

CLÁSICOS LE MANS **Temporada 2015-16**

REGLAMENTO DEPORTIVO:

1.-PISTA:

NINCO de 4 carriles.

2.-DESARROLLO DE LA CARRERA:

Entrenamientos libres: Todos los participantes tendrán tiempo antes del inicio de su manga para realizar los últimos ajustes a sus coches así como reconocimiento del circuito, siempre y cuando no lleguen tarde a la carrera

El orden de carrera será establecido por medio de una pole position, que se realizará a 3 vueltas, el piloto que consiga la pole podrá elegir primero el número de pista y así sucesivamente hasta el último piloto de la pole, que cómo es obvio no podrá elegir pista.

Se correrá una única manga que variará dependiendo del número de pilotos, pero nunca será inferior a 5 minutos, a establecer por la organización

Cambio de carril: El orden de cambio de carril será el siguiente: 1-3-4-2

3. COMISARIOS y PAUSAS:

Hacer de comisario será obligatorio para todos los pilotos inscritos en la carrera.

Cualquier piloto o comisario podrá solicitar pausa en las siguientes situaciones:

- .- Cuando un vehículo caiga al suelo.
- .- Cuando estén involucrados en un accidente, tres o los cuatro vehículos
- .- Cuando en la recta de meta estén involucrados dos o más vehículos, sobre todo para preservar la integridad del puente o cuenta-vueltas

El encargado de pausar el vehículo será el piloto que ocupa el puesto de pilotaje (1), o el comisario que se encuentre más próximo a los cronos.

4.-MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO:

Durante la carrera, se podrá arreglar el vehículo en tiempo de carrera, NO SE PARARÁ LA CARRERA para que se arregle un vehículo, también se podrá manipular el vehículo durante los tiempos muertos entre los cambios de carriles, e incluso limpiar neumáticos, engrasar, etc.

Cualquier cambio de vehículo supondrá la descalificación del piloto siendo relegado a la última posición de carrera, pero si llegara a la zona de puntos, no se le dejaría sin ellos.

5-.VOLTAJE:

Se competirá a voltaje fijo 13,8 V,

6-.PUNTUACIONES:

1ª Posición: 25 puntos

2ª Posición: 20 puntos

3ª Posición: 15 puntos

4ª Posición: 10 puntos

5ª Posición: 8 puntos

6ª Posición: 6 puntos

7ª Posición: 5 puntos

8ª Posición: 3 puntos

9ª Posición: 2 puntos

10ª Posición: 1 punto

También tiene un punto extra la vuelta rápida, a excepción de si el piloto que la consigue queda en primera posición, en este caso, no se llevaría ese punto extra.

7-.HANDICAP:

Los pilotos que queden en una de las tres primeras posiciones de la prueba disputada, deberán cambiar de vehículo en la siguiente carrera.

Por ejemplo, supongamos que se corre con un Matra de Slot It y se queda en una de las tres posiciones del cajón, a la siguiente carrera, el piloto no podrá correr con ese modelo y tendría que correr con otro modelo dentro de la lista de homologados como podría ser un FORD GT de, Porsche 917 NSR, etc...

Si por alguna razón el piloto no asistiese a la prueba donde debería cumplir con esta regla, entonces la penalización NO quedará anulada, se le conservará la penalización hasta la siguiente comparecencia.

REGLAMENTO TÉCNICO

1-. MODELOS HOMOLOGADOS:

FLY – GB TRACK:

Alfa Romeo TZ2
BMW 3.5CSL
BMW M1 (incl. Fly Racing)
Chevron B19
Chevron B21
Ferrari 250 LM
Ferrari 365 GTB/4 “Daytona”
Ferrari 512S
Ferrari 512S Berlinetta
Ferrari 512S coda lunga
Ford GT40
Ford GT40 Mk.II
Lola T70
Porsche 908
Porsche 908 Flunder
Porsche 908 Flunder LH
Porsche 908/3
Porsche 910
Porsche 917 /10 Turbo
Porsche 917 LH
Porsche 917 spyder
Porsche 917k
Porsche 934
Porsche 935 K3
Porsche Carrera 6

NSR:

Ford GT40 Mk.II
Ford GT40 Mk.IV
Ford P68
Porsche 917k
Porsche 917

SPIRIT:

Ferrari 512M
Porsche 936

POWER SLOT:

Lola T298

SUPERSLOT:

Chaparral
Ferrari 330 P3
Ford GT40
Jaguar D-Type
MGB

MRRC:

Chaparral 2C
Toyota Celica LB-turbo Gr.5

CURSA MODELS:

Alfa periscopica

SLOT-it:

Alfa Romeo 33/3
Chaparral 2E
Ferrari 312PB
Ford GT 40
Ford GT40 Mk.II
Matra MS670B
Ferrari F40

NINCO:

AUSTIN HEALEY
AC COBRA
JAGUAR TYPE E
Porsche 934

HSRR:

McLaren M8d

SLOTER:

Ferrari 312PB
Lola T280
Lola T290
Lola T70 spyder

REVELL:

CHAPARRAL 2 R. AMERICA
Chevrolet Corvette greenwood
Cobra Daytona Filipinetti
Corvette Grand Sport
Ferrari 250GTO LM64
McLaren M6A
McLaren M6B
Porsche 550 Spider

RACER:

Alfa 33 T3
Chaparral 2E
Ferrari 250LM
Ferrari 275 P
Ferrari 312 PB
Ferrari 330 P
Ferrari 330 P3
Ferrari 250 GTO amarillo
Ferrari 330 P4
Ferrari 350 P
Ferrari 412P
Ford P68
Porsche 935 K3

2.CHASIS

A- Se permite eliminar rebabas perimetrales sin excesos, y sin que esto modifique las medidas originales del chasis y de la bancada.

B- El chasis se podrá sustituir durante la carrera, presentando todos los materiales los cuales va a montar en dicho chasis a la organización para verificarlos.

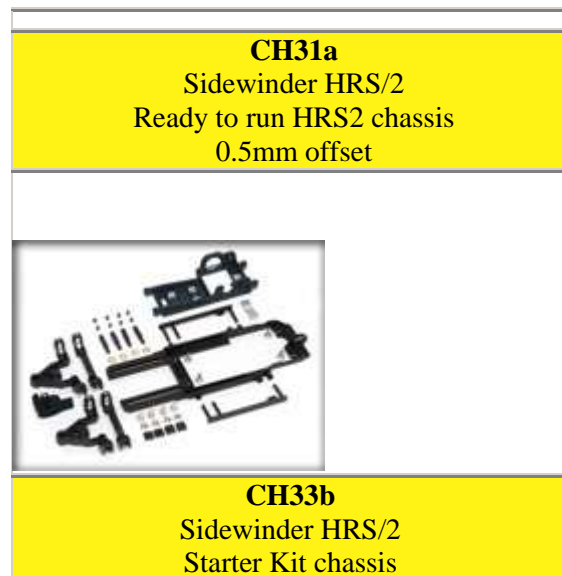
Una vez parado el coche y retirado de la pista, el mecánico comenzará a montar el nuevo chasis con el material, estando obligado a colocar el motor que tenía el antiguo chasis, pudiendo pasar la bancada entera de un chasis a otro.

C- La distancia mínima del chasis y/o motor al suelo será la correspondiente al espesor de un milímetro.

Chasis homologados especiales:

Los chasis HRS tanto el I como el II para side winder de Slot –It,

NO Están permitidos para usar con las carrocerías de la marca (SLOT-it) ó NSR.



No será obligatorio montar los triangulitos para tapan los huecos en la cuna de los modelos Slot.it

En resumen, para Slot It y NSR los chasis serán los originales sin modificación alguna, para el resto de los modelos, serán libres y podrán ser modificados

4.COJINETES

Libre dentro de las marcas de Slot.

Se permite fijarlos a los soportes de ejes con cola al soporte del motor o bancada.

No se permite forzar o modificar el chasis para fijarlos.

No se permite modificar el perfil exterior del cojinete.

5.CARROCERÍA

ESCALA: De serie, queda prohibida cualquier modificación aerodinámica exterior en la carrocería original. Debe cumplir con los modelos admitidos.

MATERIAL: Fabricada en plástico inyectado. No está permitido el aligeramiento de la carrocería y queda prohibido alterar cualquier otro aspecto aerodinámico de la carrocería. Se deben respetar las entradas de aire, alerones, faros que se suministran en el coche de serie.

DIMENSIONES y PIEZAS OBLIGATORIAS: Estos coches deberán conservar todos los elementos y características en dimensiones del original.

La carrocería debe tapar todos los elementos mecánicos: motor, transmisión, cables y guía, en su vista vertical, o bien a través de los cristales o faros. Se permite eliminar o añadir antenas, escobillas del limpiaparabrisas y retrovisores (si vienen por separado de la carrocería).

Deberá mantenerse la óptica frontal original (cúpula y soporte interior) y el piloto trasero rojo o anaranjado en su posición original.

Los cristales de la carrocería deben de ser los originales, sin modificación, no permitido el lexan.

Si algún coche se presentase sin algún elemento original de la carrocería, se permitirá su participación con un lastre adicional en el coche de 10gr. por pieza fijado en la parte más alta del interior de la carrocería o bien encima del moto, esto aplica tanto a los modelos de Slot It como a los de NSR.

DECORACIÓN: El color base del vehículo puede ser cualquiera mientras no sea transparente.

Los modelos suministrados en kit por cualquiera de los fabricantes homologados, deben estar pintados obligatoriamente y llevarán mínimo dos dorsales, uno en la parte delantera y otro en la trasera, en el caso de tres dorsales sería, uno en la parte derecha, otro en la parte de la izquierda y otro en el capot delantero, opcionalmente, se puede colocar uno en la parte trasera como es el caso del FORD GT 40 .

HABITÁCULO: El cockpit o habitáculo es parte de la carrocería a efectos de peso.

El piloto debe estar pintado de un color distinto al del habitáculo, pudiendo diferenciarlo fácilmente.

6.TORNILLERIA

Libre dentro de las marcas de slot, pueden ser de nylon o metálicos.

Permitido retocar o limar la cabeza del tornillo.

7.LASTRE

Queda **totalmente prohibido, lastrar o modificar el peso de los modelos SLOT IT y NSR** , el

resto de los modelos podrán ser lastrados.

8.GUIA

Libre dentro de los modelos de Slot.

Se permite forzar o modificar el chasis para fijarla.

Se permite modificar la pala en anchura (la parte que queda dentro del carril) y rebajar hasta 1 mm la profundidad original del cuerpo.

SOPORTE DE GUIA: Libre.

9. CABLES y TRENCILLAS

Libres dentro de los fabricantes de Slot. 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, plasto, etc... 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.

10. IMAN

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.

11. MOTOR

Los motores de caja corta homologados para este año se van a dividir en dos categorías por revoluciones, hasta 21.500 R.P.M. y hasta 25.000 R.P.M.

Motores hasta 21.500 R.P.M., permitidos para los modelos de la marca Slot It y NSR

Motores hasta 25.000 R.P.M, resto de las marcas homologadas, que son, Fly, GB Trucks, Spirit, Racer, Cursa , Ninco,

NO está permitido el motor Magnet azul de Avant Slot.

El motor siempre irá en posición transversal lo que se conoce cómo - side winder - o en línea, pero no podrá ser colocado en ángulo.

12. TRANSMISIÓN

CORONAS:

Homologadas todas las coronas de cualquier marca de Slot.

PIÑON:

Homologados los piñones de 10z, 11z, 12z, 13z y 14 dientes de cualquier marca de Slot, para todos los modelos, excepto para Slot It y NSR que sólo podrán usar 11, 12 y 13z.

SISTEMAS DE FRENADO:

Únicamente está permitido el freno producido por el propio motor.

Queda prohibido cualquier freno adicional.

13. EJES Y CENTRADORES

Se permiten todos los ejes de cualquier marca de Slot, incluidos los ejes huecos, queda prohibida cualquier modificación sobre ellos.

Los ejes de carbono no están permitidos en los modelos de Slot-it.

En ningún caso los ejes, podrán sobresalir con llantas y neumáticos montados del paso de ruedas con el vehículo visto desde arriba.

Se pueden utilizar cualquiera de los centradores, que existen en el mercado para evitar el juego del eje trasero, o en su efecto la colocación de arandelas por el mismo motivo

14. LLANTAS

Quedan homologadas las llantas de cualquier marca de Slot en el mercado , bajo estas premisas:

A- Los modelos Ferrari 312 PB y Alfa 33/3, pueden montar llantas delanteras de 14.3 mm.

B- El resto de los modelos, pueden llevar llantas dentro de las medidas comercializadas por las marcas de slot, tanto en eje delantero, como en el eje trasero.

C- Todas las llantas, tienen que ***llevar tapacubos de gama clásicos obligatorio***, siendo del mismo diseño por ejes (2+2).

D- Las ruedas completas montadas en el eje no podrán sobresalir del paso de ruedas original de la carrocería, en los modelos Slot It y NSR, en el resto si pero no más de 1 mm.

15. NEUMÁTICOS

Los neumáticos deben cumplir las siguientes condiciones:

A- Libres dentro de la gama de slot .Deben ser de goma negra y cubrir la totalidad de la banda de rodadura de la llanta.

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- Debe apoyarse en reposo con las ruedas posteriores en una superficie plana.

16. AMORTIGUACION

Libre dentro de los modelos comercializados de Slot

Se podrán combinar magnéticas y muelles.

17. MANDOS

Se puede utilizar todo tipo de mandos existentes en el mercado fabricado por marcas de slot incluidos los mandos electrónicos.

A- La conexión se efectuará mediante las 3 conexiones 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 de la carrera por parte de la Dirección de Carrera.

18-. DISPOSICIONES GENERALES:

La inscripción en este evento implica el conocimiento y aceptación tanto del Reglamento Técnico como del Reglamento Deportivo, debiendo ser la conducta de todos los participantes en todo momento acorde con las normas establecidas.

Durante la carrera todas estas medidas pueden ser verificadas por el Director de Carrera en cualquier momento a instancias o reclamación de cualquier piloto o decisión del propio Director de Carrera. Si se encuentra alguna incorrecta, el piloto será excluido.

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

ANEXO (I)

En cuanto a las modificaciones del reglamento, se han realizado de tal forma que se penalice principalmente a los modelos Slot-it , y NSR y se beneficie al resto de las marcas, para intentar hacer una parrilla más variada, y en las que se pueda ver algún modelo que no sea Slot it o NSR en el cajón.

El hándicap, también cumple la función este año de intentar ver una parrilla variada, de ahí la obligación de cambiar de modelo.

Supongamos el siguiente ejemplo de que en la primera carrera de Clásicos Le Mans quedan de la siguiente forma:

1ª) Posición – Rai

2ª) Posición – Jose Poza

3ª) Posición - TJ

Se anotaría en la hoja de control de Handicap y en la siguiente carrera, tendrían que cambiar de modelo.

CLÁSICOS	Carrera 1	Coche		Carrera 2	Coche		Carrera 3	Coche	
1ª Posición	Rai	Matra							
2ª Posición	Jose Poza	Matra							
3ª Posición	TJ	917							

Si en la siguiente carrera, volvieran a subir al cajón alguno de ellos, entonces al tener que volver a cambiar de modelo, podrían repetir el de la carrera anterior.

CLÁSICOS	Carrera 1	Coche		Carrera 2	Coche		Carrera 3	Coche	
1ª Posición	Rai	Matra		Jose Poza	Ford GT				
2ª Posición	Jose Poza	Matra		Chemari	Matra				
3ª Posición	Chemari	Matra		Ignacio	Chaparral				



Recuerdo que la no presentación a una carrera no exime el cumplimiento del hándicap, con lo que Rai, que no se presentó en la segunda carrera, en la tercera carrera , no puede correr con el Matra, ya que queda pendiente el cambio de modelo.

ANEXO (II)

Ejemplo de modelos en los que se pueden usar motores de hasta 25.000 RPM

Slot Racing Company

Modelos plástico

 <p>Ref.00182-PORSCHE 907 L 24h LE MANS 68</p>	 <p>Ref.00481-FORD CAPRI 2600 LV - 24h LEMANS 73</p>	 <p>Ref.00301-FORD CAPRI 2600 RS 6h Paul Ricard 72</p>
 <p>Ref.00291-PORSCHE 907 K TARGA FLORO 68</p>	 <p>Ref.00181-PORSCHE 907 L 24h LE MANS 68</p>	 <p>Ref.00383-FORD CAPRI 2600 PLS PAUL RICARD 1971</p>
 <p>Ref. 00701 - ALFA ROMEO 33 TT 12.6 HORAS DE WATKINS GLEN 1975</p>	 <p>Ref.00283 Porsche 907K Sebring 68 12h USA</p>	 <p>Ref.000187 FORD CAPRI 2600 LV</p>

Novedades



Ref.00302 Ford Capri 2600 RS - Tour
de France 72 G



Ref.00901 MATRA SERIES



Ref.302 Ford Capri 2600 RS - Tour
Auto 73



Ref.001 Alfa Romeo 33 TT 12 -
Targa Florio 73



00103 Porsche 907 L No.67 Slot Car
Pic 2.JPG

ANEXO (III)

Modelos en los que no se puede sólo se pueden usar motores hasta 22.000 R.P.M.



El motivo por el cuál este año se ha optado por contar con motores diferentes es para ver parrillas más variadas y que no sea una Monomarca MATRA

ANEXO (IV)

Ejemplo de más modelos en los que se pueden usar motores de hasta 25.000 RPM, las famosas resinas de Racer.

