

# REGLAMENTO TÉCNICO DTM SLOT BARCELONA 2016

## 1- CARROCERÍA

De serie de la marca Scalextric (SCX) y Carrera de los siguientes modelos:

**Audi A5 DTM** de la marca Scalextric (SCX) serie 2014/5/6

**Mercedes AMG C-Coupe DTM** de la marca Scalextric (SCX) serie 2014/5/6

**Audi A5 DTM** de la marca CARRERA serie 2014/5/6

**BMW M3 DTM** de la marca CARRERA serie 2014/5/6

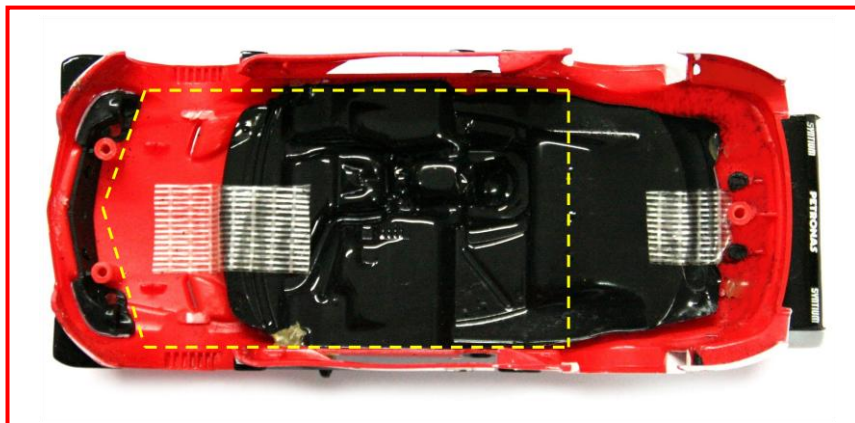
**BMW M4 DTM** de la marca CARRERA serie 2015/6

**Mercedes AMG C-Coupe DTM** de la marca CARRERA serie 2014/5/6

Puede decorarse libremente pero debe incluir un color como mínimo y en ningún caso puede ser totalmente blanca. Sólo se admite la decoración blanca siempre y cuando se corresponda con una decoración real y ésta esté correctamente representada en la maqueta.

Para igualar y hacer mas plural la competición, el peso mínimo para cualquier carroceria, con el cockpit de lexan incluido, es de 22 gr.

Para conseguir el peso necesario está admitido cualquier tipo de lastre (un trozo de plomo, latón, una moneda, cinta adhesiva etc...) y debe colocarse en el espacio delimitado que va desde el inicio del paso de ruedas trasero hasta la parte frontal y marcado en la imagen de color amarillo. Se debe asegurar el lastre con cola o cinta adhesiva tipo -Plasto- o similar.



Se puede prescindir de los retrovisores, limpia lunas y antenas pero el resto de los elementos son obligatorios con la única excepción de los deflectores delanteros, muy expuestos a los golpes.

En los modelos Scalextric (SCX) pueden eliminarse o doblarse hacia el interior las dos pestañas situadas en el interior de la carroceria, situadas sobre el eje delantero y también pueden eliminarse los dos pequeños tetones de plástico que tocan con el chasis en la parte inferior de voladizo del paso de ruedas posterior. El cristal ha de ser el original y se puede pegar con cinta o cola a la carroceria.

En los modelo de Carrera, y para igualar en lo posible los pesos, puede eliminarse la parte del cristal mostrado en la fotografía y sin sobrepasar el perímetro que define el propio techo.



Se recomienda asegurar el alerón trasero con cinta tipo -Plasto- o pequeños trozos de espuma para evitar su rotura o pérdida siempre que no afecte la estética del modelo y manteniendo en todo momento la altura y posición original.

Pueden incluirse kits de luces en las carrocerías de ambas marcas siempre y cuando los leds ocupen el lugar previsto para ellos y la placa electrónica o la pila se sitúen en el espacio previsto para el lastre. Los modelos de la marca Scalextric (SCX) pueden conservar el juego de leds originales y su soporte, debidamente pegados y en la posición original. También se autoriza la inclusión de los cables eléctricos para la conexión a la guía o al motor sujetos con cinta o cola y siempre sin excesos.

Se admite el uso del protector de tetones metálicos de Sloting Plus ref. SP399900 y SP399910 o antiguas SLPL9110 y SLPL9111.

## 2- CHASIS y BANCADA

**Chasis:** Libre, de material plástico en su totalidad, inyectado o en 3D y comercializado por una marca de slot.

El chasis ha de cubrir, como mínimo, el 95% de la superficie de la carrocería y la unión de éste con la carrocería ha de ser mediante tornillos y utilizando los mismos tetones de ésta. Obligatoriamente han de incluirse todos los tornillos, tres en el caso de la marca Scalextric y cuatro en el caso de la marca Carrera. El chasis puede pintarse o decorarse.

Se permite eliminar las rebabas perimetrales, sin excesos y con 1 mm. como máximo sin que modifique ostensiblemente las medidas originales del chasis. Se permite aumentar los orificios de los tornillos de la carrocería y los de la bancada para facilitar la basculación de estas pero en ningún caso un eje de 3 mm. de diámetro puede traspasarlos.

**Bancada:** Únicamente la bancada angular-triangular de color blanco de la marca NSR ref. 1236 o 1258 y de color negro de la marca Slot.it ref. CH29HARD, CH61 HARD EVO6 o CH76 MEDIUM EVO6

En ningún caso la bancada puede sobresalir, una vez montada, del plano horizontal que forma con el chasis. Se autoriza el uso de separadores entre ésta y el chasis para ajustar la altura. Se permite eliminar los soportes laterales en las bancadas de slot.it de seis puntos.

## 3- MOTOR

Propio de cada piloto y Speed 5 de Sloting Plus ref. SP090005 de 21.000 rpm a 12V (con un incremento máximo del 10%) y 4,5 UMS (con un incremento máximo del 10%) y sin ninguna modificación o signos de manipulación, con la etiqueta identificativa correctamente colocada, sin cortar y sin signos de manipulación.

El motor ha de sujetarse obligatoriamente a la bancada indistintamente con uno o dos tornillos y, opcionalmente, las arandelas de seguridad. También se permite el uso de unas gotas de

cola, pero siempre sin excesos. En ningún caso, una vez montado, puede sobresalir del plano horizontal que forma con el chasis y la propia bancada.

#### **4- LLANTAS**

Libres y de cualquier marca comercial de slot. Han de ser iguales en cada eje en lo que respecta a marca, modelo, material, diseño, diámetro y anchura. No se permite modificar ninguna de estas características. No pueden ser de plástico y las de fondo plano han de incluir tapacubos de plástico y/o resina de alguna marca comercial de slot o los resultantes de torneado una llanta de plástico. Las delanteras de 16,5 mm. de diámetro y las posteriores de diámetro mínimo 16,9 mm. hasta 17,9 mm. como máximo. Ambas medidas inclusive. Pueden pintarse.

#### **5- NEUMÁTICOS**

**Delanteros:** Libres y de cualquier marca comercial de slot, identificables, planos i que cubran toda la anchura de la llanta. Se permite el ligero redondeo de los laterales del neumático para eliminar rebabas pero nunca superior a 1,5 mm. en cada lado. No se permiten los de forma cónica ni tampoco tratarlos o pintarlos.

En ningún caso, y con los neumáticos montados en las llantas, el conjunto eje, llanta y neumático, podrá sobresalir de la carrocería visto por arriba (techo).

**Traseros:** Spirit Racing de la marca Spirit ref. S00303

Anchura máxima total del eje posterior con los neumáticos montados 62,9 mm.

#### **6- EJES, COJINETES, PRISIONEROS, SEPARADORES, ARANDELAS y TORNILLOS**

Libres y comercializados por cualquier marca de slot.

**Ejes:** Metálicos y en ningún caso podrán sobresalir de la carrocería vistos por arriba (techo).

**Cojinetes:** No se permiten los rodamientos de bolas ni los cojinetes excéntricos. Se permite pegarlos a la bancada (NSR) con cola pero sin excesos.

**Prisioneros:** Opcionales y dos como máximo en cada eje.

**Separadores:** Los separadores y/o arandelas son libres en material y número y pueden utilizarse en las siguientes posiciones.

**Eje delantero:** Entre el soporte del eje y la llanta o entre el soporte del eje y el prisionero.

**Eje posterior:** Entre la corona y el cojinete y entre el prisionero y el cojinete.

**Chasis:** En los agujeros donde se alojan los tornillos de la carrocería y en los de la bancada.

En la guía.

En ningún caso pueden pegarse.

#### **7- TRANSMISIÓN**

12/30 y de cualquier marca comercial de slot.

#### **8- GUÍA, CABLES y TRENCILLAS**

Todos libres y de cualquier marca comercial de slot.

**Guía:** Con o sin muelle o parte de este y sin ninguna pieza no prevista por el fabricante de ésta con la excepción del tornillo de sujeción, la arandela y el/los separadores.

Se permite rebajar la profundidad de la pala de la guía y su grosor así como recortar un poco la parte delantera inferior para darle forma de quilla. Se permite recortar la longitud de la pala de la guía en aquellas en las que esté previsto por el fabricante.

**Cables:** Han de conservar la funda desde el motor hasta el terminal eléctrico y en ningún caso han de tocar o rozar el eje delantero. Pueden pegarse al chasis con cinta o cola pero siempre sin excesos. Está prohibido utilizar aditivos que mejoren la conductividad eléctrica.

**Trencillas:** Está prohibido utilizar aditivos que mejoren la conductividad eléctrica.

#### **10- SUSPENSIONES**

Libres y de cualquier marca comercial de slot.