



## TÍTULO II - REGULAMENTO TÉCNICO E DESPORTIVO DAS ESCALAS ESCALA 1/8 GT / Rally Game (Nitro) (Art.º 1º n.º 1 alínea g) do R.T.D.)

---

### CAPÍTULO I - REQUISITOS GERAIS

#### Art.º 1º - Requisitos das Pistas

1. PISO: O piso das pistas deve ser de asfalto sem nenhuma proteção ou de betão liso com as juntas alisadas.
2. LIMITES:  
Largura mínima: 4 metros (entre as linhas de marcação)  
Largura máxima: 6,50 metros.  
Comprimento mínimo: 200 metros (aconselhável entre 240 e 300 metros).
3. TRAÇADO DA PISTA: O traçado da pista deve incluir curvas à esquerda e à direita e deve ter uma reta de comprimento mínimo de 45 metros.
4. LINHAS DE MARCAÇÃO: As linhas de marcação devem ter entre 8 a 10cm de largura, pintadas a branco ou amarelo e devem estar a cerca de 20cm dos separadores da pista. A linha de partida/chegada deve estar pintada a toda a largura da pista, de preferência em frente da posição de registo dos tempos. Um traço descontínuo pode ser pintado a meio da reta maior para facilitar a visão. Nenhuma outra linha pode ser pintada nas curvas para além das guias das margens.
5. GRELHA DE PARTIDA: As partidas são feitas ao estilo "Le Mans" de preferência numa zona reta. Para isso devem ser pintadas 10 "caixas" numeradas num dos lados do traçado com um ângulo de 20 a 45 graus. Estas "caixas" devem estar espaçadas entre si com um mínimo de 2 metros e um máximo de 4 metros. Devem ser desenhadas com uma largura de 30cm a 40cm, e um comprimento de 70 a 100cm.

### CAPÍTULO II - DAS PROVAS

#### Art.º 2º - Provas de Âmbito Nacional

1. A competição de âmbito nacional da escala 1/8 Pista compreende o Campeonato Nacional e Taça de Portugal (prova única). O Campeonato Nacional é composto por um número de provas pré determinado, contando para a Classificação Geral todas as provas menos uma. Sendo o resultado a excluir o pior resultado realizado durante o Campeonato. Pode ser considerado pior resultado a ausência na prova. No Campeonato Nacional e Taça de Portugal a inscrição é aberta a todos os pilotos possuidores de Licença Desportiva Nacional.
1. ÁRBITROS: Em provas do Campeonato Nacional e Regional as organizações têm que providenciar para que esteja presente 1 árbitro.
2. PISTADORES: Só os pilotos ou mecânicos podem pistar e devem fazê-lo na manga e final seguinte à sua. A 1ª manga ou final será pistada pelos pilotos da última manga ou final. Os pistadores não podem efetuar reparações nos carros. Devem usar luvas ou outro material de proteção, a ser colocado à disposição pela organização e devem permanecer nos seus postos (previamente marcados) durante a corrida, à exceção daqueles que se encontrarem em movimento. No caso de um piloto ou o seu substituto não se encontrar a pistar ser-lhe-á retirada a sua melhor manga do dia (realizada ou a realizar). No caso das finais, ser-lhe-á atribuído o último lugar da final em que participou. Caberá ao Diretor de Prova selecionar pistadores nos casos em que o seu número seja insuficiente. Quando não houver no mínimo 12 pilotos participantes, nas finais os pistadores não são permitidos. Os mecânicos farão o seu papel na pista.

## TÍTULO II - REGULAMENTO TÉCNICO E DESPORTIVO DAS ESCALAS ESCALA 1/8 GT / Rally Game (Nitro) (Art.º 1º n.º 1 alínea g) do R.T.D.)

---

### Art.º 3º - Horário das Provas

1. CAMPEONATO NACIONAL e TAÇA DE PORTUGAL. As provas serão realizadas ao Domingo, sendo o Sábado anterior destinado aos Treinos Livres. As provas terão 3 séries de qualificação com a duração de 5 minutos, e finais 30 minutos.
2. Horário para sábado e domingo- Classe 1/8 GT:  
"Consultar "Anexo 1 1\_5+1\_8 GT"  
Nos anexos estão diferentes cenários de horários que devem ser seguidos pela organização de prova, escolhendo o mais adequado mediante o número de inscritos. Qualquer desvio a este horário deverá ser justificado no relatório de prova.

### Art.º 4º – Qualificações

#### 2. Horário para Sábado e Domingo

1. Nas provas do Campeonato Nacional e Taça de Portugal as mangas serão constituídas por um máximo de 10 pilotos.
2. As mangas de qualificação terão a duração de 5 minutos, mais o tempo para terminar a última volta com o máximo de 45 segundos.
3. As mangas de qualificação realizam-se por ordem decrescente.
4. Deve existir um intervalo de 3 minutos entre o fim de uma manga e o começo da manga seguinte.
5. A partida para as mangas será dada no sistema de qualificação com “partida lançada”, assim, e após o anúncio a pista deve ser aberta para a manga.
6. A sessão de treino terá a duração de 3 minutos. Após 2 minutos de treino é anunciado com aviso sonoro que falta 1 minuto para início da cronometragem, outro aos 30 segundos, outro aviso aos 10 segundos e finalmente o anúncio de início de manga.
7. É obrigatório que cada piloto faça pelo menos uma volta numa das séries para conseguir o apuramento para as Sub-finais.
8. O carro termina quando passa a linha de chegada após ter sido dado o sinal sonoro. O carro deve regressar imediatamente à Zona de reabastecimento (Boxes) e não pode atrapalhar os carros ainda em prova.
9. SISTEMA DE QUALIFICAÇÃO POR PONTOS - A classificação geral pós mangas de qualificação será obtida do seguinte modo:
  - a) Em cada série o piloto mais rápido (maior número de voltas no menor tempo) será pontuado com zero (0) pontos;
  - b) O 2º classificado na série terá 2 (dois) pontos;
  - c) O 3º classificado na série terá 3 (três) pontos;
  - d) O 4º classificado na série 4 (quatro) pontos e por aí adiante;
  - e) Em cada série, em caso de empate, os pontos serão igualmente atribuídos a cada piloto. No caso de dois ou mais pilotos terem a mesma pontuação, a melhor pontuação determina a posição (ex. 1+3 = 4 ganha em relação a 2+2 = 4). Se ainda assim não se resolver, então o piloto com maior número de voltas e melhores tempos na sua melhor pontuação, determina a posição;
  - f) Apenas contam para a Classificação Geral as duas melhores pontuações obtidas.
10. Nota: O piloto com menos pontos será o “ Top Qualifier ”.



## TÍTULO II - REGULAMENTO TÉCNICO E DESPORTIVO DAS ESCALAS ESCALA 1/8 GT / Rally Game (Nitro) (Art.º 1º n.º 1 alínea g) do R.T.D.)

---

11. Quando existir dificuldade de julgamento do estado da pista ou quando não for possível oferecer condições a que todos os pilotos possam correr em pista seca, o Diretor de prova em conjunto com os árbitros pode decidir parar a manga ou cancelar uma série de mangas por completo.

### **Art.º 5º Finais**

1. A duração das finais será de 30 minutos.
2. Depois das qualificações os pilotos serão divididos em finais de até 10 pilotos. No caso de mais que uma final o número dividido não for equitativo, devem ser realizadas o menor número de finais possíveis com a diferença máxima de (1). (ex): 17 pilotos ; final A -9 pilotos e final B-8 pilotos.
3. Nas finais será sempre realizada da mais lenta para a mais rápida.
4. Quando não houver no mínimo 10 pilotos participantes, a partir das finais os pistadores não são permitidos. Os mecânicos farão o seu papel na pista.
5. Durante as mangas e Final, é permitido a presença na Zona de reabastecimento (Boxes) de dois mecânicos por piloto.
6. Durante Final, todos os pilotos devem efetuar uma volta à pista de modo a verificar os transponders dos carros. Será dada ordem de partida um a um pelo Diretor de Prova.
7. O vencedor será o piloto com maior número de voltas, mais o tempo da última.
8. A classificação das finais dita a classificação final. Em primeiro lugar classificam-se os pilotos da final A, seguidos pelos pilotos da final B, e assim sucessivamente.

## **CAPÍTULO III - DOS PROCEDIMENTOS DE CORRIDA**

### **Art.º 6º - Procedimento dos Pilotos**

1. Assim que o Diretor de Prova o permita o Piloto deve e colocar o carro na linha de partida.
2. Os pilotos devem permanecer de pé junto aos seus números no palanque durante as mangas, Sub-finais e Semifinais. Os mecânicos devem ficar, nas boxes, por baixo do local do piloto.
3. Nas finais, os pilotos com o número mais baixo, podem escolher a posição no palanque e os mecânicos ficam no número que fica por baixo dessa posição.

### **Art.º 7º - Procedimentos de Partida**

1. Nas partidas para as Finais, dos 10 segundos até aos 3 segundos antes da partida será efetuada uma contagem decrescente através do sistema sonoro, bastante audível. Aos 3 segundos antes da partida o Diretor de Prova baixará a bandeira de partida anunciando "Mecânicos fora". Neste ponto, os carros serão libertados pelos mecânicos, nunca mais lhes podendo tocar. Passados os 3 segundos a bandeira estará completamente para baixo, e soará um sinal sonoro dando início à Sub-final ou Final.
2. Os carros devem permanecer nas linhas, sem que qualquer parte toque a linha de partida.
3. O sinal de partida oficial acionará também os Sistemas de Cronometragem.
4. O carro poderá iniciar a corrida do corredor da zona de reabastecimento depois de iniciada a corrida e ter sido dada ordem por um comissário de prova. Esta ordem só será dada após todos os restantes carros terem já passado pela zona de saída do corredor da Zona de Reabastecimento.

## TÍTULO II - REGULAMENTO TÉCNICO E DESPORTIVO DAS ESCALAS ESCALA 1/8 GT / Rally Game (Nitro) (Art.º 1º n.º 1 alínea g) do R.T.D.)

### Art.º 8º - Verificações Técnicas

1. As verificações técnicas devem incluir uma verificação profunda do carro. É obrigatória a marcação do chassis. Durante as séries de qualificação devem ser feitas verificações de forma aleatória ao escape, venturi do carburador, peso, e filtro de ar (IN-BOX).
2. Para além das verificações acima mencionadas deve ainda ser verificada a capacidade do depósito.
3. As Verificações Técnicas far-se-ão durante o decorrer das Qualificações, após as Finais.

### CAPÍTULO IV - PENALIZAÇÕES

#### Art.º 9º - Falsas Partidas

As penalizações a aplicar nas falsas partidas são as seguintes:

- a) Quando qualquer parte do carro toca a linha de partida ou produza uma antecipação de saída será penalizado com um "Stop and Go". O tempo do "Stop and Go" deve ser acordado em reunião com os pilotos antes do início da corrida e será no máximo de 10 segundos.
- b) Nos últimos três segundos, antes da partida para uma Sub-final ou Final, se mecânico mantiver o carro seguro, será o carro penalizado com "Stop and Go".

### CAPÍTULO V - REGULAMENTO TÉCNICO

#### Art.º 10º - Especificações Técnicas

##### 1. CHASSIS:

O Chassis deve ser derivado de um Off-Road. A ponta do chassis deve ter, no mínimo, uma inclinação de 3 graus em relação à base do chassis. Esta dobra deve ter no mínimo 30 mm de comprimento desde a ponta do chassis. Desde a dobra até à zona central da caixa de velocidades tem de haver uma distância mínima de 150mm e máxima de 180 mm.

Os chassis em carbono são proibidos.



##### 2. DIMENSÕES DO MODELO:

O Modelo deve ser derivado de um Off-Road sendo permitidos todos os modelos de RallyGame. É da responsabilidade do piloto garantir que o seu carro esteja de acordo com os regulamentos e os organizadores da corrida podem inspecionar qualquer carro, em qualquer altura durante todo o evento, para verificar se está conforme as regras. Se um carro exceder os limites das dimensões na verificação imediatamente após a corrida, devido a existência de danos inequívocos provenientes da corrida pode evitar a desclassificação. Durante a Verificação Técnica, somente o condutor, um mecânico e o Delegado de Escala podem estar presentes, para além dos comissários da corrida.

##### 3. ASA TRASEIRA

As asas devem ser feitas de material flexível.



## TÍTULO II - REGULAMENTO TÉCNICO E DESPORTIVO DAS ESCALAS ESCALA 1/8 GT / Rally Game (Nitro) (Art.º 1º n.º 1 alínea g) do R.T.D.)

---

### 4. PESO MÍNIMO

O peso mínimo para os carros é de 3.500gr. A pesagem deverá ser efetuada com o carro pronto a correr mas com o depósito de combustível vazio. O peso é verificado numa balança digital e pode ser efetuado no início das séries de qualificação, final ou no fim das mesmas. Se for encontrado um carro abaixo do limite mínimo, o piloto será desclassificado da série, ou final.

### 5. MOTOR

Os motores de combustão interna deverão ter uma cilindrada máxima de 3.5cc.  
O número de janelas é livre. O venturi do motor não poderá exceder o diâmetro máximo de 7 mm.

### 6. TRAVÕES

Todos os carros devem estar equipados com travões de tal maneira, que os carros possam ficar parados com o motor a trabalhar.

### 7. ESCAPE

Todos os carros devem estar equipados com escape homologado pela EFRA.  
O número de Homologação tem de estar obrigatoriamente legível e inalterado.  
Todos os anos, pelo dia 1 de Março, é publicado no site da EFRA ([www.efra.ws](http://www.efra.ws)) a lista de escapes homologados para o ano desportivo em questão.

### 8. FILTRO DE AR

É obrigatório o uso de filtro de ar IN-BOX.

### 9. DEPÓSITO DE COMBUSTÍVEL

A capacidade do tanque de combustível deve corresponder a um máximo de 150c.c. incluindo todos os tubos e filtros até ao carburador. O tanque deve ser medido usando a seringa de medição oficial da EFRA ou, em caso de dano da seringa oficial, uma seringa com o padrão DIN. A capacidade do tanque de combustível não pode ser ajustada por inserção de qualquer objeto solto. Qualquer depósito considerado ilegal (>150c.c.) após uma série de qualificação ou final deve ser retirado do carro e inspecionado uma segunda vez após um período de arrefecimento de aproximadamente 15 minutos. Este período só é necessário no caso de a temperatura ambiente ser superior a 20 graus.

### 10. PNEUS

Todos os pneus devem ser pretos com exceção das letras do lado.  
Largura Máxima Pneus 45.0 mm  
Diâmetro das Jantes: Mínimo-75.0 mm maximo-85.0mm  
Diâmetro dos pneus Mínimo-98.0 mm maximo-102.0mm  
É proibido o uso de aditivos nos pneus. O piloto que infrinja a regra será inibido de participar em qualquer evento FEPPRA durante 5 anos.

### 11. APARÊNCIA

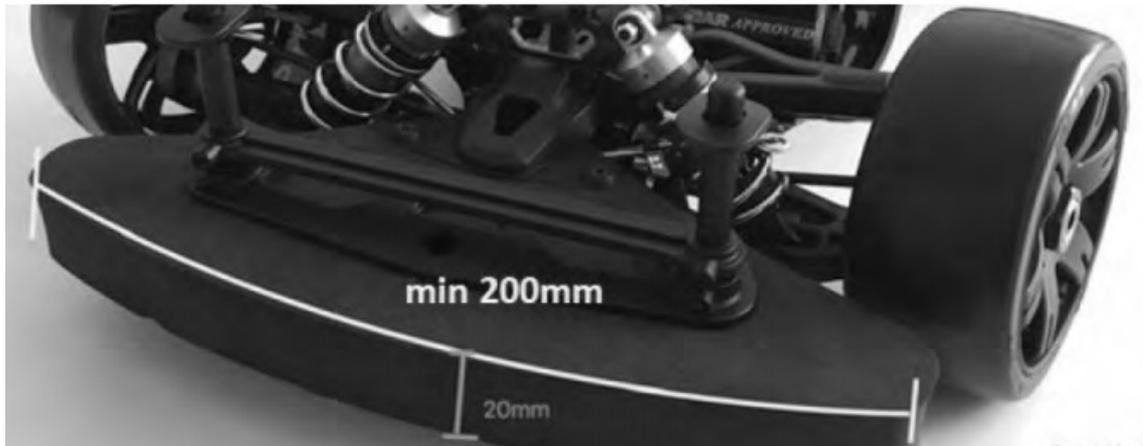
Os carros devem ter uma representação razoável do estilo de carro usado em provas de pista, com desenho e áreas frontais e laterais suficientes para permitirem uma visão clara dos números que serão colados no decorrer da corrida. A antena deve ser feita de material flexível.

### 12. PÁRA-CHOQUES

A frente do carro deve estar equipada com um para-choques de tal maneira que minimize as lesões no caso de entrar em contacto com os carros de outros participantes ou com o público. O para-choques deve ser feito de material flexível com todos os cantos e beiras arredondados. O contorno do para-choques deve acompanhar o contorno da carroçaria que estiver a ser usada.

**TÍTULO II - REGULAMENTO TÉCNICO E DESPORTIVO DAS ESCALAS**  
**ESCALA 1/8 GT / Rally Game (Nitro)**  
(Art.º 1º n.º 1 alínea g) do R.T.D.)

---



**13. CARROÇARIA**

**13.1 MODELOS:**

As carroçarias devem ser à escala 1/8 reproduzindo as características de veículos que existam ou que tenham existido.

- 13.1.1 São aceites modelos que representem os modelos reais de ALMS, GT1, GT2, GT3, GT4, GT5, SUPER GT, DTM ou similares.

**13.2 ATRIBUTOS ESPECIAIS:**

**13.2.1. HOMOLOGAÇÃO:** (indicativo)

As carroçarias aprovadas são aquelas homologadas pela EFRA. Todos os anos, no dia 1 de Março, é publicada no site da EFRA ([www.efra.ws](http://www.efra.ws)) uma lista de carroçarias aprovadas para competição nesse ano. Apenas estas serão aceites em provas FEFRA. O número de homologação EFRA deve estar visível após a pintura da carroçaria.

**13.3. ASPETO:**

As carroçarias devem ser feitas de material flexível, e apresentarem-se devidamente pintadas. Os vidros devem permanecer transparentes.

**13.4 CORTES:**

- 13.4.1 As janelas não podem ser totalmente recortadas. Um furo de arrefecimento é permitido no vidro da frente com um máximo de 80mm de diâmetro.

- 13.4.2 Todas as carroçarias devem ter os arcos das rodas recortados.

- 13.4.3 São permitidos furos para:

Saída de escape com tamanho que não supere os 8cm<sup>2</sup>.

Um furo de arrefecimento é permitido no vidro da frente com um máximo de 80mm de diâmetro.

Um furo sobre o Motor para o cachimbo com 35mm diâmetro.

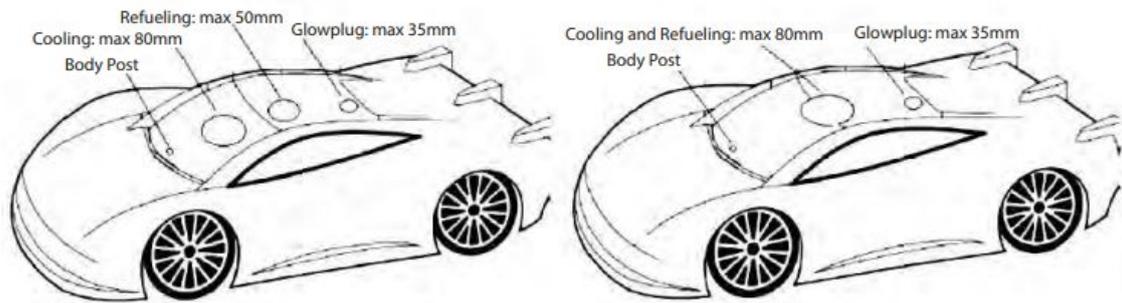
Um furo para a antena com o máximo de 10mm de diâmetro.

Um furo para reabastecimento com um máximo de 50mm de diâmetro, e não pode ser combinado com o furo de arrefecimento.

A distância mínima entre furos deve ser de pelo menos 5mm.

**TÍTULO II - REGULAMENTO TÉCNICO E DESPORTIVO DAS ESCALAS**  
**ESCALA 1/8 GT / Rally Game (Nitro)**  
(Art.º 1º n.º 1 alínea g) do R.T.D.)

---



**14. COBUSTIVEL:**

O combustível só pode conter metanol, óleo/lubrificante e Nitrometano. A gravidade específica da mistura não pode passar dos 0.87 Baseado numa percentagem normal de óleo, isto dará um máximo de 16% de Nitrometano medido pelo volume através do Nitromax 16.

**15. NÃO PERMITIDO**

- a) Uso de rolamento one way, exceto na cremalheira da 1ª velocidade
- b) Uso de correias
- c) Sistemas de controlo de tracção, giroscópio, sensores,
- d) Travões independentes às 4 rodas
- e) Sistema de travões hidráulicos
- f) Mais do que 2 velocidades.
- g) Sistema rápido de troca de pneus.
- h) Uso de embraiagem CENTAX

FIM