

10-12

April 2015

Salsomaggiore

Parma - ITALY

WEC

8.8.8-24h

Slot.it GroupC  
World Endurance  
Championship

Palasport



AMAZING SHOT  
SLOT CAR

[www.amazingslot.com](http://www.amazingslot.com)



Interactive Slot Timing

**SLOT** <sup>UP</sup>

Regolamento

(versione 1.0)



[www.slot.it](http://www.slot.it)

- 1 **Direzione Gara - Giudici di Gara - Commissione Tecnica**
  - 1.1 La DG è responsabile del buon svolgimento dell'evento, ed ha quindi facoltà di intraprendere tutte le azioni ritenute necessarie a questo fine.
  - 1.2 I giudici di gara riferiscono al Direttore di Gara. Sono i soli che possono maneggiare i modelli in parco chiuso, posizionarle sulla griglia di partenza e prelevarle dalla pista a fine gara.
  - 1.3 Commissione Tecnica: è formata da 5 supervisori alle verifiche tecniche. Riferiscono alla DG
- 2 **Comportamento**
  - 2.1 Tutti i concorrenti sono tenuti alla massima sportività per l'intera durata della manifestazione, anche fuori dal luogo di svolgimento della manifestazione.
  - 2.2 Il Team Leader è responsabile per tutti i componenti del gruppo ed è il solo che può colloquiare con la Direzione. Deve assicurare che vengano rispettate le norme ed i tempi dettati dalla Direzione per tutte le fasi del Campionato.
  - 2.3 All'interno dei locali e nell'immediata vicinanza degli ingressi in cui si svolge la manifestazione è vietato fumare.
  - 2.4 Comportamenti antisportivi saranno sanzionati.
- 3 **Modalità e durata gare**
  - 3.1 Sono ammessi un massimo di 48 equipaggi.
  - 3.2 Il World Endurance Championship (WEC) è un campionato che si svolge in 24 ore, composto da 3 stint di 8 ore ciascuno compresi i cambi corsia.  
Ogni stint è composto da 8 manches da 60 minuti di cui 5 di cambio corsia (stint 1 dalla manche 1 alla manche 8; stint 2 dalla manche 9 alla manche 16, stint 3 dalla manche 17 alla manche 24).
  - 3.3 Alla fine di ogni stint verrà assegnato un punteggio.
  - 3.4 Il vincitore del WEC sarà chi ha ottenuto più punti alla fine delle tre gare (**Slot.it GroupC World Endurance Championship**).
  - 3.5 Sarà stilata un'ulteriore classifica al termine delle complessive 24 ore, tenendo conto esclusivamente del numero di giri/settori totali di ogni Team. Alla squadra che avrà percorso la maggiore distanza sarà assegnato il titolo "**Slot.it GroupC 24h Winner**".

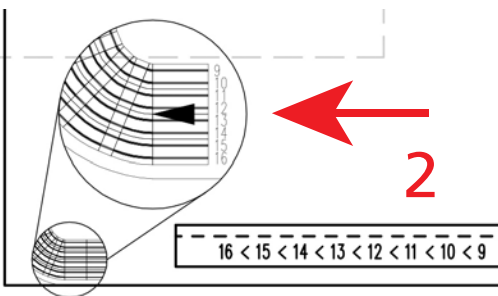
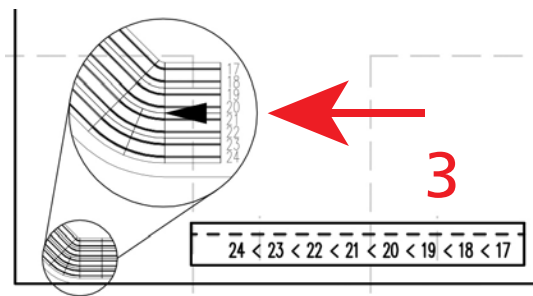
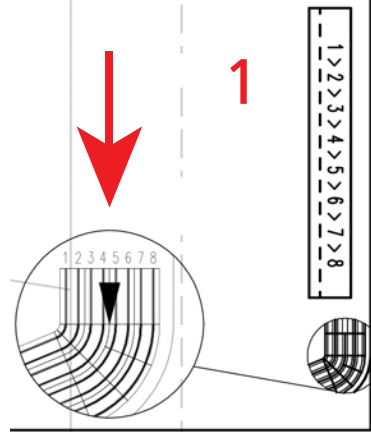
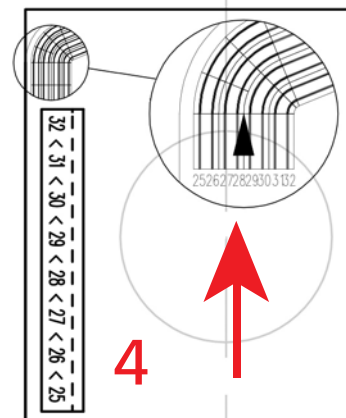
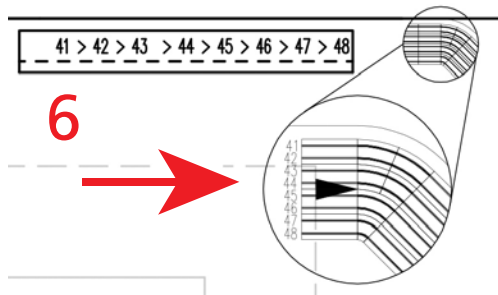
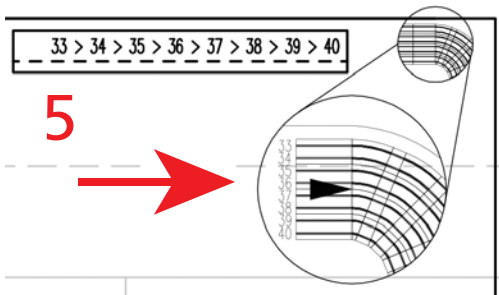
- 3.6 Ogni Team dovrà schierare una macchina diversa per ogni stint. L'accoppiamento stint/modello è scelto liberamente. Per la qualifica il modello è scelto indipendentemente dall'accoppiamento stint/modello.
- 3.7 Il secondo stint sarà in notturna. E' dunque necessario che almeno uno dei tre modelli sia munito di impianto luci. La partenza dello stint 1 avverrà con schieramento sulla linea di partenza in base alla posizione della qualifica. Negli stint 2 (notturno) e stint 3 non vi sarà un nuovo allineamento, ma la partenza avverrà dal settore di arrivo della stint precedente.
- 3.8 La classifica di ogni stint sarà stilata in base alla somma dei giri e settori percorsi in ogni manche.
- 3.9 In caso di parità di giri e settori, varrà chi ha il miglior tempo medio.
- 3.10 I punteggi di ogni singolo stint vengono assegnati nel seguente modo:  
1st 100 punti - 2nd 95 - 3rd 90 - 4th 85 - 5th 81 - 6th 77 - 7th 73 - 8th 69 - 9th 66 - 10th 63 - 11th 60 - 12th 57 - 13th 55 - 14th 53 - 15th 51 - 16th 49 - 17th 48 - 18th 47 e così via fino ad 1 punto alla posizione 48.
- 3.11 La classifica finale del Campionato sarà stilata sommando i punti ottenuti da ciascun Team in ogni gara.

Esempio: Team 'A'

Gara	Modello	Posizione	Punti
1	Nissan R89C	1°	100
2	Porsche 956 IMSA	12°	57
3	Sauber C9	4°	85
PunteggioTotale			242

In caso di parità saranno considerati, ai fini della classifica, il totale dei giri e dei settori percorsi nelle 24 ore.

- 3.12 **Durata delle gare.** Ogni stint è composta da 8 manches da 60 minuti di cui 5 di cambio corsia (gara 1 dalla manche 1 alla manche 8; gara 2 dalla manche 9 alla manche 16, gara 3 dalla manche 17 alla manche 24).
- 3.13 **Rotazione corsie.** Le squadre correranno su 24 corsie ma alternate su piste diverse. Chi parte in una corsia con numerazione dispari correrà le 24 manches nella sequenza: 1, 3, 5, .... 45, 47.



ORDINE DI PARTENZA	CORSIA DI PARTENZA		PISTA N°	CORSIA INT.	CORSIA EST.
	dispari	pari			
1	5		1	1	8
2		4	1	1	8
3	3		1	1	8
4		6	1	1	8
5	7		1	1	8
6		2	1	1	8
7	1		1	1	8
8		8	1	1	8
9	9		2	9	16
10		48	6	48	41
11	47		6	48	41
12		10	2	9	16
13	11		2	9	16
14		46	6	48	41
15	45		6	48	41
16		12	2	9	16
17	13		2	9	16
18		44	6	48	41
19	43		6	48	41
20		14	2	9	16
21	15		2	9	16
22		42	6	48	41
23	41		6	48	41
24		16	2	9	16
25	17		3	17	24
26		40	5	40	33
27	39		5	40	33
28		18	3	17	24
29	19		3	17	24
30		38	5	40	33
31	37		5	40	33
32		20	3	17	24
33	21		3	17	24
34		36	5	40	33
35	35		5	40	33
36		22	3	17	24
37	23		3	17	24
38		34	5	40	33
39	33		5	40	33
40		24	3	17	24
41	25		4	32	25
42		32	4	32	25
43	31		4	32	25
44		26	4	32	25
45	27		4	32	25
46		30	4	32	25
47	29		4	32	25
48		28	4	32	25

Altro esempio: 45, 47, 1, ..... 41, 43.

Analogamente partendo in una corsia con numerazione pari ma in sequenza "a scendere": 46, 44, 42 ...2, 48.

#### 4 Composizione equipaggio, turni di guida, cambio pilota

- 4.1 Gli equipaggi devono essere composti da 4 a 6 piloti. Possono anche fare parte della squadra un meccanico e/o un caposquadra non guidatori.
- 4.2 Ogni pilota deve guidare per un numero di manche complessivo pari a:  
nel caso di 4 piloti: min 5 – max 7  
nel caso di 5 piloti: min 4 – max 6  
nel caso di 6 piloti: min 3 – max 5
- 4.3 Sono ammessi sulle pedane di guida solo i piloti delle macchine in pista, nessuna eccezione fatta.
- 4.4 Il cambio pilota viene effettuato a fine manche, durante il cambio corsia; il pilota che termina il proprio turno di guida scende dalla pedana e solo a pedana libera il pilota che inizia il nuovo turno può salire.
- 4.5 Infrazioni nel cambio di pilota saranno sanzionate con una penalità di 10 giri.
- 4.6 Il pilota che si appresta ad effettuare il proprio turno dovrà registrarsi preventivamente in direzione gara.

#### 5 Turni di commissario

- 5.1 Il commissario deve obbligatoriamente essere un pilota della squadra.
- 5.2 Durante le prove libere e durante la gara, potrà essere in pedana un solo pilota per squadra. Il relativo commissario prenderà posizione nella postazione di recupero che riporta lo stesso numero del pilota in pedana.
- 5.3 Pilota e commissario dovranno avere il cartellino di riconoscimento con il numero di pettorale assegnato.
- 5.4 Ogni Team dovrà provvedere al cambio corsia della propria macchina alla fine di ogni manche. Ogni irregolarità nel cambio corsia, verrà penalizzata con 10 giri.
- 5.5 Durante le prove libere e la gara il commissario deve trovarsi sempre nella postazione assegnata; non sono dati avvisi di alcun tipo.
- 5.6 Il commissario deve trovarsi nella postazione assegnata 1 minuto prima dell'inizio della manche.
- 5.7 Per ogni assenza del commissario la Direzione Gara penalizza la squadra di 10 giri.
- 5.8 Durante la manche il commissario non può effettuare alcun

intervento sulle macchine, ad eccezione della sistemazione di spazzole e pick-up su esplicita richiesta del pilota soltanto nel caso in cui la macchina non sia in grado di ripartire autonomamente.

- 5.9 I commissari non possono bere, mangiare, ed utilizzare telefoni durante il proprio turno.

## 6 Manutenzione e riparazione della vettura

- 6.1 Qualsiasi modello che si manifesti non conforme deve essere immediatamente ritirato dalla gara, riportato in conformità prima di poter continuare la gara. In ogni caso verrà assegnata una penalità di 10 giri per ogni manche, o parte, percorsa in condizioni di manifesta non conformità.
- 6.2 Qualsiasi intervento sul modello è considerato come riparazione e deve essere eseguito sotto il controllo dei delegati della Direzione corse nelle zone predisposte.
- 6.3 Per interventi di manutenzione e/o riparazione il meccanico dell'equipaggio deve effettuare richiesta ad un giudice di gara, che provvederà a prelevare la vettura, e a riposizionarla sulla pit lane a intervento eseguito.
- 6.4 Se la macchina resta bloccata lungo la pista i commissari la consegnano al tavolo box; dopo la riparazione la macchina riparte dalla pit lane.
- 6.5 Nell'area box, per intervenire sul modello, è ammesso un solo meccanico che può anche non essere un componente dell'equipaggio.
- 6.6 Solventi per pulizia, lubrificanti e stracci sono forniti dagli organizzatori.
- 6.7 Nel contenitore porta ricambi da consegnare al giudice box, è possibile inserire l'attrezzatura di pronto intervento (cacciaviti, pinze, ricambi vari, ecc.).  
Non vi è limite ai ricambi, se si rendessero necessari durante la gara, si possono portare al tavolo box previa verifica prima del montaggio ad eccezione di motore e gomme che vengono consegnati al momento dal giudice ai box.
- 6.8 Gli interventi sulla vettura vengono effettuati solo a gara effettivamente in corso, con corrente in pista (NON durante i cambi corsia o durante eventuali pause nel corso di una manche).
- 6.9 Nel caso si renda necessaria la sostituzione del telaio, il motore, la corona, il pignone e l'assale posteriore dovranno essere quelli della vettura in gara.  
Gli altri componenti possono essere pre-assemblati.

- 6.10 In caso di perdita dell'allettone posteriore o degli inserti dei cerchi durante la gara, ne è obbligatorio il ripristino a gara in corso prima del termine della stessa o, se la perdita avviene al termine del tempo, nella manche successiva a gara avviata. L'allettone può essere fissato con nastro ma nella posizione originale.
- 6.11 Per tutta la fase notturna dovranno essere accese almeno 2 delle 4 luci dell'impianto, una anteriore e una posteriore.
- 6.12 La riparazione dell'impianto luci malfunzionante è dovuta solo per le fasi notturne e dovrà avvenire immediatamente. Una penalità di 5 giri verrà applicata per ogni manche notturna, o porzione, corsa in condizione di impianto non funzionante, eccetto la manche in cui ne avvenga il ripristino.

## 7 Verifiche

- 7.1 Il modello completo e tutti i componenti di ricambio saranno oggetto della verifica di conformità.
- 7.2 Il superamento della verifica di conformità non solleva la squadra dalla responsabilità per le non conformità che si dovessero manifestare dopo la verifica e prima del rilascio dei risultati ufficiali della gara.
- 7.2.1 I modelli, anche se hanno già passato le verifiche, in ogni momento potranno essere oggetto di ulteriore verifica da parte di un Commissario Tecnico (macchina in gara o ferma in parco chiuso).
- 7.3 Tutti modelli saranno presentati in verifica smontati come segue:
- 7.3.1 La carrozzeria deve essere completamente distaccata dal telaio e priva di viti di fissaggio.
- 7.3.2 L'assale posteriore deve essere separato dal supporto motore.
- 7.3.3 I cerchi posteriori, privi di pneumatici devono essere distaccati dall'asse.
- 7.3.4 Tutti gli assiemi ed i componenti della macchina in verifica, insieme agli attrezzi strettamente necessari per l'assemblaggio, devono essere riposti in un contenitore dedicato.
- 7.3.5 Ricambi: in caso di necessità di sostituzione in gara, le parti necessarie verranno verificate al momento sul tavolo box predisposto, prima del montaggio. I soli componenti che possono essere pre-assemblati sono:
- 7.3.5.1 Pick up, cavi di alimentazione e trecce di contatto
- 7.3.5.2 Ruote sull'assale anteriore

- 7.3.5.3 Supporto motore, con boccole, sul telaio  
7.3.5.4 Telaio, supporto motore, ed eventuali elementi della sospensione.
- 7.4 Gli eventuali adesivi di identificazione e le tabelle con numero di gara saranno forniti dall'Organizzazione e la squadra dovrà porli almeno su ogni fiancata del modello.
- 7.5 Le verifiche tecniche vengono effettuate da due gruppi da 24 squadre su tavoli predisposti (12+12 – 12+12). Ogni squadra ne verificherà un'altra contemporaneamente.
- 7.6 La lista, non esaustiva, dei punti da verificare saranno elencati nella scheda tecnica fornita dall'organizzazione (1 scheda per modello).
- 7.7 Cinque supervisori scelti dalla direzione gara comporranno la Commissione Tecnica, il cui compito è di facilitare le procedure di verifica. Il team leader si può appellare alla commissione ed al Direttore di Gara, unico intitolato alla risoluzione ed alla concessione di deroghe, in caso di dubbio o contestazione.
- 7.8 La squadra deve indicare sulla scheda tecnica abbinata al modello, se lo stesso verrà utilizzato per gara 1, 2 o 3, quello per la fase notturna e quello per la prova di qualificazione.
- 7.9 I modelli verificati e pronti per lo schieramento verranno presi in gestione dai Giudici di Gara unitamente alla scheda tecnica. Da questo momento non sarà più possibile intervenire sulle macchine e riassegnarle lo stint (1-2-3).
- 7.10 Dall'inizio della competizione e fino a 15 minuti dopo l'arrivo, la Commissione Tecnica può effettuare verifiche su richiesta scritta di un equipaggio (reclamo). In caso di verifica durante lo stint all'equipaggio saranno aggiunti i giri persi per le verifiche calcolando la media dei giri percorsi nella manche al netto di eventuali pit stop. In caso che la vettura di cui si richiede la verifica risulti regolare, alla squadra reclamante verrà applicata una penalizzazione di 10 giri, oltre ad una verifica d'ufficio della macchina di gara.
- 7.11 La direzione corsa, terminate le verifiche incrociate fra equipaggi, preleverà uno dei tre modelli per una ulteriore verifica tecnica, che verrà condotta dalla Direzione di Gara.

## 8 Sanzioni

- 8.1 Le sanzioni, inflitte dalla Direzione Gara, non già elencate in questo regolamento saranno definite dalla Direzione di gara in proporzione alla gravità delle infrazioni.
- 8.2 Mancato rispetto della tabella di guida, utilizzo di magneti,

utilizzo di liquidi e prodotti non consentiti, riparazioni eseguite esternamente al "tavolo box" saranno sanzionate con la SQUALIFICA dell'equipaggio.

- 8.3 Ogni infrazione del divieto di fumare comporta una penalizzazione di 10 giri.
- 8.4 Infrazioni nel cambio di pilota e nel turno di commissario saranno sanzionate con una penalità di 10 giri.

## 9 Prove libere

- 9.1 Si svolgeranno in turni da 10 minuti dove ogni equipaggio dovrà impegnare una sola corsia.
- 9.2 Al cambio turno ogni equipaggio occuperà la corsia a seguire.

## 10 Qualifiche

- 10.1 La griglia di partenza della prima gara sarà determinata dalle qualifiche, che si svolgeranno in corsia centrale (3 o 4).
- 10.2 Sarà coinvolto un solo pilota per Team con la macchina indicata sulla scheda tecnica scelta per le qualifiche.
- 10.3 Il tempo a disposizione è di 1 minuto. Numero di giri + settori determinerà la griglia di partenza.
- 10.4 La sequenza delle qualifiche andrà in base al numero di gara partendo da quello più alto.
- 10.5 Tra una qualifica e l'altra intercorrono 60 secondi di pausa, trascorsi i quali viene dato il via al tempo della qualifica successiva; se il pilota non è in pedana, all'equipaggio viene assegnato un numero di giri pari alla peggiore prestazione assoluta.
- 10.6 Il Team che avrà ottenuto il miglior risultato partirà sulla corsia n. 5 di pista 1. Il 2° miglior tempo in corsia 4, il 3° in corsia 6, il 4° in corsia 3, il 5° in corsia 7, il 6° in corsia 2, il 7° in corsia 8, l'8° in corsia 1.
- 10.7 Alle squadre qualificate dalla posizione 9 in poi saranno assegnate le corsie partendo dalla prima corsia della pista successiva a quella scelta da chi ha fatto la pole position.
- 10.8 Per le gare successive la griglia di partenza sarà la stessa della prima gara.

## 11 Comunicazioni

- 11.1 Tutte le comunicazioni della DG verranno divulgate tramite microfono, in italiano ed in inglese.
- 11.2 I capi squadra sono responsabili delle comunicazioni trasmesse.

## Premessa

- I. Questo regolamento comprende la lista esaustiva dei requisiti di conformità per modelli partecipanti alle gare; le modifiche non riportate dal regolamento sono proibite. Alcuni divieti sono esplicitati per chiarezza.
- II. Il termine "Box Stock" indica la condizione in cui un modello o un qualsiasi componente si presenta nella sua confezione per l'uso di destinazione.
- III. Tutti i modelli ed i componenti di ricambio devono essere nella condizione Box Stock.
- IV. L'uso di un componente di tipo libero non può implicare una modifica, sostituzione o omissione che non sia definita in questo regolamento.
- V. Il catalogo "Slot Car Accessories in 1/32 scale" è l'unico riferimento per tutti i codici legali in questo regolamento ed è pubblicato all'interno della sezione "Download" del sito 'www.slot.it', oppure:

[http://www.slot.it/immagini/KitPart/SPARE\\_PARTS\\_album/index.html](http://www.slot.it/immagini/KitPart/SPARE_PARTS_album/index.html)

## Assegnazione dei Motori e Pneumatici

L'organizzazione assegna a sorte un motore, un pignone e tre gomme per modello.

L'installazione di motore, pignone e pneumatici avverranno in regime di Parco Chiuso.

Il concorrente, scelta la coppia di gomme, restituisce quella scartata.

In totale verranno forniti 12 paia di gomme per l'intero campionato.

I motori sono preventivamente selezionati da Slot.it misurandone sia a vuoto che sotto carico i giri ed il consumo per garantire una fornitura omogenea.

Malfunzionamenti del motore e o delle gomme fornite sono da considerarsi incidenti di gara e non danno diritto ad alcuna compensazione o risarcimento in giri, tempo, o altro.



## 0. Modelli

0.1 I modelli omologati sono:

Porsche 956 LH, Porsche 956 KH, Porsche 962C LH,  
Porsche 962 KH, Porsche 962 IMSA, Mercedes Sauber C9,  
Jaguar XJR6/9, Jaguar XJR12, Lancia LC2,  
Lancia LC2/85, Mazda 787B, Toyota 88C, Nissan R89C.





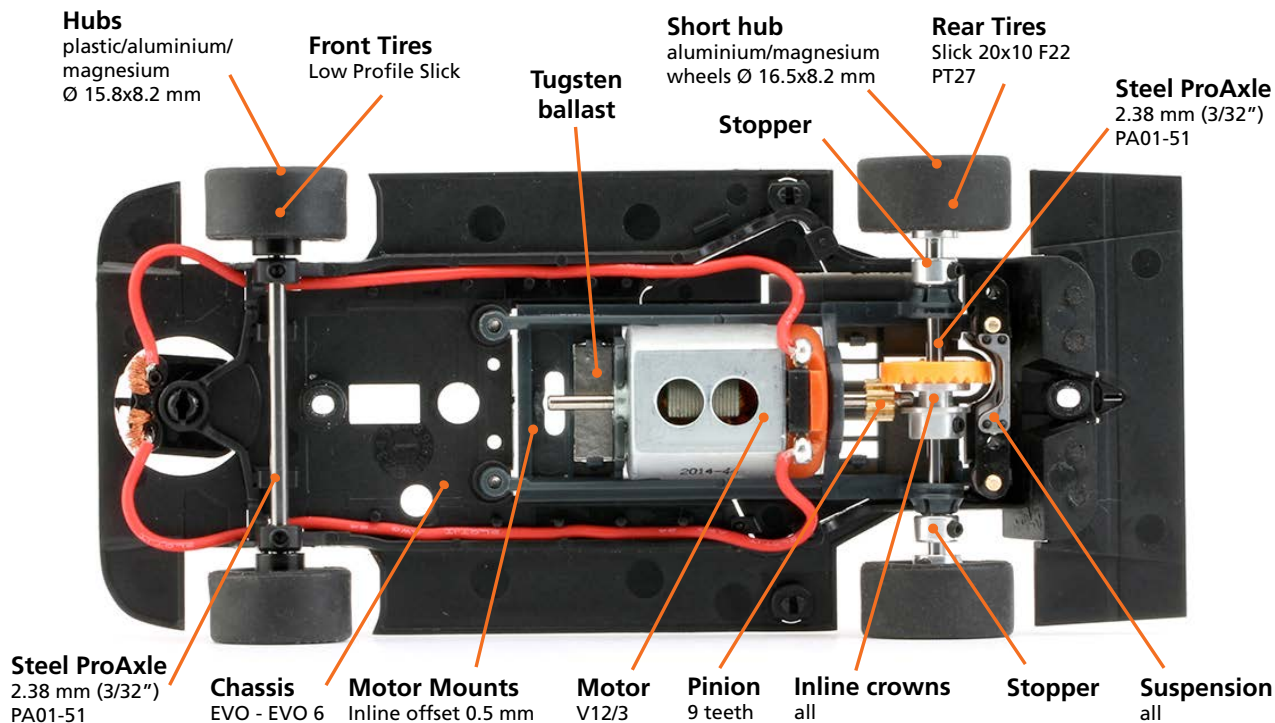
- 0.2 Qualsiasi modifica, sostituzione o omissione può essere effettuata solo se esplicitamente richiamata da questo regolamento. Talvolta, per chiarezza, i divieti sono ribaditi esplicitamente.
- 0.3 Carreggiata massima: le ruote possono sporgere dalla carrozzeria.

## 1. Configurazione

### 1.1 Gruppo C Box Stock Evo.

Telaio motore in linea offset 0,5 + cerchioni posteriori con diametro 16,5 + pignone 9 denti, corona Slot it libera.

## Group C Box Stock Evo configuration



## 2. Carrozzeria e modifiche

- 2.1 La carrozzeria non può essere modificata.
- 2.1.1 E' tuttavia accettabile che vengano omessi:  
specchi retrovisori, tergicristalli, luci laterali, gancio anteriore di traino (anche dal telaio), luci addizionali, antenne.
- 2.2 La verniciatura delle carrozzerie con livrea è opzionale e deve coprire solo la superficie esterna.
- 2.3 La verniciatura delle carrozzerie bianche è obbligatoria e deve coprire solo la superficie esterna.
- 2.4 E' proibito verniciare le parti trasparenti.
- 2.5 Le sedi delle viti di fissaggio al telaio possono essere rinforzate con tubi in plastica.
- 2.6 La carrozzeria deve essere fissata al telaio con tutte le viti previste dal modello di scatola.
- 2.7 E' ammesso l'uso di tutte le parti di ricambio presenti nella scatola di vendita dedicate al modello specifico.
- 2.7.1 E' ammesso l'uso di tutte le parti di ricambio "tear proof" ed abitacoli in plastica codificati Slotit.
- 2.8 E' ammesso il rinforzo delle zone di fissaggio dell'alettone con resina e/o nastro, purché non venga visibilmente alterata la forma della carrozzeria. Il rinforzo non deve alterare la parte superiore dell'alettone.
- 2.9 In caso di installazione dell'impianto luci, è ammesso forare la carrozzeria nella locazione degli alloggiamenti dei fari anteriori e delle luci posteriori per l'alloggiamento dei Led, secondo la forma di questi ultimi.
- 2.10 Il peso minimo della carrozzeria è:

**18,0 gr**

- 2.10.1 Eventuale zavorra dovrà essere posizionata sotto l'abitacolo-pilota.
- 2.10.2 Il peso minimo della carrozzeria è aumentato di 3.0 g. per l'installazione del kit SP16 e di 1,7 g. per l'installazione del kit SP 06.

## Eccezioni e Vincoli

### Nissan R89 C

- NI1. Il peso minimo della carrozzeria deve essere misurato senza i parafanghi laterali posteriori.
- NI2. I parafanghi laterali posteriori devono essere presenti alla partenza dello stint e possono essere eliminati solo alla prima sosta come riparazione.

### Lancia LC2/84

- LA1. L'altezza della colonnina posteriore di attacco carrozzeria-telaio può essere diminuita.

### Jaguar XJR6/9 LM & XJR12

- JA1. Per tutti i modelli, è legale: modificare l'interno della parte posteriore della carrozzeria limitatamente all'interferenza con le sospensioni omettere i copriuota posteriori ed i relativi ricettacoli di installazione rimuovere le protrusioni per il telaietto aggiunto posteriore, limitatamente all'interferenza con i cavi del kit luce.
- JA2. Su XJR6/9 è legale: sostituire la placca centrale posteriore interna con quella di tipo piatto rimuovere le due piastrelle laterali interne.
- JA3. Su XJR12 è legale: omettere il bordo anteriore in foto incisione.

### Mazda 787 B

- MA1 E' legale omettere il telaietto posteriore.
- MA2 E' legale omettere il gancio di traino dal telaio.
- MA3 E' legale omettere gli scarichi laterali posizionati agli attacchi centrali della sospensione.
- MA4 E' legale adoperare il telaio a 4 punti di attacco per il telaio motore.

### Mercedes C9

- ME1 E' legale modificare il telaietto posteriore integrato limitatamente all'interferenza con la sospensione.
- ME2 E' legale rimuovere i supporti di carrozzeria per il sostegno degli scarichi.
- ME3 E' legale modificare le alette riproducenti le prese d'aria dei freni limitatamente all'interferenza con la sospensione.



### 3. Telaio e modifiche

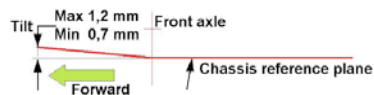
- 3.1 Sono ammessi tutti i telaio EVO ed EVO 6.
- 3.2 Telaio significa l'insieme assemblato di tutti i suoi componenti originali.
- 3.3 Si ammette la pulitura del telaio da bave di stampa, e la smussatura dei fianchi purché la spazio tra i lati del telaio e la carrozzeria non ecceda la misura 1.0 mm.
- 3.4 Il telaio deve riportare il nome del pilota o della squadra di appartenenza.
- 3.5 I supporti inferiori (coppette) dell'assale anteriore sono facoltativi. E' consentito smussarne i lati esterni verticali al fine di consentirne il corretto inserimento sui perni del telaio.
- 3.6 Le viti a brugola M2 possono essere utilizzate nella loro collocazione prestabilita per regolare la posizione dell'assale anteriore.
- 3.7 Nei telai EVO6, le boccole in plastica dell'assale anteriore sono facoltative. È consentito l'uso di qualsiasi boccola codificata Slot it. Viti a brugola M2 possono essere adoperate nella posizione prevista per regolare l'altezza delle bronzine.
- 3.8 La larghezza massima delle asole per il passaggio delle viti di fissaggio della carrozzeria è di 2.6 mm. La misura include la eventuale rondella.
  - 3.8.1 la larghezza massima delle asole per il passaggio delle viti di fissaggio al telaio motore è di 2.6 mm. La misura include l'eventuale rondella.
- 3.9 Le due appendici triangolari del telaio possono essere rimosse.
- 3.10 Il telaio deve risultare piano nella zona compresa tra l'assale anteriore e quello posteriore.

3.10.1

#### Lancia LC2/85.

La zona di telaio avanti l'assale anteriore deve

rispettare la forma originale e le quote indicate.



- 3.11 La distanza minima dal suolo misurata all'asse anteriore è di 0,1 mm. La distanza minima dal suolo misurata all'asse posteriore è di 2,2 mm.
  - 3.11.1 Le misure sono prese con ruote di gara non usurate installate. Solo per la misura le viti possono essere completamente serrate e la sospensione può essere estesa completamente.

### 4. Telaio motore e modifiche

- 4.1 Telaio motore CH70: inline, offset=0.5.
- 4.2 Il telaio motore non può essere modificato.
- 4.3 E' consentito l'uso di boccole sferiche codificate Slot it.
- 4.4 Le boccole non possono essere incollate nel loro vano.



### 5. Assali

- 5.1 E' consentito l'uso di qualsiasi assale a sezione piena codificato Slotit.
- 5.2 E' consentito l'utilizzo di stopper all'assale posteriore PA25, PA57.



PA01-x



PA25



PA57



## 6. Cerchi

6.1 Cerchi anteriori ammessi diametro 15.8 mm: PA17-Pl, WH1210-Pl, PA17-Al, PA17-Mg, PA24-Als, PA24-Mg.



6.2 Cerchi posteriori ammessi diametro 16.5 mm: PA43-Als, PA43-Mg, WH1185-Mg.



6.3 La superficie di contatto cerchione pneumatico deve essere originale e pulita.

6.4 E' obbligatorio l'uso dei copri cerchi Slot.it, di qualunque tipo per vetture 'Gruppo C'.

6.5 La copertura "Venturi" dal copri cerchio PA55 può essere rimossa.



## 7. Corone

7.1. Sono omologate le corone Slot.it inline con mozzo in alluminio o bronzo.

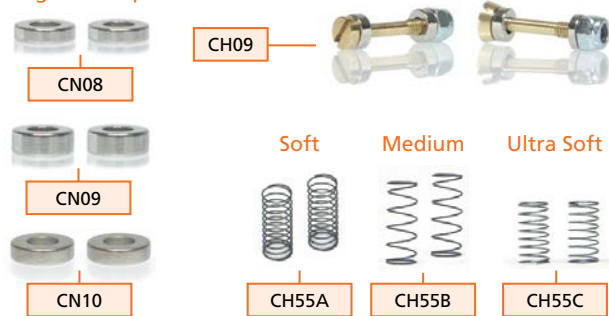


## 8. Sospensioni

- 8.1 Sono ammessi solo i Kit sospensioni codificati Slot it, installati unicamente ai due punti posteriori e laterali.
- 8.2 E' consentito installare tutti componenti codificati Slotit dedicati alle sospensioni.



### Magnetic suspension



- 8.3 E' consentito installare una qualsiasi combinazione dei componenti legali (solo posteriori o laterali).



## 9. Pneumatici

- 9.1 Le gomme posteriori omologate hanno codice PT27 (F22) e vengono fornite dall'organizzazione.
- 9.2 Le gomme anteriori omologate sono PT15, PT19, PT1214, marcate riconoscibilmente Slot.it, e devono coprire interamente il cerchio.
- 9.3 Il diametro minimo delle ruote anteriori, costante sulla larghezza, è di 16,8 mm.
- 9.4 Non è consentito incollare le gomme ai cerchi, né trattarle con alcun liquido, tranne quello fornito dagli organizzatori.

### Gomme anteriori



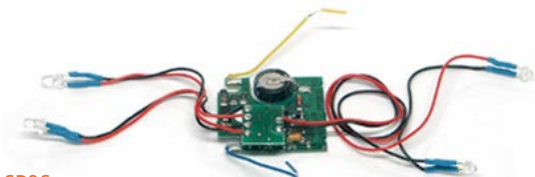
## 10. Motore

- 10.1 Il motore omologato è lo Slot.it V12/3 21.5K (arancione, MX06) fornito dal produttore con pignone da 9 denti diametro 5.5 mm in ottone (PI09), non modificabile, salvo autorizzazione della direzione corsa.
- 10.2 Il motore non può essere incollato al telaio né fermato con nastro, ma può esservi fissato mediante viti.
- 10.3 E' vietato effettuare ogni manovra che ne possa alterare le prestazioni, incluso il rodaggio e l'utilizzo di qualunque tipo di liquido.



## 11. Kit luci

- 11.1 Il kit luci deve essere del tipo SP16c oppure SP06.  
11.1.1 La posizione di installazione dell'SP06 deve essere quella prevista, tra motore e asse anteriore.



SP06

- 11.1.2 La posizione di installazione dell'SP16c è libera purché all'interno della vettura.  
11.1.3 I componenti del chip del kit luci SP16c non possono essere separati.



SP16

- 11.1.4 E' ammesso sostituire i Led a condizione che siano bianchi o gialli anteriormente e rossi al posteriore e siano:  
- anteriormente: a sezione circolare di diametro 3mm.  
- posteriormente a sezione circolare di diametro 3mm oppure a sezione rettangolare 2,5 x 5,0 mm.  
E' ammesso installare tanti Led all'anteriore quanti sono le luci del modello originale, purché siano di colorazione omogenea tra posizioni analoghe.  
11.1.5 I cavi sono liberi ed è ammesso adoperare connettori ed interruttori purché siano completamente collocati all'interno del modello.

## 12. Rondelle, Viti e grani

- 12.1 Le rondelle sono libere metalliche e sono ammesse all'asse anteriore e posteriore.  
12.2 Le viti ed i grani sono liberi, metallici.  
12.3 E' ammesso l'uso dei 'controtappi in plastica' codice CH72 in corrispondenza delle viti del telaio motore.

## 13. Pick-up

- 13.1 I Pick-up omologati sono: CH26, CH10, CH66 e CH 85.  
13.2 E' consentito assottigliare la lama.  
13.3 E' ammesso inserire una brugola nel mozzo del pick-up codice CH66.

CH26

CH10

CH66

CH85



## 14. Trecce, Cavi, Occhielli

- 14.1 Le trecce di contatto, i cavi di alimentazione, gli occhielli ed il tipo di collegamento tra i cavi di alimentazione, le trecce ed il pick-up sono liberi.

## 15. Magneti

- 15.1 Non è ammesso l'uso di magneti.

## 16. Zavorra

- 16.1 E' permesso appesantire il telaio con zavorra del tipo SP24 e SP25.  
16.2 E' permesso appesantire il supporto motore, con zavorra del tipo SP23, SP24, SP25, nella sede predisposta.  
16.3 I pesi non devono sporgere dal perimetro del telaio e non possono avere altra funzione diversa da quella di zavorra.

SP23

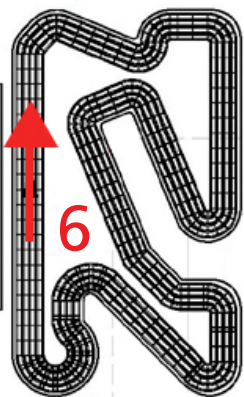
SP24

SP25

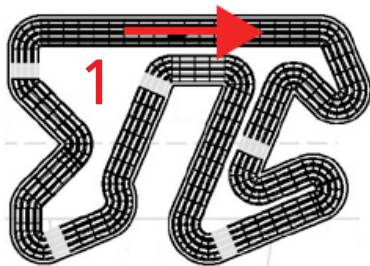




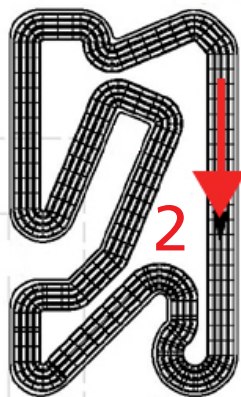
41 > 42 > 43 > 44 > 45 > 46 > 47 > 48



1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6 > 7 > 8



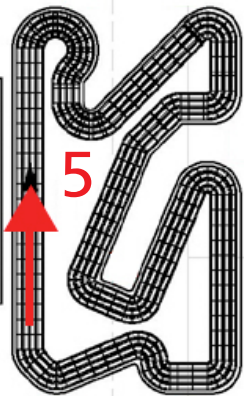
18 < 15 < 14 < 13 < 12 < 11 < 10 < 9



TECHNICAL

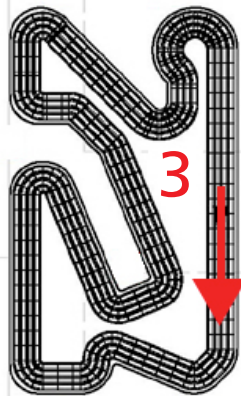
BASE  
DIRECTION

33 > 34 > 35 > 36 > 37 > 38 > 39 > 40

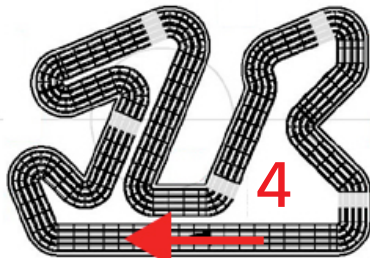


TECHNICAL

24 < 23 < 22 < 21 < 20 < 19 < 18 < 17



32 < 31 < 30 < 29 < 28 < 27 < 26 < 25





# WEC

world  
endurance  
championship

8.8.8-24h

**SLOT**<sup>UP</sup>



[www.slot.it](http://www.slot.it)



Interactive Slot Timing

**AMAZING SHOT**  
**SLOT CAR**

[www.amazingslot.com](http://www.amazingslot.com)