



## REGLAMENTO TÉCNICO

### MODELOS ADMITIDOS

Modelos tipo “Sports Car”, GT o Prototipos, que hayan participado hasta 1980 en las *24 horas de Le Mans* o en carreras de campeonatos mundiales o internacionales (*World Sportscar Championship, International Championship for Makes, World Championship for Makes*). Ver lista de modelos admitidos (páginas 4 y 5).

### CARROCERÍA

<b>Slot.it</b>	De estricta serie, sin ninguna modificación y completa con la totalidad de sus componentes.
<b>Policar</b>	En el caso del Ferrari 321 PB, se permite la sustitución de la bandeja de piloto por otra de lexan o cualquier otro material, siempre que se identifique claramente el piloto y el volante (también aplicable a los antiguos modelos del Ferrari 321 PB de Slot.it).
<b>NSR</b>	Se permite la sustitución de la bandeja de piloto por otra de lexan o cualquier otro material, siempre que se identifique claramente el piloto y el volante. El peso mínimo será de 16,5 g.
<b>Thunder Slot</b>	De estricta serie, sin ninguna modificación y completa con la totalidad de sus componentes.
<b>Resto de marcas</b>	Se podrá modificar, siempre sin alterar su aspecto exterior, para aligerarla o permitir el montaje de chasis comercializados específicamente para cada modelo (por ejemplo chasis de impresión 3D). Se permite la sustitución de la bandeja de piloto por otra de lexan o cualquier otro material, siempre que se identifique claramente el piloto y el volante. El peso mínimo será de 16,5 g.

No está permitido el uso de lexan en cristales o faros.

Decoración libre con un mínimo de dos dorsales visibles en los laterales de la carrocería, no se permiten carrocerías traslúcidas.

Se permite eliminar retrovisores, limpiaparabrisas y antenas para evitar su pérdida.

Se permite aflojar los tornillos de carrocería para conseguir basculación.

### CHASIS

<b>Slot.it</b> <b>Policar</b> <b>NSR</b> <b>Thunder Slot</b>	El original o el comercializado por la propia marca como recambio del modelo (incluyendo distintas evoluciones o durezas), sin ninguna modificación.
<b>Resto de marcas</b>	El original, el comercializado por la propia marca como recambio del modelo (incluyendo distintas evoluciones o durezas) o cualquiera de los comercializados específicamente para cada modelo (por ejemplo chasis de impresión 3D), sin ninguna modificación excepto las permitidas a continuación.

Si el chasis lo permite, el eje delantero se podrá regular en altura, no siendo necesario que las ruedas toquen en la pista.

Prohibido cualquier tipo de suspensión.

Únicamente en los chasis de impresión 3D en los que sea imprescindible para su correcto ajuste o funcionamiento, se permite modificar ligeramente los agujeros del alojamiento de los tornillos y el perímetro del chasis con el único fin de facilitar la basculación de la carrocería.

## SOPORTE MOTOR

<b>Slot.it</b> <b>Policar</b> <b>NSR</b> <b>Thunder Slot</b>	El original o el comercializado por la propia marca como recambio del modelo (incluyendo distintas evoluciones, durezas o alturas) sin ninguna modificación. En los soporte motor Slot.it se permite suprimir los brazos de suspensión centrales. Su disposición será para motor de caja corta y configuración sidewinder.
<b>Resto de marcas</b>	El original, el comercializado por la propia marca como recambio del modelo (incluyendo distintas evoluciones, durezas o alturas) o el comercializado por cualquier marca que acople en el chasis sin ninguna modificación. En los soporte motor Slot.it se permite suprimir los brazos de suspensión centrales. Su disposición será para motor de caja corta y configuración sidewinder o en línea.

Se permite aflojar los tornillos del soporte motor para conseguir basculación.

Los cojinetes del soporte motor serán los originales o los comercializados como recambio del mismo.

Se permite realizar hasta dos agujeros para sujetar el motor mediante tornillos en los soporte motor que no los tengan.

## EJES Y LLANTAS

<b>Slot.it</b> <b>Policar</b>	Las llantas serán libres comercializadas por cualquier fabricante de slot. Las llantas delanteras deberán tener un diámetro entre 14 y 16 mm. Las llantas traseras deberán tener un diámetro entre 15,8 y 16,5 mm.
<b>NSR</b>	Las llantas serán libres comercializadas por cualquier fabricante de slot. Las llantas delanteras deberán tener un diámetro entre 14 y 16 mm. Las llantas traseras deberán tener un diámetro entre 15,8 y 16,5 mm.
<b>Thunder Slot</b>	Las llantas serán libres comercializadas por cualquier fabricante de slot. Las llantas delanteras deberán tener un diámetro entre 14 y 16 mm. Las llantas traseras deberán tener un diámetro entre 16,5 y 17 mm.
<b>Resto de marcas</b>	Las llantas serán libres comercializadas por cualquier fabricante de slot. Las llantas delanteras deberán tener un diámetro entre 14 y 16 mm. Las llantas traseras deberán tener un diámetro entre 15,8 y 16,5 mm.

Sin modificación alguna serán idénticas las dos del mismo eje en diámetro, anchura, material y diseño.

Todas las llantas deberán incorporar tapacubos de estilo clásico.

Los ejes deberán ser macizos.

En el eje trasero se admite montar un eje comercializado por cualquier fabricante de slot con anchura reducida en su parte central.

## CORONA

<b>Slot.it</b> <b>Policar</b> <b>NSR</b> <b>Thunder Slot</b>	De 31 o 32 dientes para configuración sidewinder, dentro de las comercializadas por cualquier fabricante de slot en su respectiva gama.
<b>Resto de marcas</b>	De 31 o 32 dientes para configuración sidewinder, dentro de las comercializadas por cualquier fabricante de slot en su respectiva gama.  Libre para configuración en línea, dentro de las comercializadas por cualquier fabricante de slot en su respectiva gama.

## PIÑÓN

<b>Slot.it</b> <b>Policar</b> <b>NSR</b> <b>Thunder Slot</b>	De 11 o 12 dientes para configuración sidewinder, comercializado por cualquier fabricante de slot.
<b>Resto de marcas</b>	De 11 o 12 dientes para configuración sidewinder, comercializado por cualquier fabricante de slot.  Libre para configuración en línea, comercializado por cualquier fabricante de slot.

## GUÍA

<b>Slot.it</b> <b>Policar</b> <b>NSR</b> <b>Thunder Slot</b> <b>Resto de marcas</b>	Libre comercializada siempre que entre en el soporte de la guía sin la modificación del mismo.
---	--

## MOTORES

Motores de caja corta admitidos:

**Slot.it** referencia MX-06 (21.500 rpm a 12V)

**Slot.it** referencia MX-15 (21.000 rpm a 12V)

**Slot.it** referencia MX-16 (23.000 rpm a 12V), en sidewinder transmisión 32/11 obligatoria

**NSR** Shark 20Krpm referencia NSR 3004 (20.000 rpm a 12V)

**Thunder Slot** Match referencia MTMACH21 (21500 rpm a 12V)

El campo magnético de los motores no podrá exceder los 5,5 g UMS.

Se permite tapar la caja del motor con una capa de cinta adhesiva tipo celo para reducir su campo magnético.

## CABLEADO Y TRENCILLAS

Libres.

## TORNILLOS

Libres.

## NEUMÁTICOS

Delanteros libres.

Traseros Slot.it referencia SI-PT27 tipo F22 (20 x 10 mm) o libres comercializados de una anchura inferior a 10 mm.

Cubrirán completamente el ancho de rodadura de la llanta.

No se permitirá ninguna alteración mecánica o química de los mismos. Podrán sustituirse durante la carrera, siempre ante el director de carrera y previa revisión por parte de este de los neumáticos que se monten.

## LISTA DE MODELOS ADMITIDOS

Modelo	Chasis
<b>Slot.it</b>	
Ferrari 312 PB	Slot.it
Alfa Romeo 33/3	Slot.it
Chaparral 2E	Slot.it
Ford GT40	Slot.it
Ford MKII	Slot.it
Matra MS670B	Slot.it
<b>NSR</b>	
Ford MKI GT40	NSR
Ford MKII GT40	NSR
Ford MK IV	NSR
Ford P68	NSR
Porsche 917K	NSR
<b>Policar</b>	
Ferrari 312 PB	Policar / Slot.it
<b>Thunder Slot</b>	
Lola T70 MK III	Thunder Slot

<b>Fly</b>	
Ferrari 512S	Fly / CG Slotcars / Ghost-traxx / i3D
Ford GT 40	Fly
Lola T70 MKIII	Fly / CG Slotcars / Ghost-traxx / i3D
Porsche 908/2	Fly / CG Slotcars / Ghost-traxx / i3D
Porsche 908/3	Fly / CG Slotcars / Ghost-traxx
Porsche 908 Flunder	Fly / CG Slotcars / i3D
Porsche 917	Fly / CG Slotcars / Ghost-traxx / i3D
Porsche 917 LH	Fly
Chevron B-19/21	Fly / CG Slotcars / Ghost-traxx
Porsche 906 / Carrera 6	Fly / CG Slotcars
Porsche 911 / 934 (GT)	Fly / CG Slotcars / Olifer / i3D
Ferrari 250 GTO (GT)	Fly / Olifer
Alfa Romeo TZ2 (GT)	Fly / Olifer
Ferrari 365 GTB/4 (GT)	Fly / Olifer
<b>Spirit</b>	
Porsche 936	Spirit / Olifer
Ferrari 512M	Spirit / Olifer
<b>Slot Racing Company</b>	
Porsche 907 K	SRC / Olifer / RedSlot
Porsche 907 L	SRC / Olifer / RedSlot
Porsche 908 L	SRC / Olifer / RedSlot
Alfa Romeo 33 TT	SRC / Olifer
Matra 670 - 670 B	SRC / Olifer
Ferrari 312 PB	SRC
Porsche 914 (GT)	SRC / Olifer / i3D
<b>Sloter</b>	
Lola T280	Sloter / Olifer
Ferrari 312 PB	Sloter
<b>MRRC</b>	
Chaparral 2F	Olifer
<b>Avant Slot</b>	
Mirage GR8	Olifer
<b>Scalextric / Altaya / Exin</b>	
Porsche 911 (GT)	i3D
<b>Ninco</b>	
Porsche 911 / 934 (GT)	Olifer

# REGLAMENTO DEPORTIVO

## 1. DURACIÓN DE LA CARRERA

La carrera tendrá una duración aproximada de 2 horas con los descansos y cambios de pista incluidos.

## 2. HORARIO

15:15 a 16:30 Entrenamientos libres.

15:55 Sorteo de los equipos.

16:00 a 16:30 Verificaciones y parque cerrado.

16:30 Clasificación (1 minuto en la pista elegida por sorteo).

17:00 Inicio de la carrera.

## 3. FORMATO DE LA CARRERA.

Número máximo de equipos: 8.

Los equipos podrán estar formados por 2 o 3 pilotos.

6 equipos, 15 minutos por manga y 1 pasada a la pista de 6 carriles.

7 equipos, 13 minutos por manga y 1 pasada a la pista de 6 carriles.

8 equipos, 11 minutos por manga y 1 pasada a la pista de 6 carriles.

Salvo causa de fuerza mayor, no podrá haber más de una manga de diferencia en el total de las mangas disputadas por cada piloto de un mismo equipo.

## 4. FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS

### Pilotos locales:

Los pilotos asistentes socios de Asac Slot formarán los equipos por sorteo. En función de la asistencia a la carrera se formarán dos grupos de pilotos: A y B, según el criterio de la comisión técnica. Cada equipo deberá tener al menos un piloto del grupo A y del grupo B.

En el caso de que la asistencia de pilotos sea par, los grupos A y B tendrán el mismo número de pilotos, formando equipos de 2 pilotos.

En el caso de que la asistencia de pilotos sea impar, el grupo B tendrá un piloto más que el grupo A y se formará un equipo de tres pilotos asignando el tercer piloto a un equipo por sorteo.

Si la asistencia de pilotos implicara la formación de más de 8 equipos, se permitirá hacer más de un equipo de 3 pilotos.

No se podrá repetir compañero de equipo durante el campeonato.

### Pilotos no locales:

Los pilotos asistentes no socios de Asac Slot podrán formar equipos de 2 o 3 pilotos libremente.

En el caso de haber al menos un piloto no socio de Asac Slot sin equipo, podrá entrar en el sorteo de los pilotos locales a criterio de la organización de la carrera.

## **5. CLASIFICACIÓN DEL CAMPEONATO**

La clasificación del campeonato será individual.

## **6. PENALIZACIONES**

Como norma general se utilizará el Reglamento Deportivo de Velocidad 2018 de Asac Slot disponible en [www.asacslot.com](http://www.asacslot.com). Además se contemplarán los siguientes casos para esta carrera.

- Más de una manga de diferencia en el total de las mangas disputadas por cada piloto de un mismo equipo: 50 vueltas.