



REGLAMENTO DEPORTIVO (versión 2024.3)

1. CATEGORIAS y COCHES

- **Modelos:** El único coche homologado para ambas categorías es el **SCALEAUTO ACURA NSX** con un peso incrementado hasta 20 gramos (mínimo) con el kit de luces instalado, ver anexo A en este reglamento para la normativa del kit de luces.
- **Categorías:** Esta edición 2024 consta de 3 categorías, **GT-2, GT-3, GT4.**
- Reglamento utilizado para esta Categoría es el Scaleauto GT3 internacional (<https://scaleauto-slot.com/race-regulations-for-competitions/>). Composición del equipo libre siempre y cuando se respete las limitaciones siguientes:
 - GT4: 1 pilotos como máximo del equipo ganador de la Categoría GT4 (GT-Am) en el año anterior.
- Además de las dos categorías, existen dos copas basadas en las edades de los participantes en un equipo. Para optar a dichas copas se debe competir en categoría **GT-3**
COPA MASTER: Equipos con la media de edad de los participantes superior a 50 años.
COPA JUNIOR: Equipos con un mínimo de 2 pilotos nacidos después del 1 enero del 2003.
- Neumáticos disponibles para la carrera: ver anexo B de este reglamento.
- Se amplía la lista de chasis 3DP validos para la categoría GT2. Según anexo C

2. PISTA :

La pista que se utilizará para el montaje de los circuitos será de la marca SCALEAUTO pro-Track.

- Habrá un máximo de 32 carriles repartidos en 4 circuitos con el mismo trazado y en esquema "mariposa".
- La alimentación de cada carril corresponde a las F.A. DS-Power5 Estabilizada de 5 A. El voltaje de salida a pista se anunciará antes del inicio de la carrera. Estará comprendido entre 11,5 y 12,5 volts.



3. DESARROLLO DE LA CARRERA :

3.1 Entrenamientos libres: El Director de Carrera tiene plena potestad para organizar los entrenamientos libres, según el número de equipos presentes en cada sesión de entrenos. Se organizarán tandas de grupos con un tiempo limitado por equipo en cada carril. Únicamente podrá participar en los entrenamientos libres 1 piloto por equipo presente, siendo necesaria la presencia de un compañero en la zona de comisarios. Los entrenamientos libres se podrán realizar con cualquier coche Scaleauto GT.

3.2 Entrega y montaje de motores: La organización entregará a cada equipo un motor, asignado por sorteo. Dichos motores habrán sido rodados, verificados previamente y se dispondrá de un listado de las mediciones de cada motor para su consulta una vez finalizada los montajes. Se podrá optar a cambiar el motor durante el tiempo estipulado para el montaje y prueba de los coches, hasta 5 minutos antes de finalizar el tiempo de montaje. Si se procede a este cambio se añaden 2 minutos extra de tiempo de ensamblaje, pero esto no tendrán pista abierta para probar.

3.3 Entrenamientos oficiales (POLE): Entre todos los equipos participantes en las 24 horas WES se efectuarán unos entrenamientos oficiales cronometrados consistentes en rodar un piloto de cada equipo durante 1 minuto en solitario por un carril 19. Para realizar los entrenamientos oficiales los equipos se dividirán en 2 grupos, los cuales tendrán que realizar las funciones de comisario entre ellos. Después de los entrenamientos oficiales el coche será recogido por la Organización y volverá a parque cerrado hasta el inicio de la carrera. Si algún equipo no pudiese realizar la sesión de entrenamientos oficiales, podría correr pero se contabilizaría su tiempo como el peor resultado de ésta.

3.4 Elección de carril inicial: Se determinarán por el tiempo efectuado en estos entrenamientos oficiales, eligiendo carril del primer al último clasificado indistintamente de la Categoría.

3.5 Warm up: Todos los equipos clasificados podrán rodar en su pista inicial antes del inicio de la 1ª manga de la carrera con el coche de 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 así como reparar cualquier rotura de piezas de la carrocería. El cambio de motor en warm up no está permitido.

3.6 Carrera: Cada una de las mangas tendrá una duración determinada por carril en función de los carriles habilitados, dejando de 5 a 8 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. El tiempo por manga será determinado en función del número de equipos presentes. (hasta 32 equipos son 37 minutos, 36 equipos 32 minutos, 40 equipos 28 minutos)

3.7 Cambios de piloto: Durante las mangas, no se podrá efectuar ningún cambio de piloto, teniendo que finalizarla el mismo piloto que la inició.



Todos los pilotos de un equipo deben disputar un mínimo de mangas. No pudiendo existir más de una manga de diferencia entre todos, a la hora de finalizar la prueba.

Ejemplo:

4 pilotos: 8 mangas cada pilots

5 pilotos: 6 mangas mínimo/ 7 mangas máximo cada piloto

6 pilotos: 5 mangas mínimo/ 6 mangas máximo cada piloto

3.8 Cambio de carril: Los cambios de carril se efectuarán en el mismo lugar dónde se han parado los coches una vez cumplido el tiempo. En el último cambio de carril se anotará la sección del circuito (coma) donde ha terminado. El orden de cambio de carril será el siguiente:

1-3-5-7-9-11-13-15-17-19-21-23-25-27-29-31-32-30-28-26-24-22-20-18-16-14-12-10-8-6-4-2

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, 18 o 31 en función del número de descansos y el número de equipos inscritos.

3.9 Mangas nocturnas: En las mangas que se realicen a partir de la mitad exacta de carrera. La luz del recinto disminuirá en intensidad durante la manga anterior al inicio de la etapa nocturna. Estas serán lo mas equitativas posible para todos los equipos inscritos.

No se llamará a los equipos para encender las luces del coche, es responsabilidad de cada equipo tenerlas encendidas antes del inicio de la etapa nocturna. Es obligatorio tener las luces encendidas durante toda la etapa nocturna, en caso contrario se obligará al equipo a parar en boxes y se le aplicará la sanción correspondiente. Se entiende por el correcto funcionamiento de las luces que el coche sea capaz de dar 1 vuelta entera con al menos 1 luz delantera continua sin parpadear con una intensidad mínima requerida por el director de carrera. Se verificará, por parte del equipo, al inicio de la carrera que las luces funcionen correctamente.

3.10 Clasificación final: El ganador es el equipo que haya recorrido el mayor número de vueltas de todos los participantes. En caso de empate a vueltas se determinará por la sección del circuito dónde ha terminado (la coma).

3.11 Concurso decoración: 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 por orden de tiempo efectuado en la cronometrada. Las votaciones se realizarán antes del inicio de carrera y después del *warm up*.

4-. EMPATES

En caso de empate en la carrera se consultarán las vueltas rápidas en carrera, el equipo con mejor tiempo se clasificará por delante.

5-.COMISARIOS

5.1 Los comisarios son siempre componentes del equipo que disputa la carrera (pilotos). La función de los comisarios será la de colocar los coches en el carril, si éstos se salen, en la curva que tienen asignada durante toda la manga. Hacer de comisario será obligatorio para todos los equipos inscritos en la carrera, y se efectuará mientras se está compitiendo. Se entregará a todos los equipos un cuadrante con las posiciones de asistencia a realizar durante la carrera. La posición inicial viene indicada por el carril inicial a disputar por el equipo, esta posición será fija para la mitad de la carrera, realizando un cambio posiciones justo en mitad de carrera, este cambio se realiza subiendo en 2 posiciones la ubicación original.

5.2 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.

5.3 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.

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.

6-.MANIPULACIONES DEL VEHÍCULO

6.1 Quedará prohibida cualquier modificación al coche durante el *Warm up* previo a la carrera (a excepción de lo establecido en el punto **3.5**).

6.2 Durante el tiempo de carrera, el Director de Carrera tiene plena potestad para verificar cualquier vehículo que se encuentre en la pista. Cualquier reparación el coche será en tiempo de carrera; no se podrá manipular el coche durante los tiempos muertos entre los cambios de carriles. Todo el servicio de reparación en los coches debe efectuarse por miembros del equipo pertenecientes al



equipo o 1 mecánico externo indicado. Si no se encuentran miembros del equipo presentes, deberá ser el piloto quien repare el vehículo nunca el comisario. Todas las reparaciones deben efectuarse en un lugar indicado como "pit box" con los útiles y recambios previamente verificados por la Organización.

6.3 No se permite al comisario de pista realizar ninguna reparación sobre los ajustes de un coche a excepción de fijar la guía al chasis (no los cables) y estirar las trencillas si éstas han sido dobladas en la salida de pista, siempre que el piloto así lo manifieste, sin responsabilidad alguna para el comisario. Cualquier otro ajuste debe ser realizado en pit box por parte del equipo.

6.4 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).

6.5 En caso de rotura o pérdida, el alerón deberá ser reparado o repuesto a la mayor brevedad posible, con un máximo de 5 vueltas desde su rotura, 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 y orientación](#) será la más aproximada posible a la original. Se permite cinta adhesiva para fijar en su sitio el alerón original.

6.6 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. A veces se estropean.

6.7 Los líquidos para engrase no puede usarse con diferentes fines a los indicados. 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.

6.8 [Manipulaciones del vehículo durante los entrenos oficiales \(Pole position\)](#). Antes del turno asignado y únicamente en el tiempo del equipo precedente, se permite la limpieza de neumáticos y trencillas con cinta y pinzel de fibra de la organización, una vez el equipo precedente termine su toma de tiempos, el vehículo no podrá ser manipulado. Durante el transcurso de entrenos oficiales propios, se permite las mismas manipulaciones, siempre con el material de la organización.

7-. MONTAJE DE MOTOR, PARQUE CERRADO, WARM-UP, VERIFICACIONES

7.1 Antes de los entrenamientos oficiales los equipos procederán al montaje del motor y los neumáticos proporcionados por la Organización.



7.2 Sólo se autoriza la entrada a Parque Cerrado a UN MECÁNICO por equipo. En caso que haya equipos que requieran más de un mecánico para completar el ensamblaje del coche, éstos tendrán que turnarse su entrada/salida del Parque Cerrado.

7.3 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).

7.4 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. [Se entiende por carril libre, todo aquel que no tenga un coche en funcionamiento. El piloto no puede bloquear una pista si su coche no está o ha sido retirado de esta.](#) Tras la finalización del montaje y en caso de quedar 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 la disputa de la Pole (entrenamientos oficiales).

7.5 La verificación de todos los vehículos la realizará la Organización con posterioridad al montaje del motor.

7.8 Durante la carrera se podrá verificar cualquier coche por decisión del propio Director de Carrera, en caso de que así sucediese y se realice en tiempo de carrera, el equipo será compensado en vueltas realizando una media de la pista actual respecto a las mangas disputadas hasta ese momento por el equipo en cuestión, sin tener en cuenta las paradas a boxes.

7.9 [Durante la carrera, se podrá realizar cualquier cambio mecánico homologado para la categoría, a excepción de cambio de chasis, soporte motor o carrocería. En el caso del chasis, se deberá mantener la bancada y la transmisión completa original. En el caso del cambio de bancada solo se permitirá cambiar la bancada manteniendo el resto de componentes del chasis original. En el caso de la carrocería, esta deberá ser reparada siempre, excepto en una situación de causa de fuerza mayor que la organización valorará la situación.](#)

7.10 Sorteo de motores y montaje:

7.10.1 El tiempo máximo para el montaje del coche será de **25 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 25 minutos, para rodar en pista. A más rapidez de montaje, más tiempo se dispondrá para poder ajustar el coche de carrera en pista.



7.10.2 Todos los equipos **entregarán su coche a Parque Cerrado a las 17:30 horas como máximo**. EL coche debe ser entrega sin el motor, y sin neumáticos. Todos los equipos que participan en la prueba, verificarán por turnos según dorsal asignado.

7.10.3 Los equipos dispondrán de una caja donde depositarán todos los recambios que necesiten para la prueba. Queda prohibido cualquier tipo de líquido en la caja de recambios (Excepto cola y aceleradores de cianocrilato). Los equipos que quieran dejar el material de recambio dentro de su Caja de Boxes lo hará de forma ordenada y sin un exceso de herramientas, siempre reservando un espacio para el coche completo y los neumáticos de recambio

7.10.4 El correcto funcionamiento de las luces debe ser verificado en Parque Cerrado por parte del equipo.

7.11 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 a las **17:00h** del viernes de los entrenamientos oficiales.

7.12 Parque cerrado: Una vez los coches hayan realizado la Pole Position permanecerán dentro del parque cerrado, no pudiéndose manipular ni por pilotos, ni por personas de la Organización que no sean responsables del parque cerrado.

7.13 Recambios en parque cerrado: Antes del inicio de la carrera cada equipo deberá entregar a la Organización el material necesario para guardar en su caja de recambios durante toda la carrera. Se permitirá añadir a posteriori algún elemento siempre que este sea verificado por la organización. Pero nunca podrá ensamblarse cualquier pieza no verificada con anterioridad.

7.14 Reclamaciones: 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.

8-. PENALIZACIONES

8.1 Deportivas.

A) Infracciones Leves:

-Retraso injustificado en la entrega del coche a verificar: pasa a ser el 1er equipo en realizar la pole indistintamente de la categoría.



- Deficiencia en la tarea de Comisario (por ejemplo usar el móvil, comer, beber o dormirse): toque atención / aviso / 5 vueltas / 5 vueltas / 10 vueltas / 20 vueltas.
- Molestar a los pilotos rivales de forma reiterada: aviso/5 vueltas.
- Tocar los coches entre cambios de carril: aviso/5 vueltas.
- No tener las luces encendidas al inicio de la etapa nocturna: 5 vueltas y parada en pitbox inmediata para subsanar el problema.
- funcionamiento incorrecto de las luces en etapas nocturnas. 1 vuelta/ 5 minutos de carrera realizada sin luces.
- Subir en la zona de pilotaje en mitad de carrera: 5 vueltas/ 10 vueltas.

B) Infracciones Graves:

- No detenerse a reponer alerón u otras piezas: 10 vueltas más 2 vueltas por cada 5 minutos o fracción de tiempo recorrida.
- Hacer detener la carrera por causa injustificada: 20 vueltas.
- Incomparecencia en el puesto de comisario: aviso/5vueltas / 10 vueltas más Stop & Go del equipo hasta la comparecencia del comisario ausente.
- No respetar la proporción entre pilotos en los relevos del equipo: 40 vueltas por manga incumplida.

C) Infracciones Muy Graves:

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

8.2 Técnicas.

A) Infracciones leves:

La sanción que corresponde a estos defectos consiste en el **aviso y rectificación del defecto.**

- Ejes fuera de medida.
 - Llantas no homologadas o sin tapacubos
 - Montaje de un elemento no homologado.
 - Cualquier elemento del vehículo que no cumpla con el reglamento técnico a excepción de los contemplados en el apartado B y C.

B) Infracciones graves:

La sanción correspondiente a estas infracciones, consiste en 20 vueltas, y no mediará aviso:

- No rectificación de cualquier defecto leve observado y avisado en la verificación.
 - Manipulación del coche fuera del lugar de reparación en carrera o fuera del tiempo de carrera



(entre mangas)

- Una vez finalizada la carrera presentar el coche a verificar con alguna infracción leve.
- Disputar la carrera con máximo 1 infracción leve.
- 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.

C) Infracciones muy graves:

La sanción que corresponde a estas infracciones es la exclusión inmediata de la carrera, aunque a criterio de la Organización, es conmutable por la de permitir la participación del equipo, **pero sin puntuar ni constar en ninguna clasificación.**

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

9-.HORARIOS

Viernes 3 Mayo 2023

Entrenos libres:

11.00 – 17:00h Entrenos libres para todos los equipos.

17:30 Cierre parque cerrado (entrega todos vehículos)

17:30 - 20:00 Entrenos libres con coche muleto en pistas 1 a 24.

Montaje Motor y ruedas:



	Montaje motor y ruedas	Verificaciones
17:40 - 18:05	Dorsales 41-48	
18:15 - 18:40	Dorsales 51-58	Dorsales 41-48
18:50 - 19:15	Dorsales 61-68	Dorsales 51-58
19:25 - 19:50	Dorsales 71-78	Dorsales 61-68
20:00 - 20:25	Dorsales 81-88	Dorsales 61-68
20:25 - 20:50		Dorsales 81-88

Las verificaciones de los coches se realizarán acto seguido al cierre del tiempo de montaje de motor y ruedas. El tiempo libre se permite entrenar en las pista de las 24 a 32.

Sábado 4 de Mayo 2023

- 07:45 - 08:45 Exposición coches carrera y concurso decoración.
- 07:45 - 08:45 Entrenos libre con muletos.
- 09:00 - 10:30 Entrenos oficiales cronometrados (POLE).
- 10:30 - 10:50 Publicación de resultados y asignación de carriles.
- 10:50 - 10:55 Warm up: Sesión entrenos libres con coche oficial por carril inicial.
- 11:00 - Inicio carrera

Domingo 5 de Mayo 2023:

- 11:00 - Final carrera.
- 11:30 - Publicación de resultados y entrega de premios.

10-. PREMIOS

- Los 3 mejores equipos clasificados de cada categoría (**GT2, GT3 y GT4**) obtendrán un trofeo acreditativo.
- Todos los pilotos participantes obtendrán un coche y obsequio conmemorativa de la prueba.
- Los equipos vencedores dispondrán de prioridad en la inscripción para las 24 WES 2025 celebrar el 1er fin de semana de mayo de 2025.
- Se hará entrega del trofeo decoración al vehículo ganador de este concurso.
- Se hará entrega del trofeo Copa Master al mejor equipo clasificado.
- Se hará entrega del trofeo Junior al Mejor equipo clasificado.



11.- MANDOS

- 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.

12.- INSCRIPCION

Para facilitar la labor de organización, las preinscripciones serán obligatorias para todos los equipos. Desde el 1 de enero hasta 31 de abril según los siguientes tramos:

Del 10 al 31 de Enero:

Equipo Prioritarios RESISPAIN 2024: 275€. (bonificación 100 Euros RESISPAIN)

Equipos Prioritarios RESISCAT 2024: 375€.

Equipos Internacionales : 375€.

Equipos Podium 3 categorías WES-2023: Precio 375€.

Del 1 al 28 Febrero;

Cualquier equipo: Precio 400€.

Del 1 Marzo al 26 abril.

Cualquier equipo: Precio 450€.

Para la inscripción a las 24 horas **WES2024 1/32** se realizará a través de

a) Transferencia bancaria

IBG AUTORACING, SL. código IBAN: **ES57 3140 0001 9800 1528 2700**,

b) paypal al e-mail : promotion@ibbautoracing.com

c) Blzum al Telf. **689416324**



Es OBLIGATORIO enviar los datos del equipo por Email (promotion@ibbautoracing.com) para validación de la inscripción:

Nombre del equipo:
Nombre, telf. email Piloto 1/ capitán :
Nombre, telf. email Piloto 2
Nombre, telf. email Piloto 3
Nombre, telf. email Piloto 4
Nombre, telf. email Piloto 5
Nombre, telf. email Piloto 6
Copia de la transferencia realizada.
Categoría GT-2. GT-3, GT-4.

Pack welcome: Todo los equipos inscritos recibirán en el momento de la inscripción el pack welcome que contiene:

- 1- juego de calcas oficial
- 1- Kit de carrocería en blanco.
- 2- motores SC-0011c idénticos a la serie que se suministran en carrera.

Pack Parking y carpa:

Por orden de inscripción los equipos tendrán a su disposición este pack, se comunicará a su debido tiempo una vez se realicen las inscripciones.

13-. 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.

ANEXO A: Kit de luces para las carreras de 24h.

Todos los coches participantes en carrera deberán estar provistos de un kit de luces, con el fin de disputar las etapas nocturnas de la competición.

Será de procedencia libre, deberá estar instalado en la carrocería, encolado mediante pegamento y sin excesos. Los cables serán libres y se permite el uso de conectores e interruptores. Los interruptores deberán estar fijados en la carrocería mediante pegamento pero sin excesos, serán accesibles desde el exterior, se permite perforar la carrocería mínimamente para su acceso, sin que afecte a la estética del coche.

Los "leds" serán libres, de diámetro y serán blancos o amarillos los delanteros (Depende de categoría) y rojos los traseros. Se permite el doble faro delantero o trasero. Deberán ir orientados e iluminar en su posición natural, es decir, los delanteros deberán alumbrar al frente y los traseros hacia atrás.

Los "leds", una vez instalados, no pueden sobresalir de los faros. Los delanteros deberán ir dentro de las ópticas, y podrán ir arriba, abajo o arriba y abajo. Podrán ser iguales 2 a 2, es decir, 2 amarillos y 2 blancos, en ningún caso podrán ser asimétricos. Los coches de GT2-GT3 deberán ser obligatoriamente blancos y los GT4 obligatoriamente amarillos (pueden ser les blancos y cristales pintados en amarillo).

Se permite eliminar los pilotos traseros, siempre y cuando el fondo del mismo esté pintado en color rojo, En ningún caso los "leds" podrán sobresalir más de 2mm.de la carrocería.

Se permiten leds adicionales en los tubos de escape y/o en interior del coche. Deberán ir posicionados en la posición de los tubos de escape del modelo pudiéndose taladrar los tubos para poner el led así como en el interior del cockpit siempre que sean distintos del rojo/blanco o amarillo. siendo como como máximo 1 unidad.



ANEXO B : Neumáticos Carrera.

Todos los equipos participantes se les entregara los neumáticos para la carrera, según la categoria que corresponda tiene los siguientes juegos de neumáticos disponibles.

Categoria.	24h.
GT-2	6 pares
GT-3	4 pares.
GT-4	4 pares.

Ref.	Medidas	Compuesto	GT2	GT3	GT4
SC-4752	19.0x10.5mm	AS-25	✓		
SC-4752	19.0x10.5mm	AS-20	✓		
SC-4761	19.5x10.5mm	AS-20	✓	✓	
SC-4761	19.5x10.5mm	AS-25	✓	✓	
SC-4756	20.0x10.5mm	AS-20	✓		✓
SC-4756	20.0x10.5mm	AS-25	✓		✓

ANEXO C : Chasis 3DP homologado para categoría GT2.

Se permite en la categoría GT2, los siguientes chasis 3DP homologados. Siempre que antes del 16 de Febrero la organización disponga de muestras físicas para poder validar su homologación definitiva que sera antes de 28 de febrero, el fabricante así mismo deberá aportar las referencias con que esto se comercializan, y las cotas mas significativas a fin de poder realizar las verificaciones de estos. cualquier modificación posterior al 28 de Febrero no quedará admitida.

- Scaleauto (Ref. SC-9123B05)
- CDC Slot (Refs. CDC-RT4375 / CDC-LRT4472)
- Dima Slot Cars (Refs. DM-0001A / DM-0001B)

Cualquiera de estos chasis debe cumplir con estas cotas, las cuales son los limites permitidos por la carrocería, en caso que excedan ese chasis queda NO homologado:

DISTANCIA ENTRE TETONES CARROCERIA: 100,76mm

DISTANCIA MAXIMA CENTRO TETON TRASERO - PARTE FRONTAL GUIA (SIN CONTAR PALA) - 122,7mm

DISTANCIA MAXIMA CENTRO TETON DELANTERO - PARTE FRONTAL GUIA (SIN CONTAR PALA) - 21,9mm

Estas se verificaran con el siguiente útil, colocandose en los tetones del chasis y verificando que entre la guía en posición neutral:



Se verificaran con el siguiente útil, las carrocerias para evitar deformaciones: 141,3mm longitud total. Se verificará también el ancho de la carroceria.

