

## REGLAMENTO DEPORTIVO U.R.R.S

### **General**

El desarrollo de un RAID-SLOT consiste en recorrer durante un determinado número de minutos o vueltas establecidos por la organización cada uno de los tramos de la sección de competición en la que se ha inscrito el piloto y en una sola etapa.

### **Pistas**

Fabricadas en Plástico de la marca NINCO en sus diversas variantes: normal, off road y nieve y TecniToys Off Road acondicionadas especialmente con materiales naturales de dificultad. Se admiten sectores realizados artesanalmente emulando alguna dificultad natural como troncos, piedras, puentes, etc. No se podrá añadir ningún tipo de aditivo o material en la pista para alterar la adherencia establecida por la organización.

### **Desarrollo de la Carrera**

#### Inscripciones:

La organización establecerá un período de inscripciones anticipadas para que los pilotos formalicen su participación en el Raid. El cual tiene un número de plazas limitadas para cada sección.

La formalización de una inscripción para el RAID es un compromiso de concurso y participación en firme entre el piloto que la ha solicitado y la organización de la competición.

#### Pagos:

EL PAGO DE LA INSCRIPCIÓN SE REALIZARÁ ANTES DE LA SALIDA DEL PRIMER VEHÍCULO E IMPLICA EL CONOCIMIENTO DE LOS REGLAMENTOS TÉCNICOS Y/O DEPORTIVOS ASÍ COMO LA ACEPTACIÓN DE LAS POSIBLES SANCIONES.

#### Categorías:

Se establecen 8 categorías técnicas divididas del siguiente modo:

T1: Vehículos Ninco.

T2: Vehículos de serie lastrados.

T-Retro: Panda , R5 , R4 , 2cv y vehículos homologados

T3: Prototipos.

T4: Quads.

T5A: Camiones de dos ejes.

T5B: Camiones de tres o más ejes.

T6: Vehículos 1:24

#### Tramos:

Serán nuevos para todos los pilotos, y no se podrá entrenar en ellos. Para verificar el buen funcionamiento de ellos un “coche cero” de la organización pasará por todos los tramos antes del inicio de cada sección de competición. Se aconseja que en todas aquellas pruebas donde participen vehículos de distintas escalas, exista un coche cero de cada una de ellas. 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. Los tramos se “mancharan” en cada sesión de competición de la forma que establezca la organización antes del inicio de cada prueba.

#### Sistema de manchado de las pistas:

Todos los tramos se cubrirán antes del inicio del raid con una capa fina de gofio y los abrirá el coche cero . Posteriormente se recomienda, cada 10 vehículos se manchara un cuarto del tramo con una capa fina del elemento deslizante. Cada diez vehículos se manchara un cuarto de tramo distinto al manchado anteriormente. El comisario encargado de realizar el manchado limpiará el carril una vez ensuciado con un pincel si observa acumulación de gofio en el carril de la pista. El piloto tiene total potestad de pedir al comisario, a la persona de volver a ensuciar o al director de carrera que se limpie el carril, no la pista, una vez se a manchado, sea cuando sea esta nueva carga de elemento deslizante.

#### Hora de salida:

La organización del RAID establecerá para cada piloto y coche participante una hora de entrada en competición . La hora de entrada en competición podrá ser elegida por el piloto al formalizar su preinscripción y dentro de las disponibles en el tramo horario fijado por la organización para la sección de competición elegida.

**Es obligatorio presentarse en dirección de carrera al menos 30 minutos antes de la hora de salida asignada para poder realizar las verificaciones,**

tanto administrativas como técnicas, sino se le aplicarán las penalizaciones correspondientes (punto 8)

#### Control de Salida de Tramo:

Los tramos, al estar agrupados de dos en dos, cada pareja en un mismo circuito (1-2, 3-4, etc.), deberán disputarse por dos pilotos participantes de forma conjunta. En cada tramo se establecerá una zona limitada para comprobar el buen funcionamiento de mando, voltaje, vehículo y tramo. No se podrá acceder a los dos tramos siguientes hasta que ambos pilotos no hayan disputado los dos tramos anteriores. Los coches deberán realizar la salida de cada tramo de forma sincronizada y conjunta. El control de vueltas electrónico será independiente por tramo/carril. Entre tramo y tramo, solo habrá 2 minutos poniendo en funcionamiento el jefe de tramo o quien designe el director de carrera, el crono una vez transcurrido dicho tiempo.

#### Hoja de Ruta:

La hoja de ruta es un documento que identifica al piloto, donde quedan anotados el número de vueltas y pistas recorridas de los tramos, los controles horarios y las distintas penalizaciones o bonificaciones.

#### Control horario:

El recorrido global del RAID deberá cumplirse en un tiempo determinado por la organización. En la hoja de ruta estará anotada tanto la hora de salida y de llegada que cada piloto deberá cumplir.

Una vez completada la etapa, el piloto deberá entregar inmediatamente el vehículo y la hoja de ruta a la organización para anotar el tiempo total de la etapa.

#### Clasificación final:

El ganador de cada grupo de preparación es el piloto que recorra más distancia, contada en número de pistas, en la disputa de todos los tramos del RAID y de entre todos los coches de su categoría. O en su caso el que menor tiempo utilizase para las vueltas asignadas.

#### Empates:

En caso de empate al final del RAID, decidirá el mayor número de pistas recorrido en el primer tramo. En caso de nuevo empate, decidirá el mayor número de pistas

recorrido en el siguiente tramo. Y así sucesivamente.

### **Copilotos**

La función de los copilotos de pista será la de poner los coches en el carril, si éstos se salen, durante todos los tramos. Cada piloto deberá aportar su propio ayudante de pista y 1 sólo como máximo, a excepción de aquellos tramos en los que la organización considere la necesidad de aportar algún copiloto más. En caso de que la organización lo estime oportuno, los copilotos podrán ser participantes de la prueba que salgan a la misma hora para acelerar las mangas, si el piloto tuviese copiloto, será comunicado al Director de Carrera para evitar posibles penalizaciones. La colocación de un coche que haya salido de la pista debe hacerse en el mismo lugar del incidente, o será penalizado un número de pistas por tramo de pista adelantada, (ver punto 8) que está señalado en su apartado correspondiente.

En caso de salirse por un obstáculo de la pista se deberá colocar antes de dicho obstáculo, hasta un máximo de tres veces, a partir de la cual se podrá colocar después del obstáculo.

Se podrán establecer especiales "Marathón" donde no existirá asistencia por parte de ningún copiloto y será solo el piloto el que deberá colocar el vehículo en el caso de una salida de pista. Dichas especiales no incluirán obstáculos de dificultad alejados del puesto de pilotaje para facilitar la conducción en este tipo de tramos. La visibilidad desde el punto de pilotaje será la máxima posible. Se sugiere que todos aquellos sectores sin contacto visual sean rectos.

### **Manipulaciones del vehículo**

Se permite manipular el coche para cambiar cualquier elemento (siempre que esté también homologado) durante la disputa del RAID ya sea para ponerlo a punto o repararlo en caso de accidente y exceptuando los siguientes elementos:

Carrocería, chasis y motor que no podrán ser en ningún caso sustituidos por otros.

Se permite la limpieza del vehículo. Cualquier manipulación únicamente podrá efectuarse delante de un verificador de la organización, nunca fuera de la zona de pistas y siempre evitando afectar al control horario del RAID. Una vez pasada la verificación y el coche esté en parque cerrado, el vehículo no podrá ser manipulado bajo ningún concepto hasta el inicio de su participación. El incumplimiento de la norma será penalizado con la exclusión del participante.

## **ROTURA Y CAMBIO DE VEHÍCULO:**

**En caso de no poder continuar con el vehículo con el que se inició el Raid se podrá finalizar los tramos restantes por disputar con otro vehículo de la misma categoría o con otro vehículo de otra categoría ya finalizada u otro vehículo que no vaya a disputar el raid , no siendo válidos los resultados obtenidos a partir del cambio.**

## **Verificaciones**

Se establecen dos controles de verificaciones técnicas para todos los coches participantes.

El primero, a la entrega del coche a la organización durante la hora asignada al piloto de entrada a competición.

Los coches deberán abrirse delante de la organización.

Así mismo, la organización podrá verificar un coche en cualquier momento de la carrera, siempre en presencia del piloto implicado.

## **Reclamaciones:**

Si por cualquier razón un piloto inscrito desea formalizar una reclamación a la organización para la verificación de algún coche participante ésta deberá ser por escrito, dirigidas al director de carrera, firmada por el piloto y durante los 30 minutos posteriores al final de la competición abonando 30 euros que serían devueltos en caso favorable y en caso desfavorable la organización usará la aportación para la mejora del Raid Slot sea con trofeos...etc..etc...

## **Puntuación (En caso de campeonato)**

Se repartirán de la siguiente manera para el campeonato.

25-23-20-18-16-14-13-12-11-10-9-8-7-6-5-4-3-2-1-1-1-1 etc.etc.

## **Penalizaciones**

### Exclusión:

- Conducta incívica o antideportiva.
- Pérdida o falsificación del carnet de ruta.
- Modificación de las condiciones de las pistas.
- Manipulación del coche fuera del área de competición o sin presencia de la organización al acabar la prueba.
- Actitud antideportiva o falta de competitividad en la disputa conjunta de un tramo.

### Penalizaciones temporales:

- Retraso en la Hora de Entrada o Salida de Competición:

Si el retraso es superior a 10 minutos no se reservará el turno de salida, ajustándose a los posibles huecos que se produzcan, siempre y cuando no vaya en perjuicio del resto de pilotos.

(Si el retraso es superior a 20 minutos conlleva la exclusión).

- Retraso en la llegada al Control Horario por Tramo: -100 pistas x minuto.
- Incumplimiento del Control de Salida de Tramo: -100 pistas x coche.
- Colocación de un coche salido en un lugar diferente: -50 pistas x tramo de pista.
- Tocar el vehículo antes de que el comisario haya tomado nota de la coma -200 pistas.
- Coche colocado por otra persona que no sea copiloto o piloto: -250 pistas.
- Incumplimiento del copiloto de sus funciones: -500 pistas.

### Penalizaciones técnicas:

#### Exclusión:

- Mando no reglamentario.
- Anomalías en el motor.
- Cambio de chasis, carrocería o motor.
- Uso de imanes suplementarios o aditivos.
- Carrocería o cristales no reglamentarios.
- Modificaciones no permitidas.
- Ejes o guía no correctos.

- Chasis deformado.
- Neumáticos incorrectos.
- Mecánica a la vista o falta de habitáculo.
- Uso de elementos prohibidos.
- Sustitución del vehículo una vez iniciada la prueba.

#### **Penalizaciones temporales:**

- Incumplimiento de medidas de carrocería, neumáticos o ejes: -500 pistas x milímetro.
- Piloto y/o copiloto no reglamentarios: -500 pistas.
- Número de dorsales o placas de rallye-raid no reglamentarias: -200 pistas x unidad
- Ruedas no tocan o no giran libremente: -500 pistas.
- Llantas cubiertas parcialmente: -300 pistas. (En vehículos que no esté permitido por reglamento)
- Coger el coche antes de apuntar comas : Se anotará sólo el número de vueltas realizadas.

#### **Voltaje**

Se competirá a un voltaje variable por tramo y ajustables por el mismo piloto.

#### **Derechos del Organizador**

Modificar o ampliar el reglamento deportivo y técnico mediante anexos avisando a todos los pilotos que asistirán al raid con mínimo un mes de antelación a la prueba a disputar.

Derecho de exclusión 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.