

REGLAMENTO 1/32 Turismos GT NC/FLY/Spirit 2024

1.0-MODELOS: Spirit Peugeot 406 - Ninco Turismos GT - FLY Turismos GT

2.0- CARROCERÍA: Totalmente original, se pueden cambiar los tornillos para bascularla.

2.1.- PLACA PILOTOS: La original del vehículo se permite de lexan decorada, los cristales han de ser los originales tal como sale el vehículo de caja.

2.2.-DECORACIÓN: El color base de la carrocería del coche puede ser cualquiera menos transparente, la carrocería de plástico para pintar tiene que estar como mínimo decorada.

3.0-CHASIS: Ha de ser el original de plástico ó de 3D para el modelo en concreto.

3.1.-SOPORTES DEL MOTOR: En anglewinder original del chasis de plástico ó en 3D.

3.3.-SOPORTE DE GUÍA: El original del chasis sin ninguna modificación.

La guía comercializada por marcas de slot, **no** permitidas (Slot.it **SICH07** y SLP **101003/04**).

3.4.-SOPORTE DE EJES: El original del chasis sin ninguna modificación.

3.5.-SUSPENSIONES: Cualquier comercializada que se ajuste a la cuna o chasis.

4.0-TRANSMISIONES: Anglewinder libres comercializadas por marcas de slot.

5.0-EJES: Metálicos comercializados, se permiten montar ejes huecos.

5.1.-COJINETES: Bronce originales o comercializados, **no** se permiten excéntricos ni de bolas.

6.0-LLANTAS: Las originales o aluminio/magnesio entre medidas **15** mm. mínimo las traseras y **14,5** mm. mínimo delanteras de aluminio/plástico han de ser iguales **2+2**.

6.1.-MEDIDAS: Con llantas y neumáticos no deben sobresalir mas de 1mm. de la carrocería.

6.2.-NEUMÁTICOS: Traseros libres y delanteros de goma cubran la toda la llanta.

7.0- CABLES Y TRENCILLAS: Los comercializados por marcas slot, trencillas **cobreadas**.

8.0-MOTORES: Ninco **NC-5** máximo **18.000** rpm a 12V. y **6,0 UMS**.

NSR 3025/32 King 19/19,5 Spanish máximo **19.500** rpm a 12V. y **3 UMS**.

el motor no puede sobresalir del chasis por su parte inferior.

IMPORTANTE

Los vehículos participantes han de terminar la carrera con todos los elementos en su sitio.

Si se produce algún desperfecto a causa de salida de pista del piloto se reparara durante la carrera y si es culpa del comisario o accidente con otro coche se reparará en pausa.

Si se opta por muleto para seguir corriendo, no se contabilizarán las vueltas.

Solo se permiten los cambios y modificaciones en los vehículos que estén expresamente redactados en todos los apartados de este reglamento; en caso contrario, prevalecerá la decisión de la dirección de carrera.

REGLAMENTO 1/32 Camiones FLY/GB 2024

- 1.0- MODELOS:** BUGYRA - BUGYRA2 - SISU - MAN - MERCEDES - RENAULT
- 2.0- CARROCERÍA:** La original, se pueden cambiar los tornillos para poder bascularla y mantener todos los elementos originales.
- 2.1.- PLACA PILOTOS:** La placa de pilotos y cristales se permite lexan para cada modelo y la simulación de motor también en lexan para la marca que lo lleve de serie, siempre y cuando no se vea la mecánica del camión y se mantenga el soporte de **arrastre** o **quinta rueda**.
- 2.3.- DECORACIÓN:** El color base del camión puede ser cualquiera menos transparente, la carrocería de plástico para pintar tiene que estar como mínimo decorada.
- 3.0- CHASIS:** En el chasis original del camión de plástico, pudiendo cortar las rebabas. Se permitirá el montaje de chasis fabricados para camiones de **fibra vidrio/carbono/3D**.
- 3.1.- SOPORTES DE MOTOR Y POSICIÓN:** El original en línea sin ninguna modificación.
- 3.2.- PESOS:** Mínimo/máximo de los camiones: Bugyra y Bugyra2 **130/140 grs.**
Sisu y Renault **125/135 grs.** - Man **120/130 grs.** - Mercedes **115/125 grs.**
- 3.3.- SOPORTE DE GUÍA:** El original del chasis sin ninguna modificación.
- 3.4.-GUIA:** Original ó Slot.it **SICH07** y comercializadas 1/32, **no** permitidas (**SLP 101003/04**)
- 4.0- TRANSMISIÓN:** Línea, corona y piñón libres.
- 5.0- EJES:** Metálicos comercializados, **no** se permiten huecos, se puede montar sistema de rueda libre delantera y reforzar rigidez juego eje trasero con stoppers.
- 6.0- COJINETES:** Bronce, se pueden montar de bolas, **no** están permitidos excéntricos.
- 7.0- LLANTAS:** Han de ser comercializadas para **camión**, originales de plástico, NSR/Mitos anchas, MB /Mitos/SDW gemelas en aluminio/magnesio, de medidas mínimo **17,9** traseras y **17,7** delanteras, han de ser iguales **2+2**, el montaje de **4** llantas traseras **no** está permitido.
- 7.1.- MEDIDAS:** Ancho máximo de ejes que no puede salir más de 1mm de la carrocería.
- 7.2.- NEUMÁTICOS:** Traseros libres, gemelas **20/19x10**, llanta única **19,5x12** y las montadas NSR ref.9019 de **22,5x17,8** y los delanteros de goma que cubran toda la llanta .
- 8.0- CABLES Y TRENCILLAS:** Los comercializados por marcas slot, trencillas **cobreadas**.
- 9.0- MOTOR:** Se podrá utilizar cualquier motor comercializado 1/32 que no sobrepase las **25.000 rpm.** a 12V. y **7,5 UMS**, el motor no puede sobresalir del chasis por su parte inferior.

IMPORTANTE

Los vehículos participantes han de terminar la carrera con todos los elementos en su sitio.

Si se produce algún desperfecto a causa de salida de pista del piloto se reparara durante la carrera y si es culpa del comisario o accidente con otro coche se reparará en pausa.

Si se opta por muleto para seguir corriendo, no se contabilizarán las vueltas.

Solo se permiten los cambios y modificaciones en los vehículos que estén expresamente redactados en todos los apartados de este reglamento; en caso contrario, prevalecerá la decisión de la dirección de carrera.

REGLAMENTO 1/32 Turismos GT NSR 2024

- 1.0- MODELOS:** Los vehículos GT comercializados con transmisión agw NSR
- 2.0- CARROCERÍA:** Totalmente original, se pueden cambiar los tornillos para bascular.
- 2.1.- PLACA PILOTOS:** La placa ha de ser la original del vehículo, **no** se permiten lexan, los cristales los originales tal como sale el vehículo de caja.
- 2.2.- DECORACIÓN:** El color base del coche puede ser cualquiera menos transparente, la carrocería de plástico para pintar tiene que estar como mínimo decorada.
- 3.0- CHASIS:** Ha de ser el original de caja plástico negro comercializado para cada modelo.
- 3.1.- SOPORTES DEL MOTOR Y POSICIÓN:** En anglewinder, tipo cuna **roja** original de caja.
- 3.2.- SOPORTE DE GUÍA:** El original del chasis y la guía original de caja de cada modelo.
- 3.3.- SOPORTE DE EJES:** El original del chasis y los ejes originales que salen de caja.
- 3.4.- SUSPENSIONES:** No se permiten, se puede bascular la cuna si es necesario.
- 4.0- TRANSMISIÓN:** Anglewinder, piñón **7,5x13** i corona **16,8x31** original de caja.
- 5.1.- COJINETES:** Los originales que lleva la cuna de caja, se pueden pegar si es necesario.
- 6.- LLANTAS:** Las llantas las originales de caja de aluminio o **15,5** mm. mínimo las traseras y **15** mm. mínimo las delanteras, las **4** llantas han de ser de aluminio iguales en ejes **2+2**.
- 6.1.- MEDIDAS:** Con llantas y neumáticos no deben sobresalir más de 1mm de la carrocería.
- 6.2.- NEUMÁTICOS:** Traseros libres y delanteros de goma cubran toda la llanta.
- 7.0- CABLES Y TRENCILLAS:** Los comercializados por marcas slot, trencillas **cobreadas**.
- 8.0- MOTOR:** High King **21 EVO3 Magnet** de **22.000** rpm a 12V. y **6.5 UMS**.
el motor no puede sobresalir del chasis por su parte inferior.

IMPORTANTE

Los vehículos participantes han de terminar la carrera con todos los elementos en su sitio.

Si se produce algún desperfecto a causa de salida de pista del piloto se reparara durante la carrera y si es culpa del comisario o accidente con otro coche se reparará en pausa.

Si se opta por muleto para seguir corriendo, no se contabilizarán las vueltas.

Solo se permiten los cambios y modificaciones en los vehículos que estén expresamente redactados en todos los apartados de este reglamento; en caso contrario, prevalecerá la decisión de la dirección de carrera.

REGLAMENTO 1/32 Turismos GT Scalextric 2024

- 1.0- MODELOS:** Turismos GT SCX/Altaya en línea **no** permitidos 4x4 y LMP
- 2.0- CARROCERÍA:** La original del modelo se podrán montar tornillos para poder bascularla se permiten desmontar los kits de luces originales.
- 2.1.- DECORACIÓN:** El color base de la carrocería del coche puede ser cualquiera menos transparente, la carrocería de plástico para pintar tiene que estar como mínimo decorada.
- 2.2.- PLACA PILOTOS:** La placa tiene que ser la original de la marca **no** se permite de lexan, pero si se permite cortar un poco la placa i tapar con lexan para que no toque el motor en algún modelo en concreto, el piloto tiene que ser el original, los cristales serán los originales tal como sale el vehículo de caja.
- 3.0- CHASIS:** Tiene que ser el original, se podrá retocar un poco para poder bascularlo.
- 3.1.- SOPORTES DE MOTOR Y POSICIÓN:** En línea original sin ninguna modificación.
- 3.2.- SOPORTE DE GUÍA:** La original del chasis, se puede girar para efecto adelantada ó comercializadas siempre que se ajusten al chasis menos (Slot.it **SICH07** y **SLP 101003/04**).
- 4.0- TRANSMISIÓN:** Línea, piñón **9/10** y corona libre comercializadas por marcas de slot.
- 5.0- EJES:** Metálicos originales o los comercializados, se pueden montar ejes huecos.
- 6.0- COJINETES:** Bronce, originales o comercializados, **no** se permiten de bolas ni excéntricos.
- 7.0- LLANTAS:** Las llantas las originales o aluminio/magnesio mínimo **15** mm. traseras y mínimo **14,5** mm. delanteras plástico/aluminio, **2+2** iguales en diseño en cada eje, se permiten usar en los modelos que lleven rueda libre delantera de origen. Las llantas con los neumáticos montados no pueden sobresalir mas 1mm. de la carrocería.
- 8.0- NEUMÁTICOS:** Traseros libres y delanteros goma cubran toda la llanta.
- 9.0- CABLES Y TRENCILLAS:** Los comercializados por marcas slot, trencillas **cobreadas**.
- 10.0- MOTOR:** Scaleauto **SC-27B Baby Sprinter** de **20.000** rpm a 12 voltios y **6 UMS**. el motor no puede sobresalir del chasis por su parte inferior ha de quedar a nivel del chasis.

IMPORTANTE

Los vehículos participantes han de terminar la carrera con todos los elementos en su sitio.

Si se produce algún desperfecto a causa de salida de pista del piloto se reparara durante la carrera y si es culpa del comisario o accidente con otro coche se reparará en pausa.

Si se opta por muleto para seguir corriendo, no se contabilizarán las vueltas.

Solo se permiten los cambios y modificaciones en los vehículos que estén expresamente redactados en todos los apartados de este reglamento; en caso contrario, prevalecerá la decisión de la dirección de carrera.

REGLAMENTO 1/32 FIAT 500 ABARTH NSR 2024

1.0- MODELOS: NSR - Fiat 500 Abarth

2.0- CARROCERÍA: El color base de la carrocería del coche puede ser cualquiera menos transparente, la carrocería de plástico para pintar tiene que estar como mínimo decorada.

2.1.- PLACA PILOTOS: La placa ha de ser la original del vehículo, se permiten lexan decorada,
los cristales los originales tal como salen de caja o serie.

3.0- CHASIS: Tiene que ser el original, se podrá ajustar para poder bascularlo.

3.1.- SOPORTES DE MOTOR Y POSICIÓN: El original sidewinder, sin ninguna modificación.

3.2.- SOPORTE Y GUÍA : El original del chasis y guía normal o adelantada NSR.

4.0- TRANSMISIONES: Sidewinder (Shark 20) 12/32 ó (Shark 21) 11/32 NSR o Slot.it .

5.0- EJES: Metálicos originales o comercializados, **no** se permiten ejes huecos.

5.1.- COJINETES: Bronce originales NSR, **no** se permiten de bolas ni excéntricos.

6.0- S USPENSIONES: La comercializada por NSR de muelles.

7.0- LLANTAS: Las originales de 17 mm. o comercializadas como mínimo 15 mm. en los dos ejes de aluminio, anchura máxima del eje trasero completo máximo 59mm.

7.1.- NEUMÁTICOS: Traseros libres y delanteros de goma cubran toda la llanta.

8.0- CABLES Y TRENCILLAS: Los comercializados por marcas slot, trencillas **cobreadas**.

9.0- MOTORES: NSR Shark 20, que no sobrepase de 20.500 rpm a 12V. y 4 UMS.

NSR Shark 21, que no sobrepase de 21.500 rpm a 12V. y 4 UMS.

el motor no puede sobresalir del chasis por su parte inferior.

IMPORTANTE

Los vehículos participantes han de terminar la carrera con todos los elementos en su sitio.

Si se produce algún desperfecto a causa de salida de pista del piloto se reparará durante la carrera y si es culpa del comisario o accidente con otro coche se reparará en pausa.

Si se opta por muleto para seguir corriendo, no se contabilizarán las vueltas.

Solo se permiten los cambios y modificaciones en los vehículos que estén expresamente redactados en todos los apartados de este reglamento; en caso contrario, prevalecerá la decisión de la dirección de carrera.

REGLAMENTO 1/32 Fórmula.1 NSR/SC/ASC 2024

- 1.0- MODELOS:** Los **F1** de los fabricantes - **NSR** - **Scaleauto** - **AllSlotCar**
- 2.0- CARROCERÍA:** Totalmente original, se pueden cambiar los tornillos para bascular.
- 2.1.- DECORACIÓN:** El color base de la carrocería del coche puede ser cualquiera menos transparente, la carrocería de plástico para pintar tiene que estar como mínimo decorada.
- 2.2.- PLACA PILOTOS:** La placa ha de ser la original del vehículo **no** se permite lexan.
- 3.0- CHASIS:** El original de plástico negro en **NSR/SC** y fibra de vidrio MB en **ASC**.
- 3.1.- SOPORTES DEL MOTOR Y POSICIÓN:** El original del chasis en línea, sin rectificar.
- 3.2.- SOPORTE DE GUÍA:** El original del chasis sin ninguna modificación.
La guía original en los modelos de **NSR/SC** en **ASC** comercializada por marcas de slot **no** permitidas (Slot.it **SICH07** y SLP **101003/04**).
- 3.4.- SOPORTE DE EJES:** El original del chasis sin ninguna modificación.
- 3.5.- SUSPENSIONES:** Se pueden montar de muelles o imán de muy poco recorrido.
- 4.0- TRANSMISIÓN:** Línea y relaciones **10/23-24-25-26-27**.
- 5.0- EJES:** Metálicos comercializadas, **no** se pueden usar ejes huecos.
- 5.1.- COJINETES:** Los comercializados, **no** están permitido de bolas ni excéntricos.
- 6.- LLANTAS:** **F1 NSR 96-98 13x10** traseras y **13x8** delanteras, **F1 NSR 22 16,5x8** traseras y **16,5x8** delanteras, **SC 14x13** traseras y **14x10** delanteras y **ASC** traseras **NSR, SC, SLP, Mitos, Slot.it** y **MB** comercializadas como **F.1** y delanteras **F.1** ó similares de **14/14,5** mm.
- 6.2.- NEUMÁTICOS:** Los originales de caja **F1 NSR 22 19x13** traseros y **19x9,5** delanteros en **NSR F.1 96-98/SC/ ASC** comercializados para **F.1** que se acoplen bien a la llanta a usar, los delanteros han de ser comercializados para **F.1** o similares que cubran toda la llanta.
- 7.0- MEDIDAS:** Ancho máximo de ejes traseros **67/68** mm. todos los modelos excepto **F.1 22 64/65mm.** y en los delanteros **68** mm. en **NSR/SC** y en **ASC 62** mm.
- 8.0- CABLES Y TRENCILLAS:** Los comercializados por marcas slot, trencillas **cobreadas**.
- 9.0- MOTORES:**
- NSR.- High King 21 EVO3 Magnet** de **22.000** rpm a 12V. y **6.5 UMS**.
- SC.- SC-0025b Magnético** de **22.500** rpm a 12V. y **7.5 UMS**.
- ASC.- NSR** ò **SC** a elegir cualquier de los dos motores.
- El motor no puede sobresalir del chasis por su parte inferior.

IMPORTANTE

Los vehículos participantes han de terminar la carrera con todos los elementos en su sitio.

Si se produce algún desperfecto a causa de salida de pista del piloto se reparara durante la carrera y si es culpa del comisario o accidente con otro coche se reparará en pausa.

Si se opta por muleto para seguir corriendo, no se contabilizarán las vueltas.

Solo se permiten los cambios y modificaciones en los vehículos que estén expresamente redactados en todos los apartados de este reglamento; en caso contrario, prevalecerá la decisión de la dirección de carrera.