



Scaleauto Slot Cars Championships 1/32

# ResiSpain 2024

*Reglamento Deportivo*



(ver. 2024.1)

- El Campeonato de 12h Resistencia RESISPAIN está compuesto por 4 pruebas nacionales. Cada una es un campeonato por si misma que consta de 3 carreras de 4 horas. En total 12 carreras.
- Los campeones de las respectivas pruebas serán los campeones oficiales de Scaleauto de la CC. AA.
- Sobre el total de las 12 carreras del campeonato se realizarán 2 descartes obligatorios para optar al Trofeo de Campeón de España de Resistencia Scaleauto.

.....

- Il Campionato di Resistenza 12h RESISPAIN è composto da 4 prove nazionali. Ognuno è un campionato a sé che consiste in 3 gare di 4 ore. Totale 12h
- I campioni delle rispettive prove saranno i campioni ufficiali di Scaleauto della Regione.
- Sul totale delle 12 gare del campionato, 2 scarti obbligatorio sarà effettuato per qualificarsi al Trofeo Campione Spagnolo Endurance Scaleauto.
- Per le regole tradotte in Italiano si prega di contattare l'organizzazione dell'evento .

.....

- The 12h Resistance Championship RESISPAIN is based of 4 national events. Each one is a championship by itself that consists of 3 races, 4 hours each.
- The champions of the respective tests will be the official champions of Scaleauto of the Region.
- Out of the total of the 12 races of the championship, 2 compulsory discards will be made to qualify for the Scaleauto GT Spanish Endurance Champion Trophy.
- For rules translated to English please contact event organisation.



## 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. 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.
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 tanto del viernes como del sábado y es de carácter obligatorio para todos los capitanes.
4. Los reglamentación y resultados oficiales se comunicarán en la web de Scaleauto ([www.scaleauto-slot.com](http://www.scaleauto-slot.com)).
5. La comunicación en los cambios en la reglamentación se realizará a través de la página Facebook oficial de Scaleauto y por el grupo de Whatsapp del campeonato.

## 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 2 circuitos, se admitirán un máximo de 22 equipos.
2. En el evento de 4 circuitos, se admitirán un máximo 40 equipos.
3. En caso de haber más equipos, estos pasarán a ser reserva por orden de inscripción, teniendo prioridad los equipos preferentes.
4. Los equipos podrán ser de 2 o 3 pilotos. Uno de ellos ejercerá la figura de capitán.
5. Los equipos participantes se podrán inscribir en una de las 3 categorías; **SCALEAUTO GT2, GT-3, GT-4**, y será para todo el campeonato.
6. Los equipos **GT-4** (GT-am) no pueden contener mas de 1 piloto que hayan ganado alguna de las carreras de las ediciones precedentes en categorías superiores. En caso de duda, prevalecerá el juicio de la Dirección de Carrera.

## 6. Inscripciones

7. Las inscripciones son de 2 modos; **Equipos Preferentes y Equipos Generales**.
8. Los **Equipos Generales** serán cualquier equipo que desee participar en alguna prueba del campeonato.
9. Los **Equipos Preferentes** podrán ser todos los equipos que deseen participar y seguir el campeonato. Estos deberán asistir a al menos 3 de los 4 eventos y tendrán **prioridad** de:
  - Inscripción a las pruebas.
  - Preferencia inscripción evento WES 24h 2024 Igualada.
  - Bonificación de 100€ en la inscripción WES 2024 Igualada.
10. El coste de la inscripción de cada carrera es de 150€ por equipo y evento a pagar hasta **una semana antes del inicio del evento**, al club organizador, a través de PayPal: [promotion@ibbautoracing.com](mailto:promotion@ibbautoracing.com) o en el siguiente numero de cuenta de IBG AUTORACING, SL. código IBAN: **ES57 3140 0001 9800 1528 2700. o BIZUM al Telf. 689416324**
11. Los **Equipos Preferentes** deberán realizar un pago reserva de 100€ antes del 30 diciembre. Este pago será efectivo para la última prueba del campeonato en Igualada. En el caso de no asistir a al menos 3 eventos, se devolverá el 50%.
12. Las Inscripciones se realizarán a través de e-mail a [promotion@ibbautoracing.com](mailto:promotion@ibbautoracing.com) indicando:
  - Nombre del equipo:
  - Categoría (GT-2, GT-3, GT-4):
  - Modo de inscripción (General o preferente).
  - Nombre del capitán y los componentes del equipo.



## 7. Modalidad de Campeonato

1. El Campeonato de 12h Resistencia RESISPAIN Scaleauto consta de 4 pruebas en 4 fines de semana.
2. Durante el fin de semana se desarrollará la prueba que se compone de 2 carreras de 4h con modelos GT y una 3a carrera de 4h obligatoria con modelos Hypercar si has participado en la las primeras en categorías GT2- o GT-3 y opcional si participas en categoría GT-4. Duración total de 12h.
3. Las carreras se disputarán en circuitos SCALEAUTO PRO TRACK con **diseño inédito en cada una de ellas**.
4. Los eventos de Valencia, Bilbao y Andorra se disputarán en 2 circuitos de 8 carriles.
5. El evento de Igualada, coincidiendo con la XXVII Edición del Campeonato de España se disputará en 4 circuitos de 8 carriles.
6. Para cada prueba, los equipos deberán presentar:
  - GT-3 y GT-2 : 2 coches diferente modelos: Obligatorio el modelo NSX en la carrera 2. Hypercar obligatorio para carrera3.
  - GT-4: 1, 2 o 3 coches de diferentes modelos. Carrera3 con Hypercar opcional.

## 8. Reglamento técnico

1. El reglamento técnico Internacional GT y HYPERCAR Scaleauto. donde se especifica cada una de las categorías, y que se encuentras publicado en la Web Oficial Scaleauto a su última actualización.

## 9. Entrenamientos Libres Cronometrados

1. Los entrenamientos libres cronometrados se distribuirán en 4 tandas, 1 el viernes, 2 el sábado y 1 el domingo, como se estipula en el Horario.
2. El orden de entrada a pista será una lista generada en función del dorsal asignado a la prueba.
3. Los entrenamientos libres serán cronometrados con una duración de entre 3 y 5 min por carril por todos los carriles en la duración que se estipula en el horario.
4. Los cambios de carril serán ascendentes: 1-2-3-4-5-6-....
5. El cambio de carril lo realizarán los propios equipos.
6. Sobre la tarima de pilotaje solo puede haber un piloto por equipo, tener más de uno será motivo de sanción.
7. Es de carácter **obligatorio** tener un comisario si hay un piloto del equipo en pista, no realizar la asistencia será motivo de sanción.
8. El entrenamiento libre cronometrado del domingo tendrá una duración de 15 min con la finalidad de limpiar la pista antes de iniciar la Carrera 3.



## 10. Entrenamientos Libres No Cronometrados

1. Los entrenamientos libres no cronometrados no dispondrán de Software de cronometraje y sin tiempo para el cambio de carril, es decir, el DS300 tendrá la duración total del entrenamiento.
2. El entrenamiento no cronometrado del sábado tendrá una duración [establecida en el horario](#) con la finalidad de dar un tiempo extra de entrenamiento y mantener la pista limpia para la Pole Position.
3. No es obligatorio tener un comisario en pista, los cambios de carril serán libres y podrá haber mas de un piloto por equipo en pista si hay carriles libres.

## 11. 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, y por equipos [GT2 y GT4 seguidos de los equipos GT3](#). dentro de ellos por equipos preferente y generales.
3. Los coches deben de depositarse en el parque cerrado:
  - [En el horario fijado. No hacerlo se sancionará con ser el primero en la salida para la Pole Position. Si fuesen mas de uno, estos serian los primeros en salir en la pole y seria por orden inverso a su entrada en parque cerrado.](#)
  - con los formularios de verificación correspondientes (uno por modelo)
  - 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. La carrocería debe tener las pegatinas de identificación y los dorsales de carrera suministrado por la Organización (un número para cada lado) y en el parabrisas [o chasis](#) con el nombre Equipo).
5. 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.
6. El equipo debe indicar en el formulario de verificación para qué carrera corresponde cada modelo.
7. 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 manipular ni reasignar los coches.
8. La entrega de motor se realizará por sorteo en el momento de montaje de los coches. Cada mecánico confirmará el correcto funcionamiento de estos en su entrega.
9. En el warm up previo a cada carrera es posible realizar:
  1. Limpiar neumáticos y trencillas.
  2. Ajustar tornillos de basculación.
  3. Fijar elementos de la carrocería en su sitio original.
  4. Cambio de los cables del motor o del motor completo (con autorización previa de dirección de carrera al inicio del warm up). sino fuese suficientes, se puede continuar en tiempo de carrera.
10. 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).
11. 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.



## 12. Entrenamientos Clasificatorios - Pole Position

1. La Pole Position será a 1min por carril indicado, empezando justo después del sensor. No estar preparado para entrar a pista será sancionado.
2. El orden de la Pole Position será por categorías, primero GT-4, seguido por GT-3, y por último los GT-2, y según el número de motor, del número mas bajo al más alto.
3. La Pole Position se realizará de forma simultánea en 2 circuitos con los 2 coches de las carreras del sábado\*.
4. El carril para la Pole Posición será el número 3 de cada circuito.
5. Los coches solo los podrá manipular el comité técnico y el mecánico del equipo. *En tiempo de Pole, durante el tiempo asignado, se podrán hacer las mismas reparaciones que se permiten en el warm up antes de la carrera.*
6. *La pole se realizará con 2 coches. En circuito 1 con el GT asignado carrera 2 (Coche WES anual). Circuito 2 coche asignado carrera 3 (hypercar).*
7. La clasificación que determina la elección de carriles es la siguiente:
  - GT2, GT3: La vuelta rápida del Circuito 1 será para la carrera 1 y 2. La vuelta rápida del Circuito 2 será para la carrera 3
  - GT4: La vuelta rápida del circuito 1 será para la 3 carrera,1,2,3.
8. *En caso de empate, servirá el orden de realización de la Pole Position, siendo el ganador del desempate el que haya realizado el tiempo con anterioridad.*
9. *La elección del carril y circuito inicial en las carrera del Sábado lo realizará el primer clasificado GT-2 y el resto de esta categoría irá detrás respetando según cambio de carril inverso. Posteriormente, y del mismo modo, el primer GT-3 elegirá carril y el resto de esta categoría irá detrás. y por ultimo el 1er GT-4 y el resto de equipos de esta categoría. Ej. El 1º elige el Circuito 1 Carril 5, el 2º irá en Circuito 1 Carril 7.*
10. *La elección del carril y circuito en la carrera del domingo lo realizará el primer clasificado Hypercar y el resto de esta categoría irá detrás respetando según cambio de carril inverso. Ej. El 1º elige el Circuito 1 Carril 5, el 2º irá en Circuito 1 Carril 7.*

## 13. Carrera

1. Las 3 carreras se disputarán por los 16 carriles de 2 circuitos PRO TRACK SCALEAUTO.
  - Se generan 2 grupos:
    - Grupo 1: La carrera 1 se disputará en el circuito 1. La carrera 2 se disputará en el circuito 2. La carrera 3 se disputará en ambos circuitos
    - Grupo 2: La carrera 1 se disputará en el circuito 2. La carrera 2 se disputará en el circuito 1. La carrera 3 se disputará en ambos circuitos
2. En el evento final se disputará con 2,3 o 4 circuitos dependiendo de los equipos inscritos:
  - Hasta 22 equipos:
    - 2 grupos Grupo en 2 circuitos con hasta 3 descansos por circuito. misma dinámica que el resto del campeonato.
  - Entre 24 y 28 equipos:
    - Se eliminan los carriles necesarios entre 13 al 16 y los 28 al 32 según inscritos.
    - Grupo 1: Carrera 1 en circuitos 1-2, Carrera 2 en circuitos 3-4, Carrera 3 en circuitos 1,2,3 y 4.
    - Grupo 2: Carrera 1 en circuitos 3-4, Carrera 2 en circuitos 1-2, Carrera 3 en circuitos 1,2,3 y 4.
  - Entre 30 y 40 equipos:
    - Grupo 1: Carrera 1 en circuitos 1-2, Carrera 2 en circuitos 3-4, Carrera 3 en circuitos 1,2.
    - Grupo 2: Carrera 1 en circuitos 3-4, Carrera 2 en circuitos 1-2, Carrera 3 en circuitos 3,4.

\* La Dirección de carrera se reserva el derecho de definición de números de circuitos.

3. La duración será para las carreras GT : **Entre 20 y 25 min** por 8 carriles, un total de 4h, según equipos inscritos. Mientras que las de Hypercar seran de entre 10 y 12 minutos por 16 carriles.
4. Se realizará un Warm-Up previo a cada carrera de **3 min** en carril de salida. *los equipos que empiezan descansando realizaran el warm up de forma conjunta con anterioridad a este warmup.*
5. Los cambios de carril serán: 1,3,5,7,8,6,4,2 y 9,13,15,16,14,12,10,8 para las carreras de GT y 1-3-5-7-9-11-13-15-16-14-12-10-8-6-4-2 para carreras de Hypercar
6. Los cambios de carril los realizará el comité técnico y está totalmente prohibido la manipulación de los coches.
7. Las pistas de descanso si son:
  - **1 o 2 descansos**, serán seguidas saliendo por la 2 y entrando por la 1.
  - **3 o 4 descansos**, serán seguidas saliendo por la 2 y por la 15, y entrando por la 1 y 16, respectivamente.



## 14. Turnos de comisario

1. El comisario debe ser un miembro del equipo.
2. En entrenamientos libres:
  - cronometrados es de carácter obligatorio tener un comisario si hay un piloto del equipo en pista, no realizar la asistencia será motivo de sanción.
  - no cronometrados no es obligatorio tener un comisario en pista
3. En entrenamientos clasificatorios:
  - se harán 2 grupos con 2 comisarios por equipo, el primer grupo asistirá la mitad de la duración y el segundo el resto.
  - el comisario debe estar en la posición asignada 2 minutos antes del inicio del carril.
4. En carrera:
  - cada equipo tendrá su comisario correspondiente posicionado en la misma posición que el número de la carril del piloto.
  - el comisario debe estar en la posición asignada 2 minutos antes del inicio del carril.
  - 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 [a excepción autorizada por dirección de carrera.](#)

## 15. Mantenimiento y reparación del coche

1. Para el mantenimiento y/o reparación, el mecánico del equipo debe realizar la recogida en la zona delimitada como Boxes.
  2. 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.
  3. La devolución del vehículo será siempre en la zona delimitada como Boxes.
  4. 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.
  5. Líquidos, lubricantes, trapos y cinta para limpiar neumáticos son suministrados por la organización.
  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 esta permitido tocar ni manipular ningún coche.
  10. El alerón podrá ser reparado fuera de tiempo de carrera solo en el caso que se haya roto por acción de un comisario. en caso contrario se debe reparar en tiempo de carrera como máximo en las 5 vueltas posteriores al incidente.
  11. Cambios de motor: Si se desea cambiar el motor , este se permite solo en tiempo de warm up o durante tiempo de carrera.
  12. Se permite a los equipos que repiten coche, realizar las siguientes arreglos antes del inicio de la siguiente carrera con un tiempo máximo de 15min.
    1. Limpieza o cambio de neumáticos y trencillas.
    2. Ajustar tornillos de basculación.
    3. Recolocar piezas de carrocería dañadas en su sitio correspondiente.
    4. Cambio de motor o cualquier pieza mecánica necesaria que le impida inicio correcto de la carrera del coche.
- [5.Los equipos que repiten coche deben cambiar neumáticos obligatoriamente.](#)





## 16 Puntuación y Clasificación

1. Las clasificaciones finales serán 4:
  - Clasificación General Hypercar
  - Clasificación Categoría GT-2
  - Clasificación Categoría GT-3
  - Clasificación Categoría GT-4
1. Para determinar las clasificaciones finales de la **categorias GT** de cada fin de semana se contabilizarán los puntos obtenidos por:
  - La suma de puntos de las **2 carreras de GT**.
  - La suma de los puntos extra por: Pole Position y **Vuelta Rápida en cada una de las dos carreras**.
2. La clasificación de cada carrera será en función de la suma de las vueltas y los sectores totales.

Posición	Carrera 4h (puntos)
1°	25
2°	20
3°	16
4°	13
5°	11
6°	10
7°	9,8,7,...,0

3. La puntuación en cada carrera será la siguiente:

	Puntos
Pole Position	1
Vuelta Rápida	1

4. La puntuación extra será por categorías:
5. 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.
6. En caso de empate a puntos al final de las **2 carreras**, desempatará la **suma total de vueltas obtenidas en las 2 carreras**.
7. La clasificación final de cada categoría del **RESISPAIN 2024** será la suma de los puntos obtenidos por cada equipo en cada carrera una de las carreras disputadas en cada una de las pruebas. En caso de un empate será por resultados obtenidos de carreras. (el que mas 1os puestos tiene, mas 2o puestos , mas terceros ... etc..)
8. Se podrá descartar solo el **peor resultado de cada categoría de todas las carreras en disputa** (8 em formato GT, 4 en Hypercar).
9. Un equipo puntuará en la clasificación final si al menos entre 2 pilotos han participado en todas las pruebas asistidas por dicho equipo.
  - Por ej, el equipo 1 participa en 3 pruebas, en la 1ª el piloto 1 y piloto 2, en la 2ª el piloto 1 y el piloto 3 y en la 3ª el piloto 2 y el piloto 3.



## 17. Sanciones

1. Las sanciones, impuestas por la Dirección de Carrera, serán proporcionales a la gravedad de las infracciones a las regulaciones técnicas y deportivas.
2. Se entiende como acción sancionable, cualquier acción que incumpla cualquier punto del reglamento tanto técnico como deportivo.
3. Las sanciones se dividen en 3 niveles.
4. En caso de que una acción sancionable no esté reglada, prevalecerá el juicio de la dirección de carrera para determinar el nivel de la sanción.
5. Sanciones generales:
  - 1 segundo extra en cada vuelta rápida de la Pole Position por:
    - Depositar los coches en el parque cerrado fuera del horario de estipulado
    - No estar preparado a la hora de realizar la Pole Position.
  - 3 puntos de la clasificación por:
    - Tener más de 1 piloto en los entrenamientos libres
    - La ausencia de comisario durante los entrenamientos libres cronometrados teniendo un piloto en pista.
    - El incumplimiento del reparto de carriles por piloto
6. Sanciones leves - Penalización de 3 vueltas:
  - El cambio de comisario en carrera en los puestos de difícil acceso.
  - Manipular el coche en los entrenamientos clasificatorios
  - Manipular el coche en boxes y fuera del tiempo de carrera
  - Comportamientos que no velen por un buen ambiente de carrera.
  - Reclamación de verificación de un coche que no incumple el reglamento se penalizará al equipo solicitante
7. Sanciones intermedias - Penalización 10 vueltas
  - El uso de líquidos y productos no permitidos desde el momento en el que empiezan las verificaciones técnicas.
  - Manipular el coche en las neutralizaciones entre carril y carril.
  - Manipular o reparar el coche fuera de la "mesa de boxes"
  - Ausencia de comisario en carrera
  - Fumar en el interior de las instalaciones
8. Sanciones graves - Penalización con la descalificación de la carrera.
  - Comportamientos antideportivos



## 18.Horarios y fechas

### 1. FECHAS:

GP Pais Basco : 12h Bizcaia (Zalla)	1-2-3 Marzo
GP Andorra : 12h Encamp	14-15-16, Junio
GP Comunitat Valenciana: 12h Burriana	20-21-22 Septiembre
GP Catalunya : 12h Igualada XXVII Cto España Slot	1-2-3 Noviembre

Día	Evento	Horario		
Viernes	Entrenamientos libres F1	15:00	16:00	
	Carrera F1 (formato a convenir según equipos presentes)	16:30	19:30	
	Breafing <b>Equipo Viernes</b>	19:45	20:00	
	Entrenamientos Libres <b>Cronometrados - Equipos Viernes</b>	20:00	22:00	
Sábado	Breafing <b>Equipos Sábado</b>	7:00	7:15	
	Entrenamientos Libres	<b>Cronometrados - Equipos Sábado</b>	7:00	9:00
		<b>Cronometrados - Todos</b>	8:00	9:00
		<b>No Cronometrados con muletos - Todos</b>	9:00	10:30
	Parque Cerrado	Deposición de los coches	9:00	9:15h
		Verificaciones Técnicas	9:15h	10:45
		Presentación coches participantes - fotos	10:45	11:00
	Entrenamientos Clasificatorios <b>Pole Position</b>	11:00	12:00	
	Carrera 1: GT	Warm Up 1	12:25	12:30
		Carrera 1 - 4h	12:30	16:30
Carrera 2: GT		Warm Up 2	16:55	17:00
		Carrera 2 - 4h	17:00	21:00
Cena		22:00		
Domingo	Parque Cerrado <b>Parque Cerrado - Equipos repiten coches</b>	8:00	8:15	
	Entrenamientos Libres <b>Cronometrados con muletos - Todos</b>	8:00	8:30	
	Carrera Hypercar	Warm Up 3	8:45	8:50
		Carrera 3 - 4h	9:00	13:00
	Entrega de Premios	13:30		



19. Clubs organizadores



SLOT PRINCIPAT ANDORRA



OPG Car Garage Burriana



MONORAIL SLOT ELKARTEA



SLOT COSTERA



CRIC CRAC SLOT CLUB



RP Racing PRO TEAM

