

\* **En rojo últimas modificaciones del 07/02/2008**

\* **En azul lo último para el Peugeot 406 de Spirit (30/01/2008)**

## **REGLAMENTO RESISBARNA 2008**

### **Versión PDF**

#### **ORGANIZACIÓN:**

La Coordinadora, Iván Sánchez, Lluís Arias, Oscar Capel, Carlos Repiso, Francesc Liñan, y Francesc Garcia

Su finalidad principal, será la de intentar introducir progresivamente, nuevos clubes, escuderías, pilotos, etc., a este campeonato, y así intentar que sea lo más popular posible.

#### **CIRCUITOS DEL CAMPEONATO:**

Los circuitos donde se realizará el campeonato serán los siguientes:

Race Tuned, Slot al Limit, BSR Badalona, Palau, Slotmania, Gass Clavat

En todos los circuitos se permitirán como mínimo 5 días de entrenos la semana de la carrera, incluido el mismo día de la carrera, hasta el inicio de esta, en las mismas condiciones que se realizara la carrera

El precio de la carrera será de 25 euros por equipo,

La coordinadora de Resisbarna, asignara rotativamente, un delegado en cada carrera del campeonato, cuya misión será la de apoyar y colaborar en el buen funcionamiento de la misma.

### **CALENDARIO DEL CAMPEONATO**

- 1. RACE TUNED 22/23 FEBRERO (viernes tarde, sábado mañana)**
- 2. BSR SLOT BADALONA 04/05 ABRIL (viernes tarde, sábado tarde)**
- 3. SLOT AL LIMIT ( CIRCUITO NUEVO)16/17 MAYO (viernes tarde, sábado mañana)  
PRUEBA NOCTURNA**
- 4. SLOTMANIA 06/07 JUNIO (viernes tarde, sábado mañana)**
- 5. PALAU RONDA 26/27 SEPTIEMBRE (viernes tarde, sábado tarde)**
- 6. GASS CLAVAT 28/29 NOVIEMBRE (viernes tarde, sábado tarde)**

#### **FABRICANTES HOMOLOGADOS:**

La categoría será con coches de los fabricantes Ninco, Slot.it, Fly y Spirit, todos con transmisión con motor anglewinder, a excepción de los modelos Fly

#### **HOMOLOGACION DE MATERIAL NUEVO:**

La coordinadora, anunciará en su Web, todas aquellas novedades tanto a nivel de recambio como de modelos que se homologuen y que puedan salir al mercado. Dicho material deberá estar como mínimo 10 días a la venta y se comprobará que esté en un mínimo de 3 tiendas de Slot en disposición de ser adquirido por cualquier persona y en tiendas dentro de la provincia de Barcelona.

## **AGRADECIMIENTOS:**

La Coordinadora quiere agradecer su implicación y colaboración a los fabricantes:

**Ninco, Reprotec, Spirit, Pink Kar, Hobby Slot Racing, Slot It, JP Slot, Sloting Plus, Fly, NSR Y MB**

A la revista del mundo del Slot: **Mas Slot.**

## **REGLAMENTO GENERAL**

El campeonato se forma con la participación en un total de 6 carreras, por los diferentes clubes de Barcelona y Área Metropolitana así como una prueba especial. La participación en las carreras, implica la aceptación de los reglamentos deportivo y técnico

### **INTERPRETACIÓN:**

Los casos no previstos y dudas interpretativas de los Reglamentos deportivo y técnico serán resueltos por el Comité Técnico formado por los Asesores de la Coordinadora de Resisbarna, que asistan a la prueba.

### **PRE-INSCRIPCIONES E INSCRIPCIONES:**

Las pre-inscripciones se realizaran llenando un formulario que se encontrara antes de cada carrera en nuestra Web. Una vez la coordinadora reciba la solicitud se pondrá en contacto con el equipo mediante correo electrónico y le facilitara los datos bancarios de una cuenta en la cual se deberá ingresar el importe de la inscripción. **Solo se aceptaran los cambios de manga cuando la petición se realice junto la inscripción y si hay posibilidad por parte de la coordinadora de cambiar.** Cuando la coordinadora compruebe el ingreso este equipo pasara de estar pre-inscrito a estar inscrito y con plaza reservada. La fecha limite para la confirmación mediante el ingreso, será el viernes anterior a la prueba o hasta que se agoten las plazas que la organización pondrá para cada prueba. La lista de inscritos oficial se actualizara cada dos días en la web a medida que se reciban los ingresos.

El echo de estar pre-inscrito no quiere decir que la plaza este reservada, la plaza solo estará reservada una vez se realice el ingreso.

Si una vez realizado el ingreso, el equipo no puede participar o no se presenta en la manga y el día que le corresponde, la coordinadora no realizara la devolución de la inscripción.

La coordinadora establecerá un máximo de equipos dependiendo de los carriles que tenga cada uno de los circuitos, en los circuitos de 6 carriles, máximo 42 equipos, en los circuitos de 8 carriles, un máximo de 54 equipos.

## **REGLAMENTO DEPORTIVO**

### **1 - REPARACIONES:**

Las reparaciones y cambio de neumáticos se realizarán durante la duración de la manga, ante un miembro de la organización y en el lugar indicado al efecto, nunca en tiempo de cambio de pista ni fuera de dicho lugar.

### **2 - EMPATE:**

En caso de empate a vueltas y a la coma, se procederá a comprobar la vuelta rápida en caso de que persista el empate, se procederá a comprobar la manga con mayor número de vueltas, si el empate continua, se determinará una clasificación con reparto de puntos para los dos equipos clasificados.

### **3 - AVERIAS TÉCNICAS DE LA PISTA:**

En caso de avería de la pista, se detendrá la carrera hasta su reparación. La Dirección de carrera determinará en estos casos cómo proseguir la carrera y la conveniencia de compensar, si fuera necesario, al equipo afectado, para lo cual contarán con el asesoramiento de un miembro del equipo de Coordinación de Resisbarna. En caso de detenerse la carrera por lo que después resulte ser una avería del mando o del coche del piloto que ha solicitado la neutralización, su equipo será penalizado según lo que dispone el punto 5.- de este reglamento.

### **4 - RECLAMACIONES:**

Si un equipo inscrito desea formalizar una reclamación, como consecuencia de un posible incumplimiento del presente reglamento por parte de algún coche participante, o por lo que consideren una injusta aplicación o inaplicación del presente reglamento, deberá hacerlo ante la Organización de la Carrera, mediante escrito firmado por su Capitán o Director Técnico. Deberá venir acompañada de un depósito de 30 euros y deberá formalizarse antes del plazo máximo de 30 minutos tras la finalización de la prueba. Si prosperase la reclamación, el depósito será devuelto al reclamante. Cualquier reclamación presentada fuera de tiempo, no será tramitada bajo ningún concepto.

La coordinadora del Resisbarna, se guarda la opción de poder actuar de oficio, en caso de apreciar cualquier anomalía, que por diferentes motivos no fueran observadas y/o reclamadas por ningún piloto.

### **5 -INFRACCIONES Y SANCIONES:**

Se prevé una tabla de sanciones, diferenciadas por la gravedad de la misma, que será la base sancionadora para cualquier reclamación que pudiera presentarse.

Todas las sanciones no previstas en el reglamento, quedarán sometidas al criterio de la Coordinadora de Resisbarna.

#### **5.1. Deportivas**

Todas las sanciones que pueden producirse en una carrera: tras una primera amonestación verbal, en caso de reincidencia se procederá a sancionar en función de la tabla que detallamos:

##### **A) Infracciones Leves:**

- Deficiencia en la tarea de Comisario 2 vueltas.
- Molestar a los pilotos rivales de forma reiterada 2 vueltas.

#### B) Infracciones Graves:

- No detenerse a reponer y/o reparar alerón u otras piezas obligatorias, en el periodo acordado de 4 vueltas.
- Retraso en el puesto de comisario 4 vueltas. Hacer detener la carrera por causa injustificada 4 vueltas.

#### C) Infracciones Muy Graves:

- Falta de educación y/o respeto hacia otros participantes/organización Exclusión
- Infracción de las normas fijadas en cuanto a comer, beber o fumar Exclusión
- No realizar funciones de comisario Exclusión

#### **Todas estas sanciones son acumulables**

#### 5.2 Técnicas.

#### A) Infracciones leves:

La sanción que corresponde a estos defectos consiste en el aviso y rectificación del defecto al presentar el coche a verificar:

- Ejes fuera de medida
- Llantas no homologadas – No llevar tapacubos las llantas que así lo estipule el reglamento - Montaje de un elemento no homologado
- Cables sin funda o incompleta.

#### B) La sanción será de 4 vueltas por las siguientes faltas graves:

- Retraso en la entrega del coche a verificar.
- No rectificación de cualquier defecto leve observado y avisado en la verificación.
- Presentar a verificar un coche con tres o más defectos leves.
- Manipulación del coche fuera del lugar de reparación en carrera o fuera del tiempo de carrera (entre mangas).

#### **C) La sanción será de 10 vueltas por la siguiente falta grave:**

- Infracción con respecto a las Bancadas. Ver punto 21 del Reglamento Técnico.**

#### D) Infracciones muy graves:

La sanción que corresponde a estas infracciones es la exclusión inmediata de la carrera, aunque, a criterio de la organización, es conmutable por la de permitir la participación del equipo, pero sin puntuar ni constar en ninguna clasificación:

- Neumáticos antirreglamentarios o tratados.
- Carrocería o chasis manipulados.
- Acumulación de dos sanciones graves (deportivas y técnicas).

#### **6 - COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS:**

En las carreras de 2 horas los equipos deberán estar compuestos por 2 pilotos, que realizarán el mismo número de mangas.

**PILOTO** : Todos los integrantes del equipo deberán hacer de piloto. El orden lo fijará libremente el equipo, notificando previamente a la Dirección de carrera, para facilitar la identificación de los pilotos y el control del cumplimiento de esta norma. El piloto no puede abandonar su puesto de pilotaje sin autorización de la organización, del mismo modo que tampoco pueden acceder a la zona de pilotos otros miembros del equipo, para evitar conductas que puedan molestar a los pilotos rivales.

**COMISARIO** : Todos los pilotos participantes deberán desempeñar, en el momento en que sea requerido por Dirección de Carrera, las funciones de comisario. Solamente lo pueden hacer los pilotos, nadie más. Las funciones de un comisario son las siguientes: Colocar los coches accidentados nuevamente en pista. Retirar de la pista restos de coches accidentados u objetos que puedan interferir en el normal desarrollo de la prueba. Para la colocación de los vehículos, debe seguirse el siguiente protocolo: El comisario debe advertir en voz alta a los participantes que se ha producido un accidente en la zona de su responsabilidad, especialmente a los pilotos de las pistas obstaculizadas. Después se retirarán los coches accidentados para que no entorpezcan al resto de participantes. Los coches se devolverán a la pista siendo el causante del accidente el último en ser colocado. Para colocar los coches el comisario deberá vigilar que no venga ningún otro vehículo que se pueda ver afectado por su intervención. Los vehículos accidentados se colocarán siempre en la primera recta siguiente al lugar del accidente a una distancia máxima de 30 centímetros de la última curva.

**CAPITÁN** : Cada equipo nombrará antes del inicio de la carrera a un Capitán, y será el portavoz del equipo ante la organización y el responsable inmediato de los actos de su compañero. Será el único interlocutor válido del equipo y quien será llamado para verificar el vehículo, por parte del Director de carrera.

**MECÁNICO** : Puede desarrollar las tareas de mecánico cualquiera de los pilotos integrantes del equipo. En el cumplimiento de sus funciones el mecánico sólo podrá acceder al Pit Lane para llevar a cabo la asistencia técnica al vehículo y si, circunstancialmente, se encuentra de asistente puede ser sustituido un compañero de otro equipo, nunca podrá ser sustituido por alguna persona ajena a la carrera.

## 7 - PUNTUACIÓN:

La tabla de puntuación será la siguiente:

### DISTRIBUCION DE PUNTOS POR CARRERA Y PILOTO

1°-70 puntos	11°-40 puntos	21°-30 puntos	31°-20 puntos	41°-10 puntos
2°-65 puntos	12°-39 puntos	22°-29 puntos	32°-19 puntos	42°- 9 puntos
3°-60 puntos	13°-38 puntos	23°-28 puntos	33°-18 puntos	43°- 8 puntos
4°-56 puntos	14°-37 puntos	24°-27 puntos	34°-17 puntos	44°- 7 puntos
5°-54 puntos	15°-36 puntos	25°-26 puntos	35°-16 puntos	45°- 6 puntos
6°-52 puntos	16°-35 puntos	26°-25 puntos	36°-15 puntos	46°- 5 puntos
7°-50 puntos	17°-34 puntos	27°-24 puntos	37°-14 puntos	47°- 4 puntos
8°-48 puntos	18°-33 puntos	28°-23 puntos	38°-13 puntos	48°- 3 puntos
9°-46 puntos	19°-32 puntos	29°-22 puntos	39°-12 puntos	49°- 2 puntos
10°-44 puntos	20°-31 puntos	30°-21 puntos	40°-11 puntos	50°- 1 punto

Al final de temporada, solo obtendrán puntuación los equipos que hayan realizado un mínimo de 4 carreras. En el caso de no tener este mínimo, al final del campeonato se eliminara su puntuación.

La puntuación eliminada será la del equipo que no realice el mínimo de carreras, el resto de los participantes, mantendrán la puntuación obtenida el día de la carrera.

Se descartará un resultado entre todas las carreras del campeonato. Aquellos equipos que hayan completado todo el campeonato, corriendo en todos los circuitos, tendrán una bonificación especial de 15 puntos por piloto, como premio fidelidad.

## **8 – INICIO DE TEMPORADA:**

Las mangas de la primera carrera, se configuraran en función de la suma de los puntos obtenidos por los dos integrantes del equipo inscrito en el campeonato del año anterior.

## **9 - MANGAS:**

- Viernes tarde / noche: Máximo de 3 mangas, los horarios, se podrán consultar la misma semana de la carrera en la pagina Web.
- Sábado, mañana o tarde: Máximo de 3 mangas, los horarios, se podrán consultar la misma semana de la carrera en la pagina Web.

En función de la clasificación general, se establecerá bloques de 8 equipos. Los ganadores de cada bloque tendrán derecho al premio correspondiente.

Los equipos encuadrados en cada bloque correrán entre ellos independientemente de la manga u hora en la que compitan

## **10 - VERIFICACIONES:**

Serán verificados todos los coches ½ hora antes de cada manga antes de las carreras. Si algún vehículo saliera del parque cerrado después de ser verificado por algún motivo especial y bajo consentimiento de la organización, deberá volver a pasar los tramites de verificación. Además la organización, con libertad de criterio puede verificar cualquier coche participante durante la carrera (entre mangas) y al final de la carrera.

## **11 – PREMIOS**

Los premios, no serán acumulativos en ningún caso, excepto el trofeo a la mejor decoración. Este trofeo, solo se podrá obtener una vez por equipo o pilotos en toda la temporada. Solo se aceptara un voto por dirección de correo.

## **REGLAMENTO TÉCNICO**

### **1 – CAMPEONATO:**

Este año tenemos como gran novedad la incorporación de los modelos de las marcas Slot,it, Spirit y Fly.

El criterio que se ha seguido para la homologación de nuevos modelos es:

Como agradecimiento a las marcas que en los últimos años aportaron premios a nuestro campeonato a pesar de disponer de modelos de la misma categoría. Por este motivo las nuevas marcas podrán competir con sus modelos, otras marcas interesadas tendrán que esperar a la próxima edición

### **HANDICAP:**

**Los equipos clasificados entre los 10 primeros de cada carrera, no podrán repetir marca en las dos próximas carreras, pudiendo correr con cualquiera de las otras marcas homologadas**

### **2 - MODELOS HOMOLOGADOS**

Esta temporada como novedad esta la ampliación de modelos que pueden competir en este campeonato. El criterio a seguir para la ampliación ha sido el siguiente

Se homologa todas las marcas con modelos que estén dentro de los parámetros de Resisbarna y que hayan apoyado al campeonato en ediciones anteriores con material para premios.

Bajo esas premisas este año se abren a Slot.it, Spirit y Fly.

Las marcas que entran como nuevos colaboradores del Resisbarna, tendrán la opción de poden competir con sus modelos en la próxima temporada

Así pues la lista de modelos homologados es:

**NINCO- MOSLER, ASKARI, PORSCHE 977, FERRARI MODENA**

**SLOT, IT- NISSAN 390, MCLAREN F1 GTR, F-40 (PROXIMAMENTE)**

**SPIRIT – PEUGEOT 406 SILHOUTTE**

**FLY – FERRARI F-40, PORSCHE 911 GT98**

### **3 - MANDOS:**

La conexión será la indicada anticipadamente en las normas particulares de cada carrera y se efectuará mediante " bananas ", pudiéndose utilizar todo tipo de mando existente en el mercado, siempre que no incluya elementos electrónicos que potencien la corriente que llega al coche.

Los mandos podrán ser verificados en cualquier momento de la carrera por parte de la Dirección de Carrera. Se admiten los mandos electrónicos.

### **4 - MOTOR:**

Los motores serán entregados por la organización, mediante sorteo Una vez finalizado el mismo, los equipos devolverán a la coordinadora dichos motores, para poder ser utilizados en las siguientes carreras

Los motores homologados serán NC-6 de Ninco

## **5 - MATERIAL PREPARACION VEHICULOS:**

El material homologado es únicamente el correspondiente a los patrocinadores de este campeonato: **Ninco, Reprotect, Spirit, Pink Kar, Hobby Slot Racing, Slot It, JP Slot, Sloting Plus NSR, MB y Fly.**

## **6 - CARROCERÍA:**

De plástico rígido, con todos sus elementos obligatorios para iniciar o permanecer en carrera, que vendrán determinados en la ficha de cada modelo, aunque se puede prescindir de antenas, retrovisores y limpiaparabrisas. Totalmente de serie, no se puede manipular la carrocería en ningún sentido. El alerón es preciso que esté siempre: se admite su pegado o asegurarlo a la carrocería mediante cinta adhesiva para prevenir su pérdida, siempre que esto no perjudique la estética del vehículo. En caso de pérdida del alerón trasero, es preciso parar antes de 4 vueltas. En caso contrario se sancionara al equipo con la pérdida de 4 vueltas en la manga que sucediera. La pintura y decoración de la carrocería es libre y recomendable, así como el uso de dorsales, pero no se admitirán carrocerías transparentes o translúcidas, así como tampoco pintadas por su interior ni reforzadas con ningún tipo de material.

Los tornillos serán libres de cualquier marca de Slot y de material metálico.

Todos los modelos de la casa NINCO, **y el Peugeot 406 Silhouette de SPIRIT** podrán montar bandeja del piloto de lexan

En el Porsche 911 GT98 de Fly la carrocería tiene que llevar obligatoriamente la placa con los tubos de escape en la parte trasera, así como la rejilla en la parte delantera. No se pueden sustituir por otro material

## **7 - CHASIS:**

De estricta serie y suministrado por el fabricante con el coche o como recambio del modelo. No se permite ninguna modificación en ninguna de sus partes.

A los chasis de los modelos Ninco i Spirit, se permitirá dos pequeños orificios en el soporte del motor, para poder sujetar el mismo mediante tornillos.

No se permite reforzar ninguna de las partes del chasis.

### 7-1 – Excepciones:

- En el modelo Mosler de Ninco, se permite suprimir el enganche de remolque para la grúa con el fin de mejorar el efecto basculación, entre el chasis y la carrocería.
- En el modelo Ferrari Modena de Ninco, se permiten estas modificaciones con el fin de facilitar su montaje:
  1. Limar el contorno del alojamiento de los tubos de escape en la carrocería un máximo de 0,5mm. de diámetro y manteniendo su forma original.
  2. Doblar los radiadores delanteros con el fin de que no topen con la carrocería y el chasis tenga basculación una vez montado.
  3. Ajustar la carrocería al chasis calentando los laterales de esta con un secador. La separación de la carrocería y el chasis no será superior a 0,5mm.

## **8 - NEUMÁTICOS:**

Delanteros, libres dentro de los comercializados para Slot 1:32 Deben ser de goma negra y cubrir la totalidad de la banda de rodadura de la llanta.

Los neumáticos traseros, serán proporcionados por la organización al iniciar cada carrera de la marca Scaleauto Ref SC 4720 19x10



## **9 - LLANTAS:**

De cualquier marca de las homologadas para este campeonato, tanto de plástico, aluminio o bien magnesio.

9.1.- Las llantas con fondo plano, tendrán que llevar su correspondiente tapacubos.

9.2- En las llantas Ninco Pro-race, no es necesario llevar el tapacubos, ni el freno de disco.

9.3.- La medida del diámetro de las llantas puede oscilar entre Ø15 (llanta pequeña) y Ø18 milímetros (llanta grande).

9.3.- Las medidas de las llantas y el material de las mismas, son libres dentro de las marcas homologadas, debiendo mantener las delanteras entre si la misma medida, así como las traseras, (2x2).

## **10 – EJES Y CENTRADORES:**

Se permiten todos los ejes de aluminio dentro de las marcas homologadas, incluidos los ejes huecos, queda prohibida cualquier modificación sobre ellos

Quedan prohibidos ejes de cualquier compuesto que no sea aluminio

En ningún caso los ejes, podrán sobresalir con llantas y neumáticos montados del paso de ruedas con el vehículo visto desde arriba.

Se pueden utilizar cualquiera de los centradores, que existen en el mercado para evitar el juego del eje trasero, o en su efecto la colocación de arandelas por el mismo motivo. No esta permitido ningún otro tipo de material al anteriormente indicado.

## **11 - COJINETES:**

De cualquier marca comercial homologada para este campeonato. Quedan prohibidos los cojinetes con rodamientos de bolas. Se permite sujetar los cojinetes al chasis con cola, sin excesos.

## **12 - PIÑONES:**

Cualquiera ( Z12/11/10 ) dentro de las marcas homologadas en este campeonato, es preciso que se utilicen según las especificaciones del fabricante. En ningún caso se permite el uso de un piñón que comporte la modificación de la corona.

## **13 - CORONAS:**

Cualquiera ( Z 29/32/24) dentro de las marcas homologadas en este campeonato, sin ningún tipo de modificación impropia de su desgaste natural por el uso.

## **14 - CABLES Y TRENCILLAS:**

Cables libres, comercializados por cualquier marca de Slot. Los cables deben conservar su funda y no deben interferir el libre movimiento del eje delantero. Se pueden pegar los cables al chasis con cinta y/o cola, pero sin excesos.

Trencillas libres, comercializadas por cualquier marca de Slot.

### **15 - GUIA:**

Todos los modelos pueden llevar su guía original, o cualquier recambio de la misma marca a la que pertenece el coche

No se puede intercambiar guías de marcas diferentes a la marca del coche con el que se está compitiendo

### **16 - IMAN:**

A todos los coches se les debe suprimir el imán del chasis, en caso que lo incorpore de serie.

### **17 - CORRIENTE:**

Para todos los circuitos la corriente será entre 12v. y 13v. , quedando totalmente prohibida la modificación de la misma. Dicha comprobación será realizada por el Delegado correspondiente de la coordinadora de Resisbarna, el lunes antes del inicio de los entrenos.

### **18 - RELACION:**

Se podrán utilizar dos relaciones: 32/12 y 29/11, para motores anglewinder no podrá realizarse ninguna combinación más aparte de las señaladas.

Para motores en línea relación 24/10.

### **19.- KIT DE LUCES:**

La prueba de Slot al Limit, será nocturna. En este caso, será necesario llevar instalado el Kit durante la carrera. En el momento de la **verificación** del coche el funcionamiento de las luces debe ser el previsto por el fabricante y **con los 4 leds funcionando** . Es preciso que durante la carrera permanezcan encendido mínimo un led delantero, y **mantenerse encendidos un mínimo de 3 segundos** tras el corte de corriente.

19.1. – Se permite cambiar los leds en caso de avería durante su instalación, por otros con las mismas características que el kit.

19.2.- Los kit, marca Ninco/Slot.it

19.3.- Los Leds así como del circuito impreso y acumulador, se colocarán en la carrocería y se puede usar cola para su fijación, sin recortar chasis ni carrocería.

19.4.- No se admite la colocación de doble faro delantero ni trasero, autorizándose únicamente dos delante y dos detrás del coche, en su ubicación lógica y correspondiente al modelo real.

19.5.- Se pueden decorar los cristales de los faros delanteros para que la luz sea blanca, amarilla o azul. La luz de los pilotos traseros siempre será roja.

19.6.- Se pueden substituir los cables del kit, siempre que no modifique el funcionamiento natural del mismo.

### **20 - OTROS:**

- Todas las modificaciones del vehículo y manipulación de sus elementos no previstos en el presente reglamento quedan totalmente prohibidas.
- Para consultas dirigirse a [www.resisbarna.com](http://www.resisbarna.com)
- Para contactar con La Coordinadora o aclarar dudas dirigiros a: [Resisbarna@gmail.com](mailto:Resisbarna@gmail.com)

## 21 – BANCADAS

Los modelos que monten bancada independiente de motor, tendrán que llevar las mismas apretadas al máximo, sin tener ningún juego **y tienen que permanecer apretadas hasta finalizar la carrera. Se verificarán las bancadas de los motores tanto al inicio como al final de la carrera y, en caso de estar aflojada "casualmente", se sancionará al equipo con 10 vueltas.**

Los modelos Slot.it, solo podrán montar las bancadas anglewinder referencia SI-CH29, (color negro), no esta homologada la bancada anglewinder Offset (blanca)

## 22-AMORTIGUACION

No esta permitido el montaje de amortiguación alguna en ninguno de los modelos del campeonato Ninco, Slot.it, Spirit, Fly

## 23- PREMIOS:

1 CLASIFICADO	2 COCHES SLOT.IT
2 CLASIFICADO	2 COCHES SPIRIT
3 CLASIFICADO	2 COCHES NINCO
4 CLASIFICADO	1 COCHE HOBBY SLOT
5 CLASIFICADO	1 COCHE SIN DETERMINAR MARCA
COPA SLOT.IT	1 COCHE PRIMER CLASIFICADO QUE CORRA CON CUALQUIER MODELO DE SLOT.IT
COPA SPIRIT	1 COCHE PRIMER CLASIFICADO QUE CORRA CON CUALQUIER MODELO DE SPIRIT
COPA NINCO	1 COCHE PRIMER CLASIFICADO QUE CORRA CON CUALQUIER MODELO DE NINCO
COPA FLY	2 COCHES POR EQUIPO AL PRIMERA CLASIFICADO QUE CORRA CON CUALQUIER MODELO FLY
GANADORES MANGA	1 COCHE PARA CADA EQUIPO GANADOR DE BLOQUE,
PREMIO MASSLOT	COCHE ESPECÍFICO MASSLOT PARA LA MEJOR DECORACION
NSR	3 BLISTER DE PRODUCTOS PARA LOS TRES PRIMEROS CLASIFICADOS CON MATERIAL NSR
MB	3 BLISTER DE PRODUCTOS PARA LOS TRES PRIMEROS CALSIFICADOS CON MATERIAL MB
JP SLOT	3 BLISTER DE PRODUCTOS A LOS TRES CLASIFICADOS DE LA GENERAL SIN OBTENCION DE PREMIO
SLOTING PLUS	3 BLISTER DE REGALO PARA LOS TRES PRIMEROS CLASIFICADOS CON MATERIAL SLOTING-PLUS

Todos estos premios a excepción del entregado por Masslot, no son acumulables, por lo cual solo se puede optar a un premio por carrera. Total premios por carrera 20 coches mas 12 blister.