



Reglamento Deportivo

2026



· El Campeonato ResisCat 1/32 consiste en varios campeonatos por separado, Resiscat Endurance, (carreras de 12 h) y Resiscat (carreras de 4h) y Resiscat Sprint. Categorías en todas ellas son las mismas, agrupadas por tipo de coche: GT2-GT3 e HY - HY Std.

· Al final de la temporada, los ganadores del campeonatos serán oficialmente los campeones de cada una de las diferentes categorías que están en juego, así como las siguientes generales por piloto del campeonato:

- Resiscat Endurance general individual .
- Resiscat Endurance Equipos (GT2-GT3, HY-HY Std).
- General Equipos Promoción (GT3, HY-Std)
- Resiscat Endurance General Clubs. (el piloto elige escudería en su primera carrera que participe)
- Resiscat Equipos (GT2-GT3, HY-HY Std).
- Resiscat Sprint individual HY -HY-Pro.
- Resiscat Sprint individual GT2-GT3.

Sinopsis de las categorías.

- Categoría **HY**: Composición libre en bancada y chasis. Reglamento utilizado para esta categoría es el Resiscat v2026 actualizado a última versión, con lista limitada de modelos y marcas a utilizar restringidas a las indicadas en reglamento técnico. Motor único Sc-0029b. Equivalente al HY del Resispain 2026 y MasterslotSeries 2026.
- Categoría **HY Std**: Composición original del fabricante en bancada y chasis. Reglamento utilizado para esta categoría es el reglamento Resiscat v2026. Actualizado a última versión. Permite todos los modelos HY + modelos LMP Std. Motor opcional a escoger entre Flat 6S (ref. MN13ch) o SC-0029b.
- Categoría **GT-2 y GT-3**: Los modelos y mecánica restringidos a la marca Scaleauto según su propio reglamento técnico actualizado a última versión. Motor SC-0011c.
- Además de las dos categorías, existen dos copas basadas en las edades de los participantes en un equipo.

COPA PROMOCION: Equipos con ningún piloto que hayan obtenido podio en ninguna carrera del 2025.

COPA JUNIOR: Equipos con 2 pilotos nacidos después del 1 enero del 2006.

1. Dirección de carrera

1. La dirección de carrera estará compuesta por los representantes de cada sede del campeonato + voto de calidad de la Marca patrocinadora representante. Estos ejercerán las funciones de Jueces de carrera. Esta figura podrá ser delegada a una tercera persona bajo previo aviso. Las funciones de la dirección de carrera son:
 - Velar por el cumplimiento de las condiciones expuestas en el reglamento
 - Gestión y dirección de la carrera
 - Tomar las decisiones que sean oportunas.

2. Comité Técnico

1. El Comité técnico estará compuesto por los jueces de carrera y por delegados técnicos. Los delegados técnicos serán seleccionados por los jueces de carrera de cada sede. Las funciones del comité técnico son;
 - Verificaciones técnicas
 - Verificaciones en mesa de boxes
 - Cambios de carril*.

*Una vez verificados los coches, estos solo podrán ser manipulados por el comité técnico

3. Comunicaciones

1. Todas las comunicaciones de la Dirección de Carrera se difundirán a través de un micrófono y grupo de whatsapp
2. Los capitanes de cada equipo son los únicos responsables de las comunicaciones entre dirección de carrera y el equipo.
3. El *breafing* será antes del inicio de los entrenamientos libres es de carácter obligatorio para todos los capitanes.
4. Los cambios en reglamentación, resultados y comunicados oficiales se realizará a través de la pagina oficial del Resiscat y comunicadas por el grupo de Whatsapp.

4. Comportamiento

1. Todos los participantes están invitados a comportarse con la máxima deportividad durante toda la duración del evento, incluso fuera del lugar donde tiene lugar la carrera.
2. En el interior está absolutamente prohibido fumar.
3. Las conductas antideportivas serán sancionadas.

5. Equipos

1. En los eventos de 4h, las mangas serán de máximo 2 descansos
2. En el evento de 12h, *Se establecen en función de los equipos confirmados el Martes de la carrera a las 00:00. Se establece un máximo de 18 equipos por tanda (si hay mas inscritos en alguna de ellas quedan como reserva, por orden de inscripción y podrían correr hasta el máximo de 20 siempre que en la manga con menos preinscritos sean menos de 12 o bien mas de 14. equipos. (Si son 12, 13,14 equipos, se montan pistas de 6 carriles con un máximo de 3 rotatorias por circuito).*
3. En caso de haber más equipos, estos pasarán a ser reserva por orden de inscripción.
4. Los equipos deberán ser de 2 o 3 pilotos para las carreras de 4h y 3 o 4 para las de 12h. Uno de ellos ejercerá la figura de capitán. Se instaure que además de los equipos prioritarios y no prioritarios, los equipos podrán estar vinculados a un club organizador para ser considerados vinculados y realizar correctamente las inscripciones.
5. Los equipos participantes podrán optar a clasificarse en los diferentes campeonatos en disputa.

6. Inscripciones

1. Las inscripciones son de 2 modos; **Equipos Generales y Equipos Preferente**. (para ambos campeonatos)
2. Los **Equipos Generales** serán cualquier equipo que desee participar en alguna prueba en concreto del campeonato.
3. Los **Equipos Preferentes** podrán ser todos los equipos que deseen participar y seguir el campeonato. Los clubs con carreras organizadores, deberán participar en su conferencia, mientras que los equipos que no tienen carrera propia pueden elegir conferencia donde participar tendrán **prioridad** de:
 - Prioridad Inscripción y elección en las pruebas de 4h en caso de multiples días.
 - Prioridad de Inscripción en la elección de grupo de equipos en las pruebas de 12h.
 - Opción de 2o motor para el campeonato.
 - Prioridad de inscripción WES 24h. Igualada. 2026 (en las dos pruebas).
4. El coste de la inscripción de cada carrera son:
 - Carreras clasificatorias: 40€ por equipo y evento (35€ para los prioritarios) cada club se encarga de recaudar este importe
 - Carrera finales : 120€ (incluye la carrera individual del domingo) a pagar hasta una semana antes del inicio del evento, se realizarán en el siguiente número de cuenta de Associació Catalana de Promoció Slot Racing – **IBAN: ES14 0049 0174 3127 1041 6772**
 - Carrera 12H: 150€ por equipo (130€ para los prioritarios) a pagar hasta una semana antes del inicio del evento, se realizarán en el siguiente número de cuenta de Associació Catalana de Promoció Slot Racing – **IBAN: ES14 0049 0174 3127 1041 6772**
5. Los **Equipos Preferentes** deberán realizar un pago reserva de 120€ hasta el 3 de enero. *Este pago será efectivo para: (10€ de adelanto en cada una de las 8 carreras clasificatorias) y 40€ de adelanto para las finales GT en Andorra. En caso de no poder participar en dichas finales por no estar clasificado, dicho importe pasará directamente a adelantar el importe para las finales de la HY- HY-STD de Igualada. En el caso de no poder participar en dichas finales por los mismos motivos antes reflejados, dicho importe se le retornará al equipo correspondiente si este ha realizado un mínimo de 5 carreras clasificatorias.*
6. Además de equipos prioritarios y no prioritarios, los equipos podrán estar vinculados a un club organizador para ser considerados vinculados y realizar correctamente las inscripciones.
7. El orden de inscripción (a través del grupo de whatsapp correspondientes) :
 - sábado anterior a partir de las 20:00h, equipos preferentes y vinculados de fuera de la provincia.
 - domingo anterior a partir de las 20:00h, equipos preferentes y vinculados de la misma provincia.
 - domingo anterior a partir de las 21:00h, equipos preferentes del club organizador.
 - domingo anterior a partir de las 23:00h, equipos preferentes no vinculados.
 - lunes anterior a partir de las 20:00h, equipos generales del club organizador.
 - lunes anterior a partir de las 21:00, equipos generales externos al club organizador.
8. Confección de las mangas: Por orden se abrirán inscripciones para las 2 tandas: Sábado tarde, Domingo mañana, pudiéndose abrir adicionalmente las sesiones de sábado mañana, *domingo tarde, y viernes noche*. Si por el supuesto en que las mangas del sábado no pudiesen ser completadas se fusionarán en una sola rotativa y se realizaría en la manga en el horario en donde mas inscritos hubieses antes de la fusión. *La manga de Domingo tarde, si existiera adicionalmente a la de domingo mañana, esta no podría tener equipos prioritarios y sólo podría disputarse con un mínimo de 4 equipos inscritos, además el club local seria el encargado de ampliar con equipos locales suficientes para poder llenar los espacios vacíos (estos podrían ser pilotos que ya hubiesen participado en sábado) y no puntuarán para el resultado de la carrera. Una vez inscrito no se podrá cambiar hasta el día siguiente del cierre anticipado de inscripciones, (lunes 20:00h), y siempre que no afecte al número mínimo de equipos por sesión que es el número de carriles de la carrera.*
9. Las Inscripciones se realizarán a través de e-mail a **promotion@ibbautoracing.com** indicando:

- Nombre del equipo.	Conferencia: NORTE - CENTRO - SUR.	Categorías (HY o HY Std, GT-2 o GT-3).
- Modo de inscripción (General o preferente).	Club asignado	Nombre del capitán y los componentes del equipo

7. Modalidad de Campeonato

1. El Campeonato de Resistencia RESISCAT consta de 2 campeonatos en si mismo: RESISCAT i RESISCAT ENDURANCE.
RESISCAT consta de Campeonato con 8 carreras clasificatorias, (cuatro por categoría, GT y cuatro por categoría HY-HY STd), una carrera final en Andorra para categoría GT, y la otra en Igualada, (HY-HYStd).
RESISCAT ENDURANCE: Campeonato con 4 carreras de 12h (Dos carreras con GT y dos con HY-HY std)
2. Los clubs que organizan el campeonato están divididos en 3 zonas geograficas llamadas conferencias NORTE, CENTRO, SUR.
3. Durante el fin de semana se desarrollará la prueba que se compone una carrera de 4h o de 12h. Las carreras de 12h se realizan en pabellón con pista montada para el evento. Las carreras de 4h se disputan en 3 clubs en paralelo (uno en cada conferencia) el mismo fin de semana.
4. Todas las carreras se disputarán en circuitos con pista SCALEAUTO PRO TRACK.
5. El evento de 12h se disputará en 2 circuitos de 8 carriles. serán realizadas con coches SCALEAUTO únicamente, como sponsor general del campeonato. En estas carreras tendrán prioridad los Equipos Preferentes y posteriormente equipos generales por categoría y orden de inscripción, si hay plazas disponibles.

8. Reglamento técnico

1. El reglamento técnico para las categorías es único. :
GT2 / GT3 Reglamento técnico Internacional SCALEAUTO GT actualizado a última versión, disponible aqui: <https://scaleauto-slot.com/race-regulations-for-competitions/>
HY / HY-STD Reglamento ResisCat 2026, es su ultima actualización, disponible aqui: <https://club.cricrac.com/resiscat-2026/>

9. Entrenamientos Libres previos y durante el día de la carrera

1. Los Clubs pueden realizar una carrera previa (libre elección según disponibilidad), el viernes del fin de semana anterior a la carrera. esta será realizada con la misma categoría que se disputará la carrera.
2. Durante la semana de la carrera el club indicará los dias en que la pista estará abierta para entrenos (1 de ellos gratuito para cada piloto inscrito)
3. Los entrenamientos libres oficiales el día de la carrera se distribuirán en tandas justo antes del inicio de cada una de las mangas que se disputen, como se estipula en el Horario.
4. El orden de entrada a pista será una lista generada en función de la inscripción a la prueba.
5. Los entrenamientos libres serán cronometrados con una duración de 5 min por carril por todos los carriles en la duración que se estipula en el horario.
6. Los cambios de carril serán ascendentes: 1-2-3-4-5-6-....
7. El cambio de carril lo realizarán los propios equipos.
8. Sobre la tarima de pilotaje solo puede haber un piloto por equipo, tener mas de uno será motivo de sanción.
9. Es de carácter **obligatorio** tener un comisario si hay un piloto del equipo en pista, no realizar la asistencia será motivo de sanción.
10. El club tiene plena potestad para organizar entrenos adicionales en las pistas durante la semana de la carrera, eso será confirmado durante la semana anterior a la carrera. (excepto en las 12h)
11. Los entrenamientos libres se podrán realizar con cualquier coche homologado para la carrera.
12. Será presente siempre en toda la carrera un representante como mínimo de cada club organizador que tenga conocimiento del reglamento deportivo y técnico del evento, así como del uso del software de gestión de carreras utilizado.

10. Verificaciones técnicas

1. Las verificaciones técnicas se llevan a cabo por miembros del comité técnico.
2. El orden de verificación será por orden de deposición en el parque cerrado.
3. Los coches deben de depositarse en el parque cerrado:
 - con la carrocería sin tornillos y separada del chasis.
 - el chasis debe estar sin motor, el eje trasero desmontado y las llantas traseras sin neumáticos.
4. Los verificadores elegidos por la dirección de la carrera forman la Comisión Técnica, cuya tarea es realizar la verificación. En caso de duda sobre la regularidad, es obligatorio llamar a la dirección de carrera para decidir si el coche verifica o no.
5. Los coches revisados y listos, junto a los formularios de verificación, serán recogidos por la dirección de carrera. A partir de ese momento no será posible manipularlos.
6. Los modelos, incluso si ya han pasado las verificaciones, pueden estar sujetos a una verificación adicional por parte de la dirección de carrera (esté el coche en carrera o en parque cerrado).
7. Desde el inicio de la carrera y hasta 15 minutos después del fin de la carrera, el Comité Técnico puede realizar controles bajo solicitud por escrito de algún equipo (reclamación). En el caso de una verificación, se hará durante los cambios de carril y fuera del tiempo de carrera. En el caso de que el coche que se verifica sea regular, se aplicará una sanción al equipo reclamante.
8. Antes de los entrenamientos warm up los equipos procederán al montaje del motor y los neumáticos proporcionados por la Organización.
9. Es responsabilidad de cada equipo usar las herramientas que considere necesarias para el ensamblaje del coche y ninguna de ellas será proporcionada por la Organización. Ésta sólo aportará puntos de conexión eléctrica por si fuera necesario enchufar algún útil (p.e. soldador eléctrico).
10. Se establece un tiempo máximo para el este montaje de motor y neumáticos, los equipos podrán dirigirse durante este periodo de tiempo a cualquier carril que se encuentre libre para ajustar el vehículo de carrera para los entrenamientos oficiales con el motor y neumáticos de carrera. Tras la finalización del montaje y en caso de tiempo disponible los equipos podrán probar el coche en pista para comprobar que todo funciona correctamente. Al finalizar el tiempo el coche debe estar en la mesa de parque cerrado para su verificación abierto.
11. Durante el warm up previo a la carrera se permitirá a los equipos volver a ajustar los tornillos de regulación de la basculación de la carrocería con el chasis pero en ningún momento abrir el coche para cualquier otro cambio. Asimismo se permite limpiar neumáticos y trencillas.
12. Aquellos vehículos que incumplan tres o más infracciones del reglamento técnico deberán subsanarlas durante el tiempo que se disputa el Warm Up, no pudiendo disputar éste si concluyen y su vehículo no estuviese verificado, si para la reparación de estas infracciones fuese necesario más tiempo que el disponible para el Warm Up éstas se realizarían en tiempo de carrera.

11- Sorteo de motores

1. La organización entregará a cada equipo preferente **2 motores** de cada uno de los homologados (SC-0011c, SC-0029b, SI-MN13), asignado por sorteo a principio de temporada. Dichos motores habrán sido verificados previamente. Se dará la opción de cambiar el motor si su funcionamiento es claramente inferior a las especificaciones o muestra defectos de funcionamiento durante el año. Durante el tiempo estipulado para el montaje y prueba de los coches, también se podrá optar a cambiar por el 2o motor asignado, pero el tiempo total no cambia.
2. El tiempo máximo para el montaje del coche será de 30 minutos incluyendo el test en pista. La primera parte del tiempo acordado, está determinado para el montaje del coche. Una vez el equipo considere que cumple los requisitos establecidos en el Reglamento Técnico, dispondrá del tiempo restante hasta cumplir los 30 minutos, para rodar en pista, y realizar los ajustes que crean oportunos (incluso cambiar motor). A más rapidez de montaje, más tiempo se dispondrá para poder ajustar el coche de carrera en pista.
3. Todos los equipos entregarán su coche a Parque Cerrado horario indicado como máximo. Una vez superado el límite horario sólo se podrá acceder a Parque Cerrado con la correspondiente penalización deportiva. Todos los equipos que participan en la prueba, realizarán la verificación.
4. Durante el periodo en pista, se podrá realizar cualquier cambio mecánico, a excepción de cambio de chasis o carrocería. En caso de tener que cambiar uno de estos 2 componentes deberá avisar a Organización que valorará la situación y permitirá el cambio en caso de fuerza mayor.
5. El cambio permitido de chasis, si esta permitido por fuerza mayor por la Organización, se realizará cambiando únicamente esta pieza en una parada. El cambio permitido de carrocería, si es por fuerza mayor, se realizará con una penalización correspondiente.
6. Los equipos dispondrán sus juegos de neumáticos para la prueba. Queda prohibido cualquier tipo de líquido para neumáticos.
7. Los motores al final de cada evento se devolverán para su custodia por parte de la organización del Cto.
8. En las carreras de 12h se entregaran motores nuevos verificados para todos los equipos.
9. La custodia de los motores entre carreras se realizara bajo llave y de un club a otro.

12. Reclamaciones

1. Si por cualquier razón un equipo inscrito desea formalizar una reclamación a la Organización para la verificación de algún coche participante esta deberá ser por escrito, dirigidas al Director de Carrera, firmada por el piloto y acompañada de un depósito de **50 €**, como máximo en los 30 minutos posteriores al final del último cambio de carril, una vez transcurrido este tiempo se aceptan los resultados como definitivos. En caso de que la reclamación prospere a favor del demandante este depósito será retornado.
2. Capitán: Cada equipo deberá nombrar un capitán o representante al que se le llamará en caso de que se necesite comunicar alguna incidencia por parte de la Organización. Los cambios de pilotos participantes en cada equipo tiene el límite 2h antes del inicio de la carrera.

13. Entrenamientos Clasificatorios - Pole Position

1. La Pole Position será realizada en las Resiscat Endurance únicamente. No estar preparado para entrar a pista será interpretado como una renuncia del equipo a realizar esta y se asignará el peor tiempo. **En las carreras Resiscat 4h no habrá pole para determinar el carril de salida. En la primera carrera será por sorteo y en las siguientes por clasificación escogiendo el carril, para maximizar el tiempo de carrera.**
2. El orden de la Pole Position será por categorías, primero Gt-3 y seguido Gt-2 y por HY-STD seguido de HY en las carreras de cada una de esas categorías, y según orden de entrega el coche a verificaciones siendo los últimos coche entregados, los primeros en realizar la pole position.
3. El carril para la Pole Position será el número 4. Se realizará en función del mejor tiempo que se obtenga en 1 minuto.
4. Los coches solo los podrá manipular el comité técnico.
5. En caso de empate, servirá el orden de realización de la Pole Position.
6. La elección del carril de salida se realizará según resultados de la clasificatoria Pole Position.

14. Carrera

1. Warm up: Todos los equipos podrán rodar en su pista inicial antes del inicio de la 1ª manga de la carrera. Durante este periodo NO se podrá realizar ningún tipo de reparación, a excepción de ajustar los tornillos de fijación de la carrocería, limpieza de trencillas y/o neumáticos.
2. Carrera: Cada una de las mangas tendrá una duración determinada por carril en función de los carriles habilitados, dejando entre 2 y 5 minutos para el cambio de carril por parte de la Organización. Cada equipo disputará la carrera participando en cada uno de los carriles donde se les irán sumando las vueltas.
3. Cambios de piloto. Durante las mangas, no se podrá efectuar ningún cambio de piloto, teniendo que finalizarla el mismo piloto que la inició.
4. Todos los pilotos de un equipo deben disputar un mínimo y un máximo de mangas según tabla siguiente.

Pilotos X Equipo	Carrera 4h	Carrera 4h 8carriles		Carrera 12h
	Min	Min	Max	Min
2	3	4		
3	2	2	3	5
4				4

5. Cambio de carril: Los cambios de carril se efectuarán en el mismo lugar dónde se han parado los coches una vez cumplido el tiempo.
 1. El orden de cambio de carril para carrera de 6h será el siguiente para 6 carriles: 1-3-5-6-4-2, para 8 carriles es: 1,3,5,7,8,6,4,2
 2. El orden de cambio de carril para carrera de 12h será el siguiente: 1-3-5-7-9-11-13-15-16-14-12-10-8-6-4-2
6. Este sistema de cambio de carril proporciona que los equipos nunca tengan el mismo equipo al mismo lado durante la carrera. Es decir, cada equipo tendrá una vez a la derecha y una vez a la izquierda el resto de los equipos participantes en su grupo. El cambio de carril será efectuado por la Organización. Todos los pilotos participantes deberán acreditarse en todo momento. En caso de existir descansos o pistas 0, éstas serán después de disputar la pista 2, 15, en función del número de descansos y el número de equipos inscritos.
7. Tiempo de carrera: El tiempo de carrera (incluidos entrenos, warm up y carrera) será de 4 y 12h de carrera, con la posibilidad de reducirse dependiendo de la cantidad de equipos presentes para terminar en hora prevista. En las carreras de 4h, se realizan 1 rotación al circuito. Tiempo efectivo de carrera será común a 25min por carril en pistas de 6 y de 20min por carril en pistas de 8 carriles (o pistas de 6 carriles con descansos en pista 0).

15. Comisarios

1. El comisario debe ser un miembro del equipo. Hacer de comisario será obligatorio para todos los equipos inscritos en la carrera, y se efectuará mientras se está compitiendo.
2. En entrenamientos libres: obligatorio tener un comisario si hay un piloto del equipo en pista, no realizar la asistencia será motivo de sanción.
3. En carrera:
 - cada equipo tendrá su comisario correspondiente posicionado en la misma posición que el número de la carril del piloto.
 - el comisario no puede manipular el coche, a excepción de las trencillas y solo en el caso de que el coche no pueda llegar hasta boxes.
 - el comisario deberá retirar el coche de la pista en el caso de que este no pueda continuar hasta boxes.
 - no está permitido abandonar el puesto de comisario ni hacer cambios de comisario en los puesto de comisario de difícil acceso.
4. En caso de incumplimiento o de negación a asistir de comisario, se procederá a la parada del vehículo del equipo en la zona de boxes hasta la presencia de un comisario en la zona asignada, así como la sanción correspondiente. El protocolo establecido para la colocación de un coche es: primero se retira el vehículo que estorbe el paso a otros, siendo el coche que provoca el accidente el último en ser colocado
5. El comisario tiene la obligación de informar al Director de Carrera de una conducta antideportiva, en un accidente, de cualquier piloto o equipo para que se pueda tomar nota del suceso

16. Manipulaciones y reparación del coche

1. Para cualquier parada en boxes se deberá informar a la Organización y se deberá parar únicamente el "pit lane" (a menos que el coche no pueda llegar a esta zona).
2. Quedará prohibida cualquier modificación al coche durante el Warm up previo a la carrera, excepto el cambio de motor, que solo se podrá realizar en este periodo de tiempo.
3. Si el coche se encuentra parado a lo largo de la pista, podrá ser tanto el mecánico como el comisario el que haga llegar el coche hasta boxes; tras la reparación.
4. La devolución del vehículo será siempre en la zona delimitada como Boxes.
5. Solo se permite a un mecánico en boxes para reparar el coche; Puede estar ayudado por otras personas y puede ser o no miembro del equipo.
6. Cualquier pieza de repuesto necesaria durante la carrera debe verificarse antes del montaje, excepto el motor y los neumáticos que son entregados por la organización de carrera en boxes.
7. Las reparaciones del coche se llevan a cabo solo durante el tiempo de carrera, con corriente en pista.
8. Si se está realizando una reparación y para el tiempo de carrera, el mecánico deberá paralizar la reparación hasta la reanudación de la carrera.
9. Entre el cambio de carril no está permitido tocar ni manipular ningún coche.
10. En caso de rotura o pérdida, el alerón deberá ser reparado o repuesto a la mayor brevedad posible, no siendo necesario el aviso de Dirección de Carrera, no hace falta esperar para efectuar la reparación. Siempre será reparado en tiempo de carrera y su colocación será la más aproximada posible a la original. Se permite cinta adhesiva para fijar en su sitio el alerón original. En caso que la rotura del alerones sea por causa de un comisario o bien por un cambio de carril involuntario, se permite arreglar el alerón en tiempo de cambio de carril.
11. Dirección de Carrera intentará que haya siempre soldadores disponibles en las Mesas de Boxes, pero no será su obligación ni responsabilidad que estén en perfecto funcionamiento o estén calientes en todo momento.
12. Los líquidos para engrase no puede usarse con diferentes fines a los indicados (los líquidos homologados serán aportados por la organización, aceite y grasa de la marca Scaleauto, alcohol e 96° y gasolina) . Los coches no podrán gotear o desprender cualquiera de los líquidos suministrados antes de volver a pista, siendo el responsable del parque cerrado autorizado a comprobar este aspecto y exigir al equipo la rectificación oportuna.

17 Puntuación y Clasificación

1. Las clasificaciones finales serán:

- Clasificación RESISCAT final Andorra GT2
- Clasificación RESISCAT final Andorra GT3
- Clasificación RESISCAT final Igualada HY
- Clasificación RESISCAT final Igualada HY-Std
- Clasificación RESISCAT Equipos (8 carreras) por Conferencia
- Clasificación RESISCAT Individual (8 carreras) por Conferencia
- Clasificación RESISCAT Escuderías (8 carreras) por Conferencia
- Clasificación RESISCAT ENDURANCE 12h Equipo GT2
- Clasificación RESISCAT ENDURANCE 12h Equipo GT3
- Clasificación RESISCAT ENDURANCE 12h Equipo HY
- Clasificación RESISCAT ENDURANCE 12h Equipo HY-Std
- Clasificación RESISCAT ENDURANCE GENERAL Equipo
- Clasificación RESISCAT Sprint Individual GT2
- Clasificación RESISCAT Sprint Individual GT3
- Clasificación RESISCAT Sprint Individual HY
- Clasificación RESISCAT Sprint Individual HY-Std

2. Para determinar las clasificaciones finales RESISCAT por conferencia del CAMPEONATO se contabilizarán los puntos obtenidos en las 8 carreras clasificatorias, menos el peor resultado:
3. Para determinar las clasificaciones finale RESISCAT por categoría es serán exclusivamente el resultado de las respectivas finales. Y estas finales serán en una sola sesión en Sábado. En ella se puede participar con uno o dos coches de la misma categoría. Para acceder a estas finales será necesario haberse clasificado en las primeras posiciones en las cuatro clasificatorias correspondientes, sin descartes, siendo ese equipo necesario haber participado en un mínimo de 3 clasificatorias, mientras que los pilotos inscritos en la final con ese equipo, deben haber participado un mínimo de 2 clasificatorias con ese equipo. Se clasifica un máximo de 30 equipos en base a:
 - Para la final de GT, se clasificarán como mínimo de 5 equipos por conferencia estando representados las 2 categorías..
 - Para la final de HY-LMP se clasificarán como mínimo de 5 equipos por conferencia estando representados las 2 categorías.
 - La organización se reserva el derecho a invitar a 6 equipos adicionales.
 - Si para la final podrán ser 30 equipos y tenemos clasificados 5 por conferencia más 6 invitados, tenemos un total de 21 equipos. Los 9 restantes vendrán por asignación por % participación. Dado que el número de participantes puede ser muy diferente de una conferencia a otra, esto se deberá tener en cuenta a la hora de establecer el número de clasificados por conferencia. Después de la 2ª clasificatoria de cada una de las categorías, (GT o HY), se sumarán todos los equipos participantes hasta esa fecha y se repartirá el número de clasificados por conferencia para la final correspondiente. En todo caso cada conferencia tendrá un mínimo de 5 equipos clasificados. (Ej. Si después de la 2ª clasificatoria, han participado 40, (47%), equipos, en una conferencia, 25, (29%), en otra, y 20, (24%), en la tercera, los equipos que finalmente clasificarán para la final serán: 11 para la primera conferencia, 7 para la segunda, y 6 para la tercera).
 - Si en alguna de las conferencias hay menos de los 3 y 2 clasificados que tengan derecho a participar en la final, su puesto lo ocupará aquel equipo de la otra categoría. (Ej. Si en una conferencia han cumplido la participación de mínimo tres carreras 10 GT3 y un sólo GT2, participarán en la final representando a esa conferencia el ganador de GT2, los 4 primeros clasificados de GT3, y el 5º clasificado de GT3).
 - Si algún equipo que se haya clasificado para participar renuncia a competir en la final su plaza quedará liberada.
4. Para determinar las clasificaciones finales RESISCAT ENDURANCE por categoría se contabilizarán los puntos obtenidos en las 2 carreras disputadas.
5. Para determinar las clasificaciones finales RESISCAT ENDURANCE general se contabilizarán los puntos obtenidos en las 4 carreras disputadas menos el peor resultado.
6. Para determinar las clasificaciones finales RESISCAT SPRINT se contabilizarán solo el resultado obtenido en la carrera única de ese formato.

7. Distribución de puntos en las carreras :
- Se distribuyen los puntos según la table adjunto en función de la posición final en cada una de las sesiones en disputa
 - Se asignan puntos adicionales a los primeros clasificados absolutos del fin de semana según tabla adjunta
 - La suma de los puntos extra: Pole Position y Vuelta Rápida en carrera.
8. La clasificación de cada carrera será en función de la suma de las vueltas y los sectores totales.
9. En el caso de empate a vueltas, desempatará el sector de la pista y, en su defecto, el que haya completado antes la última vuelta o en su defecto el que tenga la mejor vuelta rápida en carrera.

Puntos posicion final por sesión (clasificacion scratch)		
Posición	Carrera 12h	Carrera 4h
1°	30	12
2°	24	10
3°	20	8
4°	17	6
5°	16	5
6°	15	4
7°	14	3
8°	13	2
9°	12	1
10°	11, 10,0	

Puntos adicionales posicion final fin de semana (por categoria)		
Posición	Carrera 12h	Carrera 4h
1°	10	5
2°	6	3
3°	4	2
4°	3	
5°	2	

Puntuacion extra 12h	
	Puntos
Pole Position	1
Vuelta Rápida	1

18. Sanciones Deportivas (en las 12h son dobles)

1. Infracciones Leves:

1. Retraso injustificado en la entrega del coche a verificar: 2 vueltas por minuto transcurrido tras el cierre del Parque Cerrado.
2. Deficiencia en la tarea de Comisario (por ejemplo usar el móvil, comer, beber o dormirse): aviso/2 vueltas/5 vueltas/10 vueltas.
3. Molestar a los pilotos rivales de forma reiterada: aviso/5 vueltas.
4. Tocar los coches entre cambios de carril: 5 vueltas.
5. Utilizar auriculares en ambas orejas (Piloto o Comisario): 5 vueltas.

2. Infracciones Graves:

1. No detenerse a reponer alerón u otras piezas: 10 vueltas más 5 vueltas por cada 5 minutos o fracción de más recorrida
2. Hacer detener la carrera por causa injustificada: 10 vueltas.
3. No presentarse en el puesto de comisario: aviso/10 vueltas mas Stop & Go del equipo hasta la comparecencia del comisario ausente.
4. No respetar la proporción entre pilotos en los relevos del equipo: 15 vueltas por manga incumplida. (excepto casos de fuerza mayor)

3. Infracciones Muy Graves:

1. Falta de educación y/o respeto hacia otros participantes/Organización: exclusión del participante.

19. Sanciones Técnicas (en las 12h son dobles)

1. Infracciones leves: (aviso y rectificación del defecto.)

1. Ejes fuera de medida. (Subsanable antes de la entrenos oficiales)
2. Llantas no homologadas o sin tapacubos. (Subsanable antes de la entrenos oficiales)
3. Montaje de un elemento no homologado o que no cumpla con el reglamento técnico a excepción de los contemplados en el apartado 2 y 3.

2. Infracciones graves: (consiste en 10 vueltas, y no mediará aviso).

1. No rectificación de cualquier defecto leve observado y avisado en la verificación.
2. Manipulación del coche fuera del lugar de reparación en carrera o fuera del tiempo de carrera (entre mangas)
3. Una vez finalizada la carrera presentar el coche a verificar con alguna infracción leve.
4. Disputar la carrera con máximo 1 infracción leve.
5. Se contemplarán como infracción grave aquellas modificaciones o elementos del vehículo que no contempla el reglamento técnico, así como dudas, ambigüedades o situaciones no previstas en dicho reglamento que vayan en contra del espíritu deportivo de la prueba siendo siempre esto a criterio de la Organización.

3. Infracciones muy graves: (exclusión de la carrera, aunque a criterio de la Organización, es conmutable por la de permitir la participación del equipo sin puntuar)

1. Modificar las condiciones de adherencia de la pista.
2. Neumáticos antireglamentarios o tratados. También se considera infracción muy grave limpiar dichos neumáticos con productos distintos a los suministrados por la Organización.
3. Acumulación de cuatro sanciones graves (deportivas y técnicas).
4. Sustitución de la carrocería durante la carrera.
5. Carrocería o chasis manipulados.

20. Horario 4h

Día	Evento		Horario	
Viernes	Entrenamientos Libres M-0	Entrenamientos libres gestionados por organización	18:30	20:00
	Parque Cerrado M-0		20:00	20:05
	Montaje M-0	Entrega motor + pista abierta	20:05	20:30
	Verificaciones M-0		20:30	21:00
	Carrera M-0	1 vuelta al circuito.	21:00	00:30
Sábado	Entrenamientos Libres M-1	Entrenamientos libres gestionados por organización	08:00	09:30
	Parque Cerrado M-1		09:30	09:35
	Montaje M-1	Entrega motor + pista abierta	09:35	10:00
	Verificaciones M-1		10:00	10:30
	Carrera M-1	1 vuelta al circuito.	10:30	14:00
	Entrenamientos Libres M-2	Entrenamientos libres gestionados por organización	16:00	17:30
	Parque Cerrado M-2		17:30	17:35
	Montaje M-2	Entrega motor + pista abierta	17:35	18:00
	Verificaciones M-2		18:00	18:30
Domingo	Carrera M-2	1 vuelta al circuito	18:30	22:00
	Entrenamientos Libres M-3	Entrenamientos libres gestionados por organización	08:00	09:30
	Parque Cerrado M-3		09:30	09:35
	Montaje M-3	Entrega motor + pista abierta	09:35	10:00
	Verificaciones M-3		10:00	10:30
	Carrera M-3	1 vuelta al circuito.	10:30	14:00

21. Horario 12h

Día	Evento		Horario	
Sábado	Entrenamientos Libres	Entrenamientos libre gestionados por organización	7:30	10:30
	Parque Cerrado		10:30	10:35
	Entrenamientos Libres	Entrenamientos libre con muletos	10:45	12:15
	Montaje Equipos Sabado	Entrega motor + pista abierta	10:45	12:15
	Verificaciones Equipos Sabado		11:15	12:30
	Entrenamientos Clasificatorios	Pole Position	12:30	13:15
	Parque Cerrado	Presentación coches participantes - fotos		
	Warm up		13:25	13:30
	Carrera		13:30	21:00
Domingo	Entrenamientos Libres	Entrenamientos libre gestionados por organización	7:30	9:00
	Parque Cerrado		9:00	9:05
	Entrenamientos Libres	Entrenamientos libre con muletos	9:15	10:45
	Montaje Equipos Domingo	Entrega motor + pista abierta	9:15	10:45
	Verificaciones Equipos Domingo		9:45	11:00
	Entrenamientos Clasificatorios	Pole Position	11:00	11:45
	Parque Cerrado	Presentación coches participantes - fotos		
	Warm up		11:55	12:00
	Carrera		12:00	19:00

22. Calendario carreras

09 - 10 - 11 Gener	4h - GT	Banyoles	AEO-Vic	Torredembarra
24 - 25 Gener	12h - GT	TARRAGONA - CREIXELL		
06 - 07 - 08 Febrer	4h - GT	Torrassa Slot Girona	Ponts Slot	Reus Slot
20 - 21 - 22 Febrer	4h - GT	Pirates Slot	Dreamslot	Mora Slot
21 - 22 Març	12h - GT	BARCELONA - IGUALADA		
10 - 11 - 12 Abril	4h - GT	Martorelles-1	Masquefa	Caos
29 - 30 - 31 Maig	4h - HY	Martorelles-2	Slotsab	Tortosa
13 Juny	2 x4h - GT	Final Campionat GT: ANDORRA - ENCAMP		
		Campionat Catalunya Final Hypercar individuals		
26 - 27 - 28 Juny	4h - HY	Les franqueses	Llum Llamp	Vilanova
25 - 26 Juliol	12h - HY	GIRONA - BANYOLES		
04-05-06 Setembre	4h - HY	Gass	Cric-Crac	Igualada
26 - 27 Setembre	12h - HY	BARCELONA - VIC		
23-24-25 Octubre	4h - HY	Budellets	Slot Suria	Slot la Lira
28 Novembre	2 x4h - HY	Final Campionat HY: SUPERDOME - IGUALADA		

23. Puntuaciones y Premios

1. · Puntuación por categorías a final de temporada y en cada una de las 12h.
 - Los 3 mejores equipos clasificados de todos los campeonatos en disputa obtendrán un trofeo acreditativo.
 - Los 5 mejores pilotos clasificados en los campeonatos en disputa obtendrán un trofeo acreditativo
 - Scaleauto como sponsor del campeonato aportará premios a sortear entre todos los equipos inscritos en el campeonato a final de temporada
2. Los suministros oficiales de motores y ruedas son a cuenta de los siguientes sponsors del campeonato. todos ellos serán seleccionados a principio de temporada para que sean los mismos durante todo el año, excepto para las 12h que se entregaran motores para todos lo equipos..
3. Concurso decoración (Solo en las 12h) : Se realizará con todos los vehículos situados en la parrilla de salida identificados con el número de dorsal y el nombre del equipo. Cada equipo deberá votar al primer que esté mejor decorado anotándolo en la hoja de votación adjunta al dossier de la prueba y entregarlo a Organización Las votaciones se realizarán antes del inicio de carrera y después del warm up.

24. Mandos y Transformadores

1. Sólo se admiten mandos comerciales, cualquier tipo de mando con modificaciones no contempladas por el fabricante, no será homologado.
2. El mando debe únicamente administrar la corriente suministrada por la pista.
3. Cualquier incremento del voltaje en la pista, en referencia al voltaje suministrado por el transformador no está permitido.
4. La regulación del voltaje suministrado debe ser controlada manualmente por el piloto, Control automático del mando no está permitido.
5. La pista posee conexiones del tipo Banana independiente de 4mm mediante las cajas "Stop & Go" de la marca DS Racing Products.
6. Una avería en los mandos será considerada de igual forma que una avería del coche.
7. La alimentación de cada carril corresponde a las Fuentes alimentación individuales por carriles. El voltaje de salida a pista se anunciará antes del inicio de los entrenos. Estará comprendido entre 12,0 y 13,0 volts. y será fijo en toda la carrera. [\(en club con sistema de voltaje variable automático, se deja a elección de los club de la conferencia el uso o no de este sistema\)](#)

25. Derechos del organizador

1. Modificar o ampliar el reglamento mediante anexos publicados en el tablón oficial de la competición durante los días de la competición.
2. Derechos sobre la publicidad de la carrera, así como el material escrito y audiovisual que de ella se extraiga con plena potestad sobre las copias.
3. La Organización no devolverá dinero alguno a los equipos que se den de baja. Solamente se devolverá el dinero a los equipos de nueva inscripción que entren en la lista como equipos reserva y que finalmente no corran la prueba.
4. La Organización se reserva el Derecho de Admisión de pilotos o espectadores considerados problemáticos para el buen funcionamiento de la prueba, sin necesidad de dar ningún tipo de explicación previa.
5. ANTE CUALQUIER DUDA, AMBIGÜEDAD O SITUACIÓN NO PREVISTA POR EL REGLAMENTO, PREVALECE EL JUICIO DE LA ORGANIZACIÓN.