen en 3:

- Leve: 5 segundos de penalizaciones.

- Grave: 10 segundos de penalización.
- Muy grave: 20 segundos de penalización (El director de carrera deberá revisar, pudiendo aumentarla a su criterio dependiendo de la gravedad).
- **Las penalizaciones que se produzcan en el Rallye, serán incluidas al final del rally en curso como si fuera un tramo más.**
- **Las penalizaciones las dividiremos en administrativas y técnicas.**
- **Las penalizaciones son acumulativas, es decir, en caso de no cumplir en diferentes puntos del reglamento, la penalización total será la suma de todas las penalizaciones por separado.**

23.1 Penalizaciones de Exclusión (Tiempo Máximo en todos los tramos).

- Conducta incívica o antideportiva.
- Pérdida o falsificación del carnet de ruta o tarjeta.
- Modificación de las condiciones de las pistas sin permiso o decorados.
- Manipulación del coche fuera del Parque Cerrado o sin permiso.
- Cambiar carrocería o chasis.
- No llevar el coche directamente a Parque Cerrado al finalizar alguna etapa (aunque no se manipule el vehículo).
- Retirar los vehículos del Parque Cerrado, sin autorización.
- Limpiar las ruedas (ni siquiera con saliva) entre tramos. (*En caso de pasar los dedos por las ruedas y que sea de forma accidental la primera vez se hará una amonestación verbal, segundas y demás veces, se le penalizará con 30 segundos cada vez que se haga, a no ser que sea delante de un organizador y para verificar que el coche está averiado.*)
- Usar esponjas o similares para el calentamiento/limpieza de los neumáticos.

23.2 Penalizaciones temporales.

- El retraso en la entrada al Parque Cerrado después de realizar el parque de trabajo se penalizará con 5 segundos por cada minuto de retraso.**
- Si un piloto es llamado por la organización para salir a correr y no esté presente, se le aplicará la penalización, 2 segundos por coche que salga delante de él.**
- No pasar las verificaciones en la fecha y hora señalada, por la organización, se penalizará con 15 segundos.**
- Retraso en la llegada al control horario, 5 segundos por minuto.**
- Colocación de un coche salido en un lugar diferente, 5 seg. Por tramo de pista con una distancia equivalente a una recta Standard.**
- Dejarse adelantar por otro participante, 20 segundos por coche.**
- No apuntarse el tiempo, (la que se encuentra en cada tramo o Carnet Ruta) 10 segundos c/u.**
- Salida lanzada, 10 segundos.**

- i) Probar más de 2 veces el coche dentro de la zona permitida, 5 segundos por cada prueba extra.
- j) Parar y empezar de nuevo, Una vez el vehículo active el tiempo de salida al Tramo Cronometrado, será penalizado con el **tiempo máximo** del tramo.
- k) Acumulación de más de 5 minutos de penalización, **tiempo máximo** en todos los tramos.
- l) Variar el voltaje de las fuentes de alimentación más de una vez activado el sensor de salida, será penalizado con **10 segundos**.
- m) Manipular los interruptores de cambio de sentido de las pistas, modificar o alterar el estado inicial de los tramos, será penalizado con **10 segundos** por cada tramo alterado o modificado.
- n) Realizar el tramo sin alguna de las partes importantes de la carrocería o chasis será penalizado con **tiempo máximo**
- o) Utilizar, probar o entrenar los tramos después de haber corrido el rallye, antes de que se levante el Parque Cerrado, será penalizado con **20 segundos**.
- p) Llegar tarde a la salida de la primera etapa por causas justificadas, siempre y cuando esté notificado antes del cierre de la inscripción, será penalizado con 2 segundos por coche que salga delante de él, con un máximo de 10 seg. Si al finalizar la primera etapa no ha llegado, penalizará 20 seg. y podrá salir en la segunda, pero solo en la primera etapa y saldrá abriendo en la segunda. En Tierra será similar, ha de salir antes del último sin penalización por coche en la primera etapa y penaliza 30 seg.
- q) **Si se sufre una avería grave mientras realiza un tramo cronometrado o después de haberlo realizado, podrá repararlo siempre que termine antes de volver a salir.**

23.3 Penalizaciones técnicas, pueden ser:

Penalizaciones de Exclusión (Tiempo Máximo en todos los tramos).

- 23.3.1. Vehículos que no cumplan el reglamento técnico, incluyendo en caso de roturas durante la carrera.
- 23.3.2. Anomalías en el motor que son dadas por una modificación.
- 23.3.3. Uso de imanes suplementarios.
- 23.3.4. Carrocería deformada.
- 23.3.5. Trenes de ruedas o guía no reglamentarias.
- 23.3.6. Mecánica o chasis a la vista o falta de habitáculo.

Penalizaciones temporales.

- 23.3.7. Faros auxiliares no pares, corregir o 10 seg. c/u
- 23.3.8. Falta de piloto y / o copiloto o no reglamentarios, 10 seg. c/u
- 23.3.9. Cristales no reglamentarios, 10 seg.
- 23.3.10. Ruedas no tocan la pista, 10 seg c/u
- 23.3.11. Cables de guía visibles frontalmente en reposo, 10 seg.
- 23.3.12. Número de dorsales o placas de rallye no reglamentarios, 10 seg. c/u
- 23.3.13. Falta de ópticas delanteras o posteriores, 10 seg. c/u

- 23.3.14. Falta de retrovisores, 10 seg. *Si tiene uno, no tendrá penalización.*
- 23.3.15. Falta de elementos estéticos de la carrocería, 10 seg. c/u
- 23.3.16. Falta de elementos cockpit (tablero, freno, cambio, asientos, extintor, etc). 10 seg. c/u
- 23.3.17. Neumáticos incorrectos en diámetro o ancho, 10 seg. c/u
- 23.3.18. Cambio de ruedas no contemplado en el reglamento, 10 segundos por neumático.
- 23.3.19. Cambio de ruedas en caso de rotura, (autorizado) 10 seg. c/u
- 23.3.20. Falta de embellecedores de las llantas, 10 seg. c/u
- 23.3.21. Llantas no cubiertas por el neumático (banda exterior), 10 seg. c/u
- 23.3.22. Ruedas que sobresalen de la carrocería, 10 segundos por mm.
- 23.3.23. Ruedas por dentro de la carrocería (*hundidas*) si el modelo original no las lleva así, o más de lo permitido en los vehículos que si las pueden llevar, 10 segundos.
- 23.3.24. Motor más bajo que el mínimo permitido en su grupo, 10 segundos.
- 23.3.25. Cambio de motor por avería del que está montado, 20 segundos.
- 23.3.26. No tapar entradas de aire, 10 segundos por unidad.
- 23.3.27. Falta de reproducción del motor interior cuando es visible en modelo original 20 segundos.
- 23.3.28. Barras no reglamentarias, 10 segundos.
- 23.3.29. Más de 2 copilotos por piloto, 20 segundos por persona.
- 23.3.30. Incumplimiento del peso mínimo obligatorio del cockpit, si en cualquier verificación durante la prueba se comprueba que no se tiene el peso mínimo, se penalizará con 5 segundo por décima de gramo que falte para alcanzar el peso mínimo obligatorio para el grupo correspondiente.
- 23.3.31. Incumplimiento del peso mínimo de la carrocería. 5 segundos por cada décima que le falte para llegar al peso reglamentario.
- 23.3.32. Incumplimiento del peso máximo y mínimo obligatorio del coche. 5 segundos por gramo que supere
- 23.3.33. Incumplimiento del peso mínimo del lastre que deben llevar las carrocerías de resina o por llevar cristales de lexan o aligerados, se penalizará con 5 segundos por décima de gramo que falte para alcanzar el peso mínimo obligatorio.
- 23.3.34. Los pilotos no situados en su posición lógica, con respecto al salpicadero o ventanas, serán penalizados con 10 segundos.
- 23.3.35. Lastre visible en la bandeja de pilotos, será penalizado con 10 segundos.
- 23.3.36. **Cualquier anomalía o tipo de penalización no reflejada en el presente reglamento y que sea detectada por la organización del rallye o puesta en su conocimiento, se aplicará una penalización dependiendo de la gravedad.**

24 - PUNTUACIONES DE LOS RALLYE DEL CAMPEONATO:

Se descuenta un resultado.

Cualquier participante, para puntuar en el rally ha de haber realizado al menos el 50% de los tramos contabilizando los TM del otro 50% que se le sumen, pudiendo así incluso optar a pódium y sus puntos, pero no podrá retirar el coche de Parque Cerrado.

50, 47, 44, 44, 42, 40, 39, 38... y así hasta el último.

Esta puntuación se aplicará también en la de grupos y se sumará la Power Stage, si procediera.

* Como aclaración se podrá cambiar de grupo si se cumplen los requisitos generales del campeonato, puntuar el 50% del campeonato con un mismo coche.

25 - LIBRO DE ACTAS:

Se creará un libro con los reglamentos técnicos y deportivos para que cualquiera los pueda consultar y además las actas de cada carrera por si alguna incidencia se tuviera que revisar en la siguiente carrera, poniendo las incidencias y firmando el Director de Carrera en todas las carreras, que estará disponible en Dirección de Carrera.

Las pruebas se desarrollarán normalmente y hemos de tener en cuenta que puede haber alguna errata, que se corrigiera para mayo. Las modificaciones o nueva norma para 2023 están en rojo y la numeración de algún artículo puede cambiar con 2022 por si se suprime alguno anterior al cambiar el reglamento. La base del reglamento es la misma de 2020. En el Blog awarayslot.blogspot.com tendrán toda la información.



ANEXO 4**Libro de Actas.**

Carrera		Fecha	
Participantes		Infantiles	
Hora comienzo		Hora Final	
Director Carrera			
Verificaciones			
Penalizaciones			
Observaciones	Director Carrera y Responsable de actas.		
FIRMAS			

