



MONTJUICH HISTORIC CLASSICS 2010

Reglamento Deportivo

1- CALENDARIO 2010:

Las fechas que se disputarán las carreras y ubicaciones de las pistas son las siguientes:

- 1- ESCUDERÍA MONTJUICH Slot: 5-6-7 de febrero**
- 2- Slot Premià: 5-6-7 de marzo**
- 3- Slot Terrassa: 9-10 de abril**
- 4- Pro-V12 Slot Club Zaragoza: 21-22 de mayo**
- 5- TIM Comarca: 18-19 de junio**
- 6- ZZ Slot Zaragoza: 18-19 Septiembre**
- 7- Vilafranca Ateneu Slot: 1-2 de octubre**
- 8- Prueba final del Campeonato y fin de fiesta: Diciembre**

2- DESARROLLO DE LAS CARRERAS:

Entrega de motores: Para un desarrollo de la carrera con el máximo de igualdad entre los participantes, se entregará 1 motor nuevo sellado a cada participante.

Verificaciones y parque cerrado: Cada participante deberá montar el motor entregado en el tiempo determinado por la organización, una vez montado el motor, el coche será verificado y pasará al parque cerrado.

Warm up: Antes del inicio de cada carrera se realizará un warm up de 3 minutos, durante el cuál se podrán limpiar neumáticos y trencillas con los elementos proporcionados por la organización. En caso de avería o necesitar desmontar el coche, siempre se hará bajo conocimiento de la organización.

Cambio de carril: El orden de cambio de carril será el siguiente: 1-3-5-6-4-2 para las pistas de 6 carriles, 1-3-4-2 para las pistas de 4 carriles.

Carné de piloto: El carnet de piloto será entregado en la primera carrera en la que participe el piloto y deberá conservarlo durante toda la temporada. Será obligatorio llevarlo en un lugar visible frontalmente durante todos los entrenamientos libres y en el desarrollo de la carrera.

Comisarios: Cada piloto debe hacer de comisario en la manga que se le adjudique. La función de los comisarios será la de colocar los coches en el carril, si éstos se salen, durante toda la carrera en la curva/s que tienen asignada/s. El último coche en ser colocado será el que ha provocado el accidente, siempre que sea posible determinarlo.

Manipulaciones del vehículo: Quedará prohibida cualquier modificación al coche una vez haya sido verificado, si no es por expresa indicación del director de carrera. Únicamente se podrá



arreglar el coche en tiempo de carrera, no permitiéndose durante los tiempos muertos entre los cambios de carril.

Reclamaciones: Deberán efectuarse durante los 15 minutos posteriores a la finalización de cada manga. Las reclamaciones deben realizarse al director de carrera por escrito y argumentada la reclamación. En caso de dudas, el comité organizador estudiará el veredicto final de la reclamación en días posteriores a la carrera, tomando las medidas oportunas que crea conveniente.

Penalizaciones: Se aplicará una sanción en número de vueltas en los siguientes casos por conducta antideportiva:

Tocar el coche en el cambio de carril: 15 vueltas
 No estar presente en la zona asignada de comisario: 25 vueltas
 Reparar el coche en una zona no permitida: 5 vueltas
 Gritar a la organización y/o a los comisarios: 25 vueltas
 Hablar por móvil, walkie talkies, beber o comer haciendo de comisario: 5 vueltas
 Conducción antideportiva: 25 vueltas

Voltaje: Siempre que sea posible se competirá a 12 voltios en las categorías de Turismos y 13 voltios en Gran Turismo y Sport Prototipos.

Duración de las mangas: Siempre que sea posible serán mangas de una hora de duración real (10 minutos por carril) para las tres categorías. Pudiendo un mismo participante si lo desea competir en las tres categorías (sólo se permite correr en una categoría Turismos, Estándar o Utilitarios), siempre y cuando la combinación le permita hacer de comisario de pista.

Puntos: El sistema de puntuación será el siguiente:

Categorías con 15 o más pilotos (pos/puntos)	Categorías entre 11 y 14 pilotos (pos/puntos)	Categorías de 10 o menos pilotos (pos/puntos)
1º- 25	1º- 20	1º- 15
2º- 20	2º- 15	2º- 10
3º- 18	3º- 13	3º- 8
4º- 16	4º- 11	4º- 6
5º- 14	5º- 9	5º- 4
6º- 12	6º- 7	6º- 2
7º- 10	7º- 5	
8º- 8	8º- 3	
9º- 6		
10º- 4		

Esta puntuación será variable en función del número de inscritos por categoría, es decir, se valorará y se puntuará siempre más a la categoría con mayor número de inscritos, y se establecerá un ganador, segundo y tercero general del Campeonato, que será resultado de la suma de los parciales de las tres categorías en las que haya participado a lo largo del Campeonato. Por tanto, en cuantas más categorías se corra, más puntos se acumularán en la clasificación general final. Igualmente se conservan las cuatro clasificaciones por separado: Sport-Prototipos, Gran Turismo, Turismos Estándar y Turismos utilitarios, y para las cuáles habrá sus respectivos premios.



Del total de las 7 carreras contempladas en el Campeonato, exceptuando la final de diciembre, se restará automáticamente el peor de los resultados.

Premios: Habrá premios en cada carrera para los tres primeros de las categorías Sport Prototipos y GT, y la subdivisión de turismos estándar y utilitarios tendrán premios el primer y el segundo clasificado. A final de campeonato tendrán trofeo especial los tres primeros de cada categoría y subcategoría.

Al final de Campeonato habrá una puntuación especial de decoración por categoría teniendo en cuenta todos los modelos utilizados, y la presentación de los mismos durante el transcurso de todo el Campeonato. El comité organizador actuará de oficio para el veredicto.

Derechos de admisión: ESCUDERÍA MONTJUICH Slot se reserva el derecho de admisión de cualquier club o participante.

Mandos: Libres de marcas reconocidas y comercializados mediante canales legales.

Los casos no reflejados en este reglamento quedan a criterio del comité deportivo del campeonato.



MONTJUICH HISTORIC CLASSICS 2010

Reglamento Técnico

1- MODELOS ADMITIDOS

-Podrán participar en esta categoría todos los modelos de las siguientes listas correspondientes a las categorías Sport-Prototipos, Gran Turismo y Turismos (Utilitarios y Estándar) que hayan corrido en el circuito de Montjuich o bien inscritos por la Escudería Montjuich en el período 1955 a 1979.

Categoría Sport Prototipos: (modelos desde 1955 a 1979)		
Abarth 2000	Porsche 908/3	Lola T212
AC Cobra 427	Porsche 910	Lola T294
March 73S	Porsche 917	Lola T296
Ferrari 512S	Porsche Carrera 6	Lotus 30 Montecarlo
Ferrari 512M	Porsche 907	Matra Simca MS650
Ferrari 750 Monza	Porsche 904	Ferrari 166 Mille Miglia
Ford GT40	Chevron B8	Salmson
Ginetta G4	Chevron B19	TOJ SC 206
Porsche 908/1	Chevron B21	
Porsche 908/2	Chevron B23	

Categoría Gran Turismo: (modelos desde 1955 a 1979)		
Alpine A110	Porsche 911S	Pegaso Z102 Touring
Ferrari 250GTO	Porsche 911T	Pegaso Panamericana BT
Ferrari 250LM	Porsche 914	DB Panhard Le Mans
Ferrari Daytona	Porsche 911 RSR	Jaguar XK120
Porsche 356	Chevrolet Corvette '72	Jaguar XK140
Mercedes 230SL	Ligier JS2	Jaguar XK150
Mercedes 250SL	Ford Capri RS3100	DeTomaso Pantera
Mercedes 300SL (Coupé y Roadster Hard-Top)	Alfa Romeo Zagato	FIAT Abarth 1300
Porsche 911R	Alfa Romeo Z1300	Lancia Stratos
Chevrolet Camaro Z28 1972	Ford Escort MKI Gr. 5	



Categoría Turismos Utilitarios (TU) (Turismos de batalla corta fabricados desde 1955 a 1979)		
SEAT 600	Renault 4/4	R8 TS (sin aletines)
SEAT 600 Nardi	FIAT 850 Especial	NSU TTS
SEAT 850 SC	FIAT 850 Abarth	Renault Dauphine(sin aletines)
SEAT 850 Especial	Gogomobil	BMW 700
SEAT 127	Ford Anglia	Simca 900/1000 (sin aletines)
Mini Authi 1275GT	Mini Cooper	

Categoría Turismos Estándar (TE) (turismos de batalla grande fabricados desde 1955 a 1979)		
FIAT 600 Abarth	Renault 8TS (Con aletines)	Aston Martin DB4
FIAT Abarth 1000 TCR	Simca 1000 (Con aletines)	Austin Healey
Simca 1200	Alfa Romeo Giulia Ti Super	BMW 2002 Ti
SEAT 1400	Alfa Romeo Giulia GTA	BMW 2002 Turbo
SEAT 1500	Alfa Romeo 2000 GTAm	DKW 3.6
SEAT 1430	Alpine A108	Jaguar MKII
SEAT 124	Saab 96	Jaguar E-Type
Lotus Elite	Mercedes 190S	Lancia Apia
Lotis Elise 1	MGA	Lancia Aurelia
Lotus Elan	Alfa Romeo 2000GTV	Lancia Fulvia
Ford-Lotus Cortina	Saab Sport	Citroën 11
Porsche 500 Speedster	Saab 93B	Citroën 15
Triumph TR2	FIAT 1100	FIAT 124 Sport
Triumph TR3	Ford Escort Zakspeed	

Estas listas están abiertas, si algún participante demuestra gráficamente que un modelo no contemplado en el listado participó cumpliendo los requisitos arriba indicados, no habrá ningún inconveniente en homologarlo. Es más, agradeceríamos por nuestra parte (MONTJUICH HISTORIC CLASSICS) la inclusión de estos nuevos datos.

2- CARROCERIA

ESCALA:

- Todas las carrocerías deben estar comprendidas entre las escalas 1/23 y 1/25.

MATERIAL:

- De cualquiera de las siguientes procedencias:
- Plástico inyectado procedente de un kit de montaje.
- Plástico inyectado procedente de un coche de slot. Se permite eliminar los soportes de fijación al chasis original, así como todo el interior completo a excepción del tablero de instrumentos
- Resina
- Composite



-Se permite aligerarlas por el interior. Se permite reforzar las carrocerías por el interior con cinta adhesiva de tejido así como con tejido de fibra de vidrio y pegamentos bicomponentes (tipo Araldit), siempre y cuando los refuerzos no sean visibles desde el exterior de la carrocería.

MODIFICACIONES PERMITIDAS:

- En general queda prohibido alterar cualquier aspecto aerodinámico de la carrocería.
- Personalizar las carrocerías de la lista de homologadas, si no significa un cambio de visión general del vehículo, haciéndolo más bajo, ancho o largo; solo está permitido si se documenta gráficamente la existencia real de tal personalización y su participación en competición.
- Se permiten las siguientes modificaciones:
 - Fabricación de una cúpula cerrada para albergar la corona del eje posterior. Esta deberá estar pintada como la carrocería de la que forma parte.
 - Fijar los elementos aerodinámicos exteriores (spoilers) con espuma de carrocerías no más gruesa de 4 mm en vez del soporte original, mientras no altere la ubicación original de los soportes y la altura fijada sea igual o superior a la de serie.
 - Rebajar el interior del paso de ruedas, sin modificar su forma exterior.
 - Rebajar la parte inferior del parachoques / faldón delantero (sin alterar su forma exterior) para facilitar el libre movimiento de la guía.
 - Eliminar el interior del vano motor, en aquellos coches en que esté integrado en la carrocería, siempre y cuando exista un capó que lo cubra por completo
 - Añadir piezas artesanales no suministradas en el modelo original, pero deberán ser demostradas mediante documentación gráfica del coche real reproducido
 - Añadir o eliminar faros supletorios, pero siempre en número par
 - Retirar la instalación de luces, en carrocerías procedentes de coches de slot que lo incorporen
 - Reparar piezas de pequeño tamaño usando el mismo material de la carrocería o en plástico de espesor igual o superior al original, a excepción de las reparaciones efectuadas en carrera, dónde será posible reparar con cinta adhesiva, siempre que esta no sea visible desde el exterior.
 - La guía deberá quedar escondida totalmente visto el coche en planta, es decir, deberá quedar dentro del perímetro de la carrocería. En las guías de pala adelantada se permite que la pala sobresalga del perímetro de la carrocería.

PIEZAS OBLIGATORIAS:

- Es obligatorio utilizar el máximo de piezas visibles exteriormente (incluido faldones y partes del chasis) que la maqueta suministra para conseguir la máxima similitud al modelo real, respetándose las entradas de aire, spoilers, taloneras y difusores que se suministren.
- Visto desde arriba o a través de las ventanillas, la carrocería deberá cubrir todas las partes mecánicas del coche incluidas las ruedas, motor, transmisión y la guía.
- El chasis debe estar correctamente centrado en el paso de ruedas delantero y trasero de la carrocería.
- Cualquier pieza debe soportar el peso completo del coche completamente montado, siendo obligatorio la presencia de:
 - Difusor trasero procedente del chasis original de la maqueta, con un ancho mínimo de 4 mm, en aquellos coches que lo incorporen.
 - Cristales delanteros y laterales transparentes aunque estos sean tintados, deberán ser los originales aportados por el fabricante del kit.
 - Mínimo 2 faros delanteros y 2 pilotos posteriores (si el vehículo original los lleva), con tulipa interior y cúpula exterior completa. Si el faro se encuentra inyectado en la misma pieza original de la carrocería, deberán identificarse pintándolo de un color diferente



- Embellecedor final de escape, en material no metálico ni de papel.
- 2 retrovisores o menos en caso de que el coche original lleve 1 o ninguno, pero deberá demostrarse con documentación gráfica (pueden ser no originales, pero deben ser a escala 1/24). Se permite fijarlos de forma flexible, pero no con cinta adhesiva
- 2 Limpiaparabrisas, o menos en caso de que el coche original lleve 1 o ninguno, pero deberá demostrarse con documentación gráfica.
- Es opcional la fijación del perfil del spoiler delantero procedente del chasis original. Si no existe en el chasis original este puede estar integrado en la carrocería o fabricado en plástico rígido con un mínimo de 1mm de grosor. No está permitido ningún otro tipo de material para su fabricación.

DECORACIÓN:

- El color base del vehículo puede ser cualquiera mientras no sea transparente.
- La decoración es libre, siempre y cuando no atente contra las normas básicas de educación. Debe de existir al menos un dorsal en cada lateral del vehículo. Para respetar el espíritu de la competición, se valorará que la decoración esté realizada sobre decoraciones reales de la época, o en caso de ser de libre creación, que esté basada o incluya logotipos y sponsors de los años 50-70.

HABITÁCULO:

- El habitáculo debe separar la carrocería del chasis de forma que no permita la visión de elementos mecánicos a través del mismo.
- Una bandeja rígida o semi-rígida (lexan, plástico o cartulina) soportará al piloto, respaldo del asiento, volante y palanca del cambio (en caso de kit de slot o coche de slot fabricado en resina o composite, el habitáculo entero será el original del mismo). Se deberá incluir un tablero en que se identifique el cuadro de instrumentos.
- Opcionalmente podrá incorporar extintor, bandeja trasera y barras antivuelco.

PILOTO:

- Obligatorio el suministrado por el fabricante.
- En caso de maquetas que no incorporen piloto, es obligatorio a escala 1/24, compuesto, como mínimo, de cabeza, tronco y extremidades superiores. Debe ser en plástico rígido inyectado o resina (Lexan prohibido), y pintado de forma que se identifique claramente la cabeza y el busto con las extremidades.
- El piloto debe ser ubicado en posición lógica de conducción (al menos la cabeza debe ser visible a través del parabrisas en una vista frontal del coche).

3- CHASIS

- Debido a la dificultad técnica para montar chasis en los modelos de la clase Turismos Utilitarios se admiten chasis de plástico de cualquier marca comercial y en libre adaptación, a los cuáles se permite lastrar con plomo según la tabla de pesos indicada en el punto 9 de este reglamento.
- Chasis libre entre:
 - La gama comercializada por Plafit así como sus accesorios.



- En la categoría Turismos Utilitarios se permite el uso de chasis de cualquier tipo de plástico para motor en posición en libre de cualquier marca comercial de slot, modificado o adaptado convenientemente a las carrocerías.

- En la categoría Turismos Utilitarios también queda homologado el chasis de la marca Schöler modelo M-401P 1/32 sin modificación alguna excepto las indicadas a continuación.

- En chasis de plástico se permite el uso de cunas intercambiables de cualquier marca comercial de slot.

- En chasis de plástico se permite el uso de cualquier tipo de material de marcas comercializadas de slot empleado en la escala 1/32.

- En chasis Plafit se permite cualquier modificación a los soportes de anclaje de carrocería para facilitar el montaje. Los soportes de carrocería pueden ser independientes del lastre del modelo, pero bajo ningún concepto pueden sobresalir por la parte más baja (talonerías) de la carrocería, es decir, el lastre no puede ser visible ni desde la vista enalzada ni desde la vista lateral del vehículo.

- En la pieza H de suspensión de la carrocería se permite reducir la anchura del travesaño para poder retrasar el soporte del eje delantero y así permitir batallas más cortas cuando sea preciso.

- Está permitido anular el juego de la H de soporte de la carrocería, y montarla de forma rígida.

- Tornillería libre.

IMANES:

- Prohibidos excepto los del propio motor

LASTRE:

- Están permitidos contrapesos adicionales fijos al chasis siempre por su parte superior, pero no deben sobresalir de la superficie del mismo de forma que no sean apreciables en vista inferior.

- Están prohibidos los contrapesos dinámicos.

4- TRANSMISION

TIPO:

- Mecánica mediante el engranaje de un piñón y una corona.

PIÑÓN:

- Libre en fabricante, número de dientes y material.

- Se permite soldarlo, encolarlo o atornillarlo al eje del motor.

CORONA:

- Libre en número de dientes, diámetro y material.

SISTEMAS DE FRENADO:

- Únicamente está permitido el freno producido por el propio motor y transmisión.

- Queda prohibido cualquier freno adicional.

**POSICIÓN DEL MOTOR:**

- La posición del motor es libre siendo la original del chasis elegido.

5- EJES

- Libres entre los comercializados por las marcas de slot.
- Se permite el uso de separadores para ajustar la holgura de los ejes.
- No están permitidos los ejes huecos.
- No están permitidos los ejes de titanio o de carbono.
- El eje no puede sobresalir de la llanta.

COJINETES:

- Libres, tanto en Plafit como en chasis de plástico.

6- RUEDAS

- Las 4 ruedas deben apoyar en la superficie de la pista
- Deben estar compuestas de llanta (de plástico o metálica) y neumático de goma o espuma en color negro.
- Deben de ser idénticas en dimensiones y diseño en ambos lados de la carrocería.
- Deben estar fijadas únicamente al eje mediante tornillo allen en chasis Plafit.
- Es obligatorio el uso de tapacubos rígido en todas las llantas (de plástico, metal o resina)
- La llanta no podrá ser modificada en ningún aspecto.
- Las ruedas deberán estar centradas en ambos pasos de ruedas.
- El neumático deberá cubrir totalmente la llanta en su circunferencia y anchura, no pudiendo estar torneado cónicamente.
- No está permitido ningún dibujo en la banda de rodadura del neumático excepto neumáticos de goma.
- Si se usan aditivos para aumentar o disminuir la adherencia, éstos no pueden ensuciar la pista y el neumático debe estar completamente seco antes de entrar en parque cerrado o colocar el coche en la pista.

RUEDAS DELANTERAS:

- Libres.
- El ancho mínimo es de 8 mm, de los cuales al menos 7mm deben tocar la superficie con el coche en una superficie plana. Deben girar cuando el vehículo se mueva hacia delante.
- La superficie de rodadura del neumático puede ser opcionalmente endurecida superficialmente mediante barniz o cola.

DIMENSIONES:

- Diámetro mínimo llanta: 13 mm
- Diámetro máximo llanta: 17 mm



- Anchura mínima neumático: 8 mm
- Diámetro mínimo rueda completa:
 - Turismos Utilitarios: 18 mm
 - Turismos Estándar: 20 mm
 - Gran Turismo: 23 mm
 - Sport Prototipos: 23 mm
- Diámetro máximo rueda completa: 25,5 mm

RUEDAS TRASERAS:

- Libres.

DIMENSIONES:

- Diámetro mínimo llanta: 13 mm
- Diámetro máximo llanta: 17 mm
- Anchura máxima neumático goma: 12 mm
- Anchura máxima neumático espuma: Turismos: 11 mm
 - Gran Turismo: 13 mm
 - Sport Prototipos: 13 mm
- Diámetro mínimo rueda: Turismos Utilitarios: 18 mm
 - Turismos Estándar: 20 mm
 - Gran Turismo: 23 mm
 - Sport Prototipos: 23 mm
- Diámetro máximo rueda completa: 27,5 mm
- Las cuatro ruedas deberán quedar completamente visibles en su totalidad, excepto aquellos modelos que en la versión 1/1 queden parcialmente cubiertas dentro del paso de rueda (ejemplo: SEAT 600), en este caso y en otros similares la visibilidad de la rueda debe ser proporcional al modelo 1/1, es decir, las ruedas no deben estar más hundidas en el paso de rueda de lo que lo está el modelo 1/1. Si hace falta en caso de duda el participante deberá demostrar gráficamente este apartado.

7- GUÍA, CABLES Y TRENCILLAS**CABLES Y TRENCILLAS:**

- Libres

GUÍA:

- Solo está permitida 1 guía, en la posición original que el chasis tiene destinada para ella. La tuerca de fijación de la guía es libre. Se permite el uso de separadores en el vástago.
- No se permite ninguna modificación, salvo el desgaste natural y la posibilidad de acortar el espárrago de fijación.
- Para chasis de plástico: Guía libre entre los fabricantes comerciales de material de slot. Se autoriza el uso de guías de vástago largo con muelle.

**LUCES:**

- No son obligatorias, salvo en carreras de resistencia en que así se especifique en el reglamento particular de la prueba. En caso de montarlas deben cumplir los siguientes requisitos:

- Pueden usarse LEDs o bombillas, pero no deben sobresalir de la carrocería
- Deben ser de color blanco, azulado o amarillo las anteriores, y rojas o anaranjadas las posteriores.
- Pueden alimentarse directamente, con un circuito eléctrico de condensadores o de forma independiente mediante una pila adicional.
- Deberán emitir luz continua en todo momento.

8- MOTOR**FABRICANTE:**

- Power Slot PS-03
- Scaleauto SC14 para chasis Plafit Super32, PF-Mini y Fun-32.

CARACTERÍSTICAS:

- Será de estricta serie, sin modificación alguna, debiendo respetar los componentes que originalmente se suministran: caja, inducido, cabezal, muelles, soporte de los carbones, carbones, imanes, tornillos y cojinetes. Deberá estar sellado, y cualquier marca de una posible manipulación conllevará la descalificación.
- Debe estar fijado al soporte motor mediante tornillos en chasis Plafit, y mediante tornillos, cinta o a presión en chasis de plástico.
- Está terminantemente prohibido el uso de condensadores, imanes accesorios o cualquier otro dispositivo que aumente la potencia del motor o altere el paso de corriente desde las trencillas al motor. Se prohíbe el uso de potenciadores del campo magnético.

OTROS: se prohíbe el uso de pasta difusora de calor entre el chasis y la caja del motor

9- PESOS Y MEDIDAS**PESOS:**

- Los coches deberán cumplir con las de pesos de la tabla siguiente:

Turismos Utilitarios (TU) con chasis de plástico:

Carrocería: 25 g

Peso mínimo del coche: 110 g

Turismos Utilitarios (TU) con chasis Plafit:

Carrocería: 35 g

Peso mínimo coche: 135 g

Turismos Estándar (TE):

Carrocería: 35 g (chasis PF-Mini, Super32, Fun32)

45 g (resto de chasis Plafit)



Peso mínimo coche: 135 g (chasis PF-Mini, Super32, Fun32)
165 g (resto de chasis Plafit)

Gran Turismo:

Carrocería: 65 g

Peso mínimo coche: 185 g

Sport Prototipos:

Carrocería: 65 g

Peso mínimo coche: 185 g

- Se considera peso de la carrocería el del conjunto formado por esta, con sus soportes y tornillería, bandeja con piloto, cockpit, decoración, apéndices aerodinámicos, etc.
- Se considera peso del coche el del conjunto completo.
- Los modelos deberán ser lastrados y contrapesados según la lista oficial de modelos admitidos en cada categoría. Ejemplo: el Ac Cobra, correspondiente a la categoría Sport Prototipos, debe pesar 65 gramos mínimos de carrocería y 185 gramos como mínimo de peso total.

DIMENSIONES:

- **Altura del chasis al suelo:** Los coches deberán mantener al inicio de la carrera una distancia mínima del chasis al suelo (excepto corona) de:
 - 1 mm Categoría Turismos (Estándar y Utilitarios).
 - 1.5 mm Categoría Gran Turismo (GT).
 - 2 mm Categoría Sport-Prototipos (SP).
 - Los modelos Ferrari 512 (S y M), y el Ford GT40 montados con chasis PF124 se permite una altura mínima al suelo de 1.5 mm, con el fin de igualar prestaciones entre todos los modelos de la categoría.
- En ningún momento de la carrera piezas de la carrocería o del chasis podrán tocar a la pista.
- En el eje delantero, la distancia entre la rueda y el paso de ruedas por la parte anterior y la misma distancia entre la rueda y la parte posterior del paso de ruedas no deben ser diferentes en más de 2 mm, medidas en horizontal a la altura del centro del eje. Para el eje posterior, estas mismas distancias no deben ser diferentes en más de 1 mm, medidas en las mismas condiciones.
- En carrocerías cuyo paso de ruedas posterior no está correctamente definido no se permitirá una distancia mayor de 4 mm desde la carrocería a las ruedas, medida en horizontal a la altura del centro del eje.
- **Anchura máxima ejes** (del/tras, compuestos de llanta, neumático y tapacubos):
 - Turismos: no deben sobresalir del perímetro máximo del paso de rueda.
 - Gran Turismo: 76 mm
 - Sport Prototipos: 78 mm

10- GENERALIDADES

- Todos los aspectos no contemplados en este reglamento técnico se considerarán prohibidos.
- En caso de duda, la decisión quedará bajo el criterio del Director de Carrera.
- La inscripción en la carrera significa la completa aceptación por parte del piloto de lo descrito en el presente reglamento. Es responsabilidad del piloto presentar su vehículo de plena conformidad con lo estipulado en el mismo.