

Reglamento Deportivo 24 Horas Portugal 2025



SCALEAUTO

2025

24H
PORTUGAL-TROFA

28 FEBRERO
01/02 MARZO

1/32 CALLAWAY C7R
GT2 / GT3

REGLAMENTO GT
INTERNACIONAL SCALEAUTO

Organization:    

Technic support: 

Normas básicas de participación

La inscripción en este evento implica el conocimiento y la aceptación tanto del reglamento técnico como del reglamento deportivo, debiendo la conducta de todos los miembros del equipo ajustarse a las normas establecidas durante toda la competición. No se permite el intercambio de pilotos entre equipos una vez que estos hayan corrido un segmento de carrera. Ningún piloto podrá participar en dos equipos al mismo tiempo.

Pista

La pista utilizada será de la marca Scaleauto, de 8 carriles y a escala 1/32. No está permitido el uso de aditivos en la pista o en los coches para modificar su adherencia. El voltaje utilizado será de 12v y se mantendrá constante durante toda la carrera.

Desarrollo de la carrera

Las verificaciones y la clasificación se llevarán a cabo el viernes. Todos los equipos deben entregar su coche en el parque cerrado para las verificaciones y el montaje, siguiendo el orden indicado por la organización. El resto del material y las herramientas podrán ser colocados en la caja de boxes de cada equipo en cualquier momento, tras ser revisados por los responsables de boxes.

Para garantizar la máxima igualdad, todos los equipos deberán recoger un motor nuevo, que será sorteado entre los proporcionados por la organización. Durante la carrera, en caso de necesitar cambiar el motor, los equipos podrán solicitar un segundo motor.

Formación de los equipos

Los equipos deben estar formados por un mínimo de 4 y un máximo de 6 pilotos. Cada equipo debe nombrar un capitán, quien será el interlocutor con la organización.

Entrenamientos libres

Los entrenamientos libres se realizarán en tandas de 6 minutos por carril, y cada equipo en pista deberá contar con un miembro cumpliendo la función de repostador.

Clasificación

El viernes se realizará una sesión de clasificación de 1 minuto que determinará el orden de elección de carriles para la carrera. El orden de la clasificación será determinado por sorteo, comenzando por la categoría GT3.

Warm-Up

El sábado habrá un warm-up con los coches de carrera, con una duración de 10 minutos en el carril inicial previamente elegido.

Durante el warm-up se podrán realizar todas las acciones legales, siempre y cuando el coche no sea abierto.

Los equipos que no hayan terminado de montar el coche podrán completarlo durante este tiempo.

Carrera

Cada segmento tendrá una duración de 40 minutos, con un descanso de 7 minutos para el cambio de carriles por parte de la organización.

Solo los responsables de los cambios podrán manipular los coches durante los descansos.

Si un piloto es sorprendido manipulando un coche, su equipo será penalizado.

Se realizará un recorrido completo en los 3 circuitos.

Requisitos mínimos y máximos de segmentos por piloto

Nº de pilotos da equipa	Máximo	Mínimo
4	7	5
5	6	4
6	5	3

El kit de luces deberá estar encendido al inicio del warm-up y permanecer así hasta el final de la carrera.

Las luces del recinto se apagarán al inicio del segmento 15 y se encenderán nuevamente tras completarse el segmento 24.

Cambios de carril

Los cambios de carril seguirán el orden:

1-3-5-7-0-9-11-13-15-0-17-19-21-23-0-24-22-20-18-0-16-14-12-10-0-8-6-4-2-0

Clasificación final

El equipo ganador será aquel que consiga el mayor número de vueltas, sumando los metros recorridos en la última vuelta.

En caso de empate en vueltas y metros, el ganador será el equipo con el mejor tiempo en la clasificación.

Acreditación del piloto

Es obligatorio que el piloto se identifique antes del inicio de cada manga.

El incumplimiento de esta norma será penalizado.

Repostadores

Los repostadores tienen la función de reponer los coches en el carril si estos salen durante la carrera. Los equipos asignados a esta tarea deben cumplirla incluso si su equipo abandona la competición.

Cualquier equipo que incumpla esta función verá su coche detenido en la zona de boxes hasta que el repostador regrese a su puesto, y será penalizado.

Manipulación del coche

Operaciones permitidas durante la carrera:

Cambio de neumáticos: Los equipos deberán solicitar un nuevo par de neumáticos a los responsables del box. Los neumáticos deben cambiarse en la mesa del box y siempre durante el tiempo de carrera.

Cambio de guía/escobillas: Los equipos deberán pedir su caja de material a los responsables del box y luego proceder al cambio en la mesa del box, siempre durante el tiempo de carrera. Las escobillas podrán estar montadas en la guía.

Cambio de elementos de transmisión: Los equipos deberán pedir su caja de material a los responsables del box y luego proceder al cambio de las piezas de transmisión necesarias en la mesa del box y durante el tiempo de carrera.

Cambio de motor: Los equipos deberán solicitar un nuevo motor al responsable del box. Una vez en su poder, podrán iniciar el montaje, quedando prohibido instalarlo en un chasis o soporte de motor nuevo. El motor defectuoso deberá entregarse a la organización para que se registre y posteriormente se añada al material del equipo. El cambio deberá realizarse en la mesa del box y durante el tiempo de carrera.

Cambio de chasis: El cambio de chasis no podrá realizarse simultáneamente con el cambio de motor. El montaje del nuevo chasis solo podrá comenzar cuando el coche que está en carrera no esté en pista. El cambio deberá realizarse en la mesa del box y durante el tiempo de carrera.

Reparaciones en la carrocería: Los equipos deberán informar a los responsables del box sobre su intención de reparar cualquier elemento de la carrocería, para que se les proporcione la caja de material. La reparación deberá hacerse en la mesa del box y durante el tiempo de carrera. Se considera reparación la colocación del alerón si este cae durante la carrera y no sea culpa del comisario. Este deberá colocarse antes de finalizar la manga en cuestión.

Infracciones y penalizaciones

Deportivas

Infracciones leves:

- Retraso injustificado en la entrega del coche: El equipo pasa a ser el primero en realizar la pole, independientemente de la categoría.

- No presentar acreditación: advertencia/5 vueltas.
- Mala conducta en la función de comisario (por ejemplo, usar el móvil, dormir): advertencia/5 vueltas/10 vueltas/15 vueltas/20 vueltas.
- Molestar deliberadamente a los pilotos adversarios: advertencia/5 vueltas.
- Tocar los coches durante los descansos: advertencia/5 vueltas.
- Encender el kit de luces antes de la manga estipulada: 5 vueltas + parada inmediata para solucionar el problema.

Infracciones graves:

- Detener la carrera por un motivo injustificado: 20 vueltas.
- Ausencia en el puesto de comisario: advertencia/5 vueltas/10 vueltas + parada hasta que el comisario esté en su puesto.
- No respetar el número máximo de carriles por piloto: No se contabilizan las vueltas del infractor.

Infracciones muy graves:

- Falta de respeto hacia los demás participantes u organización: Exclusión del participante.

Técnicas

Infracciones leves:

La sanción consiste en una advertencia y la corrección del defecto al presentar el coche para su verificación.

- Ejes fuera de medida.
- Llantas no homologadas o sin tapacubos.
- Montaje de un elemento no homologado.
- Cables.
- Cualquier elemento del vehículo que no cumpla con el reglamento técnico, salvo los contemplados en los siguientes puntos.

Infracciones graves:

La sanción es de 20 vueltas.

- No corregir un defecto leve identificado y señalado en la verificación.
- Manipular el coche fuera de la zona de reparación o fuera del tiempo de carrera (entre mangas).
- Competir con una infracción leve.
- Uso de material no homologado.
- Las modificaciones o elementos del coche que no cumplan con el reglamento técnico, así como dudas, ambigüedades o situaciones no previstas que vayan contra el espíritu deportivo de la prueba, quedan a criterio de la organización.

Infracciones muy graves:

La sanción es la exclusión inmediata de la carrera, aunque la organización puede permitir continuar participando sin aparecer en la clasificación.

- Uso de neumáticos no reglamentarios o tratados.
- Limpiar neumáticos con productos distintos a los proporcionados por la organización.
- Acumulación de cuatro sanciones graves (deportivas y técnicas).
- Carrocerías y/o chasis adulterados.

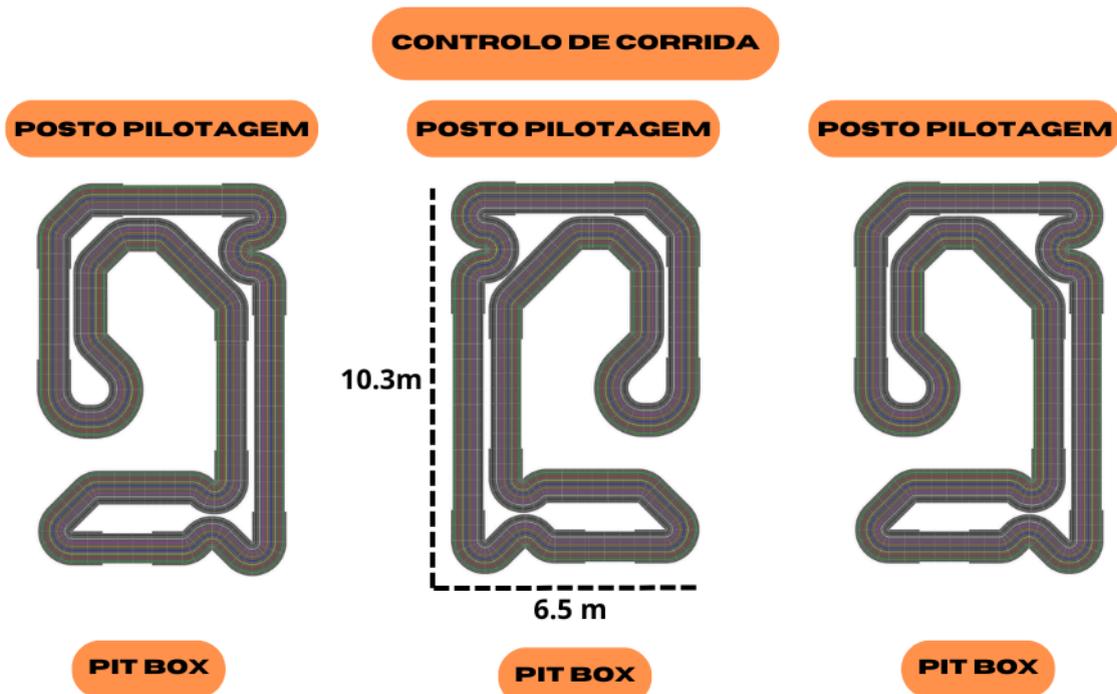
Disposiciones generales

Los casos no contemplados en este reglamento serán decididos por la organización.

Circuito



24H WES PORTUGAL 2025



Anexo 1

En este anexo están presentes los grupos de verificación y montaje.

Dorsal	Equipo	Categoría	Grupo
30	CS TROFA 2	GT3	1
29	WHELLEN RACING	GT3	1
28	MADEIRA SLOT TEAM	GT2	1
27	BARBADAS RS	GT3	1
26	AE-SLOT	GT3	1
25	SLOTTEST SBM	GT3	1
24	VKS-HSC	GT3	1
23	CSSEVILLA ALFASLOT	GT2	1
22	SCCL	GT2	2
21	ART SLOTCARS	GT3	2
20	ZOO SLOT	GT2	2
19	MODEL HOBBY RED	GT2	2
18	DRS VIGO	GT3	2
17	SLOT CLUBE DO PORTO	GT3	2
16	CRICCRAC DREAMSLOT	GT2	2

Dorsal	Equipa	Classe	Grupo
15	MANGALLO	GT3	2
14	SLOT CLUB PORRIÑO	GT2	3
13	DIMA RACING	GT3	3
12	SLOTATTAK	GT2	3
11	JOKER MOTORSPORT	GT2	3
10	CS TROFA	GT2	3
9	CRIC CRAC GALLETITA TEAM	GT2	3
8	SCALEAUTO SPORT	GT2	3
7	SLOTSAB CAXAU	GT2	3
6	T 800	GT2	4
5	ALCALINO	GT3	4
4	SRC PORTUGAL	GT3	4
3	SLOTTEST-RÍAS BAIXAS SLOT	GT2	4
2	JUST FOR FUN	GT3	4
1	GTTEAM/ART	GT2	4