



REGLAMENTO TECNICO GENERAL 2016

Este reglamento es genérico y aplicable a cualquier carrera que se realice en el club.

El campeonato de Gasclavat del 2016, constará de "7 categorías".

Cada categoría dispondrá de un reglamento individual, y específico, por el cual se registrará el funcionamiento de la misma:

- *Clasicos. Reglamento técnico Clasicos V1 enero 2016*
- *LMP. Reglamento técnico LMP V1 enero 2016.*
- *Grupo 5. Reglamento técnico GRUPO 5 V1 enero 2016.*
- *Formula 1. Reglamento técnico Formula 1 V1 enero 2016.*
- *1/24 Reglamento técnico 1/24 V1 enero 2016.*
- *DTM. Reglamento técnico DTM V1 enero 2016.*
- *GT. Reglamento técnico Resisbarna 2016*

Para cualquier detalle no contemplado en los reglamentos individuales de cada categoría, "**se aplicaran las especificaciones de este reglamento técnico general**".

1. MANDOS

La conexión será la indicada anticipadamente en las normas particulares de cada carrera y se efectuará mediante "bananas", pudiéndose utilizar todo tipo de mando existente en el mercado, siempre que no incluya elementos electrónicos que potencien la

corriente que llega al coche. Los mandos podrán ser verificados en cualquier momento de la carrera por parte de la Dirección de Carrera que controlan los visualizadores de consumo de cada carril, los cuales señalan si hay un funcionamiento anómalo en dicho consumo.

El máximo voltaje y máxima corriente disponible en los contactos del mando no deben ser mayores que aquellos proporcionados por la fuente de alimentación y la menor tensión no debe ser inferior a la de la fuente de alimentación.

- Se admiten los mandos electrónicos.
- Se admiten mandos de cualquier tipo, incluso auto contruidos.

2. CORRIENTE

La corriente estará entre 11.0 y 12,0 voltios para todas las categorías. En ningún caso se permite la modificación de la corriente durante la carrera ni entre mangas.

En el caso de que la organización detecte alguna alteración de la corriente a través del mando, se parará la carrera y se verificará que el mando no tenga algún problema o esté modificado para alterar la potencia de las fuentes, siendo necesaria la sustitución obligatoria del mando.

3. MATERIAL PREPARACIÓN VEHÍCULO

El material homologado será el de cualquier marca de slot comercializada o libre si lo permite el reglamento específico de la categoría.

4. MOTOR

Los motores serán aportados por cada piloto. En ningún caso se deben modificar las propiedades del motor con ningún tipo de líquido ni manipulación interna del mismo, solo está permitido el rodaje de los mismos para mejorar su rendimiento. Se permite engrasar el cojinete del motor en caso de que sea necesario, siempre que este engrase no sea en exceso y pueda acabar perjudicando el rendimiento de la pista.

Se permite sujetar el motor al chasis y/o bancada mediante cinta adhesiva, pegamento removible o no removible, o con tornillos en los orificios practicados al efecto.

No se permite cortar el eje del motor en su longitud.

Se verificarán los gaus (UMS) de todos los motores señalados en la tabla de motores antes de la carrera, la tolerancia permitida será del 10%. La medición se hará con el motor EN FRIO. En las categorías que haya un máximo de UMS, el motor no deberá de pasar el máximo mas la tolerancia.

Serán verificadas las vueltas que proporciona el motor, permitiendo un máximo de tolerancia del 5% con respecto a los datos proporcionados por el fabricante. La medición se hará a un voltaje de

12,0v.

5. CARROCERIA

De plástico rígido, con todos sus elementos obligatorios para iniciar o permanecer en carrera, que vendrán determinados en la ficha de cada modelo, aunque se puede prescindir de antenas retrovisores y limpiaparabrisas. Totalmente de serie, no se puede manipular la carrocería en ningún sentido (deflectores de aire, pasos de ruedas de origen, tubos de escape, triángulos o tirantes de la suspensión simulada han de ser de origen, sin perforaciones extras), a excepción de que se permita el reglamento específico de la categoría

Para la instalación de un kit de luces, se permite hacer unos pequeños orificios en posición lógica para la instalación de los mismos.

No se permite el recorte de ningún elemento/forma de la carrocería. Se pueden eliminar rebabas que impidan la libre basculación de la carrocería con el chasis, además de poder pasar papel de lija fino por el contorno del encaje de la carrocería con el chasis. Se considera recortar todo lo que supere 0.1-0.2mm de disminución del original.

El alerón es preciso que esté siempre. Se permite un trozo de cinta para asegurar su sujeción, siempre que esta solo sujete el alerón a la carrocería, en ningún caso puede sujetar esta cinta al chasis (la cinta no podrá tener pliegues externos que puedan aumentar las cotas del ancho de la carrocería). En caso de pérdida del alerón, este deberá ser reparado antes de 4 vueltas, y siempre durante el transcurso de la manga. En el caso de que la pérdida del alerón sea causada por un pister (al colocar el coche), se podrá terminar la manga sin el mismo.

PESO CARROCERIA: NO SE PERMITE LA MANIPULACIÓN DE LA CARROCERIA, salvo que lo permita el reglamento específico de la categoría.

ALIGERAMIENTO DE LA CARROCERIA. En caso de que haya dudas al respecto del peso de esa carrocería durante la verificación o una vez finalizada la carrera, ésta se pesará y se comparará con alguna de las carrocerías que hayan corrido o lo vayan hacer. En caso de ver que está manipulada y su peso sea "dudoso", el piloto deberá cambiar la carrocería durante la verificación, y en caso de que se analice el peso una vez finalizada la carrera, se le sancionará con la última posición en carrera, perdiendo así la plaza conseguida.

6. TORNILLOS

Los tornillos serán libres de cualquier marca de Slot y de material metálico. Se permiten los de plástico solo para los que hacen de regulación de algún chasis (como bancada motor, suspensión o guía) de los vehículos que lleven dicha regulación.

En caso de pérdida de los tornillos en carrera, estos deberán de ser repuestos en el coche en el transcurso de la carrera.

7. CHASIS

Estrictamente de serie y suministrado por el fabricante, ya sea con el coche o bien como recambio.

A los chasis del los fabricante NINCO y SPIIT, se permite hacer unos agujeros en la parte de la bancada para la sujeción del motor (mediante tornillos) en el caso de que estos no lo lleven, siempre respetando el emplazamiento original del motor en el chasis.

No se permite reforzar en ningún aspecto el chasis. Exceptuando si no viene previsto por el fabricante mediante pieza o regulación original, ejemplo Racer Sideways.

No se puede modificar el emplazamiento del motor, alterando las cotas originales ya sea en el chasis o la bancada.

No se permite el recorte de ningún elemento/forma del chasis.

Se pueden eliminar rebabas que impidan la libre basculación del chasis con la carrocería, además de poder pasar papel de lija fino por el contorno del encaje con la carrocería y en el contorno del encaje de la bancada extraíble con el chasis, si la tuviese. Se considera recortar todo lo que supere 0.1-0.2mm de disminución respecto al original.

Los chasis que tengan posibilidad de intercambio de bancada (sidewinder, anglewinder y longitudinal), en caso de utilizar las bancadas sidewinder o longitudinal, NO son obligatorias las piezas supletorias que tapan el espacio utilizado para la bancada anglewinder. Estas si se desea, se podrán encolar al chasis, pero sin excesos.

Solo se permitirá otro tipo de chasis o modificación si lo permite el reglamento específico de la categoría.

8. COCKPIT y CRISTALES

Se permite el montaje de bandeja y cristales de lexán en las categorías que su reglamento específico lo permita.

El lexan **PREFERENTEMENTE SERA DE LA MISMA MARCA y MODELO DEL COCHE.** (es decir, si el coche es un F40 de slot.it el lexan debe de ser un F40 de slot.it) . También se permiten los lexán de marcas que lo vendan como recambio (GOM, VCNLex, etc.)

No se permite "**la fabricación casera**" del cockpit (es decir, trozo de blister + cabeza piloto), salvo que lo permita el reglamento específico de la categoría.

9. LLANTAS

De cualquier marca de slot, tanto de plástico o metálicas, salvo especificación concreta del reglamento propio de cada categoría.

Las llantas de fondo plano (sin "dibujo o forma") deben llevar el correspondiente tapacubos.

No está permitido plomar las llantas, mediante plomo, cola, etc.....

Los tamaños admisibles se indicaran en el reglamento específico de cada categoría.

Las medidas de las llantas, son libres dentro de las marcas de slot, salvo especificación concreta del reglamento propio de cada categoría en relación a la medida y marca.

El material de las mismas son libres dentro de las marcas de slot, salvo especificación concreta del reglamento propio de cada categoría en relación al material.

Deberán mantener las delanteras entre si la misma medida (2x2). En las traseras se aplica lo mismo que las delanteras.

Las llantas una vez montadas al chasis y con la carrocería puesta, no se permite que éstas sobresalgan visualmente de la carrocería, observando el vehículo desde arriba.

10. NEUMATICOS

Tanto los delanteros como los traseros deben ser de goma negra y deben cubrir la totalidad de la llanta y no pueden sobresalir de la carrocería vista desde arriba.

No se permite el tratamiento de los mismos en **NINGUN ASPECTO**, ni para conseguir mayor grip, ni para eliminárselo (en los delanteros)

Se permite **EXCLUSIVAMENTE** la utilización de alcohol o gasolina de mechero, para una limpieza previa de los neumáticos antes de la verificación. A partir de ahí sólo se pueden limpiar durante mangas iniciadas, nunca entre mangas.

SE PROHIBE EL USO DE NEUMATICOS DE SILOCONA O ESPUMA, salvo especificación concreta del reglamento propio de cada categoría.

11. EJES Y CENTRADORES

Se permite el uso todos los ejes de acero, incluidos los huecos de cualquier marca de slot, salvo especificación concreta del reglamento propio de cada categoría.

Queda prohibida cualquier modificación sobre ellos.

En ningún caso los ejes podrán sobresalir con llantas y neumáticos montados del paso de rueda con el vehículo visto desde arriba.

Para la posición anglewinder, se permite utilizar cualquier tipo de centrador que exista en el mercado para evitar el juego del eje trasero o en su defecto la utilización de arandelas o separadores, salvo especificación concreta del reglamento propio de cada categoría.

NOTA: En el caso de utilizar centrador este deberá ir colocado o bien en la cara de la pared del chasis (en el lado de la corona) o bien en el lado opuesto de la corona. Se permite el uso de 2 centradores en las bancadas.

EN NINGUN CASO se permite el uso de los centradores con la función de plomar el coche.

12. COJINETES

Se permite el uso cualquier marca comercial de slot, salvo especificación concreta del reglamento propio de cada categoría.

Se permite el uso de cualquier tipo de rodamiento salvo especificación concreta del reglamento propio de cada categoría.

Se permite encolar los rodamientos sin exceso, salvo especificación concreta del reglamento propio de cada categoría.

13. PIÑONES

Se permite el uso cualquier marca comercial de slot, según las especificaciones del fabricante, salvo especificación concreta del reglamento propio de cada categoría.

En ningún caso se permite el uso de un piñón que comporte modificar o adecuar la corona.

14. CORONAS

Se permite el uso de cualquier marca comercial de slot, salvo especificación concreta del reglamento propio de cada categoría.

No se admitirá ninguna con algún tipo de modificación impropia de su desgaste natural del uso. Se permite el calentar la corona para mejorar el acoplamiento con el piñón, siempre que esta mantenga su forma original.

15. CABLES Y TRENCILLAS

Cables libres, comercializados por cualquier marca de slot. Los cables deben conservar su funda, aunque se pueden pelar de las puntas para mejorar el movimiento de la guías. En caso de hacer esto, está prohibido el solape de los mismos, haciendo que crucen la pista. En caso de detectar esto en carrera, el piloto deberá parar durante la manga y los arreglará durante la misma. En caso de que esta avería se vuelva a producir, se parará la pista y el piloto quedará eliminado de esa manga, computando las vueltas acumuladas en ella.

Trencillas libres comercializadas por cualquier marca de slot. Queda prohibido cualquier tipo de tratamiento de las misma (p.e. imantación) . Se permite el uso de gasolina, alcohol o limpiador de trencillas para el mantenimiento de las mismas, siempre que esto no sea contraproducente para la pista.

16. GUIA

Siempre será la de marca del vehículo, salvo que lo permita cambiar el reglamento específico de cada categoría.

SÓLO se puede modificar el ancho de pala para mejorar la fricción (anchura mínima de pala 1mm) pero nunca el fondo donde apoyan las trencillas que tendrá que mantener su forma y cotas.

Se permite pasar papel de lija fino para mejorar el movimiento de la guía en los puntos de fricción, pero nunca hasta el límite de considerarlo un recorte (limar/rebajar más de 0,1-0,2 mm).

Si lo permite el reglamento específico de la categoría, se permite también el cambio de guía en un coche por otra, de otro fabricante, siempre y cuando esta modificación no afecte al chasis ni a la guía (recortes) aunque se permite el aumento de diámetro del alojamiento de la guía pero siempre asegurándose de no romper el mismo ni sustituirlo por otro, ya que esto implicaría una modificación del chasis **NO PERMITIDA.**

Está permitido el recorte del tetón superior siempre y cuando se sustituya esta retención por un tornillo.

En ningún caso la guía puede sobresalir del perfil del coche visto desde arriba.

17. IMANES

Queda prohibido "*el uso de imanes*" en ninguna de las categorías. Solo se permite el efecto imán producido por el motor (GAUS / UMS)

18. RELACIÓN

La relación es libre, salvo especificación concreta en el propio reglamento de cada categoría.

19. BANCADAS MOTOR EXTRAÍBLES

Se permite el intercambio de las bancadas por otras que no sean de la misma marca, salvo especificación concreta en el propio reglamento de cada categoría.

Se permite el uso de cualquier bancada de las marcas de slot del mercado, siempre que estas no modifiquen en ningún caso el

alojamiento en el chasis (recortarlo para que entre) o modificar la posición de los tornillos.

Se permite lijar para la eliminación de rebabas y facilitar la basculación respecto al chasis.

Está permitido el uso de bancadas de plástico, o metálicas, salvo especificación concreta en el propio reglamento de cada categoría.

20. AMORTIGUACIÓN

Se permite el uso cualquier marca comercial de slot, salvo especificación concreta del reglamento propio de cada categoría

En el caso de la amortiguación por imanes, estos imanes deben estar colocados para que actúen como amortiguación, en ningún caso se han de colocar con la parte imantada mirando hacia la pista.

21. LASTRE

No está permitido el lastre en ninguna categoría, ni en chasis, llantas, carrocería, etc...., salvo especificación concreta del reglamento propio de cada categoría.

22. LUCES

Se permite el montaje de cualquier kit de luces en la categoría nocturna.

Las luces deben de funcionar en la verificación y en el inicio de la carrera.

Si durante el transcurso de la carrera, todas las luces dejan de funcionar, se debe parar y arreglar la avería.

Esta permitido finalizar la carrera con dos luces funcionado.