

Regolamento Produzione 1/32 AW

Telaio

Sono ammessi i telai della lista riportata in calce, ovvero telai prodotti (anche in passato) in grande serie e costituiti da un massimo di due parti indipendenti tra loro.

Vietate alterazioni alla struttura (aggiunte o asportazioni).

E' consentito aggiungere pesi (piombo o tungsteno) che però devono seguire la forma del telaio.

Le bronzine o i cuscinetti a sfera possono essere saldati al telaio. L'assale posteriore è libero.

Larghezza massima consentita (telaio, carreggiata anteriore e posteriore) = 66 mm.

Assale anteriore e relativi supporti non obbligatori.

Motore

Sono ammessi motori con magneti ceramici (no neodimio, cobalto ecc.), come da lista riportata in calce. In verifica verrà comunque effettuata la misurazione del magnetismo (max 11,5g) a motore montato sul telaio.

E' possibile saldare il motore al telaio.

Carrozzeria

la carrozzeria è **libera per forma e periodo**, deve però essere reperibile sul mercato (no autocostruzioni, no deformazione di originali) e **deve coprire interamente telaio e gli altri componenti meccanici**.

Si avvisa che prossimamente verranno adottate specifiche carrozzerie riproducenti prototipi moderni.

Il sistema di fissaggio al telaio è libero. Non necessaria la presenza del "pilotino".

Ruote posteriori

Il battistrada deve essere in spugna con larghezza massima 16 mm. Il diametro delle stesse dovrà consentire l'altezza minima da terra della culla motore di 0,8 mm misurata sotto assale posteriore e corona.

Ruote anteriori

Devono essere presenti (diametro minimo 10 mm) oppure sostituite da decals riproducenti incollate sulla carrozzeria in corrispondenza dei passaruota.

Lista telai ammessi

Black Panther (con flottante unico)
Bulgaro Toy
Club Car
CMG
Demon
Eurotoy
JK Cheeta

Laser 32
Parma Flexi (tutte le versioni)
Parma International 32
SR (versioni AW)
Tover
TWP (Eurotoy replica)

Lista motori ammessi

Falcon
Hawk 6 o 7
Proslot Euro X

Rimane per tutti l'obbligo dei magneti ceramici ed il limite del magnetismo.

