

GR .N 1/32 PIKES PEAK - ASV RACING

1.- Coches admitidos: Se admiten en este grupo todas las réplicas a escala 1:32 de vehículos de Rallys, Andros, Rally Cross, Subidas de montaña, Raids y variantes de competiciones similares o circuito . En caso de duda deberá demostrarse la participación de dicho vehículo en una prueba real. Los modelos de coche admitidos en esta categoría deben estar fabricados a escala 1/32 por una marca de slot. Tienen que haber corrido en rally bajo las diferentes federaciones nacionales como turismo en las diferentes categorías, incluidas los clásicos.

2.- Carrocería: No se permite ninguna modificación, excepto las que explícitamente se consideran en este apartado. La carrocería debe estar fabricada en plástico inyectado y/o resina. Los cristales deben ser los que aporte el fabricante junto a la carrocería y deben estar fabricados en plástico inyectado, siempre transparente, quedando prohibidos los fabricados en acetato. No está permitida la supresión de ninguno de los cristales a no ser que el modelo reproducido no los incorpore de serie. Su posición será la original del vehículo, no pudiendo descolgarse ni en parado ni en movimiento, debiendo estar fijados a la carrocería. Está permitida la supresión de retrovisores, limpiaparabrisas y antenas, siempre y cuando sean piezas independientes a la carrocería. El habitáculo puede ser el original que aporte el vehículo o se puede sustituir por otro genérico fabricado por una marca de slot. En caso que el habitáculo original o genérico no llevara copiloto, se debe colocar uno del mismo material y de parecido aspecto al piloto. Debe ocultar, mirando a través de los cristales, el chasis y todos los elementos mecánicos del vehículo. Su posición será la original del vehículo, no pudiendo descolgarse ni en parado ni en movimiento, por lo que deberá estar fijado a la carrocería. Debe simular en tres dimensiones y como partes mínimas indispensables el cuadro de instrumentos, volante, piloto y copiloto (ambos formados por casco, busto y brazos) y asientos delanteros; y tiene que estar pintado con al menos 3 colores donde se distingan las diferentes partes del mismo. La pintura y decoración de la carrocería es libre debiendo llevar dos dorsales, uno en cada puerta, y una placa de rally. Ha de llevar los faros delanteros simulados en color plateado o amarillo, así como las luces de los pilotos traseros de color rojo o anaranjado, y deben diferenciarse claramente del color del coche. Se permite la eliminación de bombillas y leds en los coches con iluminación, pero conservando todos los demás accesorios. También se permite la incorporación de estos elementos (bombillas y leds) en aquellos modelos que no los lleven, siempre que para ello no haya que modificar las características de serie de la carrocería. Si se sustituye un kit de luces, estos deben mantener su estructura de montaje como en el modelo de serie. Si se colocan en un coche que no los lleva de serie, el kit debe colocarse situado en la carrocería, no estando permitida su colocación en el chasis. Las carrocerías que distribuyen los fabricantes como kit deben montarse reproduciendo la versión de serie. En caso que el kit se suministre con piezas para modelos de velocidad y rally, solo son válidas las piezas para el modelo de rally. Queda prohibido cualquier tipo de contrapeso sea o no de serie. Se permite la reparación ó refuerzo de los tetones de los tornillos de la carrocería mediante casquillos puestos a la venta por una marca de slot, mientras no altere la altura original del tetón.

3.- Chasis: Únicamente el determinado por el fabricante para el modelo y marca de coche en concreto, fabricado en plástico inyectado o en impresión 3 D y sin modificación alguna excepto las que explícitamente se consideran en este reglamento técnico. Se permiten los chasis con sistemas de amortiguación de serie a los ejes, los sistemas de regulación del recorrido de la suspensión y los sistemas de regulación de los ejes respecto al chasis. Se permite fijar el motor al chasis mediante tornillos, pegamento, cola (sin excesos) en el soporte del motor, cinta adhesiva o realizando el orificio para el alojamiento del tornillo (en caso de no tenerlo de serie), sin modificar la posición, el lugar o la altura que ocupa el motor respecto al chasis. El chasis debe estar fijado a la carrocería mediante tornillos en posición vertical. Se permite agrandar los agujeros del alojamiento de los tornillos en el chasis para facilitar la basculación de la carrocería, sin modificar los soportes de la carrocería. No puede llevar ningún imán, a excepción de los incluidos en el motor, permitiéndose la supresión del soporte del imán cuando sea un añadido (mediante tornillos o anclaje) al chasis. Está prohibido cualquier sistema que represente un freno adicional al del propio motor. Con el chasis completamente montado y listo para competir, las cuatro ruedas deben tocar la pista en un tramo plano y con el coche en posición de reposo. Queda prohibido cualquier tipo de contrapeso sea o no de serie.

GR .N 1/32 PIKES PEAK - ASV RACING

3.1 Chasis de plástico inyectado: La posición del motor será lineal ó angular. Está permitido el brazo basculante de guía, siempre y cuando venga de serie en el chasis original del modelo. La bancada o soportes para el motor deben ser los originales sin modificación alguna. Se permite la sustitución de chasis, bancada o cualquier otro componente del mismo por otro comercializado por la marca para ese modelo de coche, siempre que cumpla las características del presente reglamento técnico.

3.2 Chasis fabricados con impresora 3d: Solo estarán permitidos aquellos chasis fabricados íntegramente en plástico que se puedan adquirir en comercios españoles y estén fabricados expresamente para el modelo y marca de la carrocería válida. No hay fecha de homologación ni listado de chasis homologados. Se permite una evolución anual de cada chasis. El chasis deberá ser de una sola pieza. Las únicas piezas que podrán ser independientes serán la parte superior de los alojamientos de los cojinetes traseros, para facilitar el montaje de estos. La bancada no podrá ser independiente y deberá estar integrada en el chasis. No se permiten los sistemas que modifiquen la altura del motor con respecto del chasis. La posición del motor podrá ser lineal o anglewinder. No está permitido el brazo basculante de guía. No están permitidos sistemas de amortiguación en los ejes. Las únicas arandelas permitidas para elevar la carrocería sobre el chasis, las que permanecen en contacto con los tetones de anclaje de carrocería, serán las que aporte y homologue el fabricante para el chasis. Solo se permite el uso de una arandela por anclaje. No se permiten la realización de ranuras pasantes en el chasis, la superficie del mismo debe ser uniforme, sólo pudiéndose ver la carrocería a través de los huecos de las ruedas, de la corona, de la guía y de los huecos de los tornillos. Los chasis deben ser cerrados al molde de la carrocería. Se permite una tolerancia de entre +1 y - 3 mm de distancia entre chasis y carrocería visto desde abajo.

4.- Pesos y medidas: El peso mínimo de la carrocería en orden de marcha es de 20 gramos (sin tornillos). Se permite llegar al peso de las siguientes formas:

-Aplicando cinta adhesiva exclusivamente en la bandeja de pilotos (no se podrá poner más de 2 gramos de cinta adhesiva).

– A través de la decoración del coche (barniz o pintura).

- Añadiendo elementos decorativos en la bandeja de pilotos (barras antivuelco, rueda de repuesto, extintores, o elementos similares). La anchura máxima de la carrocería es de 63mm.

- Se permite llegar al peso límite mediante la adición de plomo en la parte superior de la bandeja de pilotos. La anchura máxima de los ejes montados (sin neumáticos y medidos en el exterior de cada llanta) es de 61mm. Si la anchura máxima de la carrocería es inferior a 61mm, la anchura máxima de los ejes no podrá ser superior al ancho máximo de carrocería. La altura mínima del techo de la carrocería, sin chasis ni tornillos y descansando en una superficie plana es de 33mm. La medida máxima entre el centro del eje posterior y la parte más avanzada de la guía es de 105mm. La medida entre la parte delantera de la caja del motor y la parte más retrasada del eje trasero como mínimo será de 44mm. (Sólo para los chasis con disposición lineal) Se entiende como parte delantera del motor la contraria a la parte del piñón, y como parte más retrasada del eje a cara posterior del eje, la que da para la trasera del chasis. En la siguiente imagen veremos cómo se deberá verificar la medida.

5.-Transmisión: Será la dispuesta originalmente por el fabricante a escala 1:1 (4x4 o 4x2) del vehículo utilizado. El piñón debe girar solidariamente con el eje del motor en una proporción 1:1 e incidir directamente sobre la corona del eje posterior. La relación piñón/corona será obligatoriamente de estricta serie, ya sea línea, ángulo o sidewinder. Queda admitido en los coches de doble piñón, el cambio de tracción a poleas, siempre y cuando cumpla el reglamento técnico

6.- Ejes: Libres, comercializados por una marca de slot, metálicos macizos y de una sola pieza. Su longitud no puede ser superior a la longitud total del tren de ruedas (sin neumáticos). Deben llevar llantas, coronas y poleas unidas fijamente a los mismos y deben girar en todos los casos conjuntamente con el eje en una proporción de 1:1. Los separadores / espaciadores son libres. Los topes de corona estarán comercializados por una marca de slot, sin modificación alguna. La diferencia de anchura entre el eje trasero y el delantero (sin neumáticos y medidos en el exterior de cada llanta) no puede ser superior a 7mm.

GR .N 1/32 PIKES PEAK - ASV RACING

7.- Cojinetes: Libres y comercializados por una marca de slot, sin modificación alguna. No se permiten los rodamientos. En los coches que los monten de serie se deben sustituir por cojinetes. Se permite fijarlos al chasis conservando su lugar y altura original. Se prohíbe fijar los cojinetes en los coches con suspensión en los ejes.

8.- Piñón / corona: Libres y comercializados por una marca de slot, sin modificación alguna y respetando las relaciones obligatorias que se detallan en el punto número 5.

- Transmisión. GRUPO N Carrocería Chasis Peso mínimo de carrocería Pegada magnética Resto de carrocerías Serie / 3D 20 gramos. 6 UMS lineal 3 UMS (transversal) Carrocerías Listado A Serie / 3D 18 gramos. 6 UMS lineal 3.5 UMS (transversal).

9.- Poleas / correas de transmisión: Libres comercializadas por un fabricante de material de slot estando prohibidas las poleas y correas dentadas. No se permite modificar sus características originales ni añadir ningún elemento externo que modifique su comportamiento. Las poleas deberán de ser de plástico, goma, metálicas o impresión 3D. Las correas deberán ser de goma o silicona.

10.- Llantas: Libres y comercializadas por una marca de slot, sin modificación alguna, siempre y cuando sean de plástico o metal. Deben ser las cuatro iguales en material, forma, diámetro, anchura y marca (siempre que el vehículo real las lleve así). El diámetro permitido a montar es de 15mm a 17mm, excepto si el coche de serie no lleva las cuatro llantas de la misma anchura o diámetro, permitiéndose en ese caso mantener su configuración original. Es obligatorio el uso de 4 tapacubos de idéntico diseño en llantas de fondo plano, no permitiéndose tapar el exterior de la llanta con ningún material añadido tipo papel o celo.

11.- Suspensiones: Las que lleve de origen, pudiéndose cambiar por otras del mismo fabricante que sean de similar estructura (sin modificar chasis). No está permitida la suspensión magnética.

12.- Guía: Única, libre dentro de las comercializadas por una marca de slot. Se permite recortar la parte inferior de la guía (quilla), lijar los laterales y cortar la parte sobrante a partir del porta escobillas en las guías adelantadas. Su emplazamiento debe ser el determinado por el fabricante para ese modelo de coche. Está permitido el brazo basculante de guía, siempre y cuando venga de serie en el chasis original del modelo. Se puede montar una guía pivotante con muelle en todo aquel modelo que no la lleve de serie, siempre y cuando no haya que modificar el chasis o la guía para ello. Se permite quitar el muelle en las guías que lo lleven de serie o también se podrá sustituir por cualquier otro muelle dentro de los comercializados por una marca de slot. Se permite cortar y/o estirar el muelle. Se permite recortar la parte inferior de la guía (quilla) y lijar los laterales.

13.- Tornillos / cables: Tornillos metálicos, los de serie o cualquier otro de similares características comercializados por una marca de slot. Cables libres.

14.- Trecillas: Libres, prohibidos los aditivos.

15.- Motor: Único y libre, comercializado por una marca de slot y que cumpla con los requisitos del presente reglamento técnico. Debe ser de tipo compacto de caja cerrada. No se le puede sustituir, cambiar, añadir o manipular ningún componente eléctrico, mecánico o electrónico. El eje del motor sólo se podrá cortar en los chasis con disposición transversal. Cualquier marca o evidencia de una posible alteración, tanto interna como externa, conllevará su rechazo en la verificación. Se permiten eliminar los componentes electrónicos externos de función antiparasitaria en aquellos motores que los lleven de serie. Se permite tapar el motor solo con una capa de cinta adhesiva tipo celo. El valor máximo permitido de campo magnético del motor medido en la U.M.S. (Unidad Magnética de Slot) de Kelvin Light con el motor instalado en el chasis y conectado a fuente de alimentación de 5 voltios es de:

- Configuración de motor lineal: --6,0 gr. UMS para motor de caja tipo Mabuchi. --7,0 gr. UMS para motor de caja tipo RK.

- Configuración de motor anglewinder: Para esta configuración el máximo admitido será de 3,0 gr. UMS.

En ningún caso se podrá superar el valor máximo permitido al incrementar el voltaje en la medición del motor

GR .N 1/32 PIKES PEAK - ASV RACING

Aquellos motores que sobrepasen el límite en estas condiciones deberán ser cambiados. Se permite el uso de adaptadores comercializados por una marca de slot para acoplar motores tipo Mabuchi en chasis para motores tipo RX.

16.- Neumáticos: Los neumáticos deben estar comercializados por una marca de slot y fabricados en goma negra. Se pueden limar, dibujar, rebajar y cortar mientras cubran totalmente la llanta y giren solidariamente con ella. Prohibidos los neumáticos de clavos. Prohibidos los cambios de neumáticos entre tramos, excepto los admitidos por el director de carrera. Prohibidos los aditivos.