

REGLAMENTO LEMANS AÑOS 70s y 80s

CLUB SLOT MEDINA CARS

1.-MODELOS PERMITIDOS:

De Scalextric

CATEGORÍA PROTOTIPOS:

- ALPINE 2000 TURBO
- CHAPARRAL
- FERRARI GT 330
- PORSCHE 917
- PORSCHE 935

CATEGORÍA GT's:

- BMW M1
- JAGUAR E TYPE
- FORD GT 40
- PORSCHE 911
- PORSCHE 959

2.-CARROCERIA:

De serie, queda prohibida cualquier modificación aerodinámica exterior, con respecto a la carrocería original. Fabricada en plástico inyectado. No está permitido el aligeramiento de la carrocería. Deberán conservar todos los elementos excepto los espejos, antenas y escobillas de limpia y características en dimensiones del original.

Se permitirá agregar pegatinas para diferenciar los coches, asegurar el alerón con cinta y limar sutilmente las imperfecciones, rebabas, etc que impidan una óptima basculación. (El verificador se reserva el derecho de echar para atrás un coche en las verificaciones por exceso de lijado).

El alerón deberá permanecer en todo momento situado en su posición original. En caso de pérdida o rotura deberá repararse en 5 vueltas.

3.-CHASIS:

De serie, no se permite ninguna modificación del mismo excepto limar sutilmente las imperfecciones, rebabas, etc que impidan una óptima basculación. (El verificador se

reserva el derecho de echar para atrás un coche en las verificaciones por exceso de lijado).

Solo se permite el uso del chasis original del modelo. Hay un anexo respecto al chasis en el punto 8.

4.-EJE TRASERO:

De serie, del modelo del coche de Scalextric únicamente podrán sustituirse los cojinetes por unos altaya o viceversa.

5.-TORNILLOS:

Libres comercializados por una marca de slot.

Para beneficiar la basculación en ciertos modelos con más de 3 tornillos no hace falta que los lleve todos.

6.-GUIA:

De serie, en modelos que lleven guía con tornillo estará permitido fijar el tornillo con un poco de pegamento.

Está permitido reducir sutilmente el grosor y la profundidad de la guía con el fin de mejorar un poco el paso por curva (El verificador se reserva el derecho de echar para atrás un coche en las verificaciones por exceso de lijado).

7.-CABLES Y TRENCILLAS:

Libres comercializadas por una marca de slot, se permite fijar los cables con pegamento.

8.-MOTOR:

Se podrá utilizar indiferentemente el RX en caso de modelos más antiguos de Exin o el RX-4 en caso de modelos modernos.

Si se desea se podrá montar un motor RX-4 a un modelo de Exin modificando el hueco del motor para que este entre, aunque desde la organización aconsejamos a aquellas personas que quieran usar carrocería Exin que montan un chasis moderno en sus coches (si es estéticamente factible) como los de Altaya o Planeta.

El motor se presentará para su verificación desmontado de su soporte y se medirá la longitud de la bobina del rotor y las rpm.

En el caso del Porsche 959, se ha de eliminar la tracción 4x4, sustituyendo el motor RX-8 por un modelo de RX-4.

El voltaje de la carrera será de 14v.

9.-EJE DELANTERO:

De serie, del modelo del coche de Scalextric.

Se podrá usar un palo de chupa chups y similar como stoppers para evitar la oscilación de eje, también se podrá elevar con el mismo.

10.-IMAN:

No permitido.

11.-NEUMÁTICOS:

DELANTEROS: Libres comercializados por una marca de slot, no tienen por qué tocar pista.

TRASEROS: Libres comercializados por una marca de slot, de color negro, no estará permitido ningún tipo de aditivo, solo podrán limpiarse con alcohol.

12.-LLANTAS:

De serie, del modelo del coche de Scalextric.

13.-RELACION:

De serie, 9/27.

DESARROLLO DE LA CARRERA:

La carrera será individual.

El entrenamiento dará comienzo a las 16:00 y las verificaciones serán a las 17:00h. Seguidamente a las verificaciones, se dará comienzo a la carrera.

Una vez todos los coches estén verificados se permitirá 5 minutos de rodaje en pista para comprobar que todo esté bien y daremos comienzo a una pole de 1:30 minutos por piloto.

La salida será escalonada (tipo Le Mans) en la que el piloto más rápido de la pole saldrá en la pista 1 unas rectas por delante del segundo más rápido que saldrá por la pista 2 y este a su vez unas rectas por delante del tercer piloto más rápido que saldrá por la pista 3 y así sucesivamente.

Los pilotos irán rotando saliendo en la pista 2 a descanso y poniéndose de comisarios de modo que no habrá dos mangas sino una en la que los pilotos van

rotando de piloto a comisario en los descansos. Es decir, una sola manga con muchos espacios en descanso y así no hacer más mangas.

La carrera tendrá dos pasadas al circuito en su combinación de 4, 6 u 8 carriles. (Dependiendo el aforo) Las mangas serán de entre 5 y 6 minutos. Cada dos mangas se irá oscureciendo la sala hasta el final de la primera pasada (nunca llegando a oscuridad total puesto que estos coches no tienen luces). Una vez termine la primera pasada se realizará un pequeño descanso para tomar algo y se podrá limpiar neumáticos y trencillas, una vez dé comienzo la segunda pasada la sala se irá iluminando progresivamente cada dos mangas hasta llegar a iluminación total en las dos últimas mangas simulando así un efecto de 24 horas.

Para simular aún más la experiencia LeMans, todo piloto que pase por la pista 1 en la primera o segunda pasada, deberá bajar a hacer “un cambio de neumáticos **obligatorio**” y además, aprovechar para hacer una limpieza también obligatoria. Obviamente, ha de hacerlo en los minutos pertenecientes a la manga y **nunca a falta de menos de 1 minuto**. Aún así, de no terminar durante el tiempo en el que transcurre la manga, su coche tendrá la obligación de hacer un *Drive-through* de 30 segundos en la parada de boxes.

Modo de actuación:

El piloto de la *Pista 1* durante el transcurso de una de las pasadas, ha de parar **obligatoriamente** una vez en boxes y bajar para coger su coche. Una vez en la mesa de boxes, **no antes**, el piloto retirará uno de los neumáticos y lo pondrá en la mesa. Luego ha de repetir lo mismo con el otro y al soltar ese segundo neumático, ha de coger el otro para volver a colocarlo. Una vez colocado, repite el proceso con el neumático restante y a continuación, realizar la limpieza de los mismos con el material facilitado por la organización para tal fin. A continuación deberá volver a colocar el coche en la parada de boxes y volver a subir al puesto de pilotaje para reanudar la marcha. Ni que decir tiene, que hay que hacerlo de forma correcta sin molestar ni estorbar a los demás participantes.

Se espera hacer una carrera distinta de lo habitual, en la que podamos divertirnos con estos fantásticos coches vintage.

Penalizaciones

- El cambio de neumáticos y limpieza de los mismos, es obligatorio, tal y como se indica en el apartado de Desarrollo de la carrera. Incumplir esta norma tendrá una penalización de 5 vueltas en el total de la carrera.
- El comportamiento antideportivo tanto en pista como fuera de ella, será sancionado con la descalificación de la prueba.
- En el caso de que un vehículo no pueda finalizar la carrera, podrá cambiar de vehículo y seguir compitiendo, pero no podrá puntuar en ella siendo descalificado.
- En el caso de rotura de alerón se ha de reparar en un máximo de 5 vueltas. El no hacerlo dentro del límite establecido, deberá hacer un Drive-Through*.

- Si un comisario desatiende sus responsabilidades, será sancionado con un Drive-Through* al volver a pista. En caso de que este ya haya finalizado su participación, será penalizado con 2 vueltas.
- Desobedecer cualquiera de las normas aquí expuestas, resultará en la descalificación de la prueba.

*La penalización por Drive-Through será de 30 segundos de duración.