



REGLAMENTO DEPORTIVO RESISMAD 2024

1. NORMAS BÁSICAS DE PARTICIPACIÓN

La inscripción en este campeonato implica el conocimiento y aceptación tanto del Reglamento Técnico como del Reglamento Deportivo, debiendo ser la conducta de todos los miembros del equipo en todo momento acorde con las normas establecidas.

No se admitirá la participación de un piloto que, habiéndolo hecho con un equipo en una manga anterior, pretenda hacerlo incluido en otro equipo en una manga posterior de la misma carrera. Es decir, no podrá participar ningún piloto en dos equipos simultáneamente.

2. DESARROLLO DE LAS PRUEBAS

Se realizarán 4 pruebas en pista Scaleauto de 8 carriles con una duración aproximada de 6 horas por carrera y un voltaje fijo de entre 11 y 13 voltios.

1. 27-28 de abril en Speed Slot
2. 29-30 de junio en Henares Slot Cars
3. 05-06 de octubre en Speed Slot
4. 16-17 de noviembre en Henares Slot Cars

En función del número de inscritos en cada carrera, las distintas mangas se celebrarán de la siguiente manera:

- a. Hasta 10 equipos. Se celebrará una sola manga el sábado:
 - 15:00 – Comienzo de las verificaciones
 - 16:00 – Inicio de la prueba
- b. De 16 a 20 equipos. Se celebrará una manga adicional el domingo:
 - 08:30 – Comienzo de las verificaciones
 - 09:30 – Inicio de la prueba
- c. De 11 a 15 equipos. A criterio de la organización se consensuará con los equipos el procedimiento y horarios a seguir

Para establecer el orden de selección de pista de salida se realizará una Pole de 90 segundos en la pista que se sorteará momentos antes del inicio de esta, eligiendo pista los equipos según el tiempo realizado (de menor a mayor).

Los equipos tendrán entre 2 y 4 pilotos por carrera y el número de pistas que puede hacer cada piloto será el siguiente:

- Para equipos de 2 pilotos: 4 - 4
- Para equipos de 3 pilotos: 3 - 3 - 2
- Para equipos de 4 pilotos: 2 - 2 - 2 - 2

Entre manga y manga los pilotos no podrán tocar los coches en ningún caso. El Director de Carrera tomará nota del lugar de la pista que ocupaban a fin de que pueda ser colocado de nuevo en ese punto en el momento de reiniciar su carrera.

Al finalizar cada tiempo de pista, el director de carrera o responsable asignado cambiará de pista los coches participantes; el piloto será el responsable de que su coche esté cambiado o llevado al parque, pero nunca lo tocará.



Si al comienzo de un tiempo de pista un coche no ha sido cambiado o llevado al parque, NO se repetirá la salida. Se aplicará las sanciones correspondientes, ver apartado de sanciones.

Previo a la salida se preguntará que todos los pilotos están en sus posiciones.

Si al comienzo de un tiempo de pista algún piloto no se encuentra presente en su puesto, se dará comienzo a la carrera, sin posibilidad de que el piloto ausente reclame la repetición de la salida.

El precio por carrera será de 40€ por equipo.

3. VERIFICACIONES

Antes de cada carrera los coches inscritos serán sometidos a una verificación por parte de la Dirección de Carrera o en su caso el verificador designado. Si éste encontrara alguna anomalía informará al Director de Carrera, quién decidirá si permite o no su inscripción.

Todos los coches inscritos se verificarán entregando estos "abiertos", sin motor y sin neumáticos traseros en el horario previsto y posteriormente deberán estar en el parque cerrado hasta el momento de la carrera.

El mecánico dispondrá de 40 minutos para el montaje de los neumáticos y motor suministrado por la organización. Durante este tiempo la pista estará abierta y se podrá rodar con el coche de carrera. Finalizados los 40 minutos los coches irán a parque cerrado.

Se prohíbe el uso de potenciadores del campo magnético original, líquidos o aditivos. No se permite rodar los motores, ni el uso de tablillas de rodaje o limpieza de neumáticos ajenos a los proporcionados por la organización.

Cada equipo dispondrá de 2 motores para el campeonato pudiendo usar cualquiera de ellos en cada carrera o cambiarlo durante una prueba (siempre en tiempo de carrera).

A la finalización de la carrera los motores serán entregados a la organización que los custodiará hasta la siguiente prueba.

4. ACLARACIONES TÉCNICAS

En caso de pérdida o rotura de algún elemento del coche durante la carrera, el piloto deberá parar durante el tiempo de una manga para colocarlo en su posición original fijando dicha pieza con cinta (máximo 5mm de ancho), cola o pegamento sin excesos, para evitar nuevamente su pérdida y siempre que mantenga una integración con la aerodinámica del vehículo y la estética del mismo.

Si un comisario al colocar un coche, rompiese involuntariamente a otro vehículo una pieza de la carrocería imprescindible en la carrera (p. ejemplo el alerón trasero), el comisario deberá anunciarlo inmediatamente al director de carrera y el piloto NO estaría obligado a parar para repararlo en el tiempo restante de manga. Pero lo tendrá que reparar entre mangas ante un miembro de la organización y en el lugar indicado al efecto.

No se podrá suministrar ningún tipo de aditivo a los neumáticos en la verificación del vehículo y sólo se podrán limpiar neumáticos con los utensilios proporcionados por Dirección de Carrera.



5. PARADAS Y REPARACIONES

Las reparaciones se realizarán ante un miembro de la organización en la zona de BOXES designada para ello.

Se deberán realizar en tiempo de carrera.

Si hay riesgo de que se suelte alguna pieza y pueda caerse y molestar a otros pilotos, se deberá parar para repararla según el punto anterior.

Si se produjera un incidente, que impidiera continuar con el desarrollo de la prueba normalmente, el piloto/s implicado/s pedirá ¡PAUSA!, lo que provocará que el Director de Carrera interrumpa la corriente general y cronómetro para proceder a subsanar el incidente. Cuando esté corregido se volverá a reanudar el tiempo de pista en el punto donde se encontraba. En caso de que un piloto pida una pausa injustificada se aplicará la sanción establecida. (Apartado sanciones.)

Si un tiempo de pista tuviera que repetirse, y algún coche ha sido reparado durante el tiempo transcurrido anteriormente, no será necesario devolverlo a la situación anterior a la reparación.

En este caso saldrá favorecido por el hecho de la repetición.

Si un coche se detiene, por avería o voluntad del piloto, durante el transcurso de una manga, deberá situarse en la zona designada a tal efecto con objeto de no molestar al resto de los participantes; si tiene que ser reparado reiniciará la carrera desde el punto en que se detuvo, y si se ha de anotar su 'coma', será la del lugar en que se detuvo. El piloto puede pedir al comisario cercano, director de carrera o coordinador que retire su vehículo de la pista y siempre y cuando no interfiera en las obligaciones del mismo.

6. CUENTAVUELTAS

El número de vueltas asignado a cada piloto en su Tiempo de Manga será siempre el indicado por el contador electrónico. No obstante, debido a que alguna vez pueden producirse errores esporádicos en el contador, se han previsto las siguientes excepciones:

- El piloto implicado y otro de los participantes en ese Tiempo de Manga hayan llevado mutuamente su referencia, y no coincida con las vueltas indicadas, y el Director de Carrera corrobore lo señalado por ellos, y el tiempo de vuelta rápida marcado por el cuentavueeltas no contradiga lo dicho. Si se cumplen todas estas condiciones, se asignará el número de vueltas indicado por el Director de Carrera.
- El cuentavueeltas electrónico falle ostensiblemente (es decir indique un valor claramente falso). En cuyo caso se asignará el número de vueltas marcado por el Director de Carrera, quien procederá a realizar la media de las vueltas realizadas por el resto de pilotos para ese carril en las mangas anteriores. Es decir, se sumarán las vueltas de los pilotos en las mangas realizadas y divididas por el número de carriles menos 1.



7. FINAL DE CARRERA

Al término de cada carrera, los coches pasarán al parque cerrado de llegada desde donde serán recogidos por los participantes una vez lo indique el Director pero siempre se anotarán las vueltas totales y las comas recorridas por cada participante para establecer la clasificación. Se considerará que un coche se encuentra en una coma determinada si la guía del coche ha tocado o sobrepasa la zona marcada del circuito por esa coma.

El orden final de la carrera se decidirá en función del número de vueltas y comas recorridas. En caso de empate, decidirá el tiempo de vuelta rápida en carrera, y, si persistiera, el nº de vueltas recorridas en la pista1, (primera manga), pista2,... etc.

El Director penalizará al participante con 15 vueltas si encuentra una irregularidad importante en su vehículo, no debida al natural desgaste de la carrera, como son:

- Anchuras de ejes superiores a lo permitido.
- Cotas diferentes.
- No colocación o pérdida del piloto.
- Falta del alerón trasero en las pruebas en las que este sea obligatorio.
- Falta de piezas que compongan la carrocería, estando ésta por debajo de peso permitido.

PUNTOS: Los puntos para los respectivos campeonatos se asignarán de la manera siguiente:

- 1º Clasificado 30 puntos
- 2º Clasificado 26 puntos
- 3º Clasificado 23 puntos
- 4º Clasificado 20 puntos
- 5º Clasificado 18 puntos
- 6º Clasificado 16 puntos
- 7º Clasificado 14 puntos
- 8º Clasificado 12 puntos
- 9º Clasificado 10 puntos
- 10º Clasificado 8 puntos
- 11º Clasificado 7 puntos
- 12º Clasificado 6 puntos
- 13º Clasificado 5 puntos
- 14º Clasificado 4 puntos
- 15º Clasificado 3 puntos
- 16º Clasificado 2 puntos
- 17º Clasificado 1 puntos
- Resto de clasificados 1 punto

8. FINAL DEL CAMPEONATO

El ganador del campeonato será el que más puntos haya conseguido a lo largo de la temporada.

En caso de empate a puntos se tendrán en cuenta los resultados obtenidos para deshacer el empate (mas primeros puestos, más segundos puestos,...).

En caso de continuar el empate, se tendrá en cuenta la vuelta más rápida de la última carrera de los pilotos/equipos implicados.



9. PUESTOS DE COLOCACION

Todos los equipos participantes deberán realizar la función de comisario sin excepción, salvo autorización expresa de Dirección de Carrera y bajo una causa puntual y justificada.

Para ausentarse, deberá ser autorizado por el Director, quien sólo le permitirá hacerlo si deja su puesto cubierto por otra persona.

Si alguien se ausenta sin autorización, se aplicará las sanciones correspondientes, ver apartado de sanciones.

La Dirección de Carrera designará los PUESTOS de ASISTENCIA y copilotaje a todos los participantes, previo al inicio de cada manga.

10. PENALIZACIONES

11.1. Dejar residuo en la pista por líquido o cualquier otro aditivo, tras limpiar el coche. 5 vueltas

11.2. Dejar el mando sobre la pista, provocando un choque. 5 vueltas.

11.3. Entrega de vehículo en parque cerrado fuera de la hora designada: Primera petición amonestación, reincidencia 2 vueltas. En casos reiterativos exclusión.

11.4. Tocar el coche entre manga y manga: Primer aviso amonestación, reincidencia 2 vueltas.

11.5. Comportamiento antideportivo: Primer aviso (a juicio de la mayoría de participantes o si causa muy justificada y clara por decisión del Director de Carrera): 10 vueltas. Segundo aviso: Exclusión

11.6. Pedir "PAUSA" sin causa justificada. Primera petición 10 vueltas, restantes peticiones 15 vueltas

11.7. Situación "ilegal" tras el fin de carrera 15 Vueltas (Comprobado por el verificador y Director de carrera)

11.8. Ausentarse de la carrera sin autorización -10 vueltas

11.9. Levantar la mano para llamar la atención de un comisario provocando la pérdida de visión de otro piloto: Primer aviso amonestación, reincidencia 2 vueltas.

11.10. Parar voluntariamente fuera de la zona designada a tal efecto 2 Vueltas.

11.11. El cambio de piloto en mitad de una manga siempre que sea por causa no justificada supondrá un stop&go de 1 minuto en boxes.

11.12. En caso de avería irreparable del coche, se podrá sustituir por otro de la misma categoría, pero el equipo quedará automáticamente descalificado quedando último de la clasificación de su categoría y puntuando solamente 1 punto en la prueba.

11.13. Si no se pasan las verificaciones técnicas y no se puede subsanar, quedará descalificado el piloto y puntuando solamente 1 punto en la prueba.



Penalizaciones a comisarios:

11.14. Colocar un coche en un lugar diferente del que se ha salido sin causa justificada: 2 vueltas al autor (comisario o piloto) responsable.

11.15. Coche no cambiado de pista al final de la manga: 2 vueltas al comisario.

11.16. Comisario no identifica el vehículo con el número correcto de carril por el que va a realizar la siguiente manga: 2 vueltas al comisario.

11.17. No ejercer funciones de comisario correctamente: Primer aviso amonestación, reincidencia 2 vueltas al comisario.

11. DIFERENTES FIGURAS EN LA COMPETICIÓN

DIRECTOR DE CARRERA:

Las funciones del Director de Carrera serán las siguientes:

- Hacer cumplir el reglamento interno/deportivo y de la categoría en curso.
- Decidir en las verificaciones después de ser informado por la persona designada a tal efecto.
- Establecer y controlar el Parque Cerrado.
- Apuntar las "comas" en la pista para marcar la situación de cada participante al finalizar las mangas.
- Decidir en los problemas surgidos durante la carrera, como cuentavueltas, reclamaciones, etc.
- Asignar penalizaciones por faltas al reglamento (comportamiento, etc.)
- Voto de calidad en caso de necesidad de tomar decisiones por mayoría.

VERIFICADOR/ES:

Las funciones del verificador/es serán las siguientes: - Revisar y hacer cumplir el reglamento establecido para cada categoría referente al montaje y modificaciones permitidas para el vehículo en cuestión e informar al director de carrera sobre las anomalías detectadas. - En caso de verificaciones con el coche abierto, controlar la manipulación del piloto sobre el coche al volver a cerrarlo. - Controlar en todo momento el parque cerrado de vehículos junto al director de carrera.

COMISARIOS:

Las funciones de los comisarios serán las siguientes:

- Colocar los coches en el carril, si éstos se salen, en la curva que tienen asignada durante toda la carrera de la manera más eficiente y rápida posible.
- Hacer de comisario será obligatorio para todos los equipos inscritos en la carrera.
- El protocolo establecido para la colocación de un coche es: primero se retira el vehículo que estorbe el paso a otros, siendo el coche que provoca el accidente el último en ser colocado.
- El comisario tiene la obligación de informar al director de carrera de una conducta antideportiva, en un accidente, de cualquier piloto para que se pueda tomar nota del suceso.



- Identificar los vehículos con el número de pista por el que se realiza la correspondiente manga y asegurar que está identificación sea visible y correcta respecto al carril.
- Retirar de la pista restos de coches u objetos que puedan interferir el normal desarrollo de la prueba.
- Para la colocación de los vehículos en caso de accidente debe seguirse el siguiente protocolo:
Los coches se colocarán en 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 aproximadamente donde se produce el accidente o la salida del carril.

12. INSCRIPCIONES A LAS CARRERAS

Supone la aceptación de todas las normas.

Para facilitar la preparación de las carreras, esta temporada será preciso realizar inscripción a cada carrera avisando en las redes sociales del campeonato o al club organizador.

Recordamos la norma y autorización de uso de datos personales como es el nombre y apellidos. En el caso de menores de edad, será el tutor / acompañante responsable quien autorice dicha incorporación y utilización.

Se autoriza a la empresa a realizar reportajes fotográficos o de video con el fin de exponer en publicidad, web, etc. siempre propiedad de la empresa

13. RECLAMACIONES

Se realizarán siempre por escrito previo pago de 30 euros de fianza, en caso de prosperar se devolverá el importe.



REGLAMENTO TÉCNICO DE HYPERCAR-LMP

1. MODELOS ADMITIDOS

Pueden participar los siguientes modelos de coches a escala 1:32:

- **Slot.it.**: Audi R18, Audi R18 e-tron quattro, Lola B-09 B-11 B- 12, Lola Aston Martin, Oreca 07.
- **Scaleauto**: Porsche 963 Hypercar.
- **NSR**: Audi R18.
- **SRC**: Toyota TS-050, Porsche 919 Hybrid.

2. MANDOS

Se puede utilizar todo tipo de mando existente en el mercado fabricado por marcas de slot incluidos los mandos electrónicos.

- a. La conexión se efectuará mediante las 3 bananas de conexión o conectores comerciales fabricados por marcas de slot
- b. No se permiten mandos o componentes electrónicos que modifiquen el voltaje suministrado por la fuente de alimentación.
- c. Los mandos podrán ser verificados en cualquier momento por parte de la Dirección de Carrera.

3. MATERIAL HOMOLOGADO

Las marcas admitidas son:

Arrow Slot, Black Arrow, Cartrix, Ninco, Reprotec, Slot.it, MRRC, Scaleauto, Spirit, NSR, Avant Slot, Scalextric, Hobby Slot Racing, MB Slot, Racer, IBB, Superslot, MSC, DS, Sloting Plus, PN Slot, Pla-Fit, Parma, Mitoos, Sigma, FranSpeed, J.P. Slot, Engage Models, Mas Slot, MR Slotcar, JS y VCNLEX, 0132, Mustang, Tec Time, Slotsinmas, Olifer, 3DSRP, OSC, SRC, Killslot, Thunder Slot, MNS, Billop, MHR24, Kat Racing, Nacional Racers, CDC Slot, BRM, CCSlot, ACSlot, FastBoss.

Es necesario que el material homologado haya sido puesto a la venta en tiendas y distribuido a nivel nacional.

Las marcas homologadas serán empresas que tengan como mínimo 10 referencias en catalogo o un coche fabricado y distribuida en varias tiendas.

4. CARROCERÍAS

De plástico rígido, con todos sus elementos obligatorios para iniciar o permanecer en carrera, que serán todos los que el fabricante proporcione de serie, aunque se puede prescindir de antenas, retrovisores, limpiaparabrisas y enganches de remolque.



a. El Cockpit o bandeja de piloto debe ser original y suministrado por el fabricante.

Sólo se admitirá su sustitución, por bandejas de lexán, que estén comercializados por marcas de slot 1/32 homologadas y mencionadas en el apartado de material homologado específicamente destinadas al modelo utilizado. Si en el Cockpit vienen incluidas entradas de aire o rejillas estas deberán ser recortadas del habitáculo original y pegadas en la carrocería. Permitido en los Cockpit de lexán recortar partes que no se vean desde el exterior. El cockpit se considera parte de la carrocería. El cristal ha de ser de plástico rígido, la única parte permitida de lexán es el cockpit. Solo se podrá pegar con pegamento sin excesos. El cockpit deberá pintarse utilizando un mínimo de tres colores siendo las siguientes partes obligatorias: Busto (pecho y brazos) y casco del piloto, extintor (en caso de llevarlo), motor (en caso de llevarlo).

b. Piezas obligatorias:

El alerón, es imprescindible en todo momento. Se admite su pegado para prevenir su pérdida, de forma que no perjudique la estética del vehículo. En caso de caída, desprendimiento o rotura, es preciso parar antes de cumplir la 5ª vuelta desde su pérdida para colocarlo en su emplazamiento o repararlo sin que sea precisa la advertencia de Dirección de Carrera. No está permitido iniciar la carrera con plasto, aunque si se puede usar una vez iniciada la carrera. En caso de desprendimiento o rotura deberá ser colocado en su posición original. Se permite suplir los soportes del alerón por unos exactamente iguales a los originales de goma o por el alerón completo de goma, la pala del mismo deberá ser la original de plástico. Todos los coches que en alguna de sus versiones hayan llevado "aleta de tiburón", deberán llevarla siempre. Habrá que poner todas las piezas que lleve la carrocería de serie (ópticas, faros, remaches, tapas de combustible) excepto espejos, gancho de remolcado y pequeñas aletas laterales.

c. La pintura y decoración de la carrocería es obligatoria.

No se admitirán carrocerías transparentes o translúcidas, así como tampoco pintadas o barnizadas por su interior. No se permiten decoraciones con anagramas o imágenes anticonstitucionales ni que falten a normas básicas de respeto.

d. No se podrá substituir la carrocería una vez quede verificado el coche.

e. La carrocería debe tener un peso mínimo de 17 gr., no se permite el aligeramiento de la misma en ningún caso, se permite cortar o retocar los tetones en su longitud con el fin de asentar la carrocería correctamente con el chasis. Se permite lastrar la carrocería con plomo o tungsteno para llegar al peso mínimo permitido.

5. CHASIS

Será suministrado por cualquier fabricante de Slot que esté especificado en el apartado de material homologado y totalmente compatible con el chasis del modelo de serie. Las únicas excepciones son las especificadas en el apartado "a" que sigue a continuación:

a. Se permite eliminar rebabas perimetrales sin excesos, y sin que esto modifique las medidas originales del chasis y de la bancada, se permite eliminar rebabas



para que la guía gire libremente, si el piñón toca con el chasis en alguna zona, está permitido rebajar esa parte del chasis para que el la transmisión gire libremente.

- b. La bancada será suministrada por cualquier fabricante de Slot que esté especificado en el apartado de material homologado y totalmente compatible con el chasis del modelo de serie, se permite eliminar rebabas perimetrales sin excesos. Irá en la posición prevista por el fabricante. En las bancadas que tengas brazos laterales, estos se podrán cortar.
- c. El chasis se podrá sustituir durante la carrera, presentando todos los materiales los cuales va a montar en dicho chasis a la organización para verificarlos. Una vez parado el coche y retirado de la pista, el mecánico comenzara a montar el nuevo chasis con el material, estando obligado a colocar el motor que tenía el antiguo chasis, pudiendo pasar la bancada entera de un chasis a otro.
- d. Quedan permitidas todas las suspensiones dentro de las marcas homologadas en el apartado de material homologado del Reglamento, sin modificación alguna. Se pueden combinar las suspensiones de distintos fabricantes, siempre y cuando sean compatibles entre sí. No se pueden poner más de dos imanes por tornillo de suspensión.
- e. Se podrá retirar de los coches que lo monten de serie cualquier elemento estabilizador o "rigidizador" de los chasis

6. GUÍA

De libre elección entre los comercializadas como tales por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico y sin modificación alguna.

- a. Será alojada en el emplazamiento previsto por el fabricante.
- b. Se permite rebajar la pala por su parte inferior, del mismo modo que se admite la reducción del grosor de la pala para evitar que se atasque en el interior del carril, tendrá un máximo de 7,2mm de profundidad medido desde la base.
- c. Se permite rebajar la guía por su parte delantera con el fin de evitar que tropiece con la carrocería.
- d. Está permitido cortar y modificar las guías que traen algunas de sus partes preparadas por el fabricante para dicho fin.

7. MOTORES

El motor utilizado en la prueba y suministrado por la organización será el Slot.it MN13ch con un rendimiento declarado por el fabricante de 22.500 rpm a 12 V 230

gr/cm MPM: 5gr. de consumo, denominado Flath-6 S. Los motores serán asignados por sorteo entre los equipos participantes estando prohibida su manipulación así



como echar ningún tipo de líquido en su interior. La fijación del motor al chasis será mediante cinta adhesiva o sustancias adherentes, pero sin excesos. Igualmente se permite el uso de tornillos indicados para las bancadas que lo prevean.

8. LLANTAS

Libres entre las comercializadas por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico sin modificación alguna.

- a. La medida del diámetro de las llantas puede oscilar entre los 15.8 y los 18 mm. Ancho mínimo de llanta delantera 8 mm.
- b. Deberán ser iguales al menos 2 a 2 en diseño, tamaño y material, esto es, en un mismo eje, ambas llantas deben ser iguales. Toda llanta con fondo plano, ya sea de magnesio, aluminio, plástico u otro material, deberán de llevar tapacubos obligatoriamente. (p.e.: una llanta de plástico gris de Slot.it). Si se pierden los tapacubos habrá que parar obligatoriamente antes de 5 vueltas a reponerlos.
- c. La banda de rodadura de las llantas deberá ser cubierta en su totalidad por el neumático.

9. NEUMÁTICOS

Los neumáticos traseros proporcionados por la Organización, serán de la marca Scaleauto con referencia SC-4752AS25 19x10.5 racing slick, será entregado 1 juego para toda la carrera, en caso de rotura o deterioro se podrá solicitar un nuevo juego de neumáticos. No se podrá manipular el neumático trasero con ninguna herramienta, solo con las manos.

Respecto a los neumáticos delanteros deben de cumplir las siguientes condiciones:

- a. Su procedencia será libre dentro de las marcas especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico sin modificación alguna.
- b. No se permite alterar sus propiedades mediante ningún proceso químico ni de otra naturaleza excepto los explícitamente autorizados en el punto anterior.
- c. En caso de rotura o pérdida, el neumático tiene que ser sustituido.

10. EJES

De libre elección entre los comercializados como tales por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico sin modificación alguna. En ningún caso los ejes completos montados con neumáticos podrán sobresalir de la carrocería. Se permiten los separadores creados para tal efecto por los fabricantes de slot, se colocarán siempre junto a la llanta. Se permite poner dos prisioneros (stoppers) como máximo para sujetar el eje lateralmente. Está permitido poner un separador entre el prisionero y el cojinete para hacer de arandela, pero no podrá ser de más de 1mm, en el caso de no haber prisionero se podrá poner más de 1mm de separador.



11. COJINETES

De libre elección entre los comercializados como tales por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico. Se permiten cojinetes con rodamientos a bolas (sin modificación alguna). Su emplazamiento será el previsto por el fabricante pudiendo ser fijados en el mismo con sustancias adherentes sin excesos y sin que ello implique variar la distancia del chasis a la pista.

12. PIÑONES

De libre elección entre los comercializados como tales por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico. 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

De libre elección entre los comercializadas como tales por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico y sin modificación alguna.

14. CABLES Y TRENCILLAS

Libres dentro de las marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico y sin modificación alguna. Los cables deben conservar su funda y no deben interferir el libre movimiento del eje delantero. Se permite fijar al chasis los cables con sustancias adherentes pero sin excesos. No se permite pelar los cables en la guía, solamente está permitido lo justo para que encaje el conector del cable en su alojamiento de la guía. Prohibidas cintas y resto de sustancias adhesivas

15. TORNILLERÍA

De libre elección entre los comercializados como tales por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico sin modificación alguna, pueden ser de nylon o metálicos. Queda permitido el corte en longitud por la parte de la espiral.

16. IMÁN

A todos los coches se les debe suprimir el imán del chasis, en caso que lo incorpore de serie. Queda también prohibido el efecto imán en todos los elementos que componen el coche, a excepción del efecto producido por el motor. Cualquier imán de suspensión puesto sobre la perpendicular de la pista que esté a menos de 5.5mm de esta, será considerado como imán propiamente dicho y no como de suspensión y será retirado.



17. LASTRE

No está permitido el lastre, salvo lo citado en el apartado de carrocerías.

18. DISPOSICIONES GENERALES

Ante cualquier duda, ambigüedad, o situación no prevista por el reglamento, prevalecerá el juicio de la organización.



REGLAMENTO TÉCNICO DE GT3 SCALEAUTO

1. MODELOS ADMITIDOS

Pueden participar los modelos Scaleauto tipo "R" a escala 1:32 con soporte de motor anglewinder.

- Audi R8 LMS
- BMW Z4
- CallawayC7R
- Corvette C7R
- Honda NSX
- Honda HSV
- Porsche 911.2 RSR
- Porsche 991 RSR
- Mercedes-AMG GT3
- Spyker C8
- SRT Viper GTS-R

2. MANDOS

Se puede utilizar todo tipo de mando existente en el mercado fabricado por marcas de slot incluidos los mandos electrónicos.

- a. La conexión se efectuará mediante las 3 bananas de conexión o conectores comerciales fabricados por marcas de slot
- b. No se permiten mandos o componentes electrónicos que modifiquen el voltaje suministrado por la fuente de alimentación.
- c. Los mandos podrán ser verificados en cualquier momento por parte de la Dirección de Carrera.

3. MATERIAL HOMOLOGADO

Las marcas admitidas son:

Arrow Slot, Black Arrow, Cartrix, Ninco, Reprotec, Slot.it, MRRC, Scaleauto, Spirit, NSR, Avant Slot, Scalextric, Hobby Slot Racing, MB Slot, Racer, IBB, Superslot, MSC, DS, Sloting Plus, PN Slot, Pla-Fit, Parma, Mitoos, Sigma, FranSpeed, J.P. Slot, Engage Models, Mas Slot, MR Slotcar, JS y VCNLEX, 0132, Mustang, Tec Time, Slotsinmas, Olifer, 3DSRP, OSC, SRC, Killslot, Thunder Slot, MNS, Billop, MHR24, Kat Racing, Nacional Racers, CDC Slot, BRM, CCSlot, ACSlot, FastBoss.

Es necesario que el material homologado haya sido puesto a la venta en tiendas y distribuido a nivel nacional.

Las marcas homologadas serán empresas que tengan como mínimo 10 referencias en catalogo o un coche fabricado y distribuida en varias tiendas.



4. CARROCERÍAS

- a. La carrocería no puede ser modificada.
Sin embargo, se pueden omitir: Retrovisores, limpiaparabrisas, luces laterales, ganchos de remolque (también del chasis), luces adicionales y antenas.
- b. Está permitido reducir, y no eliminar, el tamaño del soporte lateral trasero de la carrocería, para facilitar el correcto funcionamiento del soporte del motor y de la suspensión lateral.
- c. Pintar las carrocerías decoradas es opcional, mientras que para las carrocerías en kit es obligatorio y no bastará con aplicar solo barniz
- d. Los cristales deben ser los originales rígidos de inyección, estos no pueden ser substituidos por las versiones en lexan.
- e. Está prohibido pintar el cristal frontal y las ventanas laterales delanteras.
- f. Los tetones de la carrocería pueden ser reforzados con tubos de plástico o metal.
- g. La carrocería debe fijarse al chasis con todos los tornillos provistos por el fabricante.
- h. Se permite espaciadores de hasta 1mm para ajustar la altura de la carrocería.
- i. Se permite el refuerzo de las áreas de fijación del alerón con pegamento, resina y / o cinta, siempre que la forma de la carrocería no esté visiblemente alterada, aunque sea con cinta transparente. El refuerzo no puede estar ubicado en la parte superior del alerón, ni en el caso de utilizar cinta transparente. Se homologan todos los alerones en goma referencia: SC-3630a, se debe utilizar el alerón específico para cada modelo, no pudiendo combinar con otros modelos.
- j. El lastre se puede colocar libremente por encima de los soportes laterales de la carrocería.
- k. El peso mínimo de la carrocería es de 17 gr.
- l. En todos los modelos, se pueden substituir los fotograbados por lexan.

Aclaraciones:

- PORSCHE 991: se pueden omitir las aletas traseras; el escape es obligatorio. Se puede substituir la tapa de la entrada de aire lateral posterior por lexan.
- VIPER: se puede omitir el fotograbado trasero. Se permite rebajar ligeramente la parrilla delantera para permitir el giro de la guía con el chasis RT3 SC-6664A / B.
- CORVETTE C7R: la punta del guardabarros trasero puede cortarse recta. Se puede omitir el radiador trasero.
- BMW Z4: se puede omitir el fotograbado delantero y trasero.
- SPYKER: no está permitido cambiar los escapes laterales por lexan.
- AUDI R8 LMS: ventilador de aire capó delantero puede ser en lexan.
- MERCEDES-AMG: es posible omitir los fotograbados de la imagen y substituir la tapa del motor por lexan.
- PORSCHE 911.2: Se puede omitir el fotograbado de la parrilla frontal. Se puede substituir la tapa de la entrada de aire lateral posterior por lexan.
- HONDA NSX: No aplica ninguna excepción.
- CALLAWAY GT3: Se permite eliminar las aletines interiores de los pasos de ruedas delanteros y traseros.



5. CHASIS

El proporcionado por el fabricante, bien de serie o como recambio en plástico inyectado. Cada modelo debe estar montado sobre el chasis específico provisto por el fabricante.

- a. El chasis debe mantener todos sus componentes originales.
- b. Se permite eliminar las rebabas perimetrales del chasis sin exceso.
- c. Cualquier tornillo de ajuste se puede usar en su posición predeterminada (eje delantero, carrocería, guía, suspensión).
- d. Está permitido cortar las uniones entre el chasis interno y el externo de los que las tengan.

6. SOPORTE DE MOTOR

La bancada o soporte de motor homologado es la RT3.

Se puede montar de 3 a 7 puntos de anclaje, utilizando las piezas provistas por el fabricante.

Se permite utilizar la extensión SC-6538 para los soportes de motor RT3.

7. GUÍA

Debe ser única y situada en la posición original que para ella esté preparado en el chasis. La guía admitida es de libre elección de modelo dentro de las disponibles por Scaleauto para 1/32

- a. Se permite modificar el grosor de la pala de la guía, en la parte que queda dentro del carril y rebajar hasta 1mm la profundidad original del cuerpo.
- b. Se permite acortar la longitud de la pala.
- c. Está permitido cortar el vástago de la guía.
- d. Está permitido insertar separadores en el vástago

8. MOTORES

El motor utilizado en la prueba y suministrado por la organización será el Scaleauto Tech-1 SC-0011c con un rendimiento declarado por el fabricante de 20.000 rpm a 12V 185 gr/cm MPM: 5gr. y 0.18Amp de consumo.

El motor no puede pegarse al chasis ni sujetarse con cinta, pero puede fijarse mediante tornillos en los orificios provistos.

Está prohibido realizar cualquier acción que pueda alterar su rendimiento.

La pegatina se puede cortar sólo en plano inferior.

9. LLANTAS

De libre elección de modelo dentro de las disponibles por Scaleauto para 1/32.

- a. La medida del diámetro de las llantas puede oscilar entre los 16,2 mm y los 16,9 mm con un ancho mínimo de 8mm.
- b. Las llantas delanteras pueden ser de aluminio, plástico con fondo plano



- (no aligeradas) o impresión 3D y las traseras de aluminio.
- c. Ancho mínimo de llanta delantera 8mm.
- d. La superficie de contacto de la llanta con el neumático debe ser original y sin ningún tipo de aditivo
- e. Las llantas de fondo plano (no aligeradas) deben llevar tapacubos.

10. NEUMÁTICOS

Los neumáticos traseros proporcionados por la Organización, serán de la marca Scaleauto con referencia SC-4752AS25 19x10.5 racing slick, será entregado 1 juego para toda la carrera, en caso de rotura o deterioro se podrá solicitar un nuevo juego de neumáticos No se podrá manipular el neumático trasero con ninguna herramienta, solo con las manos.

Respecto a los neumáticos delanteros deben de cumplir las siguientes condiciones:

- a. Su procedencia será libre dentro de las marcas especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico sin modificación alguna.
- b. No se permite alterar sus propiedades mediante ningún proceso químico ni de otra naturaleza.
- c. En caso de rotura o pérdida, el neumático tiene que ser sustituido.
- d. Deben cubrir completamente la superficie de la llanta.

11. EJES

De libre elección entre los comercializados como tales por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico sin modificación alguna. En ningún caso los ejes completos montados con neumáticos podrán sobresalir de la carrocería. Se permiten los separadores creados para tal efecto por los fabricantes de slot.

12. COJINETES

De libre elección entre los comercializados como tales por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico. Su emplazamiento será el previsto por el fabricante pudiendo ser fijados en el mismo con sustancias adherentes sin excesos y sin que ello implique variar la distancia del chasis a la pista.

13. PIÑONES

Los piñones homologados son:

SC-1095E De 12 de dientes en ergal DIAMETRO 6.5mm. Montaje presión.

SC-1072E65 De 12 de dientes en ergal DIAMETRO 6.5mm. Montaje prisionero

En ningún caso se permite el uso de un piñón que comporte la modificación de la corona.

14. CORONAS

Las coronas homologadas para bancada RT3, únicamente de fabricante SCALEAUTO:



M2.5: SC-1167R - SC-1168R - SC-1169R - SC-1170R

M2.5 Inverse: SC-1167BR - SC-1168BR - SC-1169BR - SC-1170BR

15. CABLES Y TRENCILLAS

Libres dentro de las marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico y sin modificación alguna. Los cables deben conservar su funda y no deben interferir el libre movimiento del eje delantero. Se permite fijar al chasis los cables con sustancias adherentes pero sin excesos. No se permite pelar los cables en la guía, solamente está permitido lo justo para que encaje el conector del cable en su alojamiento de la guía. Prohibidas cintas y resto de sustancias adhesivas

16. TORNILLERÍA

De libre elección entre los comercializados como tales por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico sin modificación alguna, pueden ser de nylon o metálicos. Queda permitido el corte en longitud por la parte de la espiral.

17. IMÁN

El uso de imanes no está permitido.

18. LASTRE

No está permitido el lastre, salvo lo citado en el apartado de carrocerías.

18. DISPOSICIONES GENERALES

Ante cualquier duda, ambigüedad, o situación no prevista por el reglamento, prevalecerá el juicio de la organización.



REGLAMENTO TÉCNICO DE GT LIBRE

1. MODELOS ADMITIDOS

Pueden participar los siguientes modelos de coches a escala 1:32:

- **Slot.it.:** Maserati MC GT3, Maserati MC GT4, Nissan GT-R
- **Scaleauto:** Honda HSV, Corvette C7R, Audi R8 LMS, Mercedes GT3, Mercedes SLS, BMW Z4, Porsche 991, Dodge Viper, Spyker C-8, Porsche 991.2, Honda NSX, Callaway GT3.
- **NSR:** Audi R8 LMS, Mercedes GT3, Aston Martin Vantage, BMW Z4, McLaren 720S, Corvette C6R, Corvette C7R, Porsche 997 GT3
- **Black Arrow:** Ferrari 458 Italia.
- **Sideways:** Lamborghini Huracán GT3, BMW M6, Ford GT3, McLaren 720S GT3, Aston Martin Vantage, Bentley Continental GT3, Lexus GT3.

2. MANDOS

Se puede utilizar todo tipo de mando existente en el mercado fabricado por marcas de slot incluidos los mandos electrónicos.

- a. La conexión se efectuará mediante las 3 bananas de conexión o conectores comerciales fabricados por marcas de slot
- b. No se permiten mandos o componentes electrónicos que modifiquen el voltaje suministrado por la fuente de alimentación.
- c. Los mandos podrán ser verificados en cualquier momento por parte de la Dirección de Carrera.

3. MATERIAL HOMOLOGADO

Las marcas admitidas son:

Arrow Slot, Black Arrow, Cartrix, Ninco, Reprotec, Slot.it, MRRRC, Scaleauto, Spirit, NSR, Avant Slot, Scalextric, Hobby Slot Racing, MB Slot, Racer, IBB, Superslot, MSC, DS, Sloting Plus, PN Slot, Pla-Fit, Parma, Mitoos, Sigma, FranSpeed, J.P. Slot, Engage Models, Mas Slot, MR Slotcar, JS y VCNLEX, 0132, Mustang, Tec Time, Slotsinmas, Olifer, 3DSRP, OSC, SRC, Killslot, Thunder Slot, MNS, Billop, MHR24, Kat Racing, Nacional Racers, CDC Slot, BRM, CCSlot, ACSlot, FastBoss.

Es necesario que el material homologado haya sido puesto a la venta en tiendas y distribuido a nivel nacional.

Las marcas homologadas serán empresas que tengan como mínimo 10 referencias en catalogo o un coche fabricado y distribuida en varias tiendas.

4. CARROCERÍAS

- a. La carrocería no puede ser modificada.
Sin embargo, se pueden omitir: Retrovisores, limpiaparabrisas, luces laterales,



- ganchos de remolque (también del chasis), luces adicionales y antenas.
- b. Está permitido reducir, y no eliminar, el tamaño del soporte lateral trasero de la carrocería, para facilitar el correcto funcionamiento del soporte del motor y de la suspensión lateral.
 - c. Pintar las carrocerías decoradas es opcional, mientras que para las carrocerías en kit es obligatorio y no bastará con aplicar solo barniz
 - d. Los cristales deben ser los originales rígidos de inyección, estos no pueden ser substituidos por las versiones en lexan.
 - e. Está prohibido pintar el cristal frontal y las ventanas laterales delanteras.
 - f. Los tetones de la carrocería pueden ser reforzados con tubos de plástico o metal.
 - g. La carrocería debe fijarse al chasis con todos los tornillos provistos por el fabricante.
 - h. Se permite espaciadores de hasta 1mm para ajustar la altura de la carrocería.
 - i. Se permite el refuerzo de las áreas de fijación del alerón con pegamento, resina y / o cinta, siempre que la forma de la carrocería no esté visiblemente alterada, aunque sea con cinta transparente. El refuerzo no puede estar ubicado en la parte superior del alerón, ni en el caso de utilizar cinta transparente. Se homologan todos los alerones en específico para cada modelo, no pudiendo combinar con otros modelos.
 - j. El lastre se puede colocar libremente por encima de los soportes laterales de la carrocería.
 - k. El peso mínimo de la carrocería es de 17 gr.

5. CHASIS

Quedan admitidos los chasis tanto de plástico inyectado como de impresión 3D fabricados específicamente para el modelo, sin modificación alguna, pudiéndose eliminar las rebabas perimetrales del chasis sin exceso y manteniendo todos los componentes originales

6. SOPORTE DE MOTOR

Quedan admitidos todos los soportes fabricados por cualquier marca comercial del sector, sin modificación alguna (así como sus accesorios de fijación) a excepción de un troquel para que el eje del inducido no impida su montaje. Pudiéndose combinar entre ellos, siempre que no se tenga que modificar ni forzar el chasis para su fijación. El motor debe estar fijado mediante el sistema original de fijación. Sólo se podrá añadir cola o cinta adhesiva si no se dispone de sistema de anclaje del motor original.

7. GUÍA

Debe ser única y situada en la posición original que para ella esté preparado en el chasis. De libre elección siempre que sea del mismo fabricante que el chasis o carrocería. No se permite forzar o modificar el chasis para fijarla. Se permite únicamente modificar la pala (la parte que queda dentro del carril) en grosor y profundidad. Se permite modificar la altura del vástago de la guía si de origen viene indicada para ello y su anclaje es mediante tornillo.



8. MOTORES

El motor utilizado en la prueba y suministrado por la organización será el Scaleauto Tech-1 SC-0011c con un rendimiento declarado por el fabricante de 20.000 rpm a 12V 185 gr/cm MPM: 5gr. Y 0.18Amp de consumo.

El motor no puede pegarse al chasis ni sujetarse con cinta, pero puede fijarse mediante tornillos en los orificios provistos.

Está prohibido realizar cualquier acción que pueda alterar su rendimiento.

La pegatina se puede cortar sólo en plano inferior.

9. LLANTAS

De libre elección entre los comercializados como tales por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico sin modificación alguna.

Las llantas deben de ser idénticas en dimensiones y diseño en ambos lados de la carrocería.

Las llantas delanteras pueden ser distintas de las posteriores, con un diámetro mínimo de 15,8mm., pudiendo ser de cualquier marca comercial del sector.

La llanta además de su fijación original puede ser reforzada con cola pero no podrá ser modificada en ningún aspecto.

Las ruedas completas montadas en el eje no podrán sobresalir de la proyección de la carrocería observadas desde una posición cenital (visto desde arriba).

En llantas de fondo plano es obligatoria la presencia de tapacubos fabricado en plástico rígido, resina o metal.

10. NEUMÁTICOS

Los neumáticos traseros proporcionados por la Organización, serán de la marca Scaleauto con referencia SC-4752AS25 19x10.5 racing slick, será entregado 1 juego para toda la carrera, en caso de rotura o deterioro se podrá solicitar un nuevo juego de neumáticos. No se podrá manipular el neumático trasero con ninguna herramienta, solo con las manos.

El neumático deberá cubrir totalmente la llanta en su circunferencia y anchura de rodadura.

Respecto a los neumáticos delanteros deben de cumplir las siguientes condiciones:

- a. Su procedencia será libre dentro de las marcas especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico sin modificación alguna.
- b. No se permite alterar sus propiedades mediante ningún proceso químico ni de otra naturaleza.
- c. En caso de rotura o pérdida, el neumático tiene que ser sustituido.
- d. Deben cubrir completamente la superficie de la llanta.

11. EJES

De libre elección entre los comercializados como tales por marcas de slot especificadas



en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico sin modificación alguna. En ningún caso los ejes completos montados con neumáticos podrán sobresalir de la carrocería. Se permiten los separadores creados para tal efecto por los fabricantes de slot.

12. COJINETES

De libre elección entre los comercializados como tales por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico. Se permiten cojinetes con rodamientos a bolas (sin modificación alguna). Su emplazamiento será el previsto por el fabricante pudiendo ser fijados en el mismo con sustancias adherentes sin excesos y sin que ello implique variar la distancia del chasis a la pista.

13. PIÑONES

De libre elección entre los comercializados como tales por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico. 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.

14. CORONAS

De libre elección entre los comercializadas como tales por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico y sin modificación alguna.

15. CABLES Y TRENCILLAS

Libres dentro de las marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico y sin modificación alguna. Los cables deben conservar su funda y no deben interferir el libre movimiento del eje delantero. Se permite fijar al chasis los cables con sustancias adherentes pero sin excesos. No se permite pelar los cables en la guía, solamente está permitido lo justo para que encaje el conector del cable en su alojamiento de la guía. Prohibidas cintas y resto de sustancias adhesivas

16. TORNILLERÍA

De libre elección entre los comercializados como tales por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico sin modificación alguna, pueden ser de nylon o metálicos. Queda permitido el corte en longitud por la parte de la espiral.

17. IMÁN

El uso de imanes no está permitido.



18. LASTRE

No está permitido el lastre, salvo lo citado en el apartado de carrocerías.

19. DISPOSICIONES GENERALES

Ante cualquier duda, ambigüedad, o situación no prevista por el reglamento, prevalecerá el juicio de la organización.