



---

## **REGLAMENTO RESISBARNÀ 2010**

### **ORGANIZACIÓN:**

Coordinadora Resisbarna- Lluís Arias, Francesc Liñan, Albert Trafach y Francesc García

Asesores- Josep M<sup>a</sup> Molins, Oscar Capel, Angel Broceño

### **CIRCUITOS Y ENTRENOS:**

Los circuitos donde se realizará el campeonato serán los siguientes:

Race Tuned, BSR, Palau, Slotmania, GasClavat, Punt Slot, Dream Slot y El Sot

En todos los circuitos se permitirán como mínimo 5 días de éntrenos la semana de la carrera, incluido el día de la misma. Los horarios serán desde la apertura del club donde se realice la carrera hasta las 22.00 o 23,00 horas.

Para estos éntrenos los equipos se dividirán en dos grupos en función del día que compitan. La Coordinadora asignará el mismo número de días de éntrenos a todos los equipos

Equipos que corren Viernes - Entrenos Lunes y Miércoles de la semana de la carrera  
Equipos que corren Sábado – Entrenos Martes y Jueves de la semana de la carrera  
Los entrenos de los viernes serán libres para todos lo equipos, hasta el inicio de la carrera.

Si algún equipo necesita un cambio en los días de entreno, este tendrá que avisar a la Coordinadora y esperar su confirmación. **Aquellos equipos que cambien de día sin previo aviso, serán sancionados con 50 vueltas al final de la carrera**

**Únicamente se podrán cambiar el orden de entreno, del primer día de cada grupo, (lunes y martes), el segundo día de entreno (miércoles y jueves), no se aceptaran ningún tipo de cambio, ya que de lo contrario descuadramos totalmente las horas de entreno de los equipos que cumplen con los días asignados**

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

El precio de la carrera será de 25 € por equipo. Los equipos realizaran el ingreso del importe en la cuenta de cada club, la cual se notificara en el momento de abrir las inscripciones de cada prueba

Como es habitual, la coordinadora da la opción de realizar la inscripción del campeonato integro. De esta forma se confirma su plaza en todas las pruebas, y se gratifica la fidelidad con la inscripción de la última prueba

Estos equipos tienen que realizar un ingreso de **175,00 €**, en la cuenta

**LA CAIXA 2100-0826-77-0101405318**

Esta opción solo se puede elegir antes del inicio de la primera prueba. Una vez realizada la primera prueba, solo se permitirá inscripciones carrera por carrera



---

## CALENDARIO DEL CAMPEONATO

1. GASCLAVAT 22-23 ENERO (viernes tarde, sábado mañana)
2. EL SOT 26-27 MARZO (viernes tarde, sábado mañana)
3. DREAM SLOT 30 ABRIL– 01 MAYO (viernes noche, sábado mañana)
4. SLOTMANIA 04-05 JUNIO (viernes noche, sábado mañana)
5. PALAU 09-10 JULIO (viernes tarde, sábado tarde)
6. RACE TUNED 03-04 SEPTIEMBRE (viernes noche, sábado mañana)
7. PUNT SLOT 05-06 NOVIEMBRE (viernes y sábado mañana)
8. BSR BADALONA 17-18 DICIEMBRE (viernes tarde, sábado mañana)

### Nota:

Si alguna de las fechas previstas sufriera alguna modificación, se anunciaría con la suficiente antelación

### FABRICANTES HOMOLOGADOS:

Quedan homologadas las marcas: Ninco, Flyslot, Spirit, JP Slot, Sloting Plus, MB, Slot.it, Sideways, Cursa Models, Reprotec, Scalextric, Scaleauto-MRCC, Hobby Slot Racing y PNR Slot

### 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 7 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.



---

## **REGLAMENTO GENERAL**

El campeonato se forma con la participación en un total de 7 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 la Coordinadora de Resisbarna.

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

Las pre-inscripciones se realizaran enviando un correo electrónico a la dirección del campeonato. [resisbarna@gmail.com](mailto:resisbarna@gmail.com). Una vez la coordinadora reciba la solicitud se pondrá en contacto con el equipo mediante correo electrónico para confirmarle la inscripción y esta se verá reflejada en la web.

Cuando la coordinadora compruebe el ingreso este equipo pasara de estar pre-inscrito a estar inscrito y con plaza reservada. La fecha límite 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 periódicamente en la web [www.resisbarna.com](http://www.resisbarna.com), 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. En caso de mayor participación, se estudiaría la posibilidad de ampliar el número de mangas



---

## **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 determinara 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) 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 realizaran el mismo numero 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 nombrara 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°-43 puntos	21°-30 puntos	31°-20 puntos	41°-10 puntos
2°-65 puntos	12°-42 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 pilotos que hayan realizado como mínimo el 50 % del campeonato. En el caso de no tener este mínimo, al final del campeonato se eliminará su puntuación.

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

Se descartará los dos peores resultados entre todas las carreras del campeonato disputadas por el equipo.

## 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 página Web.
- ❑ Sábado, mañana o tarde: Máximo de 3 mangas, los horarios, se podrán consultar la misma semana de la carrera en la página Web.
- ❑ Para la Copa Junior, se reserva una manga especial a las 18.00 horas

En función de la clasificación general, se establecerá bloques de aproximadamente 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

Si por problemas de horarios algún equipo necesita un cambio de horario, solo se aceptaran bajo estas dos premisas

- ❑ Previo envío de correo notificando el cambio, el cual debe estar aceptado por la coordinadora
- ❑ Se podrá cambiar de mangas, a excepción de la del viernes 00.00 horas, ya que a ella solo se puede acceder mediante puntuación

## **10 - VERIFICACIONES:**

Las verificaciones se iniciaran 1 hora antes de cada manga. Se llamaran a los equipos de tres en tres, disponiendo cada equipo de 15 minutos para montar y entregar el coche a la organización. Los equipos que transcurrido ese tiempo no hayan entregado el coche, continuaran el montaje del mismo en tiempo de 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:**

Al igual que sucediera en las ediciones anteriores, en esta temporada se incorporan modelos nuevos de marcas que hasta ahora colaboraban con el campeonato, así pues este año esta homologados los modelos de Scalextric y el material PNR Slot

### **2-HANDICAP – MODELOS HOMOLOGADOS**

**El hándicap se aplicara a los 12 primeros clasificados de cada carrera**  
**Este año cambia el sistema de hándicap, solo es por una carrera pero con distinto concepto:**

**Se dividen los modelos en dos grupos, A y B. Los equipos pueden correr con los modelos que deseen de cada grupo.**

**Los 12 primeros clasificados, tendrán que cambiar de grupo en la siguiente carrera.**

**Una vez finalizado el hándicap, se puede correr con los modelos de cada grupo, pero no se podrá repetir marca.**

#### **Ejemplo:**

**1º Carrera- Equipo XXX, corre Reprotect de Grupo A, y queda entre los 12 primeros**

**2ª Carrera – Equipo XXX, puede correr con cualquier coche de Grupo B, ejemplo Ninco**

**3ª Carrera – Equipo XXX, puede correr con cualquier modelo de Grupo A, a excepción de Reprotect**

**4ª Carrera –Equipo XXX, pude correr con cualquier modelo de Grupo B, a excepción de Ninco**

**La Coordinadora notificara todos los hándicaps en su web**

**La valoración a la hora de seleccionar los modelos, viene dada por el peso total de los modelos**

### **2.1 MODELOS HOMOLOGADOS**

#### **MODELOS GRUPO A:**

<b>SLOT.IT</b>	Nissan 390 R (todos los modelos) Mc Laren GTR 1 Ferrari F-40
----------------	--

<b>SIDEWAY</b>	Riley MK XX Dallara
----------------	------------------------

<b>REPROTEC</b>	Nissan 390 R
-----------------	--------------



---

### **MODELOS GRUPO B:**

<b>FLYSLOT</b>	Ferrari F-40 Riley IX Sun-Red SR-21
<b>SPIRIT</b>	Peugeot 406 Silhouette Peugeot 406 GT
<b>MB SLOT</b>	Pagani Zonda F-2005 Ferrari F-430
<b>NINCO</b>	Mosler MT 900 Nissan 350 Z Ferrari 360 GTC Ascari KZ 1 Lexus SC 430 Ford GT Lamborghini Murciélago Lamborghini Gallardo
<b>CURSA MODELS</b>	Nissan 350 Z
<b>SCALEXTRIC</b>	Porsche 911 GT3 Pro Audi R8 Pro

### **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.

**No se admiten mandos caseros o con modificaciones que no estén contempladas por el fabricante.**

### **4 - MOTOR:**

Motor homologado MB GNIK 21 DE 21.0000 RPM, Ref. 17001

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.

La coordinadora tiene previsto dos remesas de motores, por lo cual a la mitad de campeonato se cambiarán los motores utilizados por una remesa nueva.

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

El material homologado es únicamente el correspondiente a los patrocinadores de este campeonato. , Ninco, Flyslot, Spirit, JP Slot, Sloting Plus, MB, Slot.it-Sideways, Cursa Models, Reprotect, Scalextric Scaleauto-MRCC, PNR Slot y Hobby Slot Racing

## **6 - CARROCERÍA:**

De plástico rígido, con todos sus elementos obligatorios para iniciar o permanecer en carrera, 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: no se permite reforzar con cinta adhesiva el mismo antes del inicio de la carrera. En caso de rotura se podrá reforzar con cinta adhesiva, pero manteniendo su posición original

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 10 vueltas en la manga que sucediera.

Excepción: Que la rotura o caída del alerón, sea por error de un comisario, en este caso se permitirá finalizar la manga y posteriormente colocar el mismo

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.**

Todos los modelos homologados que tengan en el mercado una bandeja de lexan específica, se aceptara su sustitución por la original

No se podrá adaptar ninguna bandeja de lexan en ningún modelo homologado

Esta permitido la eliminación de los aletines laterales traseros del Riley MKXX

**Las carrocerías blancas de opción Kit., tendrán que están pintadas. No se puede correr con el blanco original de serie**

## **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.

Esta permitido la realización de dos pequeños orificios, para la sujeción del motor, en los chasis que no cuenten con ellos

Los modelos Riley de Sideways, tienen que llevar el tensor de chasis (H), totalmente apretado

## **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 Ø14.8 milímetros (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 acero dentro de las marcas homologadas, incluidos los ejes huecos, queda prohibida cualquier modificación sobre ellos

Quedan prohibidos ejes de cualquier compuesto que no sea acero

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:**

Libres dentro de las marcas homologadas en el campeonato

#### **13- CORONAS:**

Libres dentro de la gama de marcas homologadas por el campeonato

#### **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 lo 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 esta compitiendo.

**Los modelos Sideways, podrán montar cualquier guía de la marca Slot.it**

#### **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 éntrenos.



---

## **18 - RELACION:**

**Relación única para todos los modelos anglewinder 30/12  
Para motores en línea la transmisión será 24/10**

## **19 – BANCADAS**

Las originales de cada marca de serie y sin ningún tipo de modificaciones. No se pueden intercambiar bancadas entre diferentes marcas

Aquellos modelos que no cuenten con una bancada original, podrán montar indistintamente tanto bancadas Slot.it, como HSR

**Los coches que permiten las dos transmisiones solo podrán montar la opción anglewinder.  
No están permitidas bancadas de aluminio, u otro material que no sea plástico**

Las bancadas tienen que estar apretadas y sin juego, a excepción de aquellos modelos que aportan amortiguación de serie, (Flyslot, MB, Spirit)

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

## **20-AMORTIGUACION**

Solo podrán llevar amortiguación los modelos que las llevan de serie y que no permiten su eliminación (MB, Spirit y Flyslot)

El resto de modelos no podrán llevar ningún tipo de amortiguación

## **21 – COPA JUNIOR**

COPA JUNIOR Puntos para la reglamentación de la nueva copa que se incorpora a nuestro campeonato

- Destinada a equipos infantiles menores de 14 años (inclusive)
- Resistencia duración de 1 Hora
- Reglamento Resisbarna
- Manga reservada Sábado 18.00 horas
- Clasificación específica para esta categoría
- Precio de la carrera 10 euros
- Premio de un coche al ganador de cada carrera
- A la hora de realizar la inscripción, es necesario nombrar al equipo como Junior

Ejemplo: Punt Slot Junior 1, GasClavat Junior, Punt Slot Junior 2, etc.

## **22- 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 dirigios a: [Resisbarna@gmail.com](mailto:Resisbarna@gmail.com)