

REGLAMENTO TECNICO GRUPO T2 (Prototipos)

1.- MODELOS ADMITIDOS:

1.1.- Vehículos homologados por la FIA como clase T1, o aquellos que no estando homologados, hayan participado en alguna edición de la Baja Aragón o en el Rally París-Dakar. **Se incluyen además los vehículos que reproduzcan o se asemejen a un coche "prototipo" de raids o a un "buggie"**, con las medidas y pesos determinados en los puntos 2.9 y 11.1 del presente reglamento.

Dentro de este grupo, los modelos se catalogan según tamaño de vehículo y diámetro de rueda, en los 3 tipos siguientes:

- Vehículos del tipo "A": coches todo terreno, prototipos y buggies (T.T. 4x2 o 4x4)
- Vehículos del tipo "B": turismos y gran turismos
- Vehículos del tipo "C": turismos pequeños

En el "**Anexo de carrocerías homologadas para raid-slot 1/24**", se relaciona una lista informativa de los coches homologados como clase T1 FIA, añadiéndose coches que han participado en la Baja Aragón y el Rally París-Dakar. Junto al nombre del modelo se indica su catalogación por tipo de rueda, como de "Tipo A" (grande), "Tipo B" (mediana), y "Tipo C" (pequeña), y además se especifica el tipo de transmisión original en los vehículos 4x2 (por omisión 4x4).

1.2.- Los modelos deberán ser una reproducción que se aproxime al máximo a la escala 1/24, debiendo reproducir fielmente todas las partes del modelo real, y alterando al mínimo sus dimensiones externas (se admite un 5 % máximo de tolerancia entre las cotas originales del vehículo real, y la carrocería reproducida). Podrán proceder de maquetas estáticas, de vehículos de slot comercializados a escala 1/24, o bien de fabricantes de carrocerías específicas destinadas a la competición de raid-slot 1/24.

2.- CARROCERÍAS:

2.1.- Tipo de material: ha de estar íntegramente fabricada en la totalidad de su superficie en plástico rígido inyectado, o bien resina o sus derivados (composites, etc.). Deberá ser siempre rígida (no se aceptan partes de la carrocería realizados en lexanes o similares).

2.2.- Se permite aligerar y/o reforzar interiormente las carrocerías, debiendo respetar el diámetro y altura de los pasos de rueda originales. Se aceptan las modificaciones externas necesarias para reproducir un vehículo no comercializado partiendo de otro, bien sean realizadas artesanalmente o mediante la utilización de un "transkit" comercializado, siempre que se mantenga la estructura original de la carrocería, y que el resultado final sea totalmente fiel al vehículo que se quiere reproducir.

2.2.1.- En el caso de realizarse una reproducción de un "buggie" o "prototipo", deberán representarse las siguientes partes: ventana frontal y dos laterales, una puerta por ocupante, un mínimo de cuatro ruedas y un máximo de ocho, un compartimento de motor, un habitáculo para al menos dos ocupantes, dos faros delanteros, dos intermitentes delanteros más dos traseros, dos luces de freno que deberán situarse a más de 6 cm. del suelo, un retrovisor como mínimo en el lado del piloto, y la boca del tubo de escape.

2.3.- Las entradas o salidas de aire, originales o añadidas, deberán estar tapadas por el interior con el material aportado por la maqueta u otra malla fina. En los modelos con reproducción del motor visible desde el exterior deberá incluirse el máximo nº de piezas.

2.4.- Cualquier parte de la carrocería como alerones, taloneras, parachoques, etc, deberán estar bien fijadas, pudiéndose coger el coche por cualquiera de ellas sin que se desprendan.

2.5.- La carrocería deberá cubrir todas las partes o elementos mecánicos del vehículo visto verticalmente y o a través de los cristales, incluidas las ruedas.

2.6.- Los cristales podrán ser los originales de la propia maqueta o bien realizarse en lexán o acetato transparente, **siempre que presenten consistencia (no celofan o similares) y reproduzcan perfectamente los del modelo real**. En caso de rotura podrán substituirse por otros de características similares y del mismo material. **No se aceptará, y será motivo de penalización, que la carrocería lleve los cristales "caídos" o mal montados**. Los cristales laterales podrán cambiarse por redes que ocupen toda la ventanilla.

2.7.- Las ruedas no podrán hundirse en la carrocería. La separación mínima entre el neumático y el paso de rueda de la carrocería, tocando las cuatro ruedas la pista en posición estática, dependerá del diámetro de rueda utilizada según el tipo de vehículo, indicado a continuación:

- Vehículos tipo "A" y "B": 3 mm. como mínimo
- Vehículos tipo "C": 2 mm. como mínimo

2.8.- La altura mínima de la carrocería al suelo variará según el tipo de modelo, pero dependerá del diámetro de rueda más los mm. de separación obligatorios entre neumático y paso de ruedas, indicados en el punto 5.6.

2.9.- Las medidas de la carrocería serán las siguientes:

Carrocería	Vehículos 4x2	Vehículos 4x4
Anchura máxima	90 mm	85 mm
Altura mínima (techo)	55 mm	60 mm
Longitud máxima	Libre	Libre

3.- HABITACULO:

3.1.- El habitáculo es la parte que separa la carrocería del chasis de manera que no permite la visión de los elementos mecánicos del coche.

3.2.- En su interior deberá situarse una bandeja en la que se colocarán de manera lógica y tridimensional como mínimo el piloto (con volante), el copiloto (con bloc de notas), salpicadero, cambio de marchas, 2 baquets (o asientos normales), freno de mano y extintor, todo ello pintado en color distinto al de la bandeja. También deberán situarse barras antivuelco y rueda de repuesto si la maqueta las proporciona.

3.3.- El piloto y copiloto deberán de ser a escala 1/24, fabricados en plástico o resina, y estar formados al menos por casco, busto y brazos. Deberán de poder verse a través de los cristales delanteros del vehículo, el piloto en posición de conducción y acompañado del copiloto, pintados lógicamente de manera que se distingan claramente los monos, cascos, bloc de notas, manos y cara, y se diferencien del resto del habitáculo.

4.- DECORACION:

4.1.- El color base del vehículo puede ser cualquiera siempre que no sea transparente.

4.2.- Deberán de llevar al menos dos dorsales (uno en cada puerta) y dos placas de raid/rally, una delante (sobre el capó) y otra detrás, (sobre el cristal o capó), siempre a escala 1/24.

5.- CHASIS:

5.1.- De material y fabricación fabricación libres.

5.2.- La posición del motor es libre.

5.3.- La sujeción del chasis a la carrocería es libre. Ningún elemento de esta puede traspasar ni agujerear la carrocería.

5.4.- Está prohibido el uso de imanes excepto los del propio motor.

5.5.- Las cuatro ruedas deben tocar el suelo con la guía dentro de la acanaladura de la pista

5.6.- La separación mínima del conjunto chasis-motor al suelo, con las cuatro ruedas tocando la pista, dependerá del tipo de rueda utilizada, según la siguiente tabla:

Vehículos rueda del tipo "A" y "B":	5 mm.
Vehículos rueda tipo "C":	3 mm.

5.7.- Por motivos estéticos, se recomienda "enrasar" los laterales de la carrocería con el chasis mediante una lámina de plástico o cualquier otro material opaco, de manera que en la vista lateral del vehículo no pueda verse ninguna parte mecánica del chasis.

5.8.- Por debajo de la altura mínima del chasis al suelo sólo puede situarse: Las ruedas, la corona, las poleas y gomas de transmisión, la guía y el soporte de la guía (pero no en su punto de unión al chasis).

5.9.- El lastre adicional es libre, colocado siempre por la parte superior del chasis.

6.- MOTOR:

6.1.- Único, de tipo compacto y caja cerrada. Fabricado por Ninco, SCX o Tecnitoys, Fly, Carrera, MRRC, Superslot, Reprotec, Scaleauto, Cartrix, Slot-it, Proslot, Team Slot, Spirit, PN Slot (excepto el motor "Nasaka" u otros de similares características magnéticas), NSR, Profesor Motor, Avant Slot (excepto motor "Magmotor" o similares), Falcon, Pink Kar, MB Slot (excepto motor "Dodo" o similares).

6.2 Ha de conservar todos sus elementos originales, no estando permitida la manipulación de su interior ni añadir elementos que modifiquen su rendimiento. Se permite recortar o alargar los ejes del motor.

6.3.- El campo magnético máximo permitido del motor es de -11 UMS (con medidores de Kelvin Light o Avant Slot), o bien de -18 MPM (con el medidor de MSC). No se admitirá ningún motor que supere estos valores.

6.4.- Durante toda la prueba deberá mantenerse la altura mínima del motor a pista indicada en el punto 5.6

7.- CABLES, TRENCILLAS Y GUÍA:

7.1.- Los cables y trencillas son libres.

7.2.- La guía será única y con emplazamiento, material y tipo libres. No podrá sobresalir del parachoques delantero

8.- LLANTAS:

8.1.- Deberán de cumplir con las medidas de apartado 8.4. Se podrán rebajar para darles la anchura correcta. Deberán llevar tapacubos obligatoriamente, que podrán ser los originales de la maqueta o de cualquier otra comercializada a escala 1/24. En caso de usar llantas que lo lleven incorporado, no hará falta poner otro.

8.2.- El tapacubos deberá estar colocado en su posición original, sin hundirse ni sobresalir de la llanta a no ser que el original fuese así. La organización obligará a corregir la posición de los tapacubos en caso de no ser la correcta.

8.3.- Las llantas deberán ser las cuatro iguales en dimensiones y con el mismo diseño en cada eje. Cada llanta podrá llevar en su interior un disco de freno con su pinza.

8.4.- La medida de las llantas en anchura deberá ser la siguiente en cada tipo de vehículo:

Ancho llanta	Mínimo	Máximo
Tipo A	10	14
Tipo B	10	12
Tipo C	8	10

9.- NEUMATICOS:

9.1.- Deberán ser de goma, caucho o espuma comercializados, y una vez montados deberán cumplir las dimensiones del apartado 9.4. Queda totalmente prohibido el uso de aditivos para variar la adherencia natural de los neumáticos.

9.2.- El neumático deberá tocar el suelo en toda su superficie.

9.3.- Serán siempre de color negro, pudiéndose limar, rebajar o tallar, mientras puedan reconocerse.

9.4.- Las dimensiones de las ruedas (llanta+neumático) serán las siguientes para cada tipo de vehículo:

RUEDA	Diámetro Exterior Mín.	Anchura Mínima	Anchura Máxima
Tipo "A"	28	10	14
Tipo "B"	26	10	12
Tipo "C"	23	8	10

A pesar de estas medidas mínimas, se ha de tener en cuenta la distancia mínima del chasis al suelo para cada tipo de vehículo, especificadas en el punto 5.6.

10.- TRANSMISION:

10.1.- Transmisión 4x4 o 4x2, libre.

10.2.- Los ejes son libres.

10.3.- Las llantas han de girar solidariamente con el eje o semi-eje.

10.4.- Piñones libres.

10.5.- Corona libres.

10.6.- Cojinetes libres.

10.7.- No está permitida la convergencia de las ruedas, pero sí la caída.

10.8.- No está permitido ningún sistema de freno excepto el del propio motor.

11. PESOS

11.1.- Según la tabla adjunta para cada tipo de rueda asignada.

TIPO VEHICULO	Rueda "A"	Rueda "B"	Rueda "C"
Mínimo Carrocería	45 gr.	40 gr.	35 gr.
Mínimo Coche Competo	libre	libre	libre.
Máximo Coche Completo	libre	libre	libre

En los coches con transmisión 4x2, los pesos se reducen en 5 gr. para el mínimo de la carrocería.