



*Reglamento Deportivo  
Finales*

**2026**



## 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 finales serán de máximo 30 equipos. Máximo, 6 de ellos por invitación, que se les permite participar para disputar la carrera pero no para la obtener el campeonato
2. Los equipos deberán ser de 2 a 3 pilotos. Uno de ellos ejercerá la figura de capitán.
3. Los equipos participantes podrán optar a clasificarse en los diferentes campeonatos en disputa de la categoría.

## 6. Inscripciones

1. Las inscripciones son mediante clasificación del campeonato.
2. El coste de la inscripción de cada carrera son:
  - 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** . Lso equipos preferentes ya tienes adelantado 40€ de este importe en
3. Las Inscripciones se realizarán a través de e-mail a [promotion@ibbautoracing.com](mailto:promotion@ibbautoracing.com) indicando:
  - Nombre del equipo. Conferencia: NORTE - CENTRO - SUR. Categorías (HY o HY Std, GT-2 o GT-3).
  - Club asignado Nombre del capitán y los componentes del equipo

## 7. Modalidad de Campeonato

1. Durante el fin de semana de las Finales se desarrollará la prueba que se compone de 3 carreras con 2 coches de la categoría. Las carreras se realizan en pabellón con pista montada para el evento. Las carreras se disputan en **3 pistas en paralelo** el mismo fin de semana.
2. La primera carrera serán 8 min por carril por 8 carriles de uno de los circuitos. Asignando carril y circuito inicial en que se participa según clasificación del campeonato y categoría. GT2 primero, GT3 segundos. Eso distribuye los equipos presente en 3 grupos. El 1er v a pista A, el segundo a B, el tercero a la C. ... el cuarto a la C, el quinto a la B, el sexto a la C....i así hasta los 30, distribuido per totes les pistes
3. La segunda carrera a 15Min/ carril se realiza agrupando los resultado de la 1a carrera de la siguiente manera:  
GRUPO 1 (Circuito 1): 1er GT2 de cada circuito, el 1er GT3 de cada circuito, 2 mejores segundos GT2 de los 3 circuitos, 2 mejores segundos GT3 de los 3 circuitos.  
GRUPO 2 (Circuito 2): 3er mejor segundo GT2 de los 3 circuitos, el 3er mejor segundo GT3 de los 3 circuitos, 3er mejor GT2 de cada circuito, 3er mejor GT3 de cada circuito. 4o mejor GT2 de los 3 circuitos, el 4o mejor GT3 de los 3 circuitos. En su defecto de GT2 se amplian las plazas para GT3.  
GRUPO 3: (Circuito 3): los 10 equipos restantes. que solo podran optar a las posicines de la 20 a la 30. (Quedan eliminados para las opciones de victoria) pero podrian disputar estas posiciones en la carrera.
4. la tercera carrera a 15Min / carril. Las pistas se intercambian entre Grupo 1 y Grupo2. Mientras que la Grupo3 repite en la misma pista. El coche en esta carrera debe ser diferente al de la carrera 1-2. (que es el mismo).
5. Todas las carreras se disputarán en circuitos con pista SCALEAUTO PRO TRACK.
6. El domingo se disputa una carrera individual con otra categoría HY- HY STD para Andorra e GT2 -GT3 para Igualada, que corona al campeón del RESISCAT sprint. Esta se disputa a pista única en formato de mangas de 8 pilotos según los pilotos presentes. con un tiempo de 8 min por carril.

## 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 durante el dia de la carrera

2. Los entrenamientos libres oficiales el dia 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.
3. El orden de entrada a pista será una lista generada en función de la inscripción a la prueba.
4. 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.
5. Los cambios de carril serán ascendentes: 1-2-3-4-5-6-....
6. El cambio de carril lo realizarán los propios equipos.
7. Sobre la tarima de pilotaje solo puede haber un piloto por equipo, tener mas de uno será motivo de sanción.
8. Es de carácter **obligatorio** tener un comisario si hay un piloto del equipo en pista, no realizar la asistencia será motivo de sanción.
9. Los entrenamientos libres se podrán realizar con cualquier coche homologado para la carrera.

## 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), 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 realizar 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 permito 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.

## 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 para RESISCAT SPRINT

1. La Pole Position será realizada en las finales Resiscat Sprint.
2. No estar preparado para entrar a pista será interpretado como una renuncia del equipo ha realizar esta y se asignará el peor tiempo.
3. 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 categorias, y según orden de entrega el coche a verificaciones siendo los últimos coche entregados, los primeros en realizar la pole position.
4. El carril para la Pole Position será el número 4. Se realizará en función del mejor tiempo que se obtenga en 1 minuto.
5. Los coches solo los podrá manipular el comité técnico.
6. En caso de empate, servirá el orden de realización de la Pole Position.
7. 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 8carriles	
	Min	Max
2	4	
3	2	3

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 para 8 carriles es: 1,3,5,7,8,6,4,2 y su equivalente en circuitos B y C.
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, 23 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 8 min / Carril en la primera carrera y 15min/carril en la 2a y 3ar carrera, con la posibilidad de reducirse dependiendo de la cantidad de equipos presentes para terminar en hora prevista.

## 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. 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 SPRINT se contabilizarán solo el resultado obtenido en la carrera única de ese formato.

## 18. Sanciones Deportivas (en las 12h y finales 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 y finales 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.

### 2. 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.

## 21. Horario Finales

Día	Evento		Horario	
Sábado	Entrenamientos Libres	Entrenamientos libre gestionados por organización	7:30	10:00
	Parque Cerrado		10:15	10:30
	Entrenamientos Libres	Entrenamientos libre con muletos	10:45	12:00
	Montaje	Entrega motor + pista abierta	10:30	12:00
	Verificaciones		12:00	12:30
	Parque Cerrado	Presentación coches participantes - fotos	12:30	12:45
	Warm up		12:45	13:00
	Carrera1	<b>8min / carril</b>	13:00	15:00
	Carrera2	<b>15min / carril</b>	15:00	18:00
	Carrera3	<b>15min / carril</b>	18:30	21:30
Domingo	Entrenamientos Libres	Entrenamientos libre gestionados por organización	7:30	9:00
	Parque Cerrado		9:00	9:05
	Montaje	Entrega motor + pista abierta	9:15	10:00
	Verificaciones		9:45	11:00
	Entrenamientos Clasificatorios	Pole Position	11:00	12:00
	Carrera1	6 min / carril	12:00	13:00
	Carrera2	6 min / carril	13:00	14:00
	Carrera3	6 min / carril	14:00	15:00
	Carrera4	6 min / carril	15:00	16:00
	Carrera5	6 min / carril	16:00	17:00

### 23. Puntuaciones y Premios

- 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
- 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..
- 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

- Sólo se admiten mandos comerciales, cualquier tipo de mando con modificaciones no contempladas por el fabricante, no será homologado.
- El mando debe únicamente administrar la corriente suministrada por la pista.
- Cualquier incremento del voltaje en la pista, en referencia al voltaje suministrado por el transformador no está permitido.
- La regulación del voltaje suministrado debe ser controlada manualmente por el piloto, Control automático del mando no está permitido.
- La pista posee conexiones del tipo Banana independiente de 4mm mediante las cajas "Stop & Go" de la marca DS Racing Products.
- Una avería en los mandos será considerada de igual forma que una avería del coche.
- 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

- Modificar o ampliar el reglamento mediante anexos publicados en el tablón oficial de la competición durante los días de la competición.
- 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.
- 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.
- 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.
- ANTE CUALQUIER DUDA, AMBIGÜEDAD O SITUACIÓN NO PREVISTA POR EL REGLAMENTO, PREVALECE EL JUICIO DE LA ORGANIZACIÓN.