

GT3 NSR

ASAC SLOT

Reglamento Técnico

1. Modelos Admitidos

Porsche 997 GT3 RSR



ASV GT3



Audi R8 LMS



Corvette C7R



Corvette C6R



Mercedes AMG



BMW Z4



2. Carrocería

2.1 Original, de estricta serie, no puede ser modificada y debe cubrir todos los elementos mecánicos tanto en su vista vertical, como a través del habitáculo.

2.2 Debe respetar todas las piezas decorativas. Algunas carrocerías / chasis están equipados con fotograbados, escapes y aletines.

2.3 Peso mínimo: 17,00 gramos, sin tornillos.

2.4 El cristal de la carrocería deberá ser rígido, original y transparente sin modificación. Deberá encajar perfectamente en su alojamiento.

2.5 Decoración: El color base no puede ser transparente. Los colores fosforescentes están permitidos hasta un 90% de la superficie, por ejemplo, los faldones en otro color NO fluorescente.

2.6 El cockpit o habitáculo forma parte de la carrocería a efectos de peso. Puede ser substituido por el habitáculo en lexan previsto por NSR u otro fabricante para cada modelo.

2.7 El piloto (busto, brazos, cabeza y volante) debe estar pintado con colores distintos al del habitáculo, debe diferenciarse fácilmente del resto del habitáculo.

2.8 En caso de accidente, cualquier parte de la carrocería que resulte dañada (alerón, etc) deberá ser reparada y provista en su lugar al terminar el carril en curso.

2.9 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. El refuerzo no debe alterar la parte superior del alerón.

2.10 El alerón completo puede substituirse por el recambio fabricado para dicho modelo. Solo los soportes del alerón pueden ser autoconstruidos en cualquier material pero se deberá mantener el alerón original.

2.11 La carrocería no podrá ser substituida.

3. Chasis

3.1 De NSR para cada modelo, están permitidas las diferentes versiones de dureza: azul, negro, blanco, amarillo o verde.

3.2 Original, de estricta serie, se permite eliminar rebabas perimetrales sin excesos y sin modificar las medidas originales. Modificaciones excesivas y evidentes están prohibidas.

3.3 El chasis se podrá substituir durante la carrera, pero se deberá colocar el motor que tenía el antiguo chasis, pudiendo transportar la bancada completa de un chasis a otro.

3.4 El chasis y la bancada deben estar en un mismo plano respecto al suelo en posición de reposo, es decir la suspensión no puede hundirse estando en posición de reposo.

3.5 Soporte tren delantero: se permite el uso de tornillos Allen inferiores y superiores para ajustar la altura del eje delantero.

3.6 En el caso que el chasis contenga piezas visibles, se permite ser eliminadas, no así los tubos de escape que son obligatorios.

4. Tornillería

4.1 Libre dentro de las marcas de slot, pueden ser en material plástico o metálico.

4.2 No pueden ser modificados, a excepción de los de nylon que solo se permite cortar de largo el espárrago.

5. Cuna, soporte motor o bancada

5.1 Están permitidas todas las cunas NSR triangulares en configuración anglewinder, incluyendo las distintas versiones de dureza.

5.2 No se pueden modificar, deberá mantener su estructura y medidas originales. Se permite eliminar rebabas perimetrales sin excesos y sin modificar las medidas originales. Modificaciones excesivas y evidentes están prohibidas.

6. Transmisión

6.1 Los piñones están todos homologados siempre y cuando sea comercializado por una marca de slot. La corona deberá ser de NSR anglewinder de 16,8 mm de diámetro.

6.2 El número de dientes de la corona del tipo anglewinder será fijo a 28.

6.3 El número de dientes del piñón será fijo a 12 dientes.

6.4 Sistemas de frenado: únicamente está permitido el freno producido por el propio motor. No está permitido cualquier freno adicional.

7. Llantas

7.1 Están homologadas cualquier modelo comercializado por una marca de slot. Las llantas deberán ser iguales en cuanto a medida y diseño en ambos lados del eje.

7.2 Las llantas podrán tener las siguientes medidas:

	Diámetro		Ancho	
	Mínimo	Máximo	Mínimo	Máximo
Delanteras	15,8	16,5	8	8,5
Traseras	15,8	18	8	10

7.3 Ambos trenes deberán girar libremente. Las ruedas completas montadas en los ejes no podrán sobresalir del paso de ruedas original de la carrocería visto desde arriba.

7.4 El tren delantero debe tener anchura mínima 60,00 mm.

7.5 Las llantas de fondo plano deberán llevar tapacubos.

8. Neumáticos

8.1 Los neumáticos traseros serán los Scaleauto con la referencia: SC-4757 AS25 (19x10) o SC-4758 AS25 (20x10)

8.2 Se permite el cambio de neumáticos durante la carrera.

8.3 Los neumáticos delanteros pueden ser de

cualquier marca comercializada de slot. Deberán cubrir por completo la llanta.

8.4 No se permite alterar sus propiedades mediante ningún proceso químico ni de otra naturaleza.

8.5 No es obligatorio que los neumáticos delanteros se apoyen sobre la pista.

9. Guías

9.1 Están homologadas todas las guías para modelos de 1/32 comercializadas por una marca de slot.

9.2 En las guías de tornillo es posible cortar el vástago o eje de la misma a la longitud deseada. Se permite modificar el grosor de la pala de la guía, en la parte que queda dentro del carril y rebajar hasta 1 mm la profundidad original del cuerpo. Se permite acortar la longitud de la pala en aquellas guías que están comercializadas por la marca con ese fin.

10. Cables y trencillas

10.1 Trencillas libres dentro de las comercializadas por un fabricante de slot, excepto las que son pletinas en vez de malla trenzada. Los cables deben conservar su funda y no deben interferir el libre movimiento del eje delantero.

10.2 Se permite fijar al chasis los cables con adhesivo, pero sin excesos (no lastrando el chasis). Se permite eliminar la funda de los cables entre la guía y el tren delantero a fin de que no interfieran en el correcto funcionamiento y basculación del modelo.

10.3 Se deberán extremar las precauciones para evitar posibles cortocircuitos con el eje delantero o entre los cables. El verificador tendrá potestad en este punto para obligar a su sustitución o modificación.

11. Motor

11.1 El motor homologado para el campeonato es el Scaleauto con Referencia SC-0011B.

11.2 En carrera se podrá cambiar siempre que

sea en tiempo de carrera y no en las neutralizaciones entre las mangas.

11.3 Ante cualquier duda se establece un campo magnético máximo permitido de 4,5 g UMS.

12. Ejes y centradores

12.1 Todos los stopper, arandelas y separadores están homologados siempre que sea comercializado por una marca de slot.

12.2 Se podrá utilizar más de un stopper, la posición de este, o estos, es libre. Se permite el uso de arandelas para limitar la tolerancia entre el chasis y la corona y/o stoppers.

12.3 Se permiten separadores en el tren delantero a fin de cumplir con el ancho mínimo.

13. Amortiguación

13.1 Están homologadas todas las suspensiones que estén comercializadas por una marca de slot. Está permitido mezclar diferentes marcas.

14. Cojinetes

14.1 Los cojinetes serán libres de todas las marcas de slot siempre y cuando sean comercializados para tal fin. NO se permite modificar el perfil exterior del cojinete.

15. Lastre

15.1 Queda totalmente prohibido, lastrar o modificar el peso del modelo.

15.2 Se permite sin embargo lastrar mínimamente la carrocería, en la zona inferior de la bandeja del piloto, para que en caso de no llegar al peso mínimo ésta pueda ser verificada.

15.3 Su posición será libre, pero deberá estar bien fijado de manera que no se pierda durante la prueba.

16. Imán

16.1 A todos los coches se les debe suprimir

el imán del chasis que incorporan los modelos de serie. Queda también prohibido el efecto imán en todos los elementos que componen el coche, a excepción del efecto producido por el motor y si es el caso el de las suspensiones.