

1.-ORGANIZACIÓN:

La organización corre a cargo del Club de Slot ALMODELI ARAGON de Zaragoza, en la mesa de control, se establecerá el Director de Carrera, y dos auxiliares, el de control de tiempos y vueltas; y el de control de boxes. Estos tres cargos podrán rotar entre los distintos miembros del Club de Slot ALMODELI ARAGON.

2.-OBJETIVO:

El objetivo de las 3 horas de Resistencia PLAFIT, es ofrecer una jornada completamente "slotera", para disfrutar de la compañía de otros aficionados a este hobby y de todos los miembros del Club. No se aceptarán situaciones hostiles o que vayan contra el principio general del evento; el disfrute de TODOS los participantes. Las ansias competitivas o los comportamientos antideportivos no son para este evento. La organización también está para divertirse, como todos los pilotos.

3.-PISTA:

Circuito permanente de velocidad en MADERA CONCEPT VARIO SYSTEM de 40 mts. de cuerda y **6 carriles compensados**. 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 sobre el circuito, 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.

4.- HORARIOS:

- Sábado 23 de Mayo:
- 10:00 Apertura del Club: Trofeos Decoración 1/24 (Coche Original de Réplica y Coche Modelo Acabado) y Exhibición 1/24.
- 13:00 Entrenamientos libres Resistencia PLAFIT 3 horas.
- 17:00 Verificaciones, Parque Cerrado.
- 18:00 Entrenamientos Oficiales.
- 18:30 Carrera Resistencia PLAFIT 3 Horas
- 22:30 Fin de la Carrera, Verificaciones finales, Resultados y Entrega de trofeos.

5.-INSCRIPCIONES:

Se establece un mínimo de 4 equipos y un máximo de 8 equipos para la realización de la carrera. Se admitirán todos los equipos que hayan formalizado la pre-inscripción antes del día **18 de Mayo de 2.003**. El importe de la inscripción por equipo es de **20 €**. Se deberá depositar al menos un 50% del importe de la inscripción al formalizar esta, abonando el resto antes de las jornadas de entrenamientos libres. El precio de la inscripción incluye la entrega de un trofeo para todos los pilotos participantes de la carrera.

6.-COMPOSICION DE LOS EQUIPOS:

Los equipos estarán compuestos por 2 miembros. Los dos componentes de un equipo deberán ser pilotos y comisarios a lo largo de la carrera, turnándose en estas funciones en cada cambio de carril. Cada equipo debe de asignar un **capitán** al que se le acreditará convenientemente y es el que dirigirá las comunicaciones con la organización.

7.-ENTRENAMIENTOS LIBRES:

Solo podrán entrenar los equipos que hayan formalizado completamente su inscripción. El director de carrera tiene plena potestad para organizar los entrenamientos libres, según el número de equipos presentes en la carrera y el horario de desarrollo de las competiciones. Si hay más de 6 equipos presentes se organizarán tandas con un tiempo limitado en cada carril.

8.-ENTRENAMIENTOS OFICIALES:

Todos los equipos inscritos deberán realizar una manga clasificatoria de entrenamientos oficiales que consistirá en la toma de tiempos a los dos pilotos de cada equipo que deberán rodar durante **1 minuto** y en solitario por un carril elegido por el director de pista. La media de los dos tiempos será el resultado del equipo en la manga clasificatoria de entrenamientos oficiales. El carril de inicio de la carrera lo determinará la posición en la que queden los equipos en estos entrenamientos oficiales; así pues, el primer mejor tiempo es el primer equipo que elige carril de inicio, el segundo mejor tiempo es el segundo que elige carril y así sucesivamente.

9.-DESARROLLO DE LA CARRERA:

Cada equipo participará durante **½ hora** en cada uno de los **6 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 total asignado por la organización para la manga. 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)**. En caso de más de 6 equipos inscritos se procederán a cambios de carril rotatorios con un descanso de manga en los cambios de carril 2 a 1 (siete equipos) y 5 a 6 (ocho equipos).

La organización se reserva el derecho de alterar estas normas únicamente por causas de fuerza mayor (p.e.: enfermedad, accidente, etc.).

Clasificación final: El ganador es el equipo que haya recorrido el mayor número de vueltas de todos los participantes. En caso de empate a vueltas se determinará por la sección del circuito donde ha terminado (la coma).

Empates: En caso de empate en la carrera se consultarán los entrenos oficiales, el equipo con mejor tiempo en estos entrenos se clasificará por delante

Carnet de piloto: Será obligatorio llevarlo en un lugar visible frontalmente durante todos los entrenamientos y en el desarrollo de la carrera.

Reclamaciones: Los equipos tendrán opción a reclamar cualquier aspecto relativo a la carrera; siempre de forma educada al Director de Carrera, los equipos que se dirijan despectivamente o maleducadamente a la organización serán sancionados con la exclusión.

10.-COMISARIOS:

La función de los comisarios será la de colocar los coches en el carril, si éstos se salen, en la curva que tienen asignada durante cada manga o turno de la carrera. Además, deberán proceder al cambio de carril de los coches una vez terminada cada manga. Hacer de Comisario será obligatorio para todos los pilotos inscritos en la carrera y siempre deberá de haber al menos un miembro de cada uno de los equipos participantes actuando en esta función mientras se está compitiendo. El lugar será designado por el director de carrera. En caso de incumplimiento se procederá a la penalización del equipo: Los equipos cuyos comisarios no estén presentes en el lugar asignado se les advertirá, siendo la segunda advertencia acompañada de 50 vueltas de penalización. El protocolo establecido para la colación de un coche es: primero se retira el vehículo que estorbe el paso a otros, siendo el coche que provoca el accidente el último en ser colocado. El comisario tiene la obligación de informar al director de carrera de una conducta antideportiva, en un accidente, de cualquier piloto, para que pueda tomar nota del suceso.

11.-MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO:

Quedaría prohibida cualquier modificación al coche una vez haya sido verificado para los entrenos oficiales, si no es por expresa indicación del director de carrera. Durante la carrera, únicamente se podrá arreglar el coche en tiempo de carrera, no se podrá manipular el coche durante los tiempos muertos entre los cambios de carriles. Todos los equipos pueden entrar a boxes exclusivamente parando en la **zona delimitada para ello**, dentro del circuito. Todos los equipos podrán sustituir todas las piezas del coche las veces que deseen. El vehículo siempre ha de cumplir con la normativa del reglamento técnico en todo momento de la carrera. Todas las reparaciones deben de efectuarse en un lugar indicado por los directores de carrera. La rotura de piezas de carrocería deberán ser fijada de nuevo en su sitio correspondiente durante la carrera, siendo el director autorizado a parar un coche si cree que necesita fijar algún elemento de la carrocería, respetando la buena fe del equipo en parar y reparar el coche en las 5 vueltas posteriores después de perder algún elemento.

12.- VERIFICACIONES-PARQUE CERRADO:

Antes de los entrenamientos libres y oficiales el director de carrera procederá a la verificación de todos los vehículos, dejando en pista únicamente los que cumplan el reglamento técnico y posean la inscripción efectuada. El material usado para las verificaciones será el mismo para toda la carrera. Si se observa en la verificación del vehículo la falta de alguna de las piezas nombradas en el apartado de la carrocería se sancionará por parte de la organización con 10gr. por cada una de ellas fijado en la parte más alta del interior del capó delantero del vehículo. Al final de la carrera se verificará el peso del vehículo por segunda vez siendo penalizados con 30 vueltas los vehículos que hayan perdido mas de un 5% de su peso inicial. Se establecen 2 verificaciones: 1 al principio y 1 al final de la carrera.

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.

Reclamaciones: Si por cualquier razón un equipo inscrito desea formalizar una reclamación a la organización para la verificación de algún coche participante esta deberá ser por escrito, dirigidas al director de carrera, firmada por el piloto y acompañada de un depósito de 30 € como máximo a los 30 minutos posteriores al final de la competición, es decir, después de que el Director de carrera haga públicos los resultados oficiosos y de por terminada aquella. En caso de que la reclamación prospere a favor del demandante este deposito será retornado.

13.- MANDOS:

Se admiten mandos comerciales de las marcas: Parma, Scalextric, Ninco, Superslot, Professor Motor, MRRC, NSR o Carrera. La conexión a pista será mediante bananas de 4mm. El código de conexión es: blanco o gris = máximo, Negro = gatillo, rojo = freno.

· 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.

· La regulación del voltaje suministrado debe ser controlado manualmente por el piloto. Control automático del mando no está permitido.

14.-VOLTAJE:

Se competirá a un voltaje fijo de **20 Voltios** con un margen de error de +/- 0.1 Voltio.

15.- PUNTOS:

La carrera es puntuable para el Ranking "MASTERS Almodeli Aragón" repartiéndose puntos entre todos los pilotos participantes y de la siguiente manera:

- Primer equipo clasificado.....40 puntos
- Segundo equipo clasificado.....32 puntos
- Tercer equipo clasificado.....24 puntos
- Cuarto equipo clasificado.....20 puntos
- Quinto equipo clasificado.....16 puntos
- Sexto equipo clasificado.....12 puntos
- Septimo equipo clasificado..... 8 puntos
- Octavo equipo clasificado..... 4 puntos

16.- PREMIOS:

- Trofeo de Competición y diploma de participación por clasificación a todos los pilotos participantes.
- Trofeo al coche mejor Decorado según categorías.

17.- DERECHOS DEL ORGANIZADOR:

- Modificar o Ampliar el reglamento mediante anexos publicados en el tablón oficial de la competición durante los días de 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.

18.- TABLA DE PENALIZACIONES:

Las sanciones impuestas por la organización, al el correcto funcionamiento del evento son las siguientes:

De carrera:

Desprendimiento/perdida de partes del chasis y carrocería originales tales como spoilers, alerones, faldones, etc. incluyendo tapacubos de las llantas.	Parada inmediata con un margen de 5 vueltas para repararlo, pasado este tiempo, 50 vueltas de penalización.
Separación del Chasis de la carrocería en carrera.	Parada inmediata para reparación.
Incumplimiento del Reglamento Técnico	50 vueltas de penalización por punto incumplido.
Entrada a boxes por parte del circuito no autorizada	Stop&Go de 1 Min.
Utilización de mando no reglamentario	Stop&Go de 10 Min.
Comportamiento Antideportivo	Exclusión
Utilizar recambios no homologados.	Anulación de la Manga
Falta de Asistencia	Stop&Go de ese equipo mientras falte el comisario y 50 vueltas de penalización

Administrativas:

Comportamiento Antideportivo	Exclusión
Deterioro de Instalaciones del club	Exclusión y abono económico del deterioro
No portar la acreditación visible	Stop&Go de 10 Min.