

CLUB SLOT MÉXICO
PRESENTA:



REGLAMENTO GENERAL V.1.0

ELABORADO: 06 OCTUBRE DE 2023



REGLAMENTO DEPORTIVO

Se exhorta a los competidores a cumplir con el reglamento deportivo de manera puntual. Cualquier situación que no esté descrita en este documento es necesario consultar con el director de carrera.

El incumplimiento de dicho reglamento puede derivar en la exclusión del evento y dependiendo de la gravedad de la falta y/o a consideración del director de carrera, en el veto de cualquier evento organizado por Club Slot México.

GENERALES

1. El evento se llevará a cabo en un formato de una sesión de prácticas de 1 hora, calificación a 3 vueltas en un carril y sesión de carrera y posterior premiación.
2. La carrera consta de 8 hits de 50 vueltas cada uno, la duración de la carrera es de 400 vueltas en total.
3. La carrera se realizará en una sola manga con un máximo de 5 equipos de 2 personas cada uno o 10 personas.
4. Los participantes se dividirán en tres divisiones:
 - **Principiantes** – Siendo cualquier piloto del cual no se tenga registro o testigos de haber participado antes en algún evento organizado por algún club del país y/o que su desempeño lo justifique a criterio de dirección de carrera.
 - **Intermedios** – Siendo cualquier piloto que haya corrido anteriormente al menos una carrera organizada por algún club del país y/o que su desempeño lo justifique a criterio de dirección de carrera.
 - **Avanzados** – Siendo cualquier piloto que haya participado anteriormente en un campeonato organizado por algún club del país y/o que su desempeño lo justifique a criterio de dirección de carrera.
5. No está permitido contar con dos pilotos avanzados en un mismo equipo.
6. Todo auto inscrito en la carrera será inspeccionado minuciosamente y una vez autorizado por la dirección de carrera no se permite modificar la configuración del auto. A criterio de la dirección de carrera es posible una segunda revisión posterior a la carrera.
7. La cuota de participación es de \$100.00 y deberá ser cubierta antes de retirarse de la pista.

DURANTE LA CARRERA

1. Los participantes que no estén corriendo desempeñaran el papel de juez de pista que consiste en devolver cualquier auto despistado a su carril original tratando de dar preferencia al auto que despiste primero en caso de un accidente con múltiples autos. **Se insta a los jueces a realizar su mejor trabajo al realizar sus tareas.**
2. En caso de despiste los pilotos deberán gritar el color de su carril para ser reincorporados a la carrera. **Se insta a los jugadores respetar el criterio del juez al realizar la devolución del auto a pista.**
3. En caso de que un auto quedé inaccesible para su recuperación o haya un accidente que suponga una dificultad para el juez de pista se detendrá la carrera al grito de: **“pista”** o a criterio de dirección de carrera.

4. Si un auto presenta una falla mayor durante la realización de la carrera este deberá ser reparado en tiempo de carrera, no se permite realizar reparaciones, limpieza o ajustes en los intervalos de cambio de carril.
5. Si un auto presenta una falla menor pero que esta represente una alteración que incremente las prestaciones del auto, pueda provocar un daño o accidente en pista se indicará al piloto detenerse a realizar dicha reparación.
6. En caso de que la falla no pueda ser reparada y esta no permita que el auto continúe en carrera, se permite remplazar por un auto muleto con una penalización de 10 vueltas.
7. Solamente se pueden hacer maniobras de repostaje, cambio de piloto, ajustes y reparaciones dentro del área del pit lane, para ello deberán estacionar el auto entre la línea de pitlane y la línea de meta.

El inicio del pit lane está marcado con una línea amarilla, al ingresar entre esa línea y la línea de meta comenzará en automático la carga de combustible al pasar 1 segundo detenido en la zona, el auto puede ser retirado para realizar limpieza de neumáticos y ajustes necesarios y deberá ser devuelto a la misma zona, el auto tiene que pasar por la línea de meta para terminar su paso por pits de lo contrario no contará la última vuelta realizada.

En caso de no repostar cuando la computadora lo indique el auto comenzará a funcionar de manera intermitente. El auto tendrá que llegar a la zona de pits por sus propios medios de lo contrario sus vueltas no serán contadas hasta que haya repostado.



Imagen ilustrativa del área de pit lane.

8. Cualquier protesta o irregularidad deberá ser dirigida a la dirección de carrera de manera inmediata. No se aceptarán protestas una vez terminada la carrera.

DEPORTIVISMO Y CONVIVENCIA

1. Queda estrictamente prohibido influir en el resultado de la competencia mediante maniobras antideportivas tales como bloquear a otros autos, ceder posiciones, chocar deliberadamente contra otros autos, tratar de distraer a otros pilotos en tiempo de carrera, etc.
2. Están estrictamente prohibidas las agresiones físicas o verbales, burlas o bromas pesadas contra pilotos, directores, jueces o público en general.
3. Queda prohibido conducir en estado inconveniente debido al consumo de drogas o alcohol.
4. Se insta a los pilotos a no consumir alimentos o bebidas en las cercanías de la pista.

REGLAMENTO TÉCNICO

Se exhorta a los competidores a cumplir con el reglamento técnico de manera puntual. Cualquier situación no prevista en este reglamento técnico quedará a criterio de dirección de carrera, toda decisión es inapelable.

El incumplimiento de dicho reglamento puede derivar en la exclusión del evento y dependiendo de la gravedad de la falta y/o a consideración del director de carrera, en el veto de cualquier evento organizado por Club Slot México.

HISTORICOS SW MULTIMARCA

DESCRIPCIÓN DE LA CATEGORÍA

Se entiende como Históricos a cualquier modelo que represente a un auto que haya corrido en carreras de resistencia y velocidad durante los años 60's a 70's producido por cualquier marca de slot comercializada a gran escala. Autos artesanales no están permitidos.



Ejemplos de autos elegibles para la categoría.

NOTA: El Chaparral 2E y McLaren M8D de Slot It así como los Porsche 908 y Porsche 917-10K (barqueta) de NSR y todos los autos de la marca Thunderslot a excepción del LolaT70, no son elegibles para esta carrera.

CARROCERÍA

La carrocería deberá haber sido producida por el fabricante y corresponder al modelo del chasis. No se admiten adaptaciones. Se admiten decoraciones personalizadas y modificaciones menores en la estética del auto como espejos de fabricación artesanal o alerones, el uso de luces es opcional. No está permitido alterar la carrocería de manera significativa en su estética o composición, ejemplo: Están prohibidas las bandejas de piloto de "lexan", agregar alerones adicionales a los que posea el modelo originalmente, aligerar carrocerías. La tornillería es libre.

CHASIS

El chasis debe haber sido producido por el fabricante y corresponder al modelo de la carrocería. Pueden realizarse modificaciones menores como pegar piezas movibles como la bancada del motor o reparaciones o refuerzos de los soportes de bujes. Queda prohibido aligerar el chasis con agujeros. Se permite añadir peso al auto con lastre que debe ser sujetado apropiadamente, el chasis debe tener una altura de 1mm con respecto a la tabla de medición al iniciar la carrera.

MOTOR

Los motores permitidos son aquellos que hayan sido producidos por el fabricante del auto con prestaciones de hasta 22 000 rpm.



Ejemplos ilustrativos de motores elegibles.

Queda estrictamente prohibida cualquier alteración al embobinado y armadura del motor, así como cualquier alteración que incremente sus prestaciones en comparación a las de fábrica. Está permitido fijar el motor con pegamento.

La posición del motor permitida es **SideWinder**:



Posición del motor permitida.

PIÑÓN Y CORONA

Las únicas relaciones autorizadas son 11/32 y 12/32. El material de los elementos de piñón y corona son libres siempre y cuando la corona no arrastre en la pista.



Ejemplos de coronas elegibles

EJES Y RINES

Se permite el material calibrado, siempre y cuando los rines sean los originales del auto, no se permiten rines de mayor o menor diámetro al original. El uso de stoppers y separadores esta permitido. El conjunto eje, rin y neumático no debe sobresalir de la carrocería.



Ejemplos de ejes y rines elegibles.

NEUMATICOS

Se permite cualquier tipo de neumático exceptuando neumáticos de silicón o de fabricación artesanal. Se permite fijar los neumáticos a los rines con pegamento.

Está prohibido el uso de aditivos, aceites, lubricantes o líquidos que mejoren la adhesión de los neumáticos a la pista durante la carrera. La limpieza de neumáticos deberá realizarse con el Glyco proporcionado por dirección de carrera.

GUIA Y TRENCILLAS

La guía debe ser la original del modelo. Las trencillas son libres siempre y cuando no desprendan residuos visibles.

IMÁN

No se permite el uso de imanes o cualquier elemento magnético que dote al auto de mayor agarre en comparación al auto de serie.

MISECELANEOS

Se aceptará cualquier auto histórico SW de otras marcas siempre y cuando cumpla con el presente reglamento y sea sometido a una evaluación por parte de dirección de carrera para establecer su competitividad.

No se permite la limpieza de trencillas con limpiadores dieléctricos tales como Voodoo de Slick 7, Braid Conditioner de NSR, Voodoo 2.0 de Scaleauto o similares.

SCALEXTRIC GT

DESCRIPCIÓN DE LA CATEGORÍA

Se entiende como Scalextric GT todo auto gran turismo producido por Scalextric (España) desde la era de Tecnitoys hasta la actualidad de Scale Competition Xtream en cualquiera de sus decoraciones excluyendo a los autos de la Serie PRO o Altaya.



Ejemplos de autos elegibles para la categoría.

NOTA: El SEAT Cupra E-Racer, Seat Leon, Porsche GT1, Ferrari F40 no son admisibles para esta carrera.

CARROCERÍA

La carrocería deberá haber sido producida por el fabricante y corresponder al modelo del chasis. No se admiten adaptaciones. Se admiten decoraciones personalizadas y modificaciones menores en la estética del auto como espejos de fabricación artesanal o alerones, el uso de luces es opcional. No está permitido alterar la carrocería de manera significativa en su estética o composición, ejemplo: Están prohibidas las bandejas de piloto de "lexan", agregar alerones adicionales a los que posea el modelo originalmente, aligerar carrocerías. La tornillería es libre.

CHASIS

El chasis debe haber sido producido por el fabricante y corresponder al modelo de la carrocería. Pueden realizarse modificaciones menores como pegar piezas movibles como la bancada del motor o reparaciones o refuerzos de los soportes de bujes. Queda prohibido aligerar el chasis con agujeros. Se permite añadir peso al auto con lastre que debe ser sujetado apropiadamente.

MOTOR

Los motores producidos por el fabricante y autorizados son:

- RX 42
- RX 42B
- RX 41B
- RK 42

- FR 42 (Motores de nueva generación)

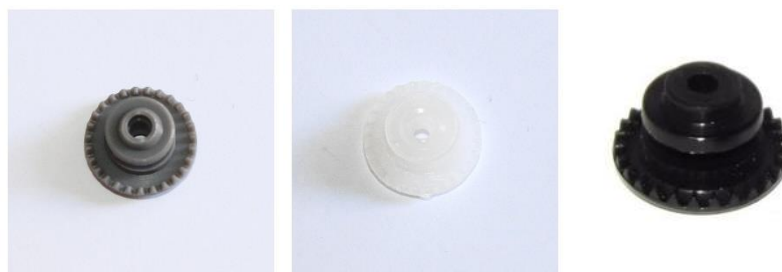


Ejemplos de motores elegibles.

Queda estrictamente prohibida cualquier alteración al embobinado y armadura del motor, así como cualquier alteración que incremente sus prestaciones en comparación a las de fábrica. Está permitido fijar las pletinas del motor al chasis y eliminar el condensador.

PIÑÓN Y CORONA

La corona debe de ser 27 dientes se admiten reemplazos de la corona original siempre y cuando la corona sea plástica y se fije al eje igual a la original. El piñón puede ser de 9, 10 u 11 dientes. No se admite material calibrado o coronas de aluminio o bronce.



Ejemplos de coronas elegibles.

EJES Y RINES

Solo se admiten rines plásticos, bujes y ejes producidos por el fabricante, se permite intercambiar rines de un modelo a otro siempre y cuando no requieran adaptaciones, se permite fijar los rines a los ejes con pegamento, no se permiten rines de resina o aluminio. No se permite material calibrado. Los semiejes de fabricación artesanal no están permitidos. El conjunto del eje no puede sobresalir más de un 1mm de la carrocería viendo el auto desde arriba.



Ejemplos de ejes y rines elegibles.



NEUMATICOS

Se permite cualquier tipo de neumático exceptuando neumáticos de silicón o de fabricación artesanal debido al residuo que pueden dejar en la pista y su dificultad para limpiar durante la carrera. Se permite fijar los neumáticos a los rines. La altura de los neumáticos es libre.

No está permitido correr sin neumáticos delanteros o con rines pintados de negro o con aplicación de termofit. El neumático delantero tiene que ser un neumático de producción masiva.

GUIA Y TRENCILLAS

La guía debe haber sido producida por el fabricante, no se permiten adaptaciones o guías de otras marcas. Se permiten trencillas de cualquier fabricante o material siempre y cuando no lastimen los rieles de la pista o dejen residuos metálicos visibles.

IMÁN

No se permite el uso de imanes o cualquier elemento magnético que dote al auto de mayor agarre en comparación al auto de serie.

MISECELANEOS

No se permite la limpieza de trencillas con limpiadores dieléctricos tales como Voodoo de Slick 7, Braid Conditioner de NSR, Voodoo 2.0 de Scaleauto o similares.

AGRADECEMOS SU PARTICIPACIÓN

Dudas, comentarios y sugerencias:

Marco Santillán

Cel. 55 2916 0340

contacto@slotmexico.com.mx

www.slotmexico.com.mx