

REGLAMENTO TÉCNICO

1.1



PORSCHE CUP



1 MODELO ADMITIDO

El vehículo homologado para esta categoría es el NSR PORSCHE 997 GT3.

2 CARROCERÍA

2.1.

Queda prohibida cualquier modificación aerodinámica exterior en la carrocería original. Debe cumplir con los modelos admitidos.

2.2.

No está permitido el limado, lijado o rebaje de la carrocería salvo por la eliminación de rebabas de plástico o pintura para facilitar la basculación, siendo esta mínima y claramente para tal efecto y no superando 0.3mm.

2.3.

Queda prohibido alterar cualquier otro aspecto aerodinámico de la carrocería. Se deben respetar las entradas de aire, taloneras, faldones, alerones, escapes que se suministren en el coche de serie.

El alerón es obligatorio y se situará en su lugar original respetando sus anclajes. Se permite reforzar la fijación de éste al soporte mediante adhesivos, cola de contacto y/o cinta adhesiva transparente o del mismo color que el alerón, también se puede reforzar con espuma o foam siguiendo la forma de la torreta original, sin excesos y sin alterar su apariencia estética desde una vista cenital, es decir, la cinta se colocará por la parte inferior del alerón para fijarlo al soporte.

Se permite montar el alerón flexible fabricado específicamente para estos modelos de cualquier marca de slot.

En caso de pérdida del alerón es obligatorio parar para su reparación en las siguientes tres vueltas, se volverá a situar en su lugar original, es decir, en sus puntos de anclaje y, se permite utilizar cintas adhesivas para su fijación con la salvedad de que en esta situación no se prohíbe que dicha cinta se vea desde una vista cenital. La cinta utilizada para este tipo de reparaciones será un único fragmento y no debe exceder 1 cm. de ancho ni 3cm. de largo.

2.4.

El peso mínimo de la carrocería es de 19.0 gr. (incluido habitáculo) sin tornillos.

2.5.

Los coches deberán conservar todos los elementos y características en dimensiones de los modelos originales. La carrocería debe tapar todos los elementos mecánicos: motor, transmisión, cables y guía, en su vista vertical, o bien a través de los cristales o faros.

2.6.

Se permite eliminar o añadir antenas, escobillas del limpiaparabrisas y retrovisores (si vienen por separado de la carrocería). Deberá mantenerse la óptica frontal original (faro, cúpula y soporte interior si existe) y el piloto trasero rojo o anaranjado en su posición original.

2.7.

El color base del vehículo puede ser cualquiera, pero la carrocería debe de estar pintada. No se permitirán carrocerías tal cual se venden en el kit aunque cumplan el peso mínimo.

2.8.

El cockpit es parte de la carrocería a efectos de peso. Su función será la de separar la carrocería del chasis de forma que no permita la visión de elementos mecánicos del coche. La decoración es libre.

2.8.1.

El piloto tridimensional debe ser visto desde el frontal y el lateral del coche con éste en pista y situado en la posición de conducción. No es necesario su pintado.

2.8.2.

Permitido el uso de cockpit de lexán fabricado para ese modelo de coche en concreto.

2.8.3.

Prohibido el uso de cockpit caseros, es decir, deben de ser de cualquier fabricante reconocido de slot y fabricado para ese modelo concreto de coche.

2.8.4.

Se permite aplanar el lexán ligeramente para evitar su contacto con la bombona del chip y facilitar la basculación. Si dicha acción es exagerada o se visualiza una deformación grave del lexán se obligará a volverlo a su posición original o si no fuera posible a reemplazarlo completamente.

2.9.

Los cristales de la carrocería deben de ser los originales del coche en la versión de plástico.

3 CHASIS

3.1.

El chasis será el de **color negro NSR Ref.1470**, sin modificación alguna, excepto las descritas a continuación:

3.1.1.

Un mínimo rebaje del chasis en el perímetro exterior en contacto con la carrocería una vez montado, para la correcta basculación de ésta.

3.1.2.

Un mínimo rebaje del chasis en el perímetro de anclaje del soporte motor.

3.1.3.

Doblar los radiadores delanteros con el fin de que no topen con la carrocería y el chasis tenga basculación una vez montado, sin excesos. En ningún caso esta modificación dejará ver ninguna de las partes mecánicas del interior del vehículo (ruedas, guía, motor, transmisión...).

3.1.4.

Ajustar la carrocería al chasis calentando los laterales de ésta con un secador. Sin sobrepasarse.

3.1.5.

En aquellos chasis que no dispongan de una perforación ya realizada por el fabricante para el led del chip, podrá realizarse la misma para disponer correctamente el sensor de cambio de carril del chip.

3.2.

Cualquier posible modificación para solucionar un problema de basculación que no esté contemplada en este punto se consultará previamente con la organización, que la autorizará o no y, en su caso, la hará constar en el presente reglamento o en un anexo al efecto.

3.3.

Posición del motor: En ángulo.

Bancada: **NSR – Ref:1257 MEDIUM BLACK**, esta permitido rebajar el nervio en forma de ovalo de la parte central de la bancada para poder instalar el chip, en ningún caso se podrá rebajar ningún punto de la bancada excepto el mencionado.

3.4.

Imanes: Prohibidos excepto los del propio motor.

3.5.

No está permitido el lastre. Si la carrocería no llega al peso mínimo se lastrará con plomo entre el cockpit y el tetón delantero hasta llegar al peso mínimo. De darse dicha circunstancia el lastre deberá llevar inscrito el número de ID del equipo.

3.6.

Soporte de la guía: La original del chasis, se puede modificar sin excesos el diámetro del agujero para instalar guías de cualquier fabricante.

3.7.

Soporte de ejes: La original del chasis sin modificación alguna.

3.8.

Soporte de carrocería: Mediante el sistema suministrado de serie sin modificación, si se utilizan tornillos estos se podrán sustituir por otros dentro de cualquier marca comercial del sector, indistintamente del material.

4 SUSPENSIONES

4.1.

Está permitido el uso de suspensiones, montadas en el lugar previsto por el fabricante.

4.2.

Suspensiones: De libre elección y marca del mercado. Se prohíbe intercambiar partes de suspensión magnética con suspensión de muelles.

5 TRANSMISIÓN

5.1.

Tipo: Mecánico mediante el engranaje de un piñón y una corona. Tracción trasera.

5.2.

Piñón: Obligatorio de la marca NSR 13z, debe incidir (atacar) directamente sobre la corona del eje posterior. Puede ir soldado al eje del motor.

5.3.
Corona: Obligatoria de la marca **NSR 31z**.

5.4.
Sistemas de frenado: Únicamente está permitido el freno producido por el propio motor. Queda prohibido cualquier freno adicional.

5.5.
Ejes: De **acero macizo** dentro los suministrados por cualquier marca comercial.

5.5.1.
En ningún caso los ejes, podrán sobresalir con llantas y neumáticos montados del paso de ruedas con el vehículo visto desde arriba.

5.5.2.
Se permite regular la altura y posición del eje delantero mediante las siguientes posibilidades:
- Con el/los tornillos de allen, en los huecos previstos para tal fin.

5.6.
Cojinetes: De NSR.
No se permite modificar el perfil exterior del cojinete. Se pueden pegar los cojinetes a la bancada.

5.7.
Separadores/centradores: Se permite el uso de dos arandelas y dos centradores o stoppers en el eje trasero, siempre y cuando, no sea claramente para lastar el vehículo y sólo cuando cumplan una mera función de eliminar holguras.
En el eje delantero, dos separadores que se situarán siempre junto a las llantas y por el lado exterior de los anclajes y siempre con la función clara de eliminar holguras y no sea claramente para lastar el vehículo.

6 RUEDAS

6.1.
Deben estar compuestas de llanta y neumático.

6.2.
Las llantas deben de ser idénticas en dimensiones y diseño en ambos lados de la carrocería

6.2.1.
Las llantas delanteras pueden ser distintas de las posteriores, con un diámetro mínimo de 17mm de la marca NSR. Las llantas delanteras deben girar al unísono. No es obligatorio que toquen una plantilla plana.

6.2.2.
Las llantas traseras deben de tener un diámetro de 17mm de la marca NSR.

6.3.
El neumático será entregado por la organización.
MARCA: SCALEAUTO
MODELO: SC4758AS25 (20-10MM) (3 juegos)

6.3.1.
Los equipos estarán obligados a realizar al menos un cambio de neumáticos. El incumplimiento de este artículo acarreará con la descalificación. Los cambios de neumáticos podrán realizarse en cualquier momento a excepción de los últimos cinco minutos. En el caso de que un equipo haga el cambio de neumático en los últimos cinco minutos de carrera a una de las referencias que no haya usado también será sancionado con la descalificación.

Queda prohibido el uso de herramientas específicas para acelerar el cambio de neumáticos, tipo las que fabrica Scaleauto.

6.3.2.
Únicamente se entregarán 3 pares de neumáticos por equipo (6.3), sin posibilidad de cambio una vez usados.

Si un equipo rompe un neumático porque este centrifuga y la corona lo daña NO podrá pedir que repongan dicha goma, tendrán que acabar la carrera con los 2 pares y medio que le restan haciendo los cambios que consideren necesarios.

6.4.
La llanta además de su fijación original puede ser reforzada en su buje con cola sin excesos, pero no podrá ser modificada en ningún aspecto.

6.5.
Las ruedas completas montadas en el eje no podrán sobresalir de la proyección de la carrocería observadas desde una posición cenital. (Visto desde arriba).

6.6.
En llantas de fondo plano es obligatoria la presencia de tapacubos fabricado en plástico rígido, resina o metal.

6.7.
Está permitida la limpieza de los neumáticos exclusivamente con el alcohol de organización que se encontrará en la mesa de boxes donde EXCLUSIVAMENTE se podrán limpiar las gomas.

6.8.
Queda prohibido encolar los neumáticos a la llanta.

7 GUÍA, CABLES Y TRENCILLAS

7.1.

Cables: De libre elección y marca.

7.2.

Guía: De cualquier marca de slot. Situada en la posición original que para ella esté preparado en el chasis, se permite modificar el diámetro del agujero del chasis. Se permite limar la pala.

7.3.

Trencillas: De libre elección dentro los suministrados por cualquier marca comercial.

8 MOTOR

El motor será entregado por la organización.

FABRICANTE: NSR

MODELO: **NSR3023 KING EVO/3 21.400rpm**

8.1.

Será de estricta serie sin modificación alguna debiendo respetar sin modificación los componentes que originalmente se suministran en cada motor: Caja, Inducido, Cabezal, Muelles, Soporte de los carbones, clips, imanes, carbones, tornillos y cojinetes.

8.2.

Deberá estar sellado y cualquier marca de una posible manipulación conllevará la descalificación. Prohibido eliminar la etiqueta.

8.3.

No se puede añadir ni manipular ningún elemento eléctrico, mecánico o electrónico que altere el rendimiento del motor.

8.4.

Se prohíbe el uso de potenciadores del campo magnético original.

8.5.

El motor puede estar fijado mediante el sistema original de fijación o ayudado de cola y/o cinta adhesiva al chasis, sin excesos, aunque esta siempre tiene que sujetar también el soporte de motor.

9 PESOS Y MEDIDAS

9.1.

Se permite un aumento de peso en la carrocería debido a la decoración.

9.2.

El peso de mínimo de la carrocería es de 19,0 gr.

9.3.

Si un coche rasca por la pista por falta de gomas, los directores de la prueba podrán obligar al cambio de neumáticos, en el caso de que se produzcan cortos en pista.

9.4.

Las ruedas delanteras no están obligadas a tocar la placa de verificación.

9.5.

Durante toda la carrera todas las medidas pueden ser verificadas por el director de carrera en cualquier momento a instancias o reclamación de cualquier piloto o decisión del propio director de carrera. Si se encuentra alguna incorrecta, el equipo deberá parar en boxes a solucionar el error.

REGLAMENTO TÉCNICO 1.0



AMG CUP



10 MODELO ADMITIDO

El vehículo homologado para esta categoría es el NSR MERCEDES AMG.

11 CARROCERÍA

11.1. Queda prohibida cualquier modificación aerodinámica exterior en la carrocería original. Debe cumplir con los modelos admitidos.

11.2. No está permitido el limado, lijado o rebaje de la carrocería salvo por la eliminación de rebabas de plástico o pintura para facilitar la basculación, siendo esta mínima y claramente para tal efecto y no superando 0.3mm.

11.3. Queda prohibido alterar cualquier otro aspecto aerodinámico de la carrocería. Se deben respetar las entradas de aire, taloneras, faldones, alerones, escapes que se suministren en el coche de serie.

El alerón es obligatorio y se situará en su lugar original respetando sus anclajes. Se permite reforzar la fijación de éste al soporte mediante adhesivos, cola de contacto y/o cinta adhesiva transparente o del mismo color que el alerón, también se puede reforzar con espuma o foam siguiendo la forma de la torreta original, sin excesos y sin alterar su apariencia estética desde una vista cenital, es decir, la cinta se colocará por la parte inferior del alerón para fijarlo al soporte.

Se permite montar el alerón flexible fabricado específicamente para estos modelos de cualquier marca de slot.

En caso de pérdida del alerón es obligatorio parar para su reparación en las siguientes tres vueltas, se volverá a situar en su lugar original, es decir, en sus puntos de anclaje y, se permite utilizar cintas adhesivas para su fijación con la salvedad de que en esta situación no se prohíbe que dicha cinta se vea desde una vista cenital. La cinta utilizada para este tipo de reparaciones será un único fragmento y no debe exceder 1 cm. de ancho ni 3cm. de largo.

11.4. El peso mínimo de la carrocería es de 18.0 gr. (incluido habitáculo) sin tornillos.

11.5. Los coches deberán conservar todos los elementos y características en dimensiones de los modelos originales. La carrocería debe tapar todos los elementos mecánicos: motor, transmisión, cables y guía, en su vista vertical, o bien a través de los cristales o faros.

11.6. Se permite eliminar o añadir antenas, escobillas del limpiaparabrisas y retrovisores (si vienen por separado de la carrocería). Deberá mantenerse la óptica frontal original (faro, cúpula y soporte interior si existe) y el piloto trasero rojo o anaranjado en su posición original.

11.7. El color base del vehículo puede ser cualquiera, pero la carrocería debe de estar pintada. No se permitirán carrocerías tal cual se venden en el kit aunque cumplan el peso mínimo.

11.8. El cockpit es parte de la carrocería a efectos de peso. Su función será la de separar la carrocería del chasis de forma que no permita la visión de elementos mecánicos del coche. La decoración es libre.

11.8.1.

El piloto tridimensional debe ser visto desde el frontal y el lateral del coche con éste en pista y situado en la posición de conducción. No es necesario su pintado.

11.8.2.

Permitido el uso de cockpit de lexán fabricado para ese modelo de coche en concreto.

11.8.3.

Prohibido el uso de cockpit caseros, es decir, deben de ser de cualquier fabricante reconocido de slot y fabricado para ese modelo concreto de coche.

11.8.4.

Se permite aplanar el lexán ligeramente para evitar su contacto con la bombona del chip y facilitar la basculación. Si dicha acción es exagerada o se visualiza una deformación grave del lexán se obligará a volverlo a su posición original o si no fuera posible a reemplazarlo completamente.

11.9.

Los cristales de la carrocería deben de ser los originales del coche en la versión de plástico.

12 CHASIS

12.1.

Están permitidos todos los chasis fabricados específicamente por NSR para el Mercedes AMG, sin modificación alguna, excepto las descritas a continuación:

12.1.1.

Un mínimo rebaje del chasis en el perímetro exterior en contacto con la carrocería una vez montado, para la correcta basculación de ésta.

12.1.2.

Un mínimo rebaje del chasis en el perímetro de anclaje del soporte motor.

12.1.3.

Doblar los radiadores delanteros con el fin de que no topen con la carrocería y el chasis tenga basculación una vez montado, sin excesos. En ningún caso esta modificación dejará ver ninguna de las partes mecánicas del interior del vehículo (ruedas, guía, motor, transmisión...).

12.1.4.

Ajustar la carrocería al chasis calentando los laterales de ésta con un secador. Sin sobrepasarse.

12.1.5.

En aquellos chasis que no dispongan de una perforación ya realizada por el fabricante para el led del chip, podrá realizarse la misma para disponer correctamente el sensor de cambio de carril del chip.

12.2.

Cualquier posible modificación para solucionar un problema de basculación que no esté contemplada en este punto se consultará previamente con la organización, que la autorizará o no y, en su caso, la hará constar en el presente reglamento o en un anexo al efecto.

12.3.

Posición del motor: En ángulo.

Bancada: NSR – Ref:1257 MEDIUM BLACK, está permitido rebajar el nervio en forma de ovalo de la parte central de la bancada para poder instalar el chip, en ningún caso se podrá rebajar ningún punto de la bancada excepto el mencionado.

12.4.

Imanes: Prohibidos excepto los del propio motor.

12.5.

No está permitido el lastre. Si la carrocería no llega al peso mínimo se lastrará con plomo entre el cockpit y el tetón delantero hasta llegar al peso mínimo. De darse dicha circunstancia el lastre deberá llevar inscrito el número de ID del equipo.

12.6.

Soporte de la guía: La original del chasis, se puede modificar sin excesos el diámetro del agujero para instalar guías de cualquier fabricante.

12.7.

Soporte de ejes: La original del chasis sin modificación alguna.

12.8.

Soporte de carrocería: Mediante el sistema suministrado de serie sin modificación, si se utilizan tornillos estos se podrán sustituir por otros dentro de cualquier marca comercial del sector, indistintamente del material.

13 SUSPENSIONES

13.1.

Está permitido el uso de suspensiones, montadas en el lugar previsto por el fabricante.

13.2.

Suspensiones: De libre elección y marca del mercado. Se prohíbe intercambiar partes de suspensión magnética con suspensión de muelles.

14 TRANSMISIÓN

14.1.

Tipo: Mecánico mediante el engranaje de un piñón y una corona. Tracción trasera.

14.2.

Piñón: De 13z de cualquier marca de slot, debe incidir (atacar) directamente sobre la corona del eje posterior. Puede ir soldado al eje del motor.

14.3.
Corona: De 29z. de cualquier marca de slot.

14.4.
Sistemas de frenado: Únicamente está permitido el freno producido por el propio motor. Queda prohibido cualquier freno adicional.

14.5.
Ejes: De libre elección dentro los suministrados por cualquier marca comercial, sin modificación alguna (longitud, cortes o diámetro).

14.5.1.
En ningún caso los ejes, podrán sobresalir con llantas y neumáticos montados del paso de ruedas con el vehículo visto desde arriba.

14.5.2.
Se permite regular la altura y posición del eje delantero mediante las siguientes posibilidades:
- Con el/los tornillos de allen, en los huecos previstos para tal fin.

14.6.
Cojinetes: De cualquiera de los suministrados por cualquier marca comercial de slot, incluyendo rodamientos de bolas. No se permite modificar el perfil exterior del cojinete. Se pueden pegar los cojinetes a la bancada.

14.7.
Separadores/centradores: Se permite el uso de dos arandelas y dos centradores o stoppers en el eje trasero, siempre y cuando, no sea claramente para lastar el vehículo y sólo cuando cumplan una mera función de eliminar holguras.
En el eje delantero, dos separadores que se situarán siempre junto a las llantas y por el lado exterior de los anclajes y siempre con la función clara de eliminar holguras y no sea claramente para lastrar el vehículo.

15 RUEDAS

15.1.
Deben estar compuestas de llanta y neumático.

15.2.
Las llantas deben de ser idénticas en dimensiones y diseño en ambos lados de la carrocería

15.2.1.
Las llantas delanteras pueden ser distintas de las posteriores, con un diámetro mínimo de 15,8 mm, pudiendo ser de cualquier marca comercial. Las llantas delanteras deben girar al unísono. No es obligatorio que toquen una plantilla plana.

15.2.2.
Las llantas traseras deben de tener un diámetro de entre 16,9mm mínimo a 17,5mm. máximo de cualquier marca de slot.

15.3.
El neumático será entregado por la organización.
MARCA: SCALEAUTO
MODELO: SC4758AS25 (20-10MM) (3 juegos)

15.3.1.
Los equipos estarán obligados a realizar al menos un cambio de neumáticos. El incumplimiento de este artículo acarreará con la descalificación. Los cambios de neumáticos podrán realizarse en cualquier momento a excepción de los últimos cinco minutos. En el caso de que un equipo haga el cambio de neumático en los últimos cinco minutos de carrera a una de las referencias que no haya usado también será sancionado con la descalificación.

Queda prohibido el uso de herramientas específicas para acelerar el cambio de neumáticos, tipo las que fabrica Scaleauto.

15.3.2.
Únicamente se entregarán 3 pares de neumáticos por equipo (6.3), sin posibilidad de cambio una vez usados. Si un equipo rompe un neumático porque este centrifuga y la corona lo daña NO podrá pedir que repongan dicha goma, tendrán que acabar la carrera con los 2 pares y medio que le restan haciendo los cambios que consideren necesarios.

15.4.
La llanta además de su fijación original puede ser reforzada en su buje con cola sin excesos, pero no podrá ser modificada en ningún aspecto.

15.5.
Las ruedas completas montadas en el eje no podrán sobresalir de la proyección de la carrocería observadas desde una posición cenital. (Visto desde arriba).

15.6.
En llantas de fondo plano es obligatoria la presencia de tapacubos fabricado en plástico rígido, resina o metal.

15.7.
Está permitida la limpieza de los neumáticos exclusivamente con el alcohol de organización que se encontrará en la mesa de boxes donde EXCLUSIVAMENTE se podrán limpiar las gomas.

15.8.
Queda prohibido encolar los neumáticos a la llanta.

16 GUÍA, CABLES Y TRENCILLAS

16.1.

Cables: De libre elección y marca.

16.2.

Guía: De cualquier marca de slot. Situada en la posición original que para ella esté preparado en el chasis, se permite modificar el diámetro del agujero del chasis. Se permite limar la pala.

16.3.

Trencillas: De libre elección dentro los suministrados por cualquier marca comercial.

17 MOTOR

El motor será entregado por la organización.

FABRICANTE: NSR

MODELO: **NSR3023 KING EVO/3 21.400rpm**

17.1.

Será de estricta serie sin modificación alguna debiendo respetar sin modificación los componentes que originalmente se suministran en cada motor: Caja, Inducido, Cabezal, Muelles, Soporte de los carbones, clips, imanes, carbones, tornillos y cojinetes.

17.2.

Deberá estar sellado y cualquier marca de una posible manipulación conllevará la descalificación. Prohibido eliminar la etiqueta.

17.3.

No se puede añadir ni manipular ningún elemento eléctrico, mecánico o electrónico que altere el rendimiento del motor.

17.4.

Se prohíbe el uso de potenciadores del campo magnético original.

17.5.

El motor puede estar fijado mediante el sistema original de fijación o ayudado de cola y/o cinta adhesiva al chasis, sin excesos, aunque esta siempre tiene que sujetar también el soporte de motor.

9 PESOS Y MEDIDAS

9.1.

Se permite un aumento de peso en la carrocería debido a la decoración.

9.2.

El peso de mínimo de la carrocería es de 18,0 gr.

9.3.

Si un coche rasca por la pista por falta de gomas, los directores de la prueba podrán obligar al cambio de neumáticos, en el caso de que se produzcan cortos en pista.

9.4.

Las ruedas delanteras no están obligadas a tocar la placa de verificación.

9.5.

Durante toda la carrera todas las medidas pueden ser verificadas por el director de carrera en cualquier momento a instancias o reclamación de cualquier piloto o decisión del propio director de carrera. Si se encuentra alguna incorrecta, el equipo deberá parar en boxes a solucionar el error.