



Reglamento Técnico Rallycross

Categoría: Tracción trasera 2026

1. Coches admitidos:

Los modelos de coche admitidos en esta categoría deben estar fabricados a escala 1/32 por una marca de slot y son los siguientes:

Citroën Saxo (Ninco), Citroën C2 (SCX), Suzuki Swift (SCX), Renault Clio (Ninco), Ford Fiesta Jwrc (SCX), Opel Corsa (Sloter), Fiat Punto (Ninco), VW Polo (PowerSlot).

También se permitirá coches históricos, clásicos y los Kit Car hasta el año 1998 que de origen hayan corrido con dos ruedas motrices, que no superen los 92 mm entre el medio del tornillo de la guía y el medio del eje trasero.

2. Carrocería:

No se permite ninguna modificación, excepto las que explícitamente se consideran en este apartado.

Material: Fabricada en plástico. No está permitido el aligeramiento de la carrocería y queda prohibido alterar cualquier otro aspecto aerodinámico de la carrocería.

Dimensiones y piezas obligatorias: Estos coches deberán conservar todos los elementos y características en dimensiones de los modelos originales. La carrocería debe tapar todos los elementos mecánicos: motor, transmisión, cables y guía, en su vista vertical. Se permite eliminar o añadir antenas y retrovisores si vienen por separado de la carrocería. Los cristales deben ser los que aporte el fabricante junto a la carrocería y deben estar fabricados en plástico inyectado.

Decoración: El color base del vehículo puede ser cualquiera mientras no sea transparente.

Habitáculo: El habitáculo puede ser el original que aporte el vehículo o se puede sustituir por otro genérico fabricado por una marca de slot.

Peso mínimo: El peso de la carrocería tendrá un mínimo de 20 gr. (sin tornillos). Se permite llegar al peso mínimo lastrando con plomo o aplicando cinta adhesiva.

3. Chasis:

Tipo y material: Original suministrado con el coche sin modificación alguna, o recambio específico del fabricante para el modelo de coche.



También están permitidos los chasis fabricados con impresión 3D, que estén fabricados expresamente para el modelo y marca de la carrocería válida y se puedan adquirir en comercios españoles.

El chasis deberá ser de una sola pieza. La bancada no podrá ser independiente y deberá estar integrada en el chasis.

Se permite retirar rebabas, que afecten a la basculación, sin que esto modifique las cotas del chasis.

Posición del motor: La posición del motor será lineal.

Se permite fijarlo mediante cola y/o cinta adhesiva para evitar holguras y movimientos indeseados. Está permitida la fijación del motor mediante tornillos.

Imanes: Prohibidos excepto los del propio motor.

Soporte de guía: La original del chasis.

Soporte de ejes: El original del chasis sin modificación alguna.

Soporte de carrocería: Mediante tornillos, estos se podrán sustituir por otros de procedencia libre.

4. Transmisión:

4x2 obligatoria (solo tracción trasera).

El piñón debe girar solidariamente con el eje del motor en una proporción 1:1 e incidir directamente sobre la corona del eje posterior.

La relación piñón/corona será obligatoriamente de 9/27.

5. Ejes:

Libres, siempre que proceda de alguna de las marcas que comercializan recambios para slot, metálicos macizos y de una sola pieza.

Las cuatro ruedas deben apoyar en la plantilla de verificación con el coche en reposo y girar conjuntamente llantas y ejes.

Los ejes delanteros y traseros con las llantas montadas no deberán sobresalir de la carrocería.

6. Cojinetes:

Libres, siempre que proceda de alguna de las marcas que comercializan recambios para slot. No se permiten los rodamientos.

7. Piñón / corona:



Libres y comercializadas por una marca de slot, relación obligatoria 9/27.

8. Llantas:

Libres y comercializadas por una marca de slot. El diámetro permitido a montar es de 15 mm a 17 mm.

Deben de ser los cuatro iguales en material, forma, diámetro, anchura y marca.

9. Guía:

Libre comercializada por una marca de slot. Se permite recortar la parte inferior, lijar los laterales y cortar la parte sobrante a partir de la porta escobillas en las guías adelantadas.

10. Tornillos, cables y trencillas:

Libres.

12. Motor:

Único y libre, comercializado por una marca de slot y que cumpla con los requisitos del presente reglamento técnico.

Debe de ser de tipo compacto de caja cerrada.

No se podrá manipular ningún componente eléctrico, mecánico o electrónico.

Se permite tapar el motor solo con una capa de cinta adhesiva tipo celo.

El valor máximo permitido de campo magnético medido en UMS sera de 6,0 grs.

13. Neumáticos:

El neumático es libre siempre que cumpla las siguientes características:
Fabricado en goma caucho natural negra y debe cubrir totalmente la llanta en su circunferencia y anchura de rodadura.

Prohibidos los neumáticos de clavos.

Disposiciones Generales:

Todos los casos no recogidos en este reglamento quedarán a criterio de la organización.

La organización podrá realizar verificaciones de manera aleatoria durante el parque cerrado y después de la carrera. Cualquier anomalía detectada respecto a motor, carrocería o chasis podría acarrear una sanción o la exclusión del participante.



REGLAMENTO DEPORTIVO RALLYCROSS 2026

ORGANIZACIÓN:

El campeonato constara de 7 pruebas según se contempla en el calendario oficial de Speedslot, publicado en la página web.

Todas las noticias referentes a este campeonato serán publicadas en la web de Speedslot, siendo esta junto a sus otros medios de comunicación en la red, las únicas fuentes oficiales donde se publicará cualquier cambio que se realice en cualquier aspecto que afecte al desarrollo de nuestro campeonato.

DIRECTOR DE CARRERA:

Es la persona designada por la organización cuya misión es controlar el funcionamiento de la carrera.

Es el responsable de la misma, haciendo cumplir los reglamentos.

GRUPOS:

El campeonato RALLYCROSS- SPEEDSLOT 2025, los coches según sus dimensiones y prestaciones se dividirán en 3 categorías pudiendo competir en 2 categorías a elegir por el piloto, son las siguientes:

Categoría línea, ángulo y tracción trasera

El listado de los coches que pueden participar en cada categoría, así como el reglamento técnico que deben cumplir, estará publicado en la web de Speedslot junto a este reglamento deportivo.

COCHES ADMITIDOS:

En el rallycross se podrá participar con 2 coche por piloto en 2 de las 3 categorías disponibles.

Un coche al que se le haya asignado un dorsal, solo podrá participar una vez en el rallycross.

Todos los coches participantes se han de agrupar dentro de una categoría según el reglamento técnico.

Un coche inscrito en una categoría podrá participar siempre que cumpla el reglamento técnico y ha de mantener las características de la categoría todo el rallycross.

PISTA:

Las pruebas de este campeonato se disputarán sobre 1 pista de material NINCO de 4 carriles tierra y nieve.

Serán nueva para todos los pilotos, y no se podrá entrenar en ella.



Para verificar su buen funcionamiento, el “coche cero” de la organización pasara por la pista de rallycross antes del inicio de la prueba, controlado mediante una caja reguladora de voltaje, o bien por un piloto que no vaya a participar en la prueba.

Si el “coche cero” recorre correctamente toda la pista que componen el rallycross, otorga pleno derecho al director de carrera para rechazar cualquier reclamación sobre el estado de la pista.

ORDEN DE SALIDA:

El orden de salida será aleatorio según indique el programa TICTAC.

CONEXIONES Y MANDOS:

Cada pista estará equipada con conectores del tipo banana: rojo, negro y blanco, para que cada piloto pueda utilizar su propio mando.

Tanto el mando como los cables y las cajas reguladoras de voltaje son libres. Cualquier fallo en el mando del piloto será considerado como una avería del coche. Los fallos en los mandos o cajas reguladoras que pudiera prestar la organización a los pilotos que no dispusieran de uno, serán considerados como avería de pista.

Solo se considera mando o caja reguladora prestada por la organización a aquellos que se entregan a los pilotos bajo la supervisión del director del rally y que son propiedad de Speedslot.

PARQUE CERRADO:

Antes del comienzo de cada etapa y después del final de esta, el coche de cada participante deberá volver al parque cerrado, donde no podrá ser manipulado por nadie, incluyendo pilotos y organización, excepto el responsable del parque cerrado.

El coche deberá entrar en condiciones de carrera. (Incluidos los neumáticos).

Durante los cuatro minutos previos a la salida, el piloto podrá efectuar las reparaciones que crea oportunas delante de un comisario de la organización.

VERIFICACIONES:

La organización podrá verificar los coches participantes en cualquier momento del rally para comprobar que cumplen el reglamento técnico.

Si se detectan anomalías, se aplicarán las penalizaciones correspondientes. Al final de cada prueba se verificarán los tres primeros clasificados de cada categoría y los que la organización considere oportuno.

ASISTENCIAS:

La función de las asistencias, será la de poner los coches en el carril si estos se salen durante el recorrido de los tramos.



Cada piloto debe realizar los tramos con un máximo de 2 *asistencias*. En el momento que un piloto inicia la sección o etapa con sus dos asistencias, estas son consideradas como parte del equipo de dicho piloto, y como tal, sus actos son responsabilidad del piloto.

Todos los participantes tienen la obligación de hacer de asistencia a otros pilotos. El incumplimiento de esta norma será motivo de exclusión tal como se indica en la tabla de penalizaciones.

También es trabajo de la asistencia el informar de cualquier incidencia o anomalía que pudieran detectar durante su labor de asistente.

SALIDAS DE PISTA:

La colocación de los coches salidos de pista se deberá realizar en el mismo sitio del incidente. En caso contrario, se sancionará al piloto con 10 segundos por pista avanzada tal como se indica en la tabla de penalizaciones.

Durante la disputa de un tramo cronometrado, el coche deberá conservar en todo momento la carrocería enganchada al chasis y recorrer el tramo por sus propios medios.

El incumplimiento de esta norma será penalizado con el tiempo máximo del tramo en cuestión.

MANIPULACIONES Y REPARACIONES DEL COCHE:

Se permite manipular el coche para cambiar cualquier elemento, siempre que este homologado, ya sea para ponerlo a punto o reparar en caso de accidente, **exceptuando carrocería y chasis**.

El motor podrá ser cambiado, aunque este cambio conlleva penalización reflejada en la tabla de penalizaciones.

Cualquier manipulación únicamente podrá efectuarse:

- Delante del responsable del parque cerrado o director de carrera, cuatro minutos antes de cada sección o pasada.
- Delante de un verificador, jefe de tramo o director de carrera, antes o después de efectuar un tramo. En ningún caso esto podrá ralentizar la prueba y obstaculizar a los pilotos que le siguen en el rallycross. En el caso que la reparación no se haya terminado, y el piloto siguiente llegue a tramo, se dará tiempo máximo en ese tramo al piloto que efectúa la reparación y este pasará al siguiente tramo para continuar con su reparación.
- Delante de un organizador o director de carrera y previa autorización del director de carrera, en caso de avería grave (solo si el vehículo está incapacitado para seguir). Se requiere además el permiso explícito del responsable del parque cerrado o



director de carrera, que indicara el lugar para realizar dichas reparaciones. Una vez reparado el coche, volverá a parque

cerrado, dando por concluida la sección y anotándose tiempo máximo por cada tramo que no se haya podido concluir.

- En cualquier caso, no se podrá manipular el vehículo fuera de la zona de pistas o fuera de la vista de la organización. El incumplimiento de la norma será penalizado con la exclusión del participante tal como se indica en la tabla de penalizaciones.
- Antes del comienzo de un tramo se permite limpiar neumáticos, siempre que para ello no se utilicen líquidos o aditivos y estos permanezcan secos. Se deberá informar al director de carrera del producto o sistema de limpieza que se va a utilizar para que dé su aprobación.

PUNTUACIONES:

Para la clasificación de cada rallycross y para el campeonato final, se sigue el siguiente sistema de puntuación.

- Para cada categoría se puntúa según la siguiente relación, siempre y cuando se termine el rallycross completo. En caso de retirada o abandono de una prueba, no se optará a ninguna puntuación.

50,47,45,43,41,39,37,35,33,31,29,27,25,23,21,19,17,15,13,11,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1 etc.

En caso de empate a puntos al finalizar el campeonato, la clasificación se decidirá a favor del piloto con más primeros puestos, si persiste el empate la clasificación se decidirá a favor del piloto que tenga más segundos puestos, y así sucesivamente.