

REGLAMENTO DEPORTIVO SPEEDSLOT 2026



Categorías

T1 - T2 - T3 - T3 ECO - T5 - T6 - RETRO - SGS
Copa Panda - Retro Classic

El desarrollo de un RAID consiste en recorrer durante un determinado número de minutos, (en nuestro caso 5 minutos), 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.

1. **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 participación en firme entre el piloto que la ha solicitado y la organización de la competición.
2. **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)

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

3. **Pago:** El pago de la inscripción se realizará antes de la salida del primer vehículo e implica el conocimiento y aceptación de los reglamentos técnicos y deportivos de SPEEDSLOT, así como su régimen sancionador.
4. **Categorías:** Se establecen 11 categorías técnicas divididas del siguiente modo: T1, T2, T3, T3 ECO, T5, T6, S&S, Copa Retro y Retro Classic
5. **Verificaciones:** se realizarán una verificaciones serías y exautas de cada vehículo para dar la mayor seriedad posible al campeonato, todos los pilot@s deberán presentar los vehículos abiertos para que sea más fácil la verificación. Una vez verificados los coches deberán quedar en régimen de parque cerrado no pudiendo ser tocados ni manipulados sin autorización de la

organización. La organización podrá en cualquier momento del transcurso de la competición verificar cualquier vehículo si lo ven oportuno por cualquier situación que cree sospecha e incumpla el reglamento. Si la organización interpreta que el vehículo fue manipulado en el transcurso de la prueba y no cumple el reglamento automáticamente quedará excluido de esa competición .

6. **Pistas:** Fabricadas en Plástico de la marca NINCO en sus diversas variantes: normal, off road y nieve y Tecnitoy's 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.

7. **Tramos:** Serán 3 tramos dobles 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.

Sistema de manchado de las pistas: Los tramos se “mancharán” en cada sesión de competición de la forma que establezca la organización antes del inicio de cada prueba. Todos los tramos se cubrirán antes del inicio del raid con una capa fina de gofio, **de tal manera que cada piloto siempre saldrá abriendo en el tramo que corresponda**. 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 ha manchado, sea cuando sea esta nueva carga de elemento deslizante.

La visibilidad desde el punto de pilotaje será la máxima posible. Se sugiere que todos aquellos sectores sin contacto visual sean rectos.

Voltaje: Se competirá a un voltaje variable por tramo y ajustables por el mismo piloto antes de darse la salida

El control de vueltas electrónico será independiente por tramo/carril.

8. **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.

Cada piloto es libre y responsable de chequear su hoja de ruta para verificar la correcta transcripción de los resultados.

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.

9. Control de Salida de Tramo: será la organización la encargada de dar la salida a cada piloto asegurando que se sale de la zona correcta, habrá un comisario llevando el control del tramo 1-2 y 3-4 ,otro comisario llevará el control de los tramos 5-6, en caso de haber más tramos deberá haber un tercer comisario. Los comisarios serán los encargados de apuntar las vueltas y las comas de cada piloto .Queda totalmente prohibido que un piloto o su respectivo copiloto cojan el carnet de ruta y se apunten sus propias vueltas o comas de tramo. El vehículo no puede ser tocado por nadie hasta que el comisario venga y corrobore las vueltas y las comas correspondientes. El comisario es el encargado y responsable de que los tramos se realicen con total seriedad por lo tanto si algún pilot@ levanta el coche de la pista al terminar el tramo sin presencia del comisario será sancionado con 200 pistas. Salirse del carril en el transcurso de un tramo y no colocarlo justamente donde se salió también tendrá una sanción de 200 pistas. Si en el transcurso del tramo un vehículo pierde la carrocería deberá parar y colocarla ,no está permitido realizar el tramo sin carrocería,incumplir está norma tendrá una penalización de 200 pistas.

10. Desarrollo de la Carrera: Se empezaran los cuatro tramos a la vez, detrás de la pista de corte o pista cero, y luego cambiarán de pista para la segunda pasada empezando esta vez desde el lugar donde se quedaron, pero en el otro carril. En la primera pasada se contabilizarán las vueltas recorridas y en la segunda las vueltas más el número de pistas o comas.

11. Copilotos: 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 función de los copilotos de pista es la de seguir la evolución de los coches en su parte del tramo asignado, para colocarlos a la mayor brevedad posible si se salieran, quedaran atascados o tuvieran algún impedimento para continuar en

movimiento tras varios intentos frustrados del piloto por reanudar la marcha por sí mismo.

Deberán estar atentos a su parte de tramo asignado independientemente del coche que trascurra en ese momento por dicho segmento de tramo y evitaran siempre tapar la visión de los pilotos.

Además, durante el tiempo de carrera, podrán a petición del piloto chequear el estado de los coches y hacer alguna pequeña adecuación del tipo limpieza de trencillas,

recolocación de neumáticos, correas, conectores de cable....

Así mismo dará facilidades al comisario para contar las comas realizadas por los vehículos que terminen el tiempo de carrera en su segmento de tramo asignado.

- 12. Copilotaje:** 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 PENALIZACIONES)) 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 mínimo 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.

- 13. Manipulaciones del vehículo:** Entre tramo y tramo se permite únicamente revisar el coche para limpiarlo y adecuar las trencillas (limpiar y recolocar) y las ruedas.

En el cambio de carril sólo no se permite limpiar con el pincel.

Una vez comenzada la carrera no se permiten los cambios de neumáticos, carrocerías, chasis, cables, guías, conectores...., ni ningún otro elemento que haga retrasar el desarrollo de la prueba.

Durante el trascurso de la carrera, 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.

- 14. Rotura y cambio del 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.

15. Acondicionamiento de pista: Es obligatorio manchar el carril antes de iniciar la carrera para cada coche y piloto.

16. Clasificación final: El ganador de cada categoría 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.

En la clasificación general a final de la temporada se descontara los dos peores resultados, en caso de empate entre dos pilotos quedara por delante en la clasificación el piloto que en la primera carrera obtenga mejor resultado.

Puntuación 35- 31- 27- 24- 22- 20- 18- 17- 16- 15- 14- 13- 12- 10- 9- 8- 7- 6- 5- 4- 3- 2--1-1-1-1-1 etc.

17. Empates: En caso de que dos pilotos queden empatados una vez descontados los tres resultados se tendrá en cuenta el más victorias que haya conseguido y ese será el vencedor, en caso que siga habiendo un empate ganará el más segundos puestos que tenga y si siguen empatados el Más terceros así sucesivamente. En caso de que empaten en todo y no haya manera de desempatar ganará el que haya quedado más adelantado en la primera prueba del campeonato. En caso que ninguno de los dos hubiera ido a la primera prueba pues se tomaría la segunda carrera para ejecutar el desempate

18. 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 50 euros que ser devueltos en caso favorable y en caso desfavorable la organización usará la aportación para la mejora del Raid Slot sea con trofeos...etc

19. 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 30 minutos podría conllevar 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 pista adelantada.
 - 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.
 - Coger el coche antes de apuntar comas : Se anotará sólo el número de vueltas realizadas.

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.

Temporales:

- Incumplimiento de medidas de carrocería, neumáticos o ejes: -500 pistas x milímetro.
- Piloto y/o copiloto no reglamentarios: -500 pistas.
- Número de dorsales no reglamentarios: -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)

20. Trofeo fin de temporada:

Trofeos fin de temporada: El campeonato constará de 7 pruebas de las cuales se podrán descontar el peor resultado. Se entregan los trofeos a los tres primeros de cada categoría.

21. 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 de imagen y publicidad de la carrera. Los asistentes conceden el uso de sus imágenes únicamente con fines de publicidad o promoción de la prueba