

Acuerdo entre las escuderías **A.E.O. SPORT, Cerdanyola Slot, CM LES FRANQUESES, DREAM SLOT, G.A.S.S., LLUM LLAMP, RCT VALLES, RODAMON SLOT SÚRIA y RPM SLOT SALT**, sobre el REGLAMENTO TECNICO DE RALLYSLOT 1/32, PARA LA TEMPORADA 2018.



REGLAMENTO TÉCNICO DE ESCUDERÍAS DE RALLYSLOT 2018

Los coches, según su tipo de preparación se dividen en seis grupos: N, WR3D, Súper Rally, Súper GT, WRS y WRC.

GRUPO WRS

1.- COCHES ADMITIDOS:

Se admiten en este grupo todas las réplicas a escala 1:32 de los siguientes coches de rallyes: Citroën DS3, Ford Fiesta, Hyundai i20, Mini Countryman, Peugeot 208, Skoda Fabia, Toyota Yaris y Volkswagen Polo.

2.- CARROCERIA:

Debe ser semi-rígida, consistente y opaca, apreciándose los detalles, pilares y relieves del modelo reproducido. La decoración mínima y obligatoria consta de dos dorsales en las puertas y de una placa de rally. Ha de llevar faros delanteros simulados de color blanco, plateado o amarillo, así como luces piloto traseras de color rojo o anaranjado, todos colocados en el lugar original del coche reproducido y deben diferenciarse claramente del color del coche. Los pasos de rueda deben tener la forma y las dimensiones del coche reproducido y estar colocados en su lugar original, pudiéndose añadir aletines, para ganar anchura, pero conservando las cotas del paso de rueda y la distancia entre ejes originales.

Tiene que llevar cristales de material plástico o lexán. Se prohíbe el celofán. Los cristales deben ser transparentes, excepto los cristales laterales posteriores y luneta trasera que se permiten tintar. Deberán ser rígidos o semi-rígidos en el parabrisas, laterales y luneta trasera, (es decir que en caso de ejercer presión sobre ellos recuperen su forma al dejar de presionar). Se permiten suprimir los cristales correspondientes a las puertas delanteras. Todas las ventanillas deben estar debidamente recortadas.

Ha de conservar los elementos aerodinámicos como spoilers, aletines, taloneras, alerones, etc. en lugar y medida de origen del coche reproducido. A la carrocería se le pueden añadir faros supletorios simulados o con iluminación real, en un máximo de 4, pero en ningún caso podrán ser la parte más avanzada de la carrocería, que por otro lado está prohibido alargar. El habitáculo, obligatorio, debe separar la carrocería del chasis para impedir la visión de la parte mecánica a través de los cristales y ha de incluir piloto con volante y copiloto y constar, al menos y en forma tridimensional, de casco, brazos y busto, diferenciándose en color de la base del habitáculo. Se permite la colocación de leds de iluminación.

3.- CHASIS:

Fabricado en plástico inyectado, a excepción de lo que se indique en este reglamento técnico.

Realizado a partir de un chasis comercializado con posición de motor anglewinder. La posición del motor respecto al chasis deberá conservar las características del chasis y de la bancada utilizada, excepto las que explícitamente se consideran en este apartado.

Se puede recortar, siempre que conserve su estructura perimetral en una única pieza cerrada derivada de las características de serie. Los anclajes del chasis a la bancada deben mantener las medidas, distancias y las características del original, incluso cuando la bancada sean piezas independientes.

Se permite modificar o sustituir los soportes de serie del eje delantero y del sistema de guía por otros sistemas o soportes de fabricación y materiales libres, siempre que cumplan las características del presente reglamento técnico.

La bancada del motor debe ser de plástico inyectado. Debe conservar todas las características de serie, sin modificación alguna.

En los chasis que lo incorporen de serie se permite:

-Bancadas de motor regulables.

-Kits de suspensión de bancadas, con posibilidad de adaptar muelles de otros fabricantes.

-Intercambio de bancadas de motor, siempre que cumplan las características del presente reglamento técnico.

Se prohíbe modificar los soportes de los cojinetes traseros, tanto si están en el chasis como en la bancada.

Se permiten los chasis con sistemas de regulación de altura de los ejes.

Se permite los sistemas de suspensión de los ejes, siempre que cumplan las características del presente reglamento técnico.

Se permite el sistema de guía basculante.

La fijación del chasis a la carrocería es libre.

La posición del motor respecto a la bancada debe ser fija y sin oscilaciones.

Prohibidos los imanes o cualquier material susceptible de imantación a la pista.

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

La medida máxima entre el centro del eje posterior y la parte más avanzada de la guía es de 102 mm.

4.- PESOS Y MEDIDAS DE LA CARROCERÍA:

- Ancho máximo: 64 mm

- Altura mínima del techo (sin chasis): 37 mm.

- Con la carrocería en reposo (sin chasis) la distancia máxima del frontal al suelo es de 2 mm.

- Longitud máxima: 135 mm.

- Peso mínimo: 6 gramos sin lastre adicional de ningún tipo.

5.- MOTOR:

Único. Los motores homologados deben ser de tipo "Mabuchi" compacto de caja larga. Se admiten los de cualquier marca de slot comercializada y que cumpla con los requisitos del presente reglamento técnico.

A los motores no se les puede añadir o manipular ningún componente eléctrico, mecánico o electrónico que altere su rendimiento o medidas, a excepción de lo que contempla el presente reglamento técnico.

Se permite alargar o acortar los ejes del motor, así como eliminar los componentes electrónicos externos, de función antiparasitaria, en aquellos motores que los lleven de serie. No se permite la eliminación de ningún otro componente.

Se permite tapar el motor con cinta adhesiva o papel aislante.

Queda prohibido el intercambio de piezas entre marcas y modelos de motor.

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:

- Motor tipo "Mabuchi" de caja larga - 10 gr.

La medida se realizará en motores con un máximo de una capa de cinta adhesiva. La cinta adhesiva, si la llevara, debe ser delgada (tipo celo). Para la verificación no se permite otro tipo de cinta adhesiva de mayor grosor (cinta aislante o similar). En ningún caso se podrá superar el valor máximo permitido al incrementar el voltaje en la medición del motor en la U.M.S. Aquellos motores que sobrepasen el límite en estas condiciones deberán ser cambiados.

6.- TRANSMISIÓN:

Será mediante piñón/corona. El piñón del motor debe incidir directamente sobre la corona del eje posterior. El piñón del motor debe girar conjuntamente con el eje del motor en una proporción 1:1. Quedan totalmente prohibidos los slippers, diferenciales y similares. La tracción es libre.

7.- GUIA:

Única. Libre dentro de las comercializadas por una marca de slot.
Se permite recortar y lijar.

8.- TRENCILLAS:

Libres. Prohibidos los aditivos.

9.- TORNILLOS:

Libres, siempre y cuando no representen una imantación del coche a la pista.

10.- CABLES:

Libres. Se permite soldarlos a las trencillas y al motor.

11.- LLANTAS:

Marca, modelo y material libre, comercializadas por una marca de slot, siempre que no haya una diferencia de anchura entre ellas superior a 2 mm.

El diámetro mínimo es de 15 mm. La diferencia máxima de diámetro entre las llantas delanteras y traseras es de un máximo de 1 mm.

El diseño de las cuatro llantas debe ser igual.

12.- POLEAS:

Libres.

13.- GOMAS DE TRANSMISIÓN:

Libres.

14.- COJINETES Y/O RODAMIENTOS:

Libres, siempre que cumplan las características del presente reglamento técnico.

15.- SUSPENSIONES:

Libres.

16.- EJES:

Libres y comercializados por una marca de slot. La longitud de los ejes no puede ser superior a la longitud total del tren de ruedas. Se permiten los semiejes delanteros. La anchura total de los ejes con llantas no puede ser superior de 63 mm. La diferencia de anchura entre el eje trasero y el delantero no podrá ser superior a 5 mm.

17.- PIÑONES:

Libres.

18.- CORONAS:

Libres.

19.- NEUMÁTICOS:

Los neumáticos deben estar comercializados por una marca de slot y estar 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.

20.- HOMOLOGACIÓN DE NOVEDADES:

Las novedades que salgan al mercado serán homologadas siempre que cumplan los requisitos del presente reglamento.

Todas las novedades tecnológicas, así como los casos dudosos no serán admitidos hasta que sean homologados mediante un anexo a este reglamento.

MODIFICACIONES MINIMAS

- No pueden participar en WRC, WRS, Súper Rally o Súper GT los coches que cumplan el reglamento técnico de grupo N.

- En general, no pueden participar en un grupo superior los que cumplan el reglamento de otro grupo.

CASOS DUDOSOS

La organización tendrá la potestad de decidir en cualquier caso dudoso en cuanto a la aplicación este reglamento técnico.

PENALIZACIONES TÉCNICAS.-

COCHES ADMITIDOS

Coches no admitidos.	Exclusión
----------------------	-----------

CARROCERÍA

Falta de cristales.	Exclusión
Falta de accesorios de iluminación (N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	Exclusión
Incumplimiento características de la carrocería.	Exclusión
Incumplimiento de medidas de peso mínimo de la carrocería.	Exclusión
Mecánica o chasis a la vista o falta de habitáculo.	Exclusión
Cambio Carrocería.	Exclusión
Falta de piloto.	60"
Falta de dorsales o placa de rally.	5" / unidad
Falta de copiloto.	30"
Incumplimiento de normas sobre pasos de rueda y aletines (WRC, WRS).	30"
Vidrios opacos y/o flexibles (WRC y WRS).	30"
Vidrios opacos, si el modelo no los lleva de serie (N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	30"
Cables de guía visibles frontalmente en posición de reposo (WRC, WRS).	20"
Falta de volante.	20"
Pilotos sin diferenciar o pintados de un sólo color (WR3D, SNR, GT, WRS, WRC).	20"
Exceso de peso (N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	20" / gramo
Habitáculo sin diferenciar de los pilotos (WR3D, SNR, GT, WRS, WRC).	20"
Aletines antireglamentarios o flexibles (WRC, WRS).	10" / unidad
Falta de elementos aerodinámicos (WRC, WRS).	10" / unidad
Falta de luces simuladas (WRC, WRS).	10" / unidad
Falta de dorsales o placas de rally.	10" / unidad
Falta de otros elementos aerodinámicos o decorativos (N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).10" /unidad.	10" / unidad
Faros supletorios no reglamentarios.	10"

CHASIS

Incumplimiento de las características de emplazamiento de la guía (WRC, WRS).	Exclusión
Bancadas de motor no homologadas (N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	Exclusión
Chasis no homologado o deformado (N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	Exclusión
Imanes suplementarios.	Exclusión
Posición de motor incorrecta (N, WR3D, SR, GT, WRS y WRC).	Exclusión

Cambio chasis.	Exclusión
Chasis que incumpla el reglamento (WRS).	Cambio de grupo
Ruedas no giran o no tocan la pista (WRC, WRS, Súper GT, Súper Rally, WR3D y N).	20"
Falta de tornillos (N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	10" / unidad

PESOS Y MEDIDAS

Incumplimiento de medidas de carrocería (WRC, WRS).	30" / mm.
Incumplimiento de medidas de peso de la carrocería (N, WR3D, SR, GT, WRS, y WRC).	10" / dc de gr.
Falta de dorsales o placa de rally.	5" / unidad

MOTOR

Anomalías en el motor.	Exclusión
Cambio Motor.	100"

TRANSMISIÓN

Modificación o falta de coronas en los 4x4 (N).	Exclusión
Anomalías en la transmisión.	Exclusión
El piñón del motor no gira en proporción 1:1 con el eje del motor (WRS, N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	Exclusión

GUÍA

Anomalías en la guía. (WRC, WRS, N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	Exclusión
--	-----------

TRENCILLAS

Trencillas no reglamentarias.	Exclusión
-------------------------------	-----------

TORNILLOS

Anomalías en los tornillos (N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	10" / unidad
---	--------------

LLANTAS

Llantas no homologadas (N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	Exclusión
Anomalías en las medidas de las llantas (N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	30" / unidad
Falta de tapacubos obligatorios (N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	30"
Anomalías en el modelo de llanta. (WRC, WRS, N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	10" / unidad

POLEAS

Anomalías en las poleas (N, WR3D y Súper Rally).	30"
--	-----

GOMAS DE TRANSMISIÓN

Anomalías en la gomas de tracción (N, WR3D y Súper Rally).	30"
--	-----

COJINETES

Cambios de rodamientos por cojinetes no reglamentarios (N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	30" / unidad.
Fijación de cojinetes no reglamentaria (N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	30" / unidad

Cojinetes de ejes no reglamentarios (WRS, N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	20" / unidad
---	--------------

SUSPENSIONES

Anomalías en el intercambio de suspensiones (N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	30" / unidad
--	--------------

EJES

Ejes no reglamentarios (N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	Exclusión
Elementos que componen los ejes no giran en proporción 1:1 (WRS, N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	Exclusión
Ruedas que sobresalgan más del límite (WRC y WRS).	10" / mm.
Incumplimiento de medidas de ejes (N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	10" / mm

PIÑONES

Anomalías en los piñones. (WRS, N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	60" / unidad
---	--------------

CORONAS

Anomalías en las coronas. (WRS, N, WR3D, Súper Rally y Súper GT).	60" / unidad
---	--------------

NEUMÁTICOS

Cambiar neumáticos entre tramos.	Exclusión
Neumáticos no correctos.	Exclusión
Uso de aditivos.	Exclusión
Neumáticos que no cubran totalmente la llanta.	30"

OTROS

Incumplimiento de modificaciones mínimas.	Cambio de grupo
---	-----------------

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

FOTO 1

Ejemplos de llantas de fondo plano en las que es obligatorio el tapacupos



Ejemplos de llantas sin fondo plano

