

Reglamentos campeonato de Raid 2024.

El campeonato de Raid se desarrollará durante 2024 y estará compuesta por 4 pruebas distribuidas a lo largo del año, en las instalaciones del Club Slot Medina Cars. El precio de cada prueba será, de 5€ por piloto

Las carreras se desarrollaran los sábados siguientes.

2 de Marzo

8 de Junio

21 de Septiembre

9 de Noviembre

Siendo los horarios para todos los sábados

15:30 Apertura de Club

16:00 Verificaciones

16:30 Inicio de la prueba

Cada carrera estará compuesta por 4 tramos, en los cuales se darán dos o tres pasadas a cada tramo, según la disponibilidad horaria.

Habrà dos categorías, "T2" y "T3", y los pilotos podrán apuntarse a una categoría u otra, no pudiendo un mismo piloto apuntarse a las dos, y presentar dos coches en parque cerrado.

En cada carrera habrá un ganador en cada categoría, que recibirá un trofeo, y todos los pilotos puntuarán para la clasificación general.

Los vencedores de cada carrera serán los que hagan menos tiempo en el total de las pasadas, sumados el tiempo total en cada una, más las sanciones recibidas, independientemente de la categoría en la que corran.

Aparte, cada piloto, según la categoría, recibirá puntos en cada carrera, que se sumaran para decidir, al final de la temporada, quienes son los campeones en cada categoría.

Los puntos se repartirán de la siguiente manera 20 puntos para el primero, 19 para el segundo y así sucesivamente hasta el último.

Reglamentos.

Categoría T2. Coches.

Coches de serie de las marcas, Scalextric, Ninco, Scaleauto, Avant slot, Msc, con chasis de plástico, sin imán.

Se puede plomar el chasis hasta 165g, (siendo este, el peso total del coche montado) siempre por encima del chasis. Prohibido plomar el brazo y la guía.

Se permite cambiar, neumáticos, trencillas, cables, tornillos y amortiguadores, estos últimos por otros de la misma marca. Las cuatro ruedas deben tocar la superficie de una plantilla

Se permite hacer 4 x 4 a los vehículos de tracción trasera, mediante un sistema de poleas.

Se permite retirar los faldones de los pasos de rueda.

Se permite desactivar el sistema de luces. Prohibido quitarlas.

Se permite retirar retrovisores y limpiaparabrisas

En los coches de la Marca Scalextric, se permite quitar los dos tetones horizontales que tiene la guía



Categoría T3. Coches.

Carrocería: de serie, sin recortar ni modificar. Se permite retirar retrovisores y limpiaparabrisas.

Chasis: cualquiera con preparación libre excepto.

- Los plomos deben colocarse por encima del chasis.
- No se permite plomar la guía.
- No se permite plomar el brazo de la guía.
- No se permiten guías metálicas.
- La guía no puede salir por la parte delantera del coche visto desde arriba.
- Ancho máximo del eje trasero 70 mm.
- Los neumáticos no pueden sobresalir de la carrocería más de 3 mm por lado.
- Máximo diámetro de los neumáticos 28 mm.

Reglamento de Carrera.

Una vez pasada las verificaciones, el coche quedará en parque cerrado.

Según los pilotos inscritos, se dividirán en grupos con un mínimo de 4 pilotos por grupo. Los grupos serán elegidos por la organización, y en la primera pasada, los pilotos abrirán el tramo por orden alfabético. En las siguientes pasadas los grupos se mantendrán, abriendo los tramos los pilotos con mejor tiempo en cada grupo. La organización atenderá casos especiales para la

formación de grupos (en el caso de niños con su padre, o pilotos que compartan mando o regulador de voltaje)

En cada grupo habrá dos pilotos responsables de apuntar los tiempos y las sanciones de cada piloto en cada tramo.

En cada tramo se permitirá sólo limpiar las trencillas, y al finalizar los cuatro tramos, se permitirá abrir, limpiar, ajustar, cambiar neumáticos y arreglar el coche, para la siguiente pasada (en el caso de que el piloto cambie neumáticos, avisará a la organización para su comprobación en la plantilla, en caso de no hacerlo, será sancionado). Entre pasada y pasada, la organización dejará quince minutos para realizar estas acciones.

En caso de caída o rotura de alerón o cualquier elemento de la carrocería, el piloto parará, y un comisario intentará colocarlo, si lo consigue, el piloto continuará, pero si no, el piloto podrá continuar sin él, **pero penalizará en cada tramo** que haga, pudiendo repararlo, en los 15 minutos que hay entre pasada y pasada.

Durante cada tramo, está prohibido tocar o empujar el coche, hasta que no se haya salido por completo, o se haya quedado atascado.

En caso de salida en un obstáculo, el comisario pondrá el coche al comienzo del mismo, y el piloto intentará volver a pasarlo, en caso de una nueva salida, el comisario pondrá el coche una vez pasado el obstáculo y el piloto será sancionado.

En caso de empanzamiento, sin salida del coche, el comisario podrá ayudar al coche empujándolo desde la parte trasera del mismo con un solo dedo, y el piloto no será sancionado

En el caso de avería, el piloto puede retirar el coche del tramo, y proceder a repararlo, apuntándose como tiempo, en la ficha de piloto, el mismo tiempo más 30", que el piloto que más tiempo haya hecho en su misma categoría, en ese tramo. Puede incorporarse a la carrera, en el siguiente tramo que su grupo corra, no pudiendo correr el tramo que su grupo haya comenzado

Penalizaciones

No estar en el puesto de pilotaje o de comisario.	10".
No parar antes de comenzar el tramo cronometrado.	10".
Pérdida de alerón o cualquier otro elemento de la carrocería.	5" por cada tramo recorrido.
Salida y no poder pasar un obstáculo largo (una pista).	10".
Salida y no poder pasar un obstáculo corto (1/2 pista o inferior).	5".
En caso de avería y retirada del coche para su reparación .	Tiempo del peor piloto en ese tramo, pasada y categoría + 30".
Cambiar neumáticos y no avisar a la organización	60"

Todas estas penalizaciones serán acumulativas por ejemplo, un piloto que se le hubiera averiado el coche en el tramo 1 y aun este arreglándolo cuando empiece el tramo 2, además del peor tiempo + 30", se le apuntaran 10" más, por no estar en su puesto al comienzo del tramo.