



## CAMPEONATO WRC 2000 – 2001 KILSLOT 3D

### **BENEFICIOS DE LAS ESCUDERIAS ORGANIZADORAS.**

KILSLOT 3D se compromete a suministrar los premios finales del campeonato que constaran como mínimo de un chasis para los tres primeros clasificados que participen con chasis KILSLOT 3D, estos premios podrán aumentar en función del nº de participantes en el campeonato.

Las escuderías organizadoras se beneficiaran de las tarifas de club en los pedidos directos a KILSLOT 3D (con envío incluido a partir de 100€).

### **REQUISITOS A CUMPLIR POR LAS ESCUDERIAS ORGANIZADORAS.**

Las escuderías organizadoras deberán publicar las clasificaciones de cada una de las pruebas del campeonato así como alguna foto del evento en alguna red social, y ponerlas en conocimiento de KILSLOT 3D una vez terminada la prueba (el incumplimiento de esta regla anulará los beneficios de las escuderías expresadas en el apartado anterior).

Todos los coches participantes deberán llevar el chasis fabricado por KILSLOT 3D específico para cada modelo o en su defecto el chasis de serie.

Cada escudería organizadora podrá adaptar el siguiente reglamento técnico según sus preferencias, incluso eliminando o aumentando alguno de los modelos propuestos siempre que se utilicen los chasis de serie o los fabricados por KILSLOT 3D para el modelo concreto.

### **REGLAMENTO TÉCNICO.**

#### **1.- COCHES ADMITIDOS.**

Los WRC que participaron en el Mundial de Rallyes en las temporadas 2000-2001 comercializados por la marca Scalextric:

Ford Focus, Citroen Xsara, Peugeot 206, Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer Evo VII, Skoda Octavia, Hyundai Accent, Seat Cordoba y Toyota Corolla.

## **2.- CARROCERIA.**

No se permite ninguna modificación, excepto las que explícitamente se consideran en este apartado.

Están permitidos los cristales de lexan fabricados por KILSLOT 3D. A través de los cristales no se podrá ver elementos mecánicos ni chasis.

El habitáculo podrá ser el original o se podrá sustituir por otro genérico fabricado por una marca de slot que sea de rally y que lleve piloto y copiloto, es obligatoria la presencia de piloto y copiloto compuestos de casco, busto y brazos.

En caso de no llevar copiloto se debe colocar uno del mismo material y de parecido aspecto al piloto.

El habitáculo deberá estar pintado con al menos 3 colores donde se distingan las diferentes partes del mismo.

Está permitida la supresión de retrovisores, limpiaparabrisas, antenas, siempre y cuando sean piezas independientes a la carrocería.

La pintura y decoración son libres. Debe llevar dos dorsales, uno en cada puerta y una placa de rally.

Quedan prohibidos cualquier tipo de contrapeso sea o no de serie.

## **3.-CHASIS.**

Están homologados tanto el chasis fabricado por KILSLOT 3D para cada modelo como el chasis que trae de serie el coche.

## **4.- PESOS Y MEDIDAS.**

En la siguiente tabla se muestra la anchura máxima del eje trasero (sin neumáticos) y el peso mínimo de la carrocería (pesada sin tornillos) que podrá tener cada uno de los modelos permitidos.

MODELO	ANCHO MAXIMO DEL EJE TRASERO (mm)	PESO MINIMO (gr.)
Mitsubishi Evo VII scx	55	18
Subaru WRC scx	60	20
Ford Focus WRC scx	57	18
Citroen Xsara WRC scx	55	17
Skoda Actavia WRC scx	56	17
Toyota Corolla WRC scx	58	16
Seat Cordoba WRC scx	55	16
Peugeot 206 WRC scx	56	16
Hyundai Accent WRC scx	55	16

Si algún modelo al poner la placa y/o el cristal de lexan no llega al peso mínimo permitido se deberá llegar a este mediante la adición de cinta, exclusivamente en la placa portapilotos.

## **5.- TRANSMISIÓN.**

La transmisión será 4x4 en todos los modelos por doble corona en los chasis de serie y por poleas en los chasis Kilslot pudiendo incorporar uno o dos juegos de poleas.

El piñón del motor debe incidir directamente sobre la corona del eje posterior y girar conjuntamente con el eje del motor en una proporción 1:1.

La relación piñón/corona será obligatoriamente de 9/27.

## **6.- EJES.**

Libres comercializados por una marca de slot, metálicos macizos y de una sola pieza. La longitud de los ejes no puede ser superior a la longitud total del tren de ruedas.

Los ejes deben de llevar las llantas, coronas y poleas unidas fijamente a los mismos y deben girar en todos los casos conjuntamente con el eje en una proporción de 1:1. La anchura total de los ejes con llantas (sin neumáticos) no podrá sobresalir de la carrocería.

La diferencia de anchura entre el eje trasero y el delantero no podrá ser superior a 5mm.

## **7.- COJINETES.**

Libre y comercializados por una marca de slot. No se permiten los rodamientos.

En los coches que los lleven de serie se deberán sustituir por cojinetes. Se permite fijar los cojinetes al chasis conservando el lugar y la altura original. Se prohíbe fijar los cojinetes en los coches con suspensión.

## **8.- PIÑÓN / CORONA.**

Libres y comercializados por una marca de slot, manteniendo la relación obligatoria de 9/27.

## **9.- POLEAS / GOMAS DE TRANSMISIÓN.**

Libres comercializadas por un fabricante de material de slot, estando prohibidas las poleas y correas dentadas.

Las poleas deberán ser de plástico o metálicas, prohibidas las poleas de fibra de vidrio/carbono. No se permite modificar las características originales ni añadir ningún elemento externo que modifique su comportamiento.

## **10.- LLANTAS.**

Libres y comercializadas por una marca de slot sin modificación alguna, siempre y cuando sean de plástico o metal.

Deberán de ser las cuatro iguales en material, forma, diámetro, anchura y marca, el diámetro permitido de llanta a montar es de 15 a 17 mm, excepto si el coche de serie no lleva las cuatro llantas iguales, permitiéndose en ese caso mantener su configuración original.

### **11.- GUÍA.**

Única y libre dentro de las comercializadas por una marca de slot. Su emplazamiento debe ser el determinado por el fabricante para ese modelo.

La guía podrá ser pivotante, es decir, se podrá poner una guía con muelle en todo aquel modelo que no la lleve de serie, siempre y cuando no haya que modificar el chasis o la guía para ello.

Se permite quitar el muelle en las guías que lo lleven de serie o también se podrá sustituir por cualquier otro muelle dentro de los comercializados por una marca de slot. Se permite cortar y/o estirar el muelle.

Se permite recortar la parte inferior de la guía (quilla) y lijar los laterales.

### **12.- TORNILLOS / CABLES.**

Tornillos de serie o cualquier otro de similares características comercializados por una marca de slot. Cables libres.

### **13.- TRENCILLAS.**

Libres, prohibidos los aditivos.

### **14.- MOTOR.**

Único y libre de cualquier marca de slot comercializada y que cumplan con los requisitos del presente reglamento técnico.

Los motores homologados deben ser de tipo compacto de caja cerrada.

A los motores no se les puede sustituir, cambiar, añadir o manipular ningún componente eléctrico, mecánico o electrónico del motor tal cual viene de serie que altere su rendimiento o medidas.

Se permite eliminar los componentes electrónicos externos de función antiparasitaria, en aquellos motores que los lleven de serie.

Se permite tapar el motor solo con una capa de cinta adhesiva tipo celo.

El valor máximo permitido de campo magnético del motor medido en la U.M.S. (Unidad Magnética de Slot) de Kelvin Light con el motor instalado en el chasis y conectado a fuente de alimentación de 5 voltios es de: Configuración de motor en línea: -- 6,0 gr. UMS para motor de caja tipo Mabuchi. -- 7,0 gr. UMS para motor de caja tipo RX.

### **15.- NEUMÁTICOS.**

Los neumáticos deben estar comercializados por una marca de slot y estar fabricados en goma negra.

Se pueden limar, dibujar, rebajar y cortar mientras cubran totalmente la llanta y giren solidariamente con ella. Prohibidos los neumáticos de clavos.

Prohibidos los aditivos.