



REGLAMENTO TÉCNICO GT-LMP TEMPORADA 2009

1. INTRODUCCIÓN:

Pueden participar todos los modelos GT-LMP de cualquier marca comercial de Slot.

2. 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. Se admiten los mandos electrónicos.

3. MOTOR:

El modelo homologado será el **FLY EVO II** y será entregado por la organización y devuelto al final de la carrera.

Se permite fijar el motor al chasis con tornillos, cinta o cola, pero sin excesos; queda totalmente prohibido cualquier otro tipo de material.

En los chasis negros de Ninco esta permitido practicarle un orificio para fijar los motores con tornillería, al igual que los chasis transparentes de la misma marca.

4. MATERIAL PREPARACION VEHICULOS:

El material homologado, es cualquiera de los productos que se pueden encontrar en el mercado exclusivo de slot.

5. CARROCERÍA:

De plástico rígido, con todos sus elementos obligatorios para iniciar o permanecer en carrera aunque se puede prescindir de antenas, retrovisores y limpiaparabrisas. Totalmente de serie, no se puede manipular la carrocería en ningún sentido, **se permite la colocación de la bandeja de lexan**. El alerón es preciso que esté siempre: se admite su pegado o asegurarlo a la carrocería mediante cinta adhesiva después de pérdida fortuita durante la carrera. En caso de pérdida del alerón trasero, es preciso parar antes de 5 vueltas. En caso contrario se sancionara al equipo con la pérdida de 4 vueltas en la manga

que sucediera. La pintura y decoración de la carrocería es libre y recomendable, así como el uso de dorsales, pero no se admitirán carrocerías transparentes o translúcidas, así como tampoco pintadas por su interior ni reforzadas con ningún tipo de material.

Se permite ensanchar como máximo 1 mm la carrocería mediante calor, para favorecer la basculación del vehículo.

6. CHASIS:

De estricta serie y suministrado por el fabricante con el coche o como recambio del modelo. No se permite ninguna modificación en ninguna de sus partes, a excepción de lo estipulado en el punto 3 de este mismo reglamento.

No se permite reforzar ninguna de las partes del chasis.

7. PESOS Y MEDIDAS

El peso de las carrocerías se establecerá según la manipulación de estas, tan solo estará permitido lo estipulado en el punto 5 de este mismo reglamento, cualquier manipulación fuera de reglamento quedará prohibida la participación de dicha carrocería.

El peso mínimo establecido es de 14,5 gramos, cualquier carrocería que no llegue a este peso mínimo deberá ser lastrada.

El ancho de neumático a neumático de cada coche no podrá exceder en ningún caso de la parte más ancha de los pasos de rueda, máximo 65mm.

8. NEUMÁTICOS:

7.1 Delanteros, libres 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. Se permite rebajar los neumáticos delanteros pero siempre en forma plana.

7.2 Neumáticos traseros únicos de la marca **SPIRIT (Perfil Alto)**

7.3 No se pueden alterar sus propiedades mediante ningún proceso químico ni de otra naturaleza. Se permite la limpieza del mismo con alcohol, suministrado por el club organizador.

9. EJES:

Libres entre las marcas comerciales de slot; no están permitidos los semiejes.

10. LLANTAS:

Libres; son instalables, en cualquier caso, las que trae el modelo de serie así como la de las marcas disponibles en el mercado del slot, tanto de plástico, delrin, aluminio o bien magnesio.

8.1 La medida del diámetro de las llantas puede oscilar entre todas las comercializadas por cualquier fabricante de Slot.

8.3 Las medidas de las llantas y el material de las mismas, son libres dentro de las marcas disponibles en el mercado del slot, debiendo mantener las delanteras entre si la misma medida, así como las traseras, (2x2).

11. **COJINETES:**

Libres dentro de las marcas comerciales de slot, se permite el uso de cojinetes a bolas.

12. **PIÑONES:**

Libres entre las marcas comerciales de slot; es preciso que se utilicen según las especificaciones del fabricante. En ningún caso se permite el uso de un piñón que comporte la modificación de la corona.

13. **CORONAS:**

Libres entre las marcas comerciales de slot; sin ningún tipo de modificación impropia de su desgaste natural por el uso.

14. **CABLES Y TRENCILLAS:**

Cables libres, comercializados por cualquier marca de Slot. Los cables deben conservar su funda y no deben interferir el libre movimiento del eje delantero. Se pueden pegar los cables al chasis con cinta y/o cola, pero sin excesos.

Trencillas libres, comercializadas por cualquier marca de Slot.

15. **GUIA:**

Libre dentro de las comercializadas por cualquier fabricante de Slot.

La guía, solo se permite rebajar lateralmente la pala con el fin de que no se atasque en el carril o rebajar como máximo un milímetro la zona inferior de la pala, para evitar que toque el fondo del carril, no se permite dar ningún tipo de forma a la guía que no sea la original.

16. **TORNILLOS:**

Libres entre las marcas comerciales de slot.

17. **IMAN:**

A todos los coches se les debe suprimir el imán del chasis, en caso que lo incorporen de serie.

18. **CORRIENTE:**

Para todas las carreras la corriente será de **12,5V**, quedando totalmente prohibida la modificación de la misma. Dicha comprobación será realizada por el Delegado correspondiente de la coordinadora.

19. **RELACION:**

Será **libre** para todos los participantes.

20. **HOMOLOGACIÓN DE MATERIAL NUEVO:**

Todo el material que salga al mercado durante la temporada y que cumpla con este reglamento técnico quedará homologado automáticamente.

21. **OTROS:**

- Todas las modificaciones del vehículo y manipulación de sus elementos no previstas en el presente reglamento quedan totalmente prohibidas.

Slot Club Tarragona