



3 HORAS DEL CLUB SLOT MÉXICO

 **Arrow Slot**
Raceway

REGLAMENTO

Elaborado:
01/06/2022

Actualizado:
20/06/2022

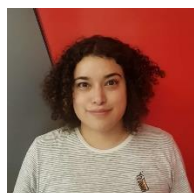
3 HORAS DEL CLUB SLOT MÉXICO

REGLAMENTO DEPORTIVO

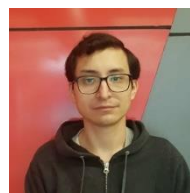
Las carreras previstas para este evento se realizarán en un formato de una sesión de práctica libre y una sesión de carrera de resistencia por equipos.

GENERALES

1. La carrera se realizará en mangas por grupos de mínimo 4 equipos y máximo 6 en horarios a definir.
2. Cada manga será compuesta de 1 práctica libre de 15 minutos de duración, un intervalo de 10 minutos en el que se hará la premiación del Gran Premio Arrow Slot y revisiones técnicas y se continuará con una carrera de resistencia de 3 horas de duración por equipos compuestos por 1 a 2 personas, que estará dividida en hits de 35 minutos e intervalos de 10 minutos de descanso.
3. Los participantes se dividirán en tres divisiones:
 - **Principiantes** – Siendo cualquier piloto del cual no se tenga registro o testigos de haber participado antes en algún evento organizado por algún club del país y/o que su desempeño lo justifique a criterio de dirección de carrera.
 - **Intermedios** – Siendo cualquier piloto que haya corrido anteriormente al menos una carrera organizada por algún club del país y/o que su desempeño lo justifique a criterio de dirección de carrera.
 - **Avanzados** – Siendo cualquier piloto que haya participado anteriormente en un campeonato organizado por algún club del país y/o que su desempeño lo justifique a criterio de dirección de carrera.
4. Se entregará un premio a los tres primeros lugares de la clasificación general.
5. Todo auto inscrito en la carrera será inspeccionado minuciosamente y una vez autorizado por la dirección de carrera no se permite modificar la preparación del auto. A criterio de la dirección de carrera es posible una segunda revisión posterior a la carrera.
6. La cuota de participación es de \$200.00 y deberá ser cubierta antes de retirarse de la pista.
7. La dirección de carrera está compuesta por:



Osiris Velázquez



Marco Santillán

DURANTE LA CARRERA

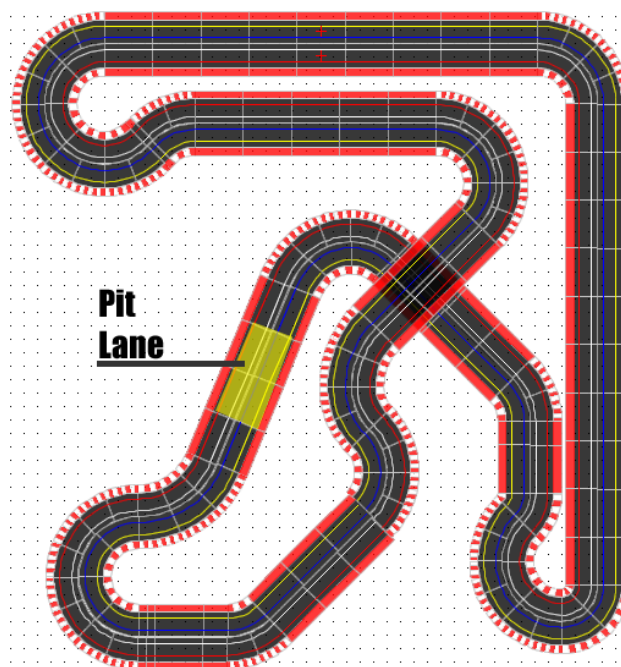
1. Los participantes que no estén corriendo desempeñaran el papel de juez que consiste en devolver cualquier auto despistado a su carril original con velocidad y a su criterio. Se insta a los participantes a hacer su mejor papel en el jueceo.
2. En caso de despiste los pilotos deberán gritar el color de su carril para ser reincorporados a la carrera. Se insta a los jugadores a evitar pedir prioridad a los jueces para ser devueltos a la pista.
3. En caso de que un auto quedé inaccesible para su recuperación o haya un accidente que suponga una dificultad para el juez de pista se detendrá la carrera al grito de: **"pista"** o a criterio de dirección de carrera.
4. Si un auto presenta una falla mayor durante la realización de la carrera este deberá ser reparado en el transcurso del mismo, no se permite realizar reparaciones en los intervalos de cambio de carril.
5. En caso de que la falla no pueda ser reparada y esta no permita que el auto continúe en carrera, se permite remplazar por un auto muleto previa inspección en tiempo de carrera.
6. Solamente se pueden hacer maniobras de repostaje, cambio de piloto, ajustes y reparaciones dentro del área del pit lane, para ello deberán estacionar el auto entre la línea de inicio y la línea de meta.

El inicio del pit lane está marcado con una línea amarilla, al ingresar entre esa línea y la línea de meta comenzará en automático la carga de combustible al pasar 1 segundo detenido en la zona, el auto puede ser retirado para realizar limpieza de neumáticos y ajustes necesarios y deberá ser devuelto a la misma zona, el auto tiene que pasar por la línea de meta para terminar su paso por pits de lo contrario se anulará en automático una vuelta.

En caso de no repostar cuando la computadora lo indique el auto comenzará a funcionar de manera intermitente. El auto tendrá que llegar a la zona de pits por sus propios medios de lo contrario tendrá que realizar un stop and go de 3 segundos en pit lane posterior a su repostaje.



Imagen ilustrativa del área de pit lane.



Mapa de la pista de la ubicación del pit lane

7. Esta estrictamente prohibido influir en los resultados de la carrera mediante maniobras antideportivas como choques intencionales, bloqueo de autos lideres por parte de un auto rezagado, despistes intencionales, etc.
8. Cualquier protesta o irregularidad deberá ser dirigida a la dirección de carrera de manera inmediata.

SEGURIDAD E HIGIENE

1. Por cuestiones de higiene se solicita a los participantes portar su cubre bocas de manera adecuada, es decir, cubriendo la nariz y la boca.
2. Se encuentra prohibido consumir alimentos o bebidas en las cercanías de la pista.
3. Queda prohibido conducir en estado inconveniente a causa de bebidas alcohólicas, drogas o estupefacientes.
4. Están estrictamente prohibidas las agresiones físicas o verbales contra pilotos, directores, jueces o público en general.
5. Cada piloto deberá haberse registrado al evento al menos 12 horas previas. No están permitidos los registros extemporáneos, si un piloto desea modificar su registro deberá comunicarlo a la dirección de carrera a la brevedad.

El incumplimiento del reglamento puede derivar en la exclusión del evento y dependiendo de la gravedad de la falta, a consideración del director de carrera, en el veto de cualquier evento organizado por Club Slot México.

Cualquier situación no prevista en este reglamento será determinada a criterio de la dirección de carrera. Su decisión es inapelable.

REGLAMENTO TÉCNICO

Se exhorta a los competidores a cumplir con el reglamento técnico de manera puntual. Cualquier situación que no esté descrita en este documento es necesario consultar con el director de carrera. El incumplimiento de dicho reglamento puede derivar en la exclusión del evento y dependiendo de la gravedad de la falta y/o a consideración del director de carrera, en el veto de cualquier evento organizado por Club Slot México.

HISTORICOS SW NSR/SLOT IT/POLICAR

DESCRIPCIÓN DE LA CATEGORÍA

Se entiende como Históricos a cualquier modelo que represente a un auto que haya corrido en carreras de resistencia y velocidad durante los años 60's a 70's producido por NSR, Slot It o Policar en cualquiera de sus decoraciones. El Chaparral y McLaren de Slot It son considerados CAN AM por lo que no son admisibles, lo mismo con los Porsche 908 y Porsche 917-10K (barqueta) de NSR.



Ejemplos de autos elegibles para la categoría.

CARROCERÍA

La carrocería deberá haber sido producida por el fabricante y corresponder al modelo del chasis. No se admiten adaptaciones. Se admiten decoraciones personalizadas y modificaciones menores en la estética del auto como espejos de fabricación artesanal o alerones, el uso de luces es opcional. No está permitido alterar la carrocería de manera significativa en su estética o composición, ejemplo: Están prohibidas las bandejas de piloto de "lexan", agregar alerones adicionales a los que posea el modelo originalmente, aligerar carrocerías. La tornillería es libre.

CHASIS

El chasis debe haber sido producido por el fabricante y corresponder al modelo de la carrocería. Pueden realizarse modificaciones menores como pegar piezas movibles como la bancada del motor o reparaciones o refuerzos de los soportes de bujes. Queda prohibido aligerar el chasis con agujeros. Se permite añadir peso al auto con lastre que debe ser sujetado apropiadamente, el chasis debe tener una altura de 1mm con respecto a la tabla de medición al iniciar la carrera.

MOTOR

Los motores producidos por el fabricante del auto de hasta 22 000 rpm. Ante el caso de que un motor tenga prestaciones superiores a las descritas por el fabricante se entregará a préstamo un motor para efectos de la carrera.



Ejemplos ilustrativos de motores elegibles.

Queda estrictamente prohibida cualquier alteración al embobinado y armadura del motor, así como cualquier alteración que incremente sus prestaciones en comparación a las de fábrica. Está permitido fijar el motor con pegamento.

La posición del motor permitida es **sidewinder**:



Posición del motor permitida.

PIÑÓN Y CORONA

La corona y piñón pueden ser de cualquier marca, la relación puede ser libre. Se admiten reemplazos de la corona original siempre que está no arrastre por la pista.



Ejemplos de coronas elegibles

EJES Y RINES

Se permite el material calibrado, siempre y cuando los rines sean los originales del auto, no se permiten rines de mayor o menor diámetro al original. Es posible correr sin tapacubos. Los ejes huecos están prohibidos. El conjunto eje, rin y neumático no debe sobresalir de la carrocería.



Ejemplos de ejes y rines elegibles.

NEUMATICOS

Se permite cualquier tipo de neumático exceptuando neumáticos de silicón o de fabricación artesanal. Se permite fijar los neumáticos a los rines con pegamento.

Está prohibido el uso de aditivos, aceites, lubricantes o líquidos que mejoren la adhesión de los neumáticos a la pista durante la carrera. La limpieza de neumáticos deberá realizarse con el Glyco proporcionado por la dirección de carrera.

GUIA Y TRENCILLAS

Se permiten cualquier tipo de guía siempre y cuando no se atore en la pista. Las trencillas son libres siempre y cuando no desprendan residuos visibles.

IMÁN

No se permite el uso de imanes o cualquier elemento magnético que dote al auto de mayor agarre en comparación al auto de serie.

MISECELANEOS

Se aceptará cualquier auto histórico SW de otras marcas siempre y cuando cumpla con el presente reglamento y sea sometido a una evaluación por parte de dirección de carrera para establecer sea competitivo.

Cualquier situación no prevista en este reglamento técnico quedará a criterio de los oficiales de pista y el director de carrera, toda decisión es inapelable.

AGRADECEMOS SU PARTICIPACIÓN

Dudas, comentarios y sugerencias:

Marco Santillán

Cel. 55 2916 0340

contacto@slotmexico.com.mx

www.slotmexico.com.mx