

REGLAMENTO TÉCNICO GT-LMP-HYPERCAR



2026

MODELOS ADMITIDOS

- Pueden participar todos aquellos modelos que reproduzcan un coche a escala 1:32, participante en pruebas tipo Le Mans o GT Open.
- En caso de duda, se deberá consultar, con suficiente antelación, a la dirección de carrera, la admisión del modelo de coche que va a utilizar en carrera.

CARROCERÍA

- El material de la carrocería será de plástico rígido, con todos sus elementos obligatorios para iniciar o permanecer en carrera, que vendrán determinados en la ficha de cada modelo.
- Será la original de cada modelo.
- Se puede prescindir de antenas, retrovisores y limpiaparabrisas.
- El alerón debe estar siempre.
- La carrocería montada en el chasis debe de cerrar correctamente, como en el modelo original; impidiendo ver las partes internas del vehículo.
- No se permite entrar a parque cerrado a ninguna carrocería con cualquier tipo de cinta para asegurar el alerón.
- En carrera, sí se podrá colocar el alerón, si se requiere.
- En caso de pérdida del alerón, tendrá que pararse antes de 5 vueltas.
- En caso que la pérdida del alerón sea ocasionada por un comisario, podrá ser reparado al terminar la manga.
- **En la categoría GT**, está permitido usar cristales, ópticas, rejillas y bandeja de pilotos (cockpit) de lexan, siempre que estén comercializados por una marca de slot.
- **En la categoría LMP**, sólo se puede emplear lexan en la bandeja de piloto (cockpit), siempre estén comercializados por una marca de slot. **No está permitido utilizar lexan en cristales ni ópticas.**
- Está permitido eliminar rebabas de la carrocería, pero sin exceso.
- La carrocería debe estar pintada. Decoración libre.
- Obligatorio el uso de tres dorsales.
- El alerón, es imprescindible en todo momento. Se admite su pegado para prevenir su pérdida, de forma que no perjudique la estética del vehículo.
- **PESO DE CARROCERÍA (sin tornillos):**
 - En aquellos modelos que lleven el alerón sujeto al chasis, el peso mínimo de la carrocería será de **13,5gr.** (Por ejemplo, Reynard).
 - En los coches donde el alerón forme parte de la carrocería, el peso mínimo de la carrocería **en ambas categorías** será de **15gr.**
- Si fuera necesario lastrar la carrocería por no alcanzar el peso mínimo, **el lastre deberá estar colocado en la bandeja de pilotos o en los tetones de cierre de la carrocería.**

CHASIS

- El chasis no podrá modificarse, se mantendrá de serie.
- Se pueden usar los chasis originales de recambio de diferentes durezas/flexibilidades.
- Se permite eliminar rebabas perimetrales, pero sin excesos ni modificación alguna del chasis.
- Se permite limar el agujero del soporte de la guía para facilitar su entrada.
- Los chasis con elementos adheridos como tubos de escape, radiadores, ventiladores, ganchos, etc., se podrán suprimir si los recambios como chasis no lo incorporan.
- Se permiten todos los chasis 3D, fabricados por marcas comerciales de slot o fabricantes de 3D con NIF, siempre que se pueda adquirir en cualquier tienda o página web, destinados a cada modelo.

PARTICULARIDADES:

- En el caso del Saleen de Arrow Slot se permite el lijado del chasis para permitir la colocación de soportes motor Slot.it, siempre moderadamente.
- En los chasis versión 2 del Radical de Scaleauto, se permite eliminar los tetones laterales para la suspensión central de la bancada con el fin de poder colocar sin problema las carrocerías de la versión 1.
- Se permite que los Toyota GT-One de Scaleauto monten los chasis de los Radical de la misma marca, siempre que se tapen las entradas de aire laterales y posteriores para no dejar ver partes mecánicas.

MOTORES

- **En la categoría GT**, se permite estos motores:
 - Scaleauto, ref SC-0011B, 20.000rpm a 12V (BLANCO, GRIS)
 - Scaleauto, ref SC-0011C, 213000rpm a 12V (GRIS)
- **En la categoría LMP**, se permite estos motores:
 - Scaleauto, ref SC-0029. Sprinter Jr 2, 22500rpm a 12V (VERDE)
 - SLOTIT FLAT6, ref. SIMN09CH, 20500 rpm a 12V (AMARILLO)
 - SLOTIT FLAT6-S, ref. SIMN13H, 22500rpm a 12V (NARANJA)
 - Los coches que monten motores FLAT, deben estar orientados con la apertura hacia la parte inferior del chasis, es decir, mirando la pista.
- En ambas categorías, se permite hasta un **máximo 4,5gr** de atracción magnética (Gauss).
- No se permite manipulación alguna. Los motores con señales de haber sido abiertos o manipulados no serán admitidos.
- Queda prohibido añadir cualquier sustancia que altere el rendimiento del motor.

SOPORTE MOTOR

- Libre y comercializado por una marca de slot.
- **En todas las categorías**, el motor ha de ir colocado en **posición angular**.
- El soporte ha de adaptarse al chasis sin modificación alguna en el propio chasis.
- Se permite encintar el motor o pegarlo al chasis o al soporte motor, pero sin excesos.
- Se permite realizar dos agujeros en los soportes que no los tengan para sujetar el motor mediante tornillos.
- Se permite eliminar los dos puntos de suspensión laterales del soporte motor.

SUSPENSIÓN

- Libre y comercializado por una marca de slot.
- Se pueden combinar las suspensiones de distintos fabricantes, siempre y cuando sean compatibles entre sí.
- No se pueden poner más de dos imanes por punto de suspensión.
- Se podrá combinar o instalar muelles e imanes en puntos de suspensión diferentes.
- Para un mismo punto de suspensión, no se permite combinar muelles con imanes o viceversa.
- Se permite eliminar las pestañas de la bancada NSR que impiden la colocación de los discos de imán de la suspensión magnética SLOT.IT.

TRANSMISIÓN: CORONA Y PIÑÓN

- Libres y comercializados por una marca de slot.

GUÍA

- Libre y comercializada por una marca de slot.
- Se permite modificar el grosor de la guía en la parte que queda dentro del carril y rebajar hasta 1mm la profundidad original.
- Está permitido cortar el vástago de la guía.
- Está permitido insertar separadores (comercializados) en el vástago.

LLANTAS

- Libres y comercializadas por una marca de slot para modelos de coches GT y LMP.
- Deberán ser iguales al menos 2 a 2 en diseño y diámetro en el mismo eje. Es decir, en un mismo eje, ambas llantas deben ser iguales.
- Toda llanta con fondo plano, ya sea de magnesio, aluminio, plástico u otro material, deberá de llevar tapacubos obligatoriamente.
- Si se pierden los tapacubos habrá que parar obligatoriamente antes de 5 vueltas a reponerlos.
- Ancho mínimo de llanta delantera 8mm.

NEUMÁTICOS

- Traseros: de la marca Scaleauto, de dureza AS25 y se permite las siguientes medidas:
 - **19x10.5**
 - **19,5x10,5**
 - **20x10,5**
- Los neumáticos traseros solo podrán sobresalir 1mm como máximo del ancho de la carrocería del coche.
- Delanteros: libres, fabricados por cualquier marca de slot sin manipular y sin aditivos.
- Prohibidos los neumáticos de compuesto de silicona y espumas.
- Con el coche en reposo, se permite que las ruedas delanteras no toquen la pista o la plancha de verificación.

COJINETES / RODAMIENTOS

- Libres y comercializados por una marca de slot.
- Se permite fijar los cojinetes o rodamientos al soporte motor o al chasis con silicona o pegamentos, pero sin excesos.
- No se permite variar la distancia del eje a la pista o placa de verificación mediante limados del soporte del motor donde están alojados los cojinetes o rodamientos.

EJES, ESPACIADORES Y CENTRADORES (STOPPERS)

- Libres y comercializados por una marca de slot.
- Para evitar el juego del eje trasero o delantero, se permite utilizar hasta un máximo de 2 stoppers por eje.

TRENCILLAS

- Libre y comercializado por una marca de slot.
- Prohibido el uso de aditivos en las trencillas.

CABLES

- Libre y comercializado por una marca de slot.
- Los cables no deben interferir el libre movimiento del eje delantero.
- Se pueden pegar los cables al chasis o soporte motor con cinta y/o pegamento, pero sin excesos.

TORNILLOS

- Libre y comercializado por una marca de slot.
- Están permitidos los tornillos de nylon y metálicos.
- Está prohibido retocar o limar la cabeza de los tornillos del coche, ya sean de la carrocería, de las suspensiones, etc.

IMAN

- No se permite el uso de imanes, excepto los propios del motor.

OBSERVACIONES:

- Todos los recambios o modelos nuevos de coche que vayan saliendo a lo largo de la temporada, serán admitidos si cumplen el presente reglamento, desde su fecha de venta en tiendas y/o páginas web que sean de disponibilidad general para todos los usuarios.

REGLAMENTO TÉCNICO GT Y LMP-HYPERCAR

v 1.0.26

ASLAC, 2026

