

Regolamento Tecnico Rally



1. MODELLI AMMESSI 4WD:

NSR - Abarth S2000.

AVANT SLOT - Peugeot 207, Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer e Evo X.

FLY - Fiat Punto.

GOM - Toyota Celica.

TEAM SLOT - Toyota Celica, Peugeot 206.

NINCO - Seat Cordoba, Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla, Citroen C4, Peugeot 307, Ford Focus, Volkswagen Golf, Toyota Celica.

SCALEAUTO – Mitsubishi Lancer, Subaru Impreza (per entrambe telaio Scaleauto), Peugeot 208

SCX/Scalextric/Superslot - Seat Cordoba, Hyundai I20, Ford Puma, Ford Fiesta WRC, Citroen DS3, Audi S1, Volkswagen Polo, Mini Countryman, Ford Focus, Peugeot 206, Peugeot 307, Ford escort RS Cosworth, Toyota Corolla, Skoda Octavia, Skoda Fabia, Citroen C4, Citroen Xsara, Mitsubishi, Subaru, Hyundai Accent, Toyota Celica, Citroen Xsara PRO (abitacolo originale)

MODELLI AMMESSI 2WD:

NSR – Renault Clio (solo telaio e banchino NSR, è possibile tagliare la parte del telaio che impedisce lo scorrimento della corona e il banchino lato pignone per consentire l’inserimento del motore).

TEAM SLOT – Citroen Saxo, Citroen ZX.

NINCO – Citroen Saxo, Fiat Punto, Peugeot 306, Renault Clio, Renault Megane Maxi, Volkswagen Golf.

POWER SLOT – Volkswagen Polo.

SCX – Citroen C2, Ford Fiesta RS, Renault Megane, Suzuki Swift, Seat Ibiza.

Fly – Fiat Grande Punto.

NB: Sono ammessi tutti i modelli riproducenti vetture rally che abbiano corso dal 1995 previa richiesta alla CT.

2. CARROZZERIA:

2.1 Alla partenza deve essere completa di tutti i suoi componenti ad eccezione di specchietti, tergicristalli e specchietti.

2.2 È consentito l'utilizzo di appendici aerodinamiche differenti dalle originali purché della stessa consistenza in caso di rottura.

2.3 I vetri devono essere saldamente fissati al corpo carrozzeria per tutta la durata della gara.

2.4 Consentito l'utilizzo di abitacolo in lexan, devono essere verniciati come il pilota e copilota e devono essere fissati alla carrozzeria con nastro o colla.

2.5 È consentito l'uso di spessori in materiale rigido o spugnoso sulle colonnine.

2.6 È consentito l'utilizzo dei sistemi di regolazione del basculaggio della carrozzeria nei confronti del telaio.

2.7 La carrozzeria deve presentare almeno due numeri di gara sulle portiere.

3. TELAIO:

Telaio di serie (NSR ammessi tutti i colori) o qualunque telaio 3D, a meno che non sia specificato accanto alla vettura.

3.1 Nei telai 3D non è consentito l'utilizzo del Drop Arm.

3.2 Nei telai originali tipo Scaleauto non è consentito tagliare i supporti che tengono unite le parti del telaio.

3.3 In tutti i telai è consentito limare le sbavature di stampa, gli angoli per consentire un corretto basculaggio della carrozzeria e il supporto motore per il passaggio dell'elastico.

3.4 Nei telai che lo consentono è consentito l'utilizzo del banchino (solo in plastica) con offset libero, non è consentito il basculaggio del banchino.

3.5 Sospensioni ammesse solamente nei telai Ninco originali che ne consentono l'utilizzo.

3.6 È consentito modificare la lunghezza della molla e l'escursione delle sospensioni.

3.7 Sono ammesse tutte le sospensioni in commercio compatibili con il telaio.

3.8 Vietato i telai autocostruiti.

3.9 Sul fondo del telaio deve essere presente il nome del pilota in gara.

4. MOTORE:

4.1 SCALEAUTO - SC0026 e SC0026B da x RPM e x g/cm.

NSR Spanish 3025 e Evo in posizione in-line da x RPM e x g/cm.

SCX/Superslot - tutti quelli in commercio. Solo telai SCX/Superslot

4.2 I motori devono essere riconoscibili tramite i dati incisi sulla cassa o sulla cartina che deve essere presente almeno in tre lati.

4.3 Possono essere fissati al telaio tramite viti, colla o nastro.

5. CERCHI:

5.1 Devono essere tutti e quattro uguali come diametro e larghezza, nella misura minima di 15,8.

5.2 Le ruote anteriori devono avere un diametro minimo di 17mm.

5.3 Possono essere di materiale diverso tra anteriore e posteriore.

5.4 Obbligo di copri cerchi dove non è rappresentato un disegno del cerchio, i copri cerchi devono essere presenti alla partenza.

5.5 Le ruote anteriori devono toccare sul piano di riscontro.

5.6 Gomme anteriori libere non incollate.

5.7 Vietato l'utilizzo di additivi o colle per limitarne il grip.

5.8 Gomme posteriori BRM-102S, la carreggiata anteriore e posteriore non può sporgere oltre il limite del passaruota.

5.9 È consentito l'utilizzo dell'anello in spugna Thunderslot sui cerchi con scala nature al centro, vietati sugli air system.

6. Pick UP e Spazzole:

6.1 Pick up libero

6.2 È possibile assottigliare la lama e asportare materiale sia in larghezza che in altezza.

6.3 È consentito tagliare lo stelo di attacco se troppo lungo ma NON è possibile allungarlo.

6.4 Drop Arm Libero di basculare nei modelli che lo montano.

6.5 Spazzole libere.

7. TRASMISSIONE:

7.1 Obbligatoria la configurazione "in-linea" con rapporto 9/27.

7.2 Corone e pignoni di qualsiasi marca esistente sul mercato.

7.3 Non è consentito forare la corona per alleggerirla.

7.4 Deroga concessa per il rapporto SideWinder 11/36 di Scalextric

8. TRAZIONE INTEGRALE VETTURE 4WD:

8.1 ammessa la sola trasmissione a pulegge ed elastico, ad eccezione delle SCX che possono mantenere il doppio pignone.

8.2 Pulegge e cinghie libere in commercio.

8.3 Vietate le cinghie dentate.

9. VARIE:

9.1 Viti libere purché in materiale metallico, devono essere presenti in tutti i fori previsti e possono non essere completamente serrate solo nella carrozzeria.

9.2 Assali liberi ad eccezione di quelli per ruote dipendenti.

9.3 Pesi e magneti vietati.

9.4 Consentito l'utilizzo delle boccole in commercio, vietato incollarle.