

3º CAMPEONATO PROXY DE SUBDESARROLLO SLOT - PELOTILLA'S CUP 2023

REGLAMENTO TÉCNICO V1.1 (09/2022)

-MODELOS ADMITIDOS: Podrán participar en el campeonato reproducciones en plástico o resina de utilitarios de 4 plazas con techo fijo de distancia entre ejes igual o inferior a 67 milímetros. A continuación haremos un listado de modelos admitidos, aunque se podrá presentar cualquier modelo que cumpla las medidas de distancia entre ejes y ancho máximo y reproduzca un modelo fabricado como mínimo hace 40 años (1983). La organización sancionará dichos modelos.

MODELO	FABRICANTE	MATERIAL	BATALLA	ANCHO MAX	OBSERVACIONES
MINI - MINI CLUBMAN	SCALEXTRIC UK, SCX, AIRFIX/MRRC	PLAST	63	54	ANCHO DE LA VERSIÓN CON ALETINES. TB PLAST GOZÁN
SEAT 600 TC/E	SCX, REPROTEC	PLAST	63	44	
FIAT ABARTH 1000 TCR	SCX, REPROTEC	PLAST	63	50	
SEAT 850 BERLINA 2P	SCX	PLAST	64	45	TAMBIÉN RESINA TONI RUVIRA/PLAST RICO
SEAT 850 COUPE	SCX	PLAST	63	46	
TRABANT	REVELL	PLAST	63	46	
SEAT PANDA	SCX	PLAST	67	48	TAMBIÉN RESINA VARIOS FABRICANTES
FIAT 500 ABARTH	PRS	RESINA	57	48	
FIAT 500 ABARTH GR5	GOM	RESINA	57	54	
SUBARU R360	ARII	PLAST	58	42	

-CARROCERÍA: la original de plástico o resina. Se permite hacer modificaciones como bajada de altura, recorte de pasos de rueda (**no se permite modificar la batalla**), apertura de ranuras de ventilación, y otras modificaciones estéticas como añadido de alerones, cambio de ópticas, faros auxiliares, etc. Está permitido rebajar el grosor de la carrocería, pero hay que tener en cuenta que ello afecta a la resistencia del coche y tiene que durar una temporada entera. **Los cristales deben ser los originales del coche** (se pueden abrir ventanillas delanteras y cortar partes que rocen con la mecánica, así como eliminar zonas de ellos que no sean visibles). El material de los cristales deberá ser plástico rígido, pudiendo ser plástico

flexible vacuformado en el caso de las carrocerías de resina. El parabrisas y cristales de las puertas delanteras deben ser transparentes, permitiendo ver el cockpit a través de ellos. El conjunto completo de carrocería con cristales montados y bandeja de pilotos (sin tornillos de sujeción del chasis) no podrá tener un peso inferior a **16 gramos**.

La bandeja de pilotos es libre, debiendo tener al menos busto y cabeza de piloto tridimensional, volante a la derecha o izquierda y respaldo de asiento (copiloto no obligatorio). Debe cubrir todo el habitáculo, no dejando ver la mecánica (no puede ser transparente). Se le pueden añadir barras antivuelco, extintor y otros detalles.

El **ancho máximo** de la carrocería (incluyendo ejes con llantas y ruedas montadas) será de **54 milímetros**.

Las formas básicas de la carrocería deberán conservarse, no pudiendo rebajarse la altura de ésta por debajo de la línea de las puertas. El techo y lunas (parabrisas, laterales y cristal trasero) deberán mantener su forma original, no pudiendo ser bajado de altura al estilo "hot rod". El techo no podrá modificarse ni quedar abierto al estilo de las versiones descapotables de los fiat 500 o 600. No se podrán hacer avances o faldones **por delante** de la posición de los paragolpes originales con el objetivo de tapar la guía (sí que están permitidos siempre que no sobresalgan de la posición de los paragolpes originales del coche).

-CHASIS: puede ser el original del coche, o bien un chasis en **plástico/fibra** que respete la distancia entre ejes. Éste puede ser cortado y modificado a gusto del constructor del vehículo, se puede adelantar el soporte de guía siempre que el eje de ésta no sobresalga por delante del capó delantero del coche, visto desde arriba. Se permiten los chasis impresos en 3D y regulables tipo HRS. Se podrá plomar y reforzar, siempre teniendo en cuenta que **el peso del coche completo montado debe ser superior a 60 gramos y no podrá superar un máximo de 85 gramos (90 en caso de que el coche disponga de sistema de luces)**.

-MOTOR: tipo mabuchi de caja corta (130/13D), RX o tipo FF, en línea. Los motores aceptados en el campeonato son de "bajas prestaciones", sólo pudiendo usarse los siguientes:

- SCX - RX4, RX42, RX2 (prohibidas las variantes B/Pro/SRS), RX5, RX8. *UMS 6.2 RPM 15.000*
- Reptec - mini RT9 (130), climax FF
- Fly - caja corta standard (línea negra) *UMS 1.40 RPM 15.000*
- Scalextric UK - standard caja corta (130) *UMS 1.1 RPM 15.000* , standard FF *RPM 18.000*, Johnson 111
- Ninco - NC1 (130), NC8 THRUSTER (13D), NC11 NINCO ONE (13D) *UMS 1.1 RPM 14.000*
- Pink Kar - Power Plus 1 (130)
- ProSlot - Evo 1 *RPM 14.000*
- Pendle Slot - PSR AC-1 FF *RPM 16.000*

La única modificación permitida en los motores será acortar sus ejes. Está terminantemente prohibido colocar cualquier tipo de imán que no sea el del propio motor

-TRANSMISIÓN: tracción trasera o 4x4 por poleas o doble eje, el motor debe transmitir la potencia de manera directa al eje trasero. Relación de corona/piñón libre. Coronas y piñones libres. Se permite el uso de rodamientos de bolas.

-RUEDAS: llanta de material libre, con un diámetro de llanta inferior a 14,8mm, neumáticos de goma (se permiten materiales más duros tipo "zero grip" en las ruedas delanteras). Tienen que tocar las 4 en la plantilla con el coche en reposo. Pueden ser distintos tamaños, siempre que sean las mismas en cada eje (te puedes hacer un dragster con ruedas canijas delante y grandes detrás, luego ya veremos qué pasa cuando cojas la peraltada de Valverderring). Pueden ser torneadas/rebajadas/endurecidas. No es obligatorio el uso de tapacubos, aunque es estéticamente recomendable.

Las 4 ruedas deberán tocar la plantilla con el coche en reposo.

-EJES: libres, el eje trasero deberá ser de una sola pieza, estando prohibidos diferenciales y otros inventos, teniendo que girar las ruedas junto con el eje. En la parte delantera se permitirá el montaje de semiejes, o ruedas que giren de manera independiente del eje. El ancho máximo de los ejes con llantas y neumáticos montados será de 54mm, pudiendo sobresalir de la carrocería.

-GUÍA: libre, se puede montar basculante. Puede ser fija o móvil. La pala de la guía no podrá sobresalir de la parte delantera del coche, vista desde arriba (puede estar tapada por paragolpes o faldón, siempre que el eje sobre el que pivota la guía no salga del plano del capó, tal y como se indica en el apartado "CHASIS").

REGLAMENTO DEPORTIVO

El campeonato será tipo *ÑapaProxyPanibérico*, es decir: los coches serán preparados por los participantes y enviados a la sede de la primera carrera, donde se les dará un número de participante y un apodo. El responsable de cada sede se encargará de recibirlos, hacerles una puesta a punto básica y decidir fecha exacta, tipo de carrera y pista. También de elegir quién o quiénes se encargarán de pilotarlos, y cómo se puntuará. Por ejemplo, se decide correr en una pista de rally, corre un piloto con cada coche y se puntúa el tiempo que se tarda en dar 5 vueltas a la pista. O es una pista de velocidad de 4 carriles, y 4 pilotos corren sorteando coches, corriendo 5 minutos por cada carril y se suma el total.

Los coches serán sorteados **SIEMPRE** antes de cada carrera entre los pilotos presentes, no se harán excepciones. En caso de que haya más coches que pilotos, que es la situación habitual en el campeonato, éstos podrán llevar más de un coche, intentando que todos piloten el mismo número de vehículos.

La puntuación será por cada coche, no por piloto. Y será de la siguiente manera:

1. 20 puntos
2. 19 puntos
3. 18 puntos
-
20. 1 punto
21. 1 punto
22. 1 punto...

Las puntuaciones se irán sumando carrera a carrera, independiente del tipo que sea cada una (sumarán de la misma manera un rally que una carrera de velocidad, resistencia o una subida en cuesta).

Cada carrera se debería transmitir en directo, por ejemplo por fb live o por cualquier otra plataforma de streaming (no hace falta nada especial, simplemente un móvil y un soporte colocar éste y que no se mueva), para disfrute (o sufrimiento) de los preparadores.

Una vez terminada la carrera, y tal y como acaben los vehículos, se empaquetarán todos y se enviarán a la siguiente sede. El siguiente receptor deberá hacer una puesta a punto de los coches, intentando reparar daños de la carrera anterior y, en caso de que la cosa esté muy complicada, contactará con el preparador en cuestión y se decidirá qué solución darle al coche. Obviamente, los coches tendrán que comenzar cada carrera en condiciones. Se podrá sustituir cualquier parte estropeada, aunque no sea por una exactamente igual (excepto motores). Por tanto, se permite la mejora de mecánicas entre carrera y carrera, ya sea por parte del preparador o de alguien designado por éste.

Al finalizar el campeonato, los coches, o lo que quede de ellos, serán enviados de vuelta a sus hogares.

En el primer destino de los coches, antes de empezar la carrera, se celebrará un **CONCURSO DE ELEGANCIA** entre los vehículos presentes, en el que se votarán los más molones. Podrán votar los creadores de los vehículos (no pudiendo autovotarse, que esto va a parecer el Supergrupo de Jan), los pilotos presentes en la prueba, siempre que no sean también constructores, así como los integrantes del grupo de Facebook "Nuevo subdesarrollo aplicado al slot". Se darán de 5 a 1 puntos a los vehículos presentados, y se puntuará con el mismo sistema que una carrera, por lo que **en la primera prueba habrá puntuación doble** (concurso y carrera).

ANEXO I AL REGLAMENTO DEPORTIVO - PENALIZACIONES

El objeto de este anexo es clarificar qué ocurrirá con los coches en caso de que no cumplan alguno de los puntos del reglamento técnico. Ante todo hay que aclarar que SE PRIMARÁ LA PARTICIPACIÓN DEL VEHÍCULO EN LA COMPETICIÓN AUNQUE NO CUMPLA EL REGLAMENTO. Estas medidas no se tomarán en cuenta en el concurso de elegancia, sólo son para las carreras.

-*Ancho máximo*: todo coche que supere el ancho permitido (54mm) se arriesga a no superar la prueba de “La caja de la verdad” (básicamente un cajón impreso en 3d que medirá de ancho 1 mm más para evitar disgustos). En caso de no entrar en el cajón, se obligará a limitar el ancho de ejes al máximo legal, si esto no es posible el coche puntuará 1 punto por debajo de su posición final en **cada carrera** que se presente por encima del ancho máximo (en los períodos entre carreras puede solucionarse el “problemilla”).

-*Peso*: si éste se encuentra por debajo o por encima de los límites permitidos, el organizador se pondrá en contacto con el creador del trasto en sí para lastrar, rebajar o aligerar en la medida que sea posible. En caso de no ser posible, el coche puntuará un punto menos de la misma manera que en el caso anterior.

-*Motor*: los motores válidos sólo podrán ser los de la lista, no permitiéndose ningún tipo de modificación de bobinado o imanes, sólo podrá recortarse o alargarse el eje motor. En caso de detectar un motor que tenga unas prestaciones superiores a las supuestas para un motor de esas características, se contactará con el constructor y se planteará un cambio de motor o el clásico método de pasarle unos imanes de neodimio para bajar la potencia de los que lleva el motor hasta que entre dentro de los valores establecidos. Si el motor se pasa de vueltas o de imán y no se llega a un acuerdo para bajarlo, ya sabéis, -1 punto por carrera que se presente de esa guisa.

LUEGO NO DIGÁIS QUE NO OS HEMOS AVISADO.

ANEXO II: MODELO DE PLANTILLA DE VERIFICACIÓN

CAMPEONATO SUBDESARROLLER 2023	CARRERA #1		
CONSTRUCTOR:		PILOTO:	
ANCHO DE CARROCERÍA		54 mm	
ANCHO DE EJES CON NEUMÁTICOS MONTADOS		54 mm	
DISTANCIA ENTRE EJES		max 67 mm	
PESO CARROCERÍA		>16 gr	
PESO COMPLETO		60 A 85(90)gr	
MOTOR MODELO			
MOTOR UMS		max 6.5 gr	

MOTOR RPM	Según lista	
NEUMÁTICOS TOCAN PLANTILLA		
	INTERVALO	OK/SANCIÓN