



REGLAMENTO TÉCNICO DE <GTPRO>

1. MODELOS ADMITIDOS

Pueden participar los siguientes modelos de coches a escala 1:32:

GTPro

- Reptec: Nissan R390 GT1.
- Slot.it: Porsche 911GT1, Nissan R390 GT1 (todos los modelos excepto el de calle), McLaren F1 GTR, Maserati MC GT3, Maserati MC GT4, Nissan GT-R.
- Scaleauto: Honda HSV, Pagani Zonda, Corvette C7R, Audi R8 LMS, Mercedes GT3, Mercedes SLS, BMW Z4, Porsche 991, Dodge Viper, Spyker C-8, Porsche 991.2.
- NSR: Mosler MT 900R, Corvette C7R, Audi R8 LMS, Mercedes GT3, Corvette C6R, Aston Martin Vantage, BMW Z4, McLaren 720S.
- Black Arrow: Ferrari 458 Italia, Lamborghini Murcielago, Aston Martin DBR9.
- Arrow Slot: Saleen S7-R.
- MR Slotcar: McLaren F1 GTR.
- Avant Slot: Lotus Elise GT1.
- Sideways: Lamborghini Huracán, BMW M6, Ford GT, McLaren 720S, Aston Martin Vantage.

2. 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 bananas de conexión o conectores comerciales fabricados por marcas de slot
- 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 por parte de la Dirección de Carrera.

3. MATERIAL HOMOLOGADO

Las marcas admitidas son:



Arrow Slot, Black Arrow, Cartrix, Ninco, Reptec, Slot.it, MRRC, Scaleauto, Spirit, NSR, Avant Slot, Scalextric, Hobby Slot Racing, MB Slot, Racer, IBB, Superslot, MSC, DS, Sloting Plus, PN Slot, Pla-Fit, Parma, Mitoos, Sigma, FranSpeed, J.P. Slot, Engage Models, Mas Slot, MR Slotcar, JS, VCNLEX, Racing Light Cockpit, 0132, Mustang, Tec Time, Slotsinmas, Olifer, 3DSRP, OSC, SRP, Killslot, Thunder Slot, MNS, Tetsuo, MHR24, Kat Racing, National Racers, CDC Slot.

Es necesario que el material homologado haya sido puesto a la venta en tiendas y distribuido a nivel nacional.

Las marcas homologadas serán empresas que tengan como mínimo 10 referencias en catálogo o un coche fabricado y distribuida en varias tiendas.

4. CARROCERÍAS

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.

- a. El Cockpit o bandeja de piloto debe ser original y suministrado por el fabricante. Sólo se admitirá su sustitución, por bandejas de lexán, que estén comercializados por marcas de slot 1/32 homologadas y mencionadas en el apartado de material homologado específicamente destinadas al modelo utilizado. Si en el Cockpit vienen incluidas entradas de aire o rejillas estas deberán ser recortadas del habitáculo original y pegadas en la carrocería. Permitido en los Cockpit de lexán recortar partes que no se vean desde el exterior. El cockpit se considera parte de la carrocería. El cristal ha de ser de plástico rígido, la única parte permitida de lexán es el cockpit. Solo se podrá pegar con pegamento sin excesos. El cockpit deberá pintarse utilizando un mínimo de tres colores siendo las siguientes partes obligatorias: Busto (pecho y brazos) y casco del piloto, extintor (en caso de llevarlo), motor (en caso de llevarlo).
- b. Piezas obligatorias: 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, aunque si se puede usar una vez iniciada la carrera. En caso de desprendimiento o rotura deberá ser colocado en su posición original. Se permite suplir los soportes del alerón por unos exactamente iguales a los originales de goma, la pala del mismo deberá ser la original de plástico.

- c. La pintura y decoración de la carrocería es obligatoria, no se admitirán carrocerías transparentes o translúcidas, así como tampoco pintadas por su interior. No se permiten decoraciones con anagramas o imágenes anticonstitucionales ni que falten a normas básicas de respeto. Todas las carrocerías tienen que llevar el nombre del equipo en el alerón. Se pueden abreviar o poner las iniciales. Se tendrá que dejar un espacio de 1cm² en los laterales y en el paso de rueda posterior derecho para el dorsal oficial de la carrera.
- d. No se podrá substituir la carrocería una vez quede verificado el coche.
- e. La carrocería debe tener un peso mínimo de 20gr. incluido el kit de luces, no se permite el aligeramiento de la misma en ningún caso, se permite cortar o retocar los tetones en su longitud con el fin de asentar la carrocería correctamente con el chasis. Se permite lastrar la carrocería con plomo o tungsteno para llegar al peso mínimo permitido, el lastre debe ir colocado en la parte de arriba interior de la carrocería (nunca los laterales).

5. CHASIS

El proporcionado por el fabricante, bien de serie, como recambio del modelo o en impresión 3D, siempre y cuando sean comercializados por las marcas homologadas en el Reglamento Técnico 2022 y para los modelos de dicho reglamento sin modificación alguna, excepto las especificadas en el apartado "a" que sigue a continuación.

- 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 será suministrada por cualquier fabricante de Slot que esté especificado en el apartado de material homologado y totalmente compatible con el chasis del modelo de serie, se permite eliminar rebabas perimetrales sin excesos. Irá en la posición prevista por el fabricante. La bancada y el chasis deberán estar en el mismo plano con el coche puesto en plantilla o boca abajo.
- c. El chasis se podrá substituir durante la carrera, presentando todos los materiales los cuales va a montar en dicho chasis a la organización para verificarlos. Una vez parado el coche y retirado de la pista, el mecánico comenzara a montar el nuevo chasis con el material, estando obligado a colocar el motor que tenía el antiguo chasis, pudiendo pasar la bancada entera de un chasis a otro.
- d. Quedan permitidas todas las suspensiones dentro de las marcas homologadas en el apartado de material homologado del Reglamento, sin modificación alguna. Se pueden combinar las suspensiones de distintos fabricantes, siempre y cuando sean compatibles entre sí. No se pueden poner más de dos imanes

- por tornillo de suspensión. No se permite utilizar tornillos que no sean de suspensión.
- e. Se podrá retirar de los coches que lo monten de serie cualquier elemento estabilizador o rigidizador de los chasis
- f. No se admitirán chasis doblados que acerquen la bancada al rail.
- g. El chasis deberá ser negro en la parte visible con el coche puesto en la pista.

6. GUÍA

Solo está permitido el uso de guías originales procedentes del fabricante del coche a utilizar. En los coches que lleven chasis de una marca y carrocería de otra, la guía debe ser de la marca de la carrocería.

- a. Será alojada en el emplazamiento previsto por el fabricante.
- b. Se permite rebajar la pala por su parte inferior en un milímetro como máximo, del mismo modo que se admite la reducción del grosor de la pala para evitar que se atasque en el interior del carril, tendrá un máximo de 7mm de profundidad.
- c. Está permitido cortar y modificar las guías que traen algunas de sus partes preparadas por el fabricante para dicho fin.

7. MOTORES

El motor utilizado en la prueba y suministrado por la organización será el SC-0031 con un rendimiento declarado por el fabricante de 23.000 rpm a 12 V 216 gr/cm MPM: 0gr. de consumo, denominado Zero Magnet. Los motores serán asignados por sorteo entre los equipos participantes. Estando prohibida su manipulación. La fijación del motor al chasis será mediante cinta adhesiva o sustancias adherentes, pero sin excesos. Igualmente se permite el uso de tornillos indicados para las bancadas que lo prevean.

8. LLANTAS

Libres entre las comercializadas por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico sin modificación alguna.

- a. La medida del diámetro de las llantas puede oscilar entre los 15,8 (llanta pequeña) y los 18 mm (llanta grande) Ancho mínimo de llanta delantera 8 mm.
- b. Deberán ser iguales al menos 2 a 2 en diseño, tamaño y material, esto es, en un mismo eje, ambas llantas deben ser iguales. Toda llanta con fondo plano, ya sea de magnesio, aluminio, plástico u otro material, deberán de llevar tapacubos

obligatoriamente. (p.e.: una llanta de plástico gris de Slot.it). Si se pierden los tapacubos habrá que parar obligatoriamente antes de 5 vueltas a reponerlos.

- c. La banda de rodadura de las llantas deberá ser cubierta en su totalidad por el neumático.

9. NEUMÁTICOS

Los neumáticos traseros proporcionados por la Organización, serán de la marca Scaleauto con referencia SC-4761AS25 19,5x10,5 racing slick, serán entregado 2 juegos para toda la carrera, en caso de necesitar un 3º juego o más, tendrá un S&G de 2 minutos en el cual **SI** se podrá manipular el coche. Respecto a los neumáticos delanteros deben de cumplir las siguientes condiciones:

- a. Su procedencia será libre dentro de las marcas especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico sin modificación alguna.
- b. No se permite alterar sus propiedades mediante ningún proceso químico ni de otra naturaleza excepto los explícitamente autorizados en el punto anterior.
- c. No es obligatorio que los neumáticos delanteros toquen en una plantilla plana.
- d. En caso de rotura o pérdida, el neumático tiene que ser sustituido.

10. EJES

De libre elección entre los comercializados como tales por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico sin modificación alguna. En ningún caso los ejes completos montados con neumáticos podrán sobresalir de la carrocería. Se permiten los separadores creados para tal efecto por los fabricantes de slot, se colocarán siempre junto a la llanta. Se permite poner dos prisioneros (stoppers) como máximo para sujetar el eje lateralmente entre los dos cojinetes. Está permitido poner un separador entre el prisionero y el cojinete para hacer de arandela, pero no podrá ser de más de 1mm, en el caso de no haber prisionero se podrá poner más de 1mm de separador.

11. COJINETES

De libre elección entre los comercializados como tales por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico. Se permiten cojinetes con rodamientos a bolas (sin modificación alguna). Su emplazamiento será el previsto por el fabricante pudiendo ser fijados en el mismo con sustancias adherentes sin excesos y sin que ello implique variar la distancia del chasis a la pista.

12. PIÑONES

De libre elección entre los comercializados como tales por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico. 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

De libre elección entre los comercializadas como tales por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico y sin modificación alguna.

14. CABLES Y TRENCILLAS

Libres dentro de las marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico y sin modificación alguna. Los cables deben conservar su funda y no deben interferir el libre movimiento del eje delantero. Se permite fijar al chasis los cables con cianocrilato pero sin excesos. No se permite pelar los cables en la guía, solamente está permitido lo justo para que encaje el conector del cable en su alojamiento de la guía. Prohibidas cintas y resto de sustancias adhesivas

15. TORNILLERÍA

De libre elección entre los comercializados como tales por marcas de slot especificadas en el apartado de material homologado del Reglamento Técnico sin modificación alguna, pueden ser de nylon o metálicos. Queda permitido el corte en longitud por la parte de la espiral

16. IMÁN

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 lastrar los coches excepto en el caso del apartado e. de la carrocería.

18. KIT DE LUCES

El uso de Kit de Luces será obligatorio. Será necesario llevar instalado el Kit durante toda la carrera. Es decir, desde el mismo momento de las verificaciones.

- a. En la parte delantera del coche, los leds se colocarán dentro de los faros, pudiéndose taladrar por su parte trasera lo imprescindible para su correcta ubicación. No está permitido taladrar las tulipas de los faros por su parte delantera. En la parte trasera del coche, está permitido taladrar las tulipas para asegurar los leds, pero sin que sobresalga dicho led más de 2mm.
- b. Solo se permite pegar los cables de conexión a la carrocería, chasis o a ambos con cianocrilato, sin exceso, prohibido cualquier tipo de cinta adhesiva o sustancia adhesiva que no sea cianocrilato.
- c. Se admite la colocación de doble faro delantero, autorizándose cuatro delante y dos únicamente detrás del coche, en su ubicación lógica y correspondiente al modelo real se permite luces de escape en la posición original del coche.
- d. Los kits de luces homologados serán:
 - i. DS, referencias: DS-0125; DS-0126; DS-0127
 - ii. SLOT.IT, referencia: SI-SP16; SI-SP16B; SI-PI16C
 - iii. Ninco, referencia: 80907
 - iv. Cartrix, referencia: 1189
 - v. Avant Slot, referencias: 10901; 10902, 10903
 - vi. MB, referencias: 15407/A; 15407/B
 - vii. Zmachine: todas las referencias de 1/32.
- e. Las luces delanteras deberán ser amarillas (el led tiene que ser amarillo, no puede ser led blanco con la tulipa pintada de amarillo). Las luces traseras tendrán que ser rojas.
- f. Los cables y los leds utilizables son libres de entre los comercializados por marcas de slot. No es necesario que tengan su funda.
- g. El emplazamiento del kit de luces será libre mientras no afecte a las partes mecánicas o a la estética del vehículo.
- h. Para la conexión y desconexión del Kit de Luces, se permite adaptar un microinterruptor sin perforar la carrocería o que sobresalga del plano de la misma. Se permite instalarlo en entradas de aire u otros orificios de la carrocería, así como en la cara interna de la misma, cerca de los pasos de rueda, también se puede instalar en la cuna siempre y cuando su funcionamiento no interfiera ni afecte las partes mecánicas. El peso máximo del microinterruptor será de 0,5 gr.



En caso de duda sobre el peso de dicho interruptor se procederá al desmontaje de este y a su pesaje.

19. DISPOSICIONES GENERALES

Ante cualquier duda, ambigüedad, o situación no prevista por el reglamento, prevalecerá el juicio de la organización.