

CRRR

COORDINADORA REGLAMENTO RALLY-SLOT

Este es el acuerdo entre los diferentes clubs y escuderías redactantes sobre el reglamento técnico de Rally-Slot 1/32 para el 2018-2019.

Los clubs que participan en la redacción de dicho reglamento son:

Parla slot Racing (Madrid), **Slot Costa del Sol** (Málaga), **Los Llanos Slot** (Gran Canaria), **Mosslot** (Vigo), **Slot Club Astorga** (León), **Euskalhobby** (Bilbao), **Aslac** (Valencia).

El reglamento es el siguiente:

REG. TÉCNICO DE LA COORDINADORA RALLY-SLOT 1/32 2018-2019

Los coches según su tipo de preparación se dividen en siete grupos:

WRC – WRS – Súper N GT – Súper N Rally – Super N Clásicos – N – Clásicos

Categoría: Súper N Rally

1.- Coches admitidos:

Los modelos de coche admitidos en esta categoría deben estar fabricados a escala 1/32 por una marca de slot. Tienen que haber corrido en rally bajo las diferentes federaciones nacionales como turismo en las diferentes categorías que no estén considerados clásicos (25 años/1991).

Quedan excluidos targas, Gt's, protos, subidas de montaña, exhibiciones y carreras parecidas.

En casos dudosos se tendrá que demostrar su participación en rally.

2.- Carrocería:

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

La carrocería debe estar fabricada en plástico inyectado y/o resina.

Los cristales deben ser los que aporte el fabricante junto a la carrocería y deben estar fabricados en plástico inyectado, siempre transparente, quedando prohibidos los fabricados en acetato.

No está permitida la supresión de ninguno de los cristales a no ser que el modelo reproducido no los incorpore de serie.

Su posición será la original del vehículo, no pudiendo descolgarse ni en parado ni en movimiento, debiendo estar fijados a la carrocería.

Está permitida la supresión de retrovisores, limpiaparabrisas y antenas, siempre y cuando sean piezas independientes a la carrocería.

El habitáculo puede ser el original que aporte el vehículo o se puede sustituir por otro genérico fabricado por una marca de slot. En caso que el habitáculo original o genérico no llevara copiloto, se debe colocar uno del mismo material y de parecido aspecto al piloto. Debe ocultar, mirando a través de los cristales, el chasis y todos los elementos mecánicos del vehículo.

Su posición será la original del vehículo, no pudiendo descolgarse ni en parado ni en movimiento, por lo que deberá estar fijado a la carrocería.

Debe simular en tres dimensiones y como partes mínimas indispensables el cuadro de instrumentos, volante, piloto y copiloto (ambos formados por casco, busto y brazos) y asientos delanteros; y tiene que estar pintado con al menos 3 colores donde se distinguen las diferentes partes del mismo.

La pintura y decoración de la carrocería es libre debiendo llevar dos dorsales, uno en cada puerta, y una placa de rally. Ha de llevar los faros delanteros simulados en color plateado o amarillo, así como las luces de los pilotos traseros de color rojo o anaranjado, y deben diferenciarse claramente del color del coche.

Se permite la eliminación de bombillas y leds en los coches con iluminación, pero conservando todos los demás accesorios. También se permite la incorporación de estos elementos (bombillas y leds) en aquellos

modelos que no los lleven, siempre que para ello no haya que modificar las características de serie de la carrocería.

Si se sustituye un kit de luces, estos deben de mantener su estructura de montaje como en el modelo de serie. Si se colocan en un coche que no los lleva de serie, el kit debe de colocarse situado en la carrocería, no estando permitida su colocación en el chasis.

Las carrocerías que distribuyen los fabricantes como kit deben montarse reproduciendo la versión de serie. En caso que el kit se suministre con piezas para modelos de velocidad y rally, solo son válidas las piezas para el modelo de rally.

Queda prohibido cualquier tipo de contrapeso sea o no de serie.

3.- Chasis:

Únicamente el determinado por el fabricante para el modelo y marca de coche en concreto, fabricado en plástico inyectado y sin modificación alguna excepto las que explícitamente se consideran en este reglamento técnico.

Están prohibidos tanto chasis como bancadas fabricadas mediante mecanización e impresión 3D.

La posición del motor será la determinada por el fabricante, siempre que cumpla las características del presente reglamento técnico.

Está permitido el brazo basculante de guía, siempre y cuando venga de serie en el chasis original del modelo.

Se permiten los chasis con sistemas de amortiguación de serie a los ejes, los sistemas de regulación del recorrido de la suspensión y los sistemas de regulación de los ejes respecto al chasis.

La bancada puede ser la original que el fabricante aporta para ese modelo de coche o cualquier otra hecha por un fabricante de slot, siempre que esté fabricada en plástico inyectado y sea compatible con ese chasis sin modificación alguna (ni de bancada ni de chasis).

Se permiten bancadas de motor regulables y kits de suspensión de bancadas comercializados por el fabricante para sus modelos, siempre que cumplan las características del presente reglamento técnico.

Se permite fijar el motor al chasis mediante tornillos, pegamento, cola (sin excesos) en el soporte del motor, cinta adhesiva o realizando el orificio para el alojamiento del tornillo (en caso de no tenerlo de serie), sin modificar la posición, el lugar o la altura que ocupa el motor respecto al chasis.

El chasis debe estar fijado a la carrocería mediante tornillos en posición vertical.

Se permite agrandar los agujeros del alojamiento de los tornillos en el chasis para facilitar la basculación de la carrocería, sin modificar los soportes de la carrocería.

No puede llevar ningún imán, a excepción de los incluidos en el motor, permitiéndose la supresión del soporte del imán cuando sea un añadido (mediante tornillos o anclaje) al chasis.

Está prohibido cualquier sistema que represente un freno adicional al del propio motor.

Con el chasis completamente montado y listo para competir, las cuatro ruedas deben tocar la pista en un tramo plano y con el coche en posición de reposo.

Queda prohibido cualquier tipo de contrapeso sea o no de serie.

4.- Pesos y medidas:

El peso mínimo de la carrocería en orden de marcha es de 16 gramos (sin tornillos). Se permite llegar al peso de las siguientes formas:

- Aplicando cinta adhesiva exclusivamente en la bandeja de pilotos (no se podrá poner más de 2 gramos de cinta adhesiva).
- A través de la decoración del coche (barniz o pintura).
- Añadiendo elementos decorativos en la bandeja de pilotos (barras antivuelco, rueda de repuesto, extintores, o elementos similares). La anchura máxima de la carrocería es de 64mm.

La anchura máxima de los ejes montados (sin neumáticos y medidos en el exterior de cada llanta) es de 61,5mm. Si la anchura máxima de la carrocería es inferior a 61,5mm, la anchura máxima de los ejes no podrá ser superior al ancho máximo de carrocería.

La altura mínima del techo de la carrocería, sin chasis ni tornillos y descansando en una superficie plana es de 33mm.

5.- Transmisión:

Será la dispuesta originalmente por el fabricante a escala 1:1 del vehículo utilizado, y se debe mantener el tipo 4x2 o 4x4 que incorpore de serie.

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 es libre.

Se podrá incorporar un segundo juego de poleas en los coches que incorporen este sistema de transmisión de serie.

6.- Ejes:

Libres, comercializados por una marca de slot, metálicos y de una sola pieza.

Su longitud no puede ser superior a la longitud total del tren de ruedas (sin neumáticos). Deben llevar llantas, coronas y poleas unidas fijamente a los mismos y deben girar en todos los casos conjuntamente con el eje en una proporción de 1:1.

Los separadores / espaciadores son libres.

Los topes de corona estarán comercializados por una marca de slot, sin modificación alguna.

La diferencia de anchura entre el eje trasero y el delantero (sin neumáticos y medidos en el exterior de cada llanta) no puede ser superior a 7mm.

7.- Cojinetes:

Libres y comercializados por una marca de slot, sin modificación alguna.

No se permiten los rodamientos. En los coches que los monten de serie se deben sustituir por cojinetes.

Se permite fijarlos al chasis conservando su lugar y altura original.

Se prohíbe fijar los cojinetes en los coches con suspensión en los ejes.

8.- Piñón / corona:

Libres y comercializados por una marca de slot, sin modificación alguna.

9.- Poleas / correas de transmisión:

Permitidas en los coches que las incorporen de serie, libres comercializadas por un fabricante de material de slot.

No se permite modificar sus características originales ni añadir ningún elemento externo que modifique su comportamiento.

Las poleas deberán ser de plástico o metálicas.

Las correas deberán ser de goma o silicona.

10.- Llantas:

Libres y comercializadas por una marca de slot, sin modificación alguna, siempre y cuando sean de plástico o metal.

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

El diámetro permitido a montar es de 15mm a 17mm, excepto si el coche de serie no lleva las cuatro llantas de la misma anchura o diámetro, permitiéndose en ese caso mantener su configuración original.

Es obligatorio el uso de 4 tapacubos de idéntico diseño en llantas de fondo plano, no permitiéndose tapar el exterior de la llanta con ningún material añadido tipo papel o celo.

11.- Suspensiones / sujeción de la bancada:

Las que lleve de origen, pudiéndose cambiar por otras de cualquier fabricante que sean de similar estructura (sin modificar chasis y/o bancada).

En caso de coches con bancada independiente del chasis se permite la eliminación de la suspensión por tornillos y tuercas.

No está permitida la suspensión magnética.

12.- Guía:

Única, libre y sin modificación dentro de las comercializadas por una marca de slot.

Su emplazamiento debe ser el determinado por el fabricante para ese modelo de coche. Se puede montar una guía pivotante con muelle en todo aquel modelo que no la lleve de serie, siempre y cuando no haya que modificar el chasis o la guía para ello.

Se permite quitar el muelle en las guías que lo lleven de serie o también se podrá sustituir por cualquier otro muelle dentro de los comercializados por una marca de slot.

Se permite cortar y/o estirar el muelle.

Se permite recortar la parte inferior de la guía (quilla) y lijar los laterales.

13.- Tornillos / cables:

Libres.

14.- Trencillas:

Libres, prohibidos los aditivos.

15.- Motor:

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

Debe ser de tipo compacto de caja cerrada.

No se le puede sustituir, cambiar, añadir o manipular ningún componente eléctrico, mecánico o electrónico. Cualquier marca o evidencia de una posible alteración, tanto interna como externa, conllevará su rechazo en la verificación.

Se permiten eliminar los componentes electrónicos externos de función antiparasitaria en aquellos motores que los lleven de serie.

Se permite acortar el eje del motor.

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

El valor máximo permitido de campo magnético del motor medido en la U.M.S. (Unidad Magnética de Slot) de Kelvin Light con el motor instalado en el chasis y conectado a fuente de alimentación de 5 voltios es de:

--10,0 gr. UMS para motor de caja larga en disposición lineal.

--6,0 gr. UMS para motor de caja larga en disposición anglewinder.

En ningún caso se podrá superar el valor máximo permitido al incrementar el voltaje en la medición del motor.

Aquellos motores que sobrepasen el límite en estas condiciones deberán ser cambiados.

Se permite el uso de adaptadores comercializados por una marca de slot para acoplar motores tipo Mabuchi en chasis para motores tipo RX.

¡Importante! Los únicos motores homologados y permitidos para esta categoría son los que se especifican en el anexo número 3, al final de este reglamento técnico.

16.- Neumáticos:

Los neumáticos deben estar comercializados por una marca de slot y fabricados en goma negra.

Se pueden limar, dibujar, rebajar y cortar mientras cubran totalmente la llanta y giren solidariamente con ella.

Prohibidos los neumáticos de clavos.

Prohibidos los cambios de neumáticos entre tramos, excepto los admitidos por el director de carrera.

Prohibidos los aditivos.

ACLARACION PARA TODAS LAS CATEGORIAS:

Habr  una comisi n permanente vigilando las posibles mal interpretaciones del reglamento que vulneren la interpretaci n real del mismo.

En caso de que exista una contraposici n de dos art culos cualquiera del reglamento siempre tendr  valor el m s restrictivo.

ANEXOS:

1.- Homologaci n de novedades:

Se har  un estudio de las novedades de modelos que vayan saliendo al mercado para poder ser admitidos en las diversas categor as, esto se har  cada 3 meses; 1 de Enero, 1 de Abril, 1 de Julio y 1 de Octubre.

En los casos dudosos no ser n admitidos hasta que sean homologados mediante un anexo a este reglamento.

2.- Casos dudosos:

La organizaci n tendr  la potestad de decidir en cualquier caso dudoso en cuanto a este reglamento t cnico.

3.- Listado de motores homologados:

Allslotcar (Ref.:AS025) Motor Red Devil

Allslotcar (Ref.:AS001) Motor Standard

Avant Slot (Ref.:20102) Motor Republic

Avant Slot (Ref.:20101) Motor Hunter

Avant Slot (Ref.:20105) Motor Wizard Gold

Avant Slot (Ref.:20108) Motor Hunter 4 x 4 CS

Avant Slot (Ref.:20107) Motor Hunter 4 x 4 RS

Avant Slot (Ref.:20114) Motor Quad Raid

Avant Slot (Ref.:20116) Motor 25000rpms 12v 340gr 6,5UMS - Long Case

Black Arrow (Ref.:BAAP01A) Motor APACHE V1.0

Black Arrow (Ref.:BASIO1A) MOTOR SIOUX V1.0

Cartrix (Ref.:1169E) Motor TX6 Phantom

Cartrix (Ref.:1164) Motor TX 2.3 21500 15 V 330gr /200 mA

Cartrix (Ref.:1176E) Motor TX4 Plus para rally

Evotec Slot Racing (Ref.:MD002) Motor caja larga 22K RPM 230 mA 4,0 Grs UMS

Evotec Slot Racing (Ref.:MD00R) Motor caja larga 25K RPM 330 mA 2,0 Grs UMS

J.P. Slot (Ref.:MM18120) Motor JP

MB Slot (Ref.:MB17002) Motor GNIK 23 k 270 gr/cm

MB Slot (Ref.:MB17003) Motor KRAHS 22400k 178 gr/cm

MB Slot (Ref.:MB07009) Motor SongNA 21 k

MB Slot (Ref.:MB09071) Motor Pippo 26000RPM magnético caja corta

MB Slot (Ref.:MB01111) Motor UTA 18000 RPM 12V magnético caja larga

MB Slot (Ref.:MB13403) Motor FBL-1 de 22.000rpm 3800 gr/cm 12V.caja larga

MB Slot (Ref.:MB13402) Motor FBL-2 de 22.000rpm 3800 gr/cm 12V.caja larga

MB Slot (Ref.:MB15503) Motor FBL-3 de 30.000rpm 459 gr/cm 12V. caja larga

MB Slot (Ref.:MB15505) Motor FBL-5 de 50.000rpm 657 gr/cm 12V. caja larga

MB Slot (Ref.:MB09070) Motor MOMO magnético 23000 RPM caja corta

N.S.R.: (Ref.:NSR3003) Motor Shark 25000 176 gr/cm 12V caja corta

N.S.R.: (Ref.:NSR3005) Motor Shark 40000 164 gr/cm 12V caja corta

N.S.R.: (Ref.:NSR3001) Motor Shark 22000 168 gr/cm 12V caja corta

N.S.R.: (Ref.:NSR3002) Motor Shark 30000 210 gr/cm 12V caja corta

N.S.R.: (Ref.:NSR3004) Motor Shark 20000 164 gr/cm 12V caja corta

N.S.R.: (Ref.:NSR3022) Motor King Evo2 21400rpm 320gr/cm 12V caja larga

N.S.R.: (Ref.:NSR3023) Motor King High Magnet 21400rpm 350gr/cm 12V caja larga

N.S.R.: (Ref.:NSR3025) Motor King 19000rpm EVO3 250gr/cm caja larga

N.S.R.: (Ref.:NSR3026) Motor King 25000rpm EVO 350gr/cm 12V caja larga High Magnet

N.S.R.: (Ref.:NSR3027) Motor King 30000rpm EVO 365gr/cm 12V caja larga High Magnet

N.S.R.: (Ref.:NSR3028) Motor King 38000rpm EVO 365gr/cm 12V caja larga High Magnet

N.S.R.: (Ref.:NSR3029) Motor King 46000rpm EVO 365gr/cm 12V caja larga High Magnet

N.S.R.: (Ref.:NSR3030) Motor King 50000rpm EVO 365gr/cm 12V caja larga High Magnet

N.S.R.: (Ref.:NSR3024) Motor Baby King 17000rpm 245gr/cm caja larga magnético

Ninco (Ref.:80612) Motor NC-7

Ninco (Ref.:80610) Motor NC-5 SPEEDER E

Original Slot Cars (Ref.:RM0101) Motor M1 18000 RPM

Original Slot Cars (Ref.:RM0105) MOTOR M3 17000 RPM a 12V 230 gr/cm

Original Slot Cars: MOTOR M6 20000 RPM a 12V

Scaleauto (Ref.:SC0005) Motor SC 0005 tipo NC4 30000 rpm

Scaleauto (Ref.:SC0014B) Motor SC14 20K RPM. 205 gr/cm 0,20 A.12 V caja corta

Scaleauto (Ref.:SC0015B) Motor SC15 25K RPM. 225 gr/cm 0,18 A.12 V caja corta

Scaleauto (Ref.:SC011B) Motor SC11B 20K RPM. 284 gr/cm caja larga

Scaleauto (Ref.:SC0008B) Motor SC008B 20K RPM.

Scaleauto (Ref.:SC0026) Motor SC26 22K RPM. 310 gr/cm caja larga

Scaleauto (Ref.:SC0025B) Motor SC-25 Sprinter-2 caja larga abierta

Scaleauto (Ref.:SC0012B) Motor SC-12 TECH-2 caja larga cerrada

Scaleauto (Ref.:SC0010B) Motor SC10 30000 RPM

Scaleauto (Ref.:SC0027B) Motor SC-25 Baby Sprinter - Thunder-3 de 18000rpm

Scaleauto (Ref.:SC0028) Motor SPRINTER-1 18000 RPM

Scaleauto (Ref.:SC0029) Motor SC-28 Sprinter-JR2 22500 RPM

Scalextric (Ref.: no ref.) Motor RK41

Scalextric (Ref.: no ref.) Motor RK42

Scalextric (Ref.: no ref.) Motor RK44

Scalextric (Ref.: no ref.) Motor RK91

Scalextric (Ref.: no ref.) Motor PRO Speed (SOLO PERMITIDO EN CATEGORIA WRC)

Slot it (Ref.:SIMN08H) Motor Boxer 2 abierto

Slot it (Ref.:SIMN09C) Motor Flat 6 20500 200 Gr/cm caja larga cerrada

Slot it (Ref.:SIMN13H) Motor FLAT6-S de 22500rpm 230 gr/cm caja larga

Slot it (Ref.:SIMN14H) Motor FLAT6-RS de 25000rpm 240 gr/cm caja larga

Slot it (Ref.:SIMN09CH) Motor FLAT-6 de 20.000rpm 200 gr/cm caja larga

Slot it (Ref.:SIMN11H2) Motor Flat 6R 22000rpm 220 gr/cm versión 2013

Slot it (Ref.:SIMX16) Motor V12/4 de 23000rpm universal

Slot it (Ref.:SIMX15) Motor V12/4 21500rpm caja corta

Slot Racing Company (Ref.:RM0104) MOTOR C2 Caja corta 26000 RPM 140 gr/cm Slot

Racing Products (Ref.:SRP181G) Motor 13D caja corta 40000 RPM/12V

Sloting Plus (Ref.:SP090003) Motor Speed 3 21.500rpm 350 gr/cm 12 V caja larga

Sloting Plus (Ref.:SP090005) Motor Speed 5 21.500rpm 300 gr/cm 12 V caja larga

Sloting Plus (Ref.:SP090012) Motor Speed 12 21.500rpm 230 gr/cm 12 V caja larga

Slot49 (Ref.:S49 0001) Motor Tornado 20800rpm. 12 voltios , 265 gr.cm

Team Slot (Ref.:TS05151011) Motor TS12

Thunder Slot (Ref.:MTMACH21) Motor Match 21500rpm 12V 175 gr/cm

A partir del año 2019 quedaran prohibidos los siguientes modelos: ProSpeed de Scalextric(WRC), NC-5 de Ninco, M1 de Original Slot Cars y el GNIK 023 de MB Slot.

4.- Penalizaciones técnicas:

Coches no admitidos Exclusión

Anomalías en el motor Exclusión

Imanes suplementarios Exclusión

Uso de aditivos Exclusión

Anomalías en la transmisión Exclusión

Incumplimiento de modificaciones mínimas Exclusión

Incumplimiento características de la carrocería Exclusión

Incumplimiento de medidas de carrocería Exclusión

Incumplimiento de medidas de peso mínimo de la carrocería Exclusión

Falta de cristales Exclusión

Mecánica o chasis a la vista o falta de habitáculo Exclusión

Chasis no homologado o deformado Exclusión

Bancadas de motor no homologadas Exclusión

Ejes no reglamentarios Exclusión

Anomalías en la guía Exclusión

Llantas no homologadas Exclusión

Modificación o falta de corona Exclusión

Neumáticos no correctos Exclusión

Cambiar neumáticos entre tramos Exclusión

Incumplimiento de características de emplazamiento de la guía Exclusión

Falta de dorsales o placas de rally 10" /unidad

Incumplimiento de normas sobre pasos de rueda, aletines y carrocería (WRC y WRS) 30"

Aletines antirreglamentarios o flexibles (WRC y WRS) 10" /unidad

Vidrios opacos, si el modelo no los lleva de serie 30"

Vidrios flexibles (WRC y WRS) 30"

Falta de luces simuladas 10" /unidad

Falta de otros elementos aerodinámicos o decorativos 10" /unidad

Pilotos sin diferenciar o pintados de un sólo color 20"

Falta de piloto, copiloto o volante 30"

Habitáculo sin diferenciar de los pilotos 20"

Falta de tornillos o anomalías:

- (Grupo N, Clásicos, Súper Clásicos, Súper N Rally, Súper N GT) 10" /unidad

Anomalías en las medidas de las llantas:

- (Grupo N, Clásicos, Súper Clásicos, Súper N Rally, Súper N GT) 30" /unidad

Ruedas no giran o no tocan la pista: 30"

Anomalías en la suspensión:

- (Grupo N, Clásicos, Súper Clásicos, Súper N Rally, Súper N GT) 30" /unidad

Anomalías en las poleas:

-(Grupo N, Clásicos, Súper Clásicos, Súper N Rally) 30"

Anomalías en las gomas de tracción:

- (Grupo N, Clásicos, Súper Clásicos, Súper N Rally, WRS) 30"

Cojinetes de ejes no reglamentarios:

- (Grupo N, Clásicos, Súper Clásicos, Súper N Rally, Súper N GT, WRS) 20" /unidad

Cambios de rodamientos por cojinetes no reglamentarios:

- (Grupo N, Clásicos, Súper Clásicos, Súper N Rally, Súper N GT, WRS) 30" /unidad

Fijación de cojinetes no reglamentaria:

- (Grupo N, Clásicos, Súper Clásicos, Súper N Rally, Súper N GT, WRS) 30" /unidad

Elementos que componen los ejes no giran en proporción 1:1:

- (Grupo N, Clásicos, Súper Clásicos, Súper N Rally, Súper N GT, WRS) 60"

El piñón del motor no gira en proporción 1:1 con el eje del motor:

- (Grupo N, Clásicos, Súper Clásicos, Súper N Rally, Súper N GT, WRS) 60"

Anomalías en los piñones:

- (Grupo N, Clásicos, Súper Clásicos, Súper N Rally, Súper N GT, WRS) 60" /unidad

Anomalías en el modelo de llanta: 10" /unidad

Incumplimiento de medidas de ejes:

- (Grupo N, Clásicos, Súper Clásicos, Súper N Rally, Súper N GT) 10" / mm

Neumáticos que no cubran totalmente la llanta 30"

Cables de guía visibles frontalmente en posición de reposo (WRC) 20"

Ruedas que sobresalgan más del límite (WRC y WRS) 10" / mm

Cambio chasis 50"

Cambio motor 50"

Cambio carrocería 50"

* Las penalizaciones que no conlleven la exclusión del piloto, se aplicarán en cada etapa mientras no sean subsanadas