



## REGLAMENTO 1/32" Slot.it MASTER SERIES

### REGLAMENTO DEPORTIVO

- 1. FORMATO DE LA CARRERA:** Carrera de 5 minutos por carril, posición del motor en línea.
- 2. VERIFICACIONES:** Antes de cada carrera los coches inscriptos serán sometidos a una verificación por parte del verificador designado (entregar coche abierto). Si este encontrara alguna anomalía, informara al director de carrera, quien decidirá si permite o no su inscripción. Todos los coches inscriptos deberán estar en el parque cerrado para su verificación antes de las 16.30 hs. Quedando excluida de la misma o penalizado según criterio del director de carrera.
- 3. INICIO CARRERA:** Todos los coches entregados en las verificaciones y en condiciones de funcionar, podrán continuar para empezar la carrera. El orden de los cambios de carriles vienen determinados de la siguiente manera: 1 - 3 - 5 - 6 - 4 - 2
- 4. REPARACIONES:** Las reparaciones y cambio de neumáticos se realizarán durante la duración de la manga, ante un miembro de la organización a un lugar preparado al efecto, nunca en tiempos de cambio de pista, interrupciones, averías de pista, etc, ni fuera de este sitio.
- 5. EMPATE:** En caso de empate en la carrera en coma y fracción de coma, se consultará la mejor manga del piloto en número de vueltas y, si persiste el empate, la segunda mejor y así sucesivamente.
- 6. AVERÍAS TÉCNICAS:** En caso de avería de la pista, se parará la carrera hasta su reparación. La Dirección de carrera determinará en estos casos como proseguir la carrera y la conveniencia de compensar, si es necesario, al piloto afectado, para lo cual contarán con el asesoramiento de un miembro de la organización.
- 7. COMISARIO:** Todos los pilotos participantes tendrán que hacer, en el momento que sean requeridos por Dirección de Carrera, las funciones de Comisario. Sólo pueden hacer de comisarios los pilotos, nadie más (salvo en casos estrictamente necesarios, previamente informada a la organización).

**Los comisarios tienen la obligación de mantener una conducta de atención total durante el tiempo de carrera, por lo tanto no pueden hablar con otras personas que se les acerque o hablar con gente desde la distancia, deben tener una dedicación exclusiva a la tarea que están haciendo, también hay que recordar que no pueden ni comer ni beber durante el tiempo de manga así como tampoco escuchar música o hablar por el móvil.**

Las funciones de un comisario son las siguientes:

Colocar los coches accidentados nuevamente en pista. Retirar de la pista restos de coches accidentados u objetos que puedan interferir el normal desarrollo de la prueba.

Para la colocación de los vehículos, debe seguirse el siguiente protocolo:

Primero se retirarán los vehículos accidentados, para que no molesten al resto de participantes. Los vehículos se devolverán a la pista, siendo el vehículo causante del accidente el último en ser puesto. Para poner los coches, el comisario deberá vigilar que no venga ningún otro vehículo que pueda ser afectado por la colocación en la pista de coches accidentados. Los vehículos accidentados se pondrán siempre procurando no molestar a la carrera de los otros participantes y evitando siempre que sea posible hacerlo en una curva y en la máxima brevedad posible.

### REGLAMENTO TÉCNICO

#### 1-INTRODUCCIÓN.

Pueden participar los siguientes modelos de coches a escala 1:32 ,con posición del motor en línea:

**MARCA**

**Slot.it**

**MODELOS** Serán homologados todos aquellos modelos de la marca slot.it los cuales permitan montar la cuna en línea con motores V12

**2.-NORMAS BÁSICAS DE PARTICIPACIÓN.** La inscripción en este evento implica el conocimiento y aceptación tanto del reglamento técnico como del deportivo, debiendo ser la conducta de todos los pilotos en todo momento acorde con las normas establecidas.

**3.-MANDOS.** Se puede utilizar todo tipo de mando existente en el mercado fabricado por marcas de slot incluidos los mandos electrónicos. a. La conexión se efectuará mediante las 3 conexiones bananas de conexión. b. No se permiten mandos o componentes electrónicos que modifiquen el voltaje suministrado por la fuente de alimentación. c. Los mandos podrán ser verificados en cualquier momento de la carrera por parte de la dirección de carrera.

**4.-MOTOR.** Los motores homologados serán Slot.it V12 con cabezal rojo o naranja con 5 gauss máximo de poder magnético. PROHIBIDA SU MANIPULACION. No se permite la fijación del motor al chasis mediante cinta adhesiva o sustancias adherentes.

**5.- MATERIAL HOMOLOGADO.** Estrictamente de serie salvo puntos contemplados a continuación.

**6.- CARROCERIA.** De plástico rígido, con todos sus elementos obligatorios para iniciar o permanecer en carrera, que serán todos los que el fabricante proporcione de serie, aunque se puede prescindir de antenas, retrovisores, limpiaparabrisas y enganches de remolque. **No se puede modificar la carrocería, ni aligerarla.** El Cockpit o bandeja de piloto debe ser el original suministrado por el fabricante. El alerón, es imprescindible en todo momento. Se admite su pegado para prevenir su pérdida, de forma que no perjudique la estética del vehículo. En caso de caída, desprendimiento o rotura, es preciso parar antes de cumplir la 5ª vuelta desde su pérdida para colocarlo en su emplazamiento o repararlo sin que sea precisa la advertencia de Dirección de Carrera. No está permitido iniciar la carrera con plasto, si se puede usar una vez iniciada la carrera. La pintura y decoración de la carrocería es libre y recomendable, pero no se admitirán carrocerías transparentes o blancas, así como tampoco pintadas por su interior.

Debe ser completamente pintada de manera que no queden áreas sin pintar (no se admite barniz transparente sobre carrocerías blancas).

**7.- CHASIS.** El proporcionado por el fabricante bien de serie o como recambio del modelo sin modificación alguna excepto las especificadas en el apartado siguiente. a. Se permite eliminar rebabas perimetrales sin excesos, y sin que esto modifique las medidas originales del chasis y de la bancada. b. La bancada (en línea) será la negra 0,0mm o gris offset 0,5mm. Irá en la posición prevista por el fabricante.

#### **8.- NEUMÁTICOS.**

- a- Su procedencia será libre dentro de los comercializados para Slot 1:32. Deben ser de goma negra y cubrir la totalidad de la banda de rodadura de la llanta.
- b- Se permite limar, rebajar y dibujar, siempre que se puedan reconocer y sean redondos, totalmente planos y en paralelo respecto a la superficie de la pista, nunca en forma cónica.
- c- **Deberán tocar ambos neumáticos delanteros sobre la placa base de verificación.**
- d- No se permite alterar sus propiedades mediante ningún proceso químico ni de otra naturaleza excepto los explícitamente autorizados en el punto anterior.

**9.- LLANTAS.** Se permitirán únicamente las llantas originales de cualquier modelo de Slot.it respetando los siguientes apartados:

- a- Deberán ser las llantas delanteras originales de plástico de 15,8 con tapacubos
- b- Deberán ser las llantas traseras originales de aluminio macizo de 15,8 o 16,5 con tapacubos.
- c- Los tapacubos deberán ser iguales en las cuatro ruedas.
- d- Quedan totalmente prohibidas las llantas aligeradas o de magnesio.
- e- La organización puede en cualquier momento verificar el peso de las llantas.

**10.- EJES.** Los que trae el modelo de serie siendo macizos, pudiendo la organización verificarlos en cualquier momento que crea conveniente. Prohibidos los ejes huecos.

**11.- PIÑÓN.** Original de Slot.it de bronce de 9 dientes pudiendo la organización verificarlo en cualquier momento.

**12.- CORONA.** De slot.it de bronce de 28 dientes ref: GI28-bz (color amarilla)

**13.- CABLES Y TRENCILLAS.** Cables originales de Slot.it ref: SP03 y trencillas de cualquier marca de slot.

**14.- GUIA.** De serie o cualquier otra de la marca Slot.it.

**15.- TORNILLERÍA.** Solo se permiten cambiar los que sujetan el chasis con la carrocería por otros tonillos comercializados por cualquier marca de slot.

**16.- IMAN.** A todos los coches se les debe suprimir el imán del chasis, en caso que lo incorpore de serie. Queda también prohibido el efecto imán en todos los elementos que componen el coche, a excepción del efecto producido por el motor.

**17.- LASTRE.** Prohibido el lastre tanto en el chasis como en la carrocería.

**18.- DISPOSICIONES GENERALES.** Ante cualquier duda, ambigüedad, o situación no prevista por el reglamento, prevalecerá el juicio de la organización.

## **ANEXO I**

Para lograr la perfecta basculación de algunos modelos de coches:

Se permitirá rebajar o recortar máximo 1 mm el eje del motor en su parte trasera.

Se permitirá rebajar ligeramente la parte inferior externa del cockpit.

## **ANEXO II**

### **Tableros Pesos**

Código y modelo Peso (pintada, g), Modelo permitido

CA02 (Porsche 956 LH) 20.0 g

CA03 (Porsche 962 C) 21.0 g

CA06 (Sauber C9) 21.0 g

CA07 (Jaguar XJR9) 21.5 g

CA08 (Lancia LC2) 20.0 g

CA09 (Porsche 956 KH) 21.0 g

CA13 (Jaguar XJR12) 20.0 g

CA15 Mazda 787B 19.0 g

Porsche 962 KH 18.5 g

Toyota 88C

La carrocería que no cumpla con el peso mínimo será penalizada con un lastre de manera que el peso resulte el peso base de la carrocería +3.0 g. El lastre será posicionado detrás del abitaculo.

**La inscripción en la carrera significa la plena aceptación por parte del piloto de lo escrito en este reglamento.**