



## REGLAMENTO Camiones FLY/GB 2018

**1.0-MODELOS:** BUGYRA - BUGYRA.2 - 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:** El chasis será el original del camión de plástico está permitido recortar el tetón que sobresale por la parte inferior de sujeción a la caja de embalaje, el soporte del imán y las rebabas debajo la guía se podrá mecanizar un agujero rectangular para las coronas 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.-LASTRAR:** Para ajustar el peso mínimo del camión 130 grs. Bugyra, 125 grs. Sisu 120 grs. Man y 115 grs. Mercedes

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

**4.0-TRANSMISIÓN:** Ha de ser la posición original en línea, corona y piñón libres.

**5.0-EJES:** Metálicos, entre los comercializados, se pueden poner suplementos o stoppers en cada eje para asegurar su rigidez, se puede montar sistema de rueda libre delantero.

**6.0-COJINETES:** Bronce, se pueden montar de bolas, no están permitidos excéntricos.

**7.0-RUEDAS:** Las llantas pueden ser las originales de plástico, NSR anchas para camión, MB /Mitos/SDW en aluminio/magnesio, de medidas mínimo 17,9 traseras y 17,7 delanteras, han de ser iguales 2+2, se permiten gemelas MB/Mitos/SDW.

No se permite el montaje de 4 llantas traseras.

**7.1.-MEDIDAS:** Ancho máximo de ejes que no puede salir más de 1mm de la carrocería.

**7.2.-NEUMÁTICOS:** Pueden ser los originales o NSR/MB/SDW/Mitos comercializados para camión detrás, si se opta por las MB traseras gemelas el neumático interior puede ser más bajo siempre que cubra toda la llanta y perfil bajo en las llantas delanteras que la cubran.

**8.0-GUÍA:** La original, la Slot.it de tornillo concept o cualquier comercializada para 1/32, no se permiten de 1/24 ni las (SLP 101003/04).

**9.0-MOTOR:** Se podrá utilizar cualquier motor existente que no sobrepase las 26.000 rpm. a 12V. y 10 UMS. El motor no puede sobresalir del chasis por su parte inferior.

### IMPORTANTE

**Los vehículos verificados han de terminar la carrera. Si hay avería que no se pueda reparar y 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 Fiat 600 Abarth Scalextric 2018

**1.0- MODELO: Fiat 600 Abarth**

**2.0- CARROCERÍA:** La original o Altaya, se podrá rebajar un poco la parte trasera si montan llantas aluminio Slot.it para que no rocen los neumáticos, se pueden quitar luces originales.

**2.1.- DECORACIÓN:** El color base 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 puede ser la original o de lexan que cubra toda la mecánica.

**3.0- CHASIS:** El original o 3D, se podrá retocar un poco para poder bascularlo.

**3.1.- SOPORTES DE MOTOR Y POSICIÓN:** El original en línea, sin ninguna modificación.

**3.2.- GUÍA:** La original del chasis, se puede girar para efecto adelantada, en los chasis 3D cualquier comercializada por marcas de slot menos (SLP 101003/04).

**4.0- TRANSMISIÓN:** Corona y piñón original de plástico o libres comercializadas 1/32.

**5.0- EJES:** Metálicos, originales de la marca, o los comercializados, que tengan la misma medida de anchura original, que no sobresalgan las llantas de la carrocería, no se permiten huecos, no se pueden montar separadores en el eje delantero.

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

**7.0- RUEDAS:** Las llantas originales de la marca de plástico o Slot.it/SlotingPlus de aluminio 14,2/3mm. iguales 2+2 en cada eje.

**8.0- NEUMÁTICOS:** Los originales de la marca en las llantas de plástico, los Slot.it

Ref: PT20 de 16x8mm traseros y delanteros libres que cubran toda la llanta i no bailen.

**9.0- MOTOR:** Cualquier SCX(menos 3X-4H) o NC-5 std máximo 18.000 rpm a 12V. y 6,0 UMS.

### IMPORTANTE

**Los vehículos verificados han de terminar la carrera. Si hay avería que no se pueda reparar y 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 GT agw (varias) 2018

**1.0-MODELOS:** Todos los vehículos GT agw comercializados por marcas de slot

**2.0-CARROCERÍA:** Plástico, no puede ser 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 para cada modelo original, los cristales pueden ser oscurecidos menos el delantero que ha de ser transparente no pueden ser de lexan.

**3.-CHASIS:** Será el original de plástico o 3D para el modelo en concreto, se podrá ajustar para poder bascular el mismo los alerones tienen que ser los del coche original y estar en su sitio.

**3.1-POSICIÓN DEL MOTOR:** El original del chasis en anglewinder.

**3.2 GUÍA:** La original o las comercializadas menos (SLP 101003/04).

**3.3 SOPORTE DE EJES:** El original del chasis sin ninguna modificación.

**3.4 SUSPENSIONES:** Permitidas de imán tipo Slot.it o por muelles comercializadas.

**4.0-TRANSMISIONES:** Anglewinder, corona i piñone libre dentro de los comercializados 1/32

**5.0- EJES:** Libres dentro de los comercializados, pueden montarse huecos.

**5.1 COJINETES:** Libres dentro de los comercializados.

**6.0-RUEDAS:** Las llantas de cada eje tienen que ser iguales en diseño a los dos lados, pero pueden ser diferentes en los dos ejes, han de ser entre 15/16,5 mm de diámetro las traseras delanteras se permiten de plástico/nylon/derlin de 14,5mm.

**6.1 MEDIDAS:** El ancho en los ejes, no puede sobresalir más de 1mm de la carrocería.

**6.2 NEUMÁTICOS:** Traseros 19,5x12 NSR Ref: 5210 y delanteros perfil bajo.

**7.0-GUÍA:** Libres, dentro de les comercializadas para coches 1/32 menos (SLP 101003/04) .

**8.0-MOTOR:** Se podrá utilizar cualquier motor comercializado que no sobrepase de 26.000 rpm a 12V. y 8 UMS. El motor no puede sobresalir del chasis por su parte inferior.

### IMPORTANTE

Los vehículos verificados han de terminar la carrera. Si hay avería que no se pueda reparar y 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 LMP línea (varias) 2018

- 1.0-MODELOS:** Todos los vehículos LMP en línea comercializados por marcas de slot
- 2.0-CARROCERÍA:** Plástico, no puede ser 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, los cristales pueden ser oscurecidos menos el delantero que ha de ser transparente.
- 3.-CHASIS:** Será el original de plástico o 3D para el modelo en concreto, se podrá ajustar para poder bascular el mismo los alerones tienen que ser los del coche original y estar en su sitio.
  - 3.1-POSICIÓN DEL MOTOR:** El original del chasis en línea, la cuna en su posición original.
  - 3.2 GUÍA:** La original o las comercializadas menos (SLP 101003/04).
  - 3.3 SOPORTE DE EJES:** El original del chasis sin ninguna modificación.
  - 3.4 SUSPENSIONES:** Permitidas de imán tipo Slot.it o por muelles comercializadas.
- 4.0-TRANSMISIONES:** Línea, coronas i piñones libres dentro de los comercializados slot 1/32
- 5.0- EJES:** Libres dentro de los comercializados, pueden montarse ejes huecos.
  - 5.1 COJINETES:** Libres dentro de los comercializados.
- 6.0-RUEDAS:** Las llantas de cada eje tienen que ser iguales en diseño a los dos lados, pero pueden ser diferentes en los dos ejes, han de ser entre 15/16,5 mm de diámetro las traseras delanteras se permiten de plástico/nylon/derlin de 14,5mm.
  - 6.1 MEDIDAS:** El ancho en los ejes, no puede sobresalir más de 1mm de la carrocería.
  - 6.2 NEUMÁTICOS:** Traseros 19,5x12 NSR Ref: 5210 y delanteros perfil bajo.
- 7.0-GUÍA:** Libres, dentro de les comercializadas para coches 1/32 menos (SLP 101003/04) .
- 8.0-MOTOR:** Se podrá utilizar cualquier motor comercializado que no sobrepase de 26.000 rpm a 12V. y 8 UMS. El motor no puede sobresalir del chasis por su parte inferior.

### IMPORTANTE

Los vehículos verificados han de terminar la carrera. Si hay avería que no se pueda reparar y 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 Turismos GT Scalextric 2018

**1.0-MODELOS ADMITIDOS.** Todos los modelos turismos GT Scalextric en línea.

**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 de serie, no se permite de lexan ni manipular y el piloto también tiene que ser el original. Los cristales pueden ser oscurecidos menos el delantero que ha de ser transparente no pueden ser de lexan.

**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, el original, sin ninguna modificación.

**3.2.-SOPORTE DE GUÍA:** La original del chasis, se puede girar para efecto adelantada o comercializadas siempre que se ajusten al chasis menos (SLP 101003/04).

**4.0-TRANSMISIÓN:** En línea, los vehículos de 4x4 solo se usará la tracción trasera, coronas y piñones libres comercializadas por marcas de slot 1/32.

**5.0-EJES:** Metálicos originales de la marca o los comercializados por marcas slot 1/32.

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

**7.0-RUEDAS:** Las llantas las originales o aluminio/magnesio entre medidas 15/17,3 mm de diámetro traseras y delanteras mínimo 14,3 plástico/aluminio, 2+2 iguales en diseño en cada eje, se permiten los modelos que lleven rueda libre delantera de origen sin rectificar. Las llantas con los neumáticos montados no pueden sobresalir mas 1mm. de la carrocería.

**8.0- NEUMÁTICOS:** Traseros los 19x10 NSR Ref: 5206 / 19,5x12 NSR Ref: 5210

y delanteros los originales o perfil bajo que cubran toda la llanta.

**9.0-MOTOR:** Scalextric RK42 que no sobrepasen de 15.000 rpm a 12 voltios y 6,5 UMS.

### IMPORTANTE

Los vehículos verificados han de terminar la carrera. Si hay avería que no se pueda reparar y 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 Turismos GT Ninco/FLY/Spirit 2018

### 1.0-MARCAS Y MODELOS ADMITIDOS:

**NINCO:** Todos los turismos GT comercializados con transmisión anglewinder.

**FLY:** Todos los turismos GT comercializados con transmisión en línea FLY-Racing.

**SPIRIT:** Turismos GT con transmisión anglewinder, Peugeot 406 GT o Peugeot 406 Silhouette.

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

**2.1.- PLACA PILOTOS:** La original del vehículo se permite de lexan, los cristales pueden ser oscurecidos menos el delantero que ha de ser transparente no pueden ser de lexan.

**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 o de 3D para el modelo en concreto.

**3.1.-SOPORTES DEL MOTOR Y POSICIÓN:** El original del chasis correspondiente al modelo comercializado, en línea o anglewinder, en FLY si se opta por 3D puede ser anglewinder.

**3.3.-SOPORTE DE GUÍA:** El original del chasis sin ninguna modificación, se puede reforzar. La guía puede ser la comercializada por marcas de slot 1/32 menos (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:** Libres comercializadas por marcas de slot.

**5.0-EJES:** Metálicos comercializados, pueden ser huecos, se podrán montar stoppers o suplementos para evitar juego de transmisión.

**5.1.-COJINETES:** Bronce originales de la marca o comercializados.

**6.0-RUEDAS:** Las llantas las originales o aluminio/magnesio entre medidas 15/16,5 mm de diámetro traseras y delanteras 14,5 nylon/aluminio, 2+2 iguales en diseño.

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

**6.2.-NEUMÁTICOS:** Traseros Traseros 19,5x12 NSR Ref: 5210 y delanteros perfil bajo.

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

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

### IMPORTANTE

Los vehículos verificados han de terminar la carrera. Si hay avería que no se pueda reparar y 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 Turismos GT NSR agw 2018

- 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, sin modificar, ni limar, se permiten lexan para cada modelo, los cristales pueden ser oscurecidos menos el delantero que ha de ser transparente no pueden ser de lexan.
- 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 plástico comercializado para cada modelo, se podrá ajustar para poder bascularlo.
- 3.1.- SOPORTES DEL MOTOR Y POSICIÓN:** En anglewinder, tipo de cuna libre dentro de la gama comercializada por NSR.
- 3.2.- SOPORTE DE GUÍA:** El original del chasis sin ninguna modificación, se puede reforzar. La guía ha de ser cualquiera comercializada 1/32 menos (SLP 101003/04).
- 3.3.- SOPORTE DE EJES:** El original del chasis sin ninguna modificación, los ejes han de ser los comercializados por marcas de slot para 1/32.
- 3.4.- SUSPENSIONES:** La original de la marca NSR de muelles.
- 4.0- TRANSMISIÓN:** Anglewinder, piñón de 12 en el Mosler y libre en el resto de modelos corona libre dentro de la gama comercializadas por marcas de slot metálicas o de plástico.
- 5.1.- COJINETES:** Los comercializados 1/32, no están permitidos de bolas ni excéntricos.
- 6.- LLANTAS:** Las llantas de cada eje tienen que ser iguales en diseño a los dos lados, pero pueden ser diferentes en los dos ejes, han de ser entre 15/16,5 mm de diámetro las traseras delanteras se permiten de plástico/nylon/derlin de 14,5mm.
- 6.1.- MEDIDAS:** Con llantas y neumáticos no deben sobresalir mas de 1mm de la carrocería.
- 6.2.- NEUMÁTICOS:** Traseros Traseros 19,5x12 NSR Ref: 5210 y delanteros libres.
- 7.0- CABLES Y TRENCILLAS:** Las comercializadas por marcas slot.
- 8.0- MOTOR:** Ref. 3025 King 19 Spanish, que no sobrepase las 19.000 rpm a 12V. y 3 UMS

### IMPORTANTE

Los vehículos verificados han de terminar la carrera. Si hay avería que no se pueda reparar y 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 FIAT ABARTH 500 NSR 2018

**1.0-MODELOS:** Los vehículos comercializados como Fiat Abarth 500 NSR

**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 los cristales pueden ser oscurecidos menos el delantero que ha de ser transparente no pueden ser de lexan.

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

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

**3.2.-SOPORTE Y GUÍA :** La original del chasis o adelantada NSR.

**4.0-TRANSMISIÓN:** La corona de 32 y piñón se puede sustituir el original de 11 por 13

**5.0-EJES:** Metálicos originales de las marcas o comercializados, no se permiten huecos

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

**6.0-SUSPENSIONES:** La comercializada por NSR de muelles.

**7.0-RUEDAS:** Las llantas las originales de 17 o las comercializadas como mínimo 15, no pueden sobresalir de la carrocería con neumáticos montados mas de 1mm.

**7.1.-NEUMÁTICOS:** Traseros 19x10 NSR Ref: 5206, delanteros perfil bajo.

**8.0-MOTOR:** NSR original Shark 20, que no sobrepase de 20.000 rpm a 12V. y 5 UMS  
El motor no puede sobresalir del chasis por su parte inferior y estar en su lugar original.

### IMPORTANTE

Los vehículos verificados han de terminar la carrera. Si hay avería que no se pueda reparar y 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.