GUÍA DEL SLOT #01

QUÉ ES EL SLOT Y CÓMO EMPEZAR

Todo lo que necesitas saber para entrar en el hobby con buen pie, sin gastar de más y entendiendo desde el primer día qué estás haciendo.

RUTA PEDAGÓGICA S&C

- 01 · Glosario Técnico del Slot
- 02 · Partes de un slot car
- 03 · Primer mantenimiento
- 04 · Primer setup

APRENDE · PREPARA · PRUEBA · COMPARTE · COMPITE

BIENVENIDO

Empieza por entender el hobby

No existe una única manera correcta de disfrutar del slot.

Entrar en el mundo del slot es mucho más que comprar un coche y ponerlo a correr sobre una pista. Para algunos es competición. Para otros, mecánica, coleccionismo, modelismo, preparación, electrónica o simplemente una forma fantástica de disfrutar del automovilismo a escala.

NO EXISTE UNA ÚNICA MANERA CORRECTA DE DISFRUTAR DEL SLOT.

Tu punto de partida

Esta guía te ayuda a entender qué es el slot, qué necesitas realmente para empezar y cómo evitar los errores más comunes.

Tu objetivo

No convertirte en experto hoy. Dar un primer paso claro, útil y con criterio para que el hobby crezca contigo.

01

Qué es exactamente el slot

El slot es un hobby basado en coches a escala que circulan por una pista guiados por una ranura central. La guía del coche entra en ese surco y las trencillas toman corriente de los carriles metálicos para alimentar el motor.

CONDUCCIÓN

Aprendes a dosificar gas, frenar y leer el circuito.

MECÁNICA

Chasis, transmisión, motor, ruedas y reglajes.

MODELISMO

Decoración, pintura, reproducción y detalle.

COMPETICIÓN

Rally, velocidad, raid y muchas categorías.

TECNOLOGÍA

Digital, electrónica, impresión 3D y diseño.

COMUNIDAD

Preguntar, compartir, aprender y competir juntos.

PRUEBA. CORRE. MONTA. PREGUNTA. DEJA QUE EL HOBBY TE DIGA QUÉ PARTE TE GUSTA MÁS.

02

Slot y Scalextric no son lo mismo

SLOT

Es el concepto general del hobby: coches a escala guiados por una ranura y todo el ecosistema de pistas, marcas, componentes, clubes y modalidades.

SCALEXTRIC

Es una marca histórica y muy conocida. En España su nombre se usa muchas veces como sinónimo del hobby completo.

TODO SCALEXTRIC ES SLOT. PERO NO TODO EL SLOT ES SCALEXTRIC.

Entender esta diferencia abre la puerta a un universo mucho más amplio: fabricantes de coches, pistas, mandos, neumáticos, motores, accesorios y categorías de competición.

03

Qué escala elegir

La escala condiciona espacio, detalle, oferta y tipo de experiencia.

1/43

COMPACTA

Ideal si el espacio es muy limitado.

Buena puerta de entrada doméstica.

1/32

RECOMENDADA

El mejor equilibrio general para empezar.

Gran variedad de coches, pistas y recambios.

1/24

GRAN FORMATO

Más presencia visual y técnica.

Suele pedir más espacio y entorno de club.

SI EMPIEZAS SIN CONDICIONANTES ESPECIALES: 1/32.

04

Qué necesitas realmente para empezar

LO ESENCIAL

PISTA

El escenario donde rueda el coche.

ALIMENTACIÓN

La energía que llega a los carriles.

MANDO

Tu conexión directa con el coche.

COCHE

El protagonista. Uno basta para empezar.

LO QUE NO NECESITAS EL PRIMER DÍA

Torno · extractor · neumáticos de competición · mando profesional · fuente compleja · varios motores · diez coches · banco de reglajes.

EMPIEZA POR LO BÁSICO. DEJA QUE EL HOBBY TE DIGA QUÉ NECESITAS DE VERDAD.

05

Pista doméstica o club

PISTA DOMÉSTICA

Juegas cuando quieres. Montas y desmontas. Compartes con familia y amigos. Experimentas sin presión y aprendes a tu ritmo.

IDEAL PARA

Iniciarse · disfrutar en casa · niños · coleccionismo · diseño de circuitos

CLUB

Circuitos grandes, cronometraje, gente con experiencia, campeonatos, categorías variadas y aprendizaje muy rápido.

IDEAL PARA

Competir · mejorar pilotaje · aprender preparación · conocer aficionados

NO SON CAMINOS EXCLUYENTES. CASA Y CLUB PUEDEN COMPLEMENTARSE PERFECTAMENTE.

06

Analógico o digital

ANALÓGICO

Más sencillo, directo y fácil de comprender. Ideal para aprender las bases de coche, pista, mando y comportamiento.

- Menos complejidad
- Excelente para iniciarse
- Fácil de mantener
- Muy extendido

DIGITAL

Añade electrónica, cambios de carril, varios coches y funciones estratégicas. Muy atractivo, pero con una capa adicional de complejidad.

- Más funciones
- Más estrategia
- Más interacción
- Más electrónica

SI QUIERES APRENDER LAS BASES, EMPIEZA POR LO SENCILLO.

07-08

Tu primer coche y tu primer mando

EL PRIMER COCHE

No busques “el más rápido”. Busca fiabilidad, facilidad de mantenimiento, recambios, comportamiento razonable y, sobre todo, un coche que te guste. Un coche equilibrado suele enseñar más que una máquina muy exigente.

EL PRIMER MANDO

Al principio importa más que sea cómodo, progresivo y fiable que tener diez ajustes. Cuando tengas experiencia empezarás a notar sensibilidad, frenada, entrega de potencia y ergonomía; entonces sabrás qué necesitas realmente.

09

Mantenimiento mínimo

RUTINA BÁSICA

01 Limpia los neumáticos

02 Revisa las trencillas

03 Comprueba la guía

04 Limpia la transmisión

05 Revisa tornillos

06 Lubrica mínimamente

MENOS CANTIDAD, MÁS PRECISIÓN.

Evita inundar el motor de aceite, llenar engranajes de grasa o desmontar por desmontar. Cada intervención debe tener un motivo.

10

Errores típicos al comenzar

01 Comprar demasiado antes de saber qué modalidad te gusta.

02 Pensar que un motor más potente siempre hará el coche mejor.

03 Cambiar cinco cosas a la vez y no saber qué ha funcionado.

04 Ignorar la importancia de los neumáticos.

05 Apretar demasiado carrocería o cuna.

06 Lubricar en exceso.

07 Confundir falta de pilotaje con falta de material.

08 Preparar para competir sin leer el reglamento.

11

Cuánto hace falta gastar

No existe una cifra única: depende de cómo quieras empezar.

PROBAR EN CLUB / COCHE BÁSICO

50-100 €

Entrada mínima para conocer el hobby antes de invertir más.

PISTA DOMÉSTICA ANALÓGICA

150-250 €

Un punto de partida razonable con pista, mandos y coches.

SISTEMA DIGITAL COMPLETO

200-400 €+

Más funciones y electrónica; el coste depende mucho del sistema.

EL ERROR NO ES GASTAR MUCHO. ES GASTAR MUCHO ANTES DE SABER QUÉ NECESITAS.

12

Qué aprender después

Tu ruta pedagógica S&C empieza aquí.

01

GLOSARIO TÉCNICO DEL SLOT

Aprende el idioma del hobby.

245 términos · 13 bloques · guía visual

02

PARTES DE UN SLOT CAR

Conoce exactamente qué tienes delante.

Guía · trencillas · chasis · motor · ejes

03

PRIMER MANTENIMIENTO

Haz que tu coche funcione correctamente.

Limpieza · lubricación · revisión básica

04

PRIMER SETUP

Empieza a mejorar el comportamiento.

Basculación · holguras · alturas · pruebas

NO NECESITAS SABER DE SLOT
PARA ENTRAR EN SLOT AND COMPANY

PREGUNTA.

PRUEBA.

EQUIVÓCATE.

COMPARTE.

MEJORA.

SLOTANDCOMPANY.COM

Continúa la ruta, consulta el glosario y comparte conocimiento.

CONOCIMIENTO QUE ACELERA TU PASIÓN