

# REGLAMENTO OFICIAL DE COMPETENCIA DE ACELERACIÓN EN PANAMÁ

## CAMPEONATO 2016

### 1- FIGURAS DEL ORGANIZADOR:

El **ORGANIZADOR** nombrará a las personas responsables de informar, regular, controlar y hacer cumplir el presente reglamento, como también velar por que el evento se lleve a cabo bajo las garantías de igualdad para todos los competidores y personas en general.

El nombramiento de los responsables consiste en Director de Carrera y Oficiales como se detalla a continuación:

**DIRECTOR DE CARRERA:** representa la máxima autoridad del evento. Toma las decisión ante cualquier situación que ocurra, esté o no contemplado en el reglamento. Es el único autorizado para informar los resultados oficiales y atender reclamos por parte de los competidores. (los mismos deben ser presentado por escrito)

**OFICIAL TÉCNICO:** es el encargado del manejo y control del sistema de control de tiempos (árbol de luces), sensores y sistema de cómputo requerido para realizar la competencia. Está autorizado a detener el evento temporalmente en coordinación con el Director de Carrera y el Oficial de Meta.

**OFICIAL DE PISTA:** es el encargado de colaborar en toda la logística de pre-alineación del evento, verificación de que cada piloto tenga su casco (puesto y asegurado), cinturón de seguridad abrochado y extintor asegurado dentro del vehículo.

**OFICIAL DE PARTIDA:** será quien llame a los competidores a la línea de partida y quien confirmará a los Oficiales Técnicos que están listos para partir. Éste Oficial será quien controle el tiempo máximo de 2 minutos, que tiene el competidor para estar listo en el área de partida (STAGE) desde que se hace su primer llamado.

**OFICIAL DE META:** es la persona responsable de velar que los competidores giren y circulen al carril de retorno según se establece más adelante en el reglamento y de definir al ganador en el caso que el equipo de control de tiempos presente algún inconveniente.

**OFICIAL DE PITS Y PARRILLA:** ésta persona tendrá la responsabilidad de ver la logística de ubicar a los competidores en base a su categoría o grupo y orden de partida con su respectivo oponente.

### 2- SEGURIDAD EN COMPETENCIA:

a) Todo vehículo será sometido a una revisión técnica de seguridad por los oficiales designados. Comprenderá aspectos que influyan en la seguridad integral del piloto y a su vez aspectos generales del vehículo. Asi como números de autos y cintillos de pilotos y copilotos registrados

b) Todo depósito de combustible tendrá que estar diseñado específicamente para ese fin, siendo el original del fabricante del vehículo o celdas de almacenamiento de combustible especiales para competición. (fuel cell)

c) Toda batería tendrá que estar asegurada en su ubicación original y la que no tenga la ubicación original tiene que estar contenida en una caja cerrada con su respectiva ventilación y con soporte de fijación adecuado.

d) Modificación a la carrocería: si se reemplazan partes a la carrocería, las mismas tienen que ser de materiales aprobados (laminas de metal, fibra de vidrio, fibra de carbón, plástico lexan en ventanas), cualquier otro material tendrá que mantener una resistencia adecuada que garantice la seguridad del piloto y previa aprobación de los oficiales encargados.

e) Para las puertas, capó y baúl se utilizarán los anclajes originales, cualquier otro punto o sistema de anclaje tendrá que ser aprobado por los oficiales del evento. Las puertas y capó tendrán que permitir el acceso de manera similar a las del fabricante. Si el auto trae barras laterales, las mismas tendrán que ser instaladas ancladas a la carrocería del lado del conductor como mínimo o contar con jaula de seguridad (roll cage) que incluya este tipo de protección lateral.

f) Al reemplazar o modificar las puertas originales del vehículo, es obligatorio la instalación de una jaula de seguridad (roll cage) con un mínimo de cinco puntos de anclaje a la carrocería, que pueden ser soldados o atornillados (tornillos de mínimo 10mm de grosor y cuatro por punto de anclaje). Adicional como quinto punto de anclaje una barra lateral ubicada al costado del piloto. La jaula de seguridad de ser comprada para este fin, deberá contar con aprobación de seguridad y si se confecciona localmente tendrá que ser confeccionada con tubo de acero de mínimo 1 ¼ pulgadas de diámetro y espesor mínimo de 0.118 pulgadas (3 milímetros) o con tubo de cromo molibdeno de 1 ¾ de diámetro y espesor de 0.083 pulgadas (2.1 milímetros), las bases de anclaje deberán ser de platinas de acero mínimo de 6 por 6 pulgadas y espesor de 1/8 de pulgada.

g) Se permite la participación de autos tipo dragster, funny car, buggies, autos descapotables de lona (sin mecanismo de seguridad antivuelco), los mismos deberán contar con jaula de seguridad (roll cage).

h) Al terminar un pase en condiciones normales de competencia, el orden de giro para retornar al área de pits será: piloto de carril más cercano a la calle de retorno a pits girará primero, posteriormente lo hará el segundo piloto. Nunca podrá un piloto cruzar por delante de otro competidor.

i) La velocidad de circulación por la calle de retorno a pits y de pits a partida no puede exceder de 40 km/h.

j) La vestimenta del piloto deberá ser: casco en buena condición (correa y boche) y contar con aprobación de seguridad para competición, camisa o suéter con mangas, pantalón largo y calzado cerrado. Preferiblemente aprobados con normas de seguridad sfi para competición (anti flamas). Se prohíbe sueter sin mangas, pantalones cortos y chanquetas o sandalias.

k) Los pilotos cuyos carros contengan celda de almacenamiento de combustible (fuel cell) dentro de la cabina, deberán utilizar vestimenta completa anti flama. (casco, uniforme, zapatillas y guantes)

l) Todo auto debe contar con pared contra fuego, la misma debe dividir de manera segura el compartimiento de motor de la cabina del piloto.

m) Todo auto cuyo tiempo registrado sea inferior a 10 segundos deberá contar con paracaídas para asistir la frenada.

n) Todo auto cuyo tiempo registrado sea inferior a 10 segundos deberá contar con cinturón de seguridad de mínimo 4 puntos.

### **3- INSCRIPCIÓN POR EVENTO:**

a) El costo de la inscripción del evento será fijado por los organizadores.

b) Para la inscripción es obligatorio presentar la cédula de identidad y la licencia de conducir vigente por parte de los competidores, queda a criterio de los organizadores o director de carreras aceptar o rechazar la inscripción.

c) El piloto inscrito a través de su firma, acepta la responsabilidad de lo que suceda con el auto registrado en el formulario, durante el evento y también de quién maneje dicho vehículo, identificado por el número asignado, así también de pagar los costos de reparación en la pista por cualquier daño a la pista o a terceros que su auto de carrera o auto de apoyo incida.

d) En caso de daños en el motor o transmisión y el auto pierda aceite en la pista se le pondrá una multa de \$75.00

e) La cantidad de inscripciones serán limitadas y de haber cupo se permitirán inscripciones durante del evento con un recargo de 50% del costo original y será potestad del organizador aceptar estas inscripciones.

f) El piloto puede inscribirse en varias categorías, pero solo podrá conducir un auto por categoría, y el auto solo podrá ser usado en una sola categoría.

h) El número del auto será escogido por el piloto desde el número 001 hasta el 999 y este número se le asignará por toda la temporada 2016. A medida que los corredores vayan firmando los documentos para la inscripción escogerán los números que estén disponibles.

### **4- IDENTIFICACIONES DEL VEHÍCULO: (número y patrocinadores)**

#### **NÚMEROS DE AUTOS:**

Todos los autos de carrera deben tener su número registrado al momento de la inspección técnica, este número debe estar puesto en tres lugares: puertas izquierda y derecha y vidrio trasero.

La confección de las calcomanías de los números serán colocadas por el competidor y deben tener las medidas de: 10" alto x 12" de ancho, los números deben ser de color negro y el fondo blanco. Todos los números deben tener 3 dígitos y estos deben ser en tipo ARIAL BOLD, ejemplo:

**0 5 5**

#### **CALCOMANIAS DE PATROCINADORES:**

El espacio trasero del guardafango delantero (detrás de la llanta delantera) de ambos lados izquierdo y derecho será utilizado para que patrocinadores del evento coloquen sus calcomanías (una por patrocinador de cada lado).

### **5- REGULACIONES EN ÁREA DE PITS:**

a) Todo arranque de motor será estático, no se permitirá arranques empujados, salvo previa autorización de los oficiales, quienes tomarán medidas de seguridad del caso.

b) Prohibido hacer calentamientos de llantas en los pits. (burnout) será motivo de descalificación inmediata.

c) Se permite la entrada al área de Pits solo de un vehículo de apoyo, remolque o grúa, pero luego de dejar el vehículo de competencia, los mismos deberán ubicarse en el área señalada por los oficiales.

d) Junto al piloto se permitirá la entrada a las personas de acuerdo a la cantidad de pases otorgados, y las mismas deberán ser mayores de 12 años, los menores de edad serán responsabilidad del piloto inscrito. Este punto queda sujeto a cambios a criterio del organizador.

e) En el área de pits solo permanecerán los autos de competencia, junto a su piloto, equipo de mecánica y acompañantes.

f) Se exigirá a todas las personas autorizadas a entrar al área de pits, conservar y mantener una conducta apropiada y portar en lugar visible el "PITS PASS", de lo contrario se expondrán a ser desalojados del área.

g) Está terminantemente prohibido el consumo de bebidas alcohólicas y/o cualquier tipo de sustancia ilícita dentro del área de pits. Los organizadores a través de los oficiales se reservan el derecho de someter a pruebas de cualquier tipo para detectar sustancias prohibidas a cualquier persona dentro del área y tomar las medidas necesarias. Todo piloto que se le compruebe el consumo será descalificado.

### **6- CATEGORÍAS Y TIPO DE COMPETENCIA:**

a) Las categorías serán por tiempos y las mismas se podrán unir en grupos por sus tiempos, esto es a criterio del organizador y será anunciado en la reunión de pilotos previo al evento.

De 09.999 segundos o menos

De 10.000 a 10.999 segundos

De 11.000 a 11.999 segundos

De 12.000 a 12.999 segundos

De 13.000 a 13.999 segundos

De 14.000 a 14.999 segundos

De 15.000 en adelante

## **7-SISTEMA DE PARTIDA:**

- a) La categorías o grupos de menos de 12.999 segundos, utilizarán la partida "PRO START", las tres luces amarillas se encienden de manera simultánea y cuatro o cinco décimas (lo que establezca el organizador) después se enciende la verde.
- b) Las categorías de 13.000 segundos o más, utilizarán la partida "FULL START", las tres luces amarillas se encenderán una a una y luego la verde, de igual manera a cuatro o cinco décimas de acuerdo a lo que establezca el organizador.

## **8-CLASIFICACIÓN:**

- a) Para poder iniciar los pases oficiales de clasificación, el vehículo tendrá que haber sido sometido a la inspección técnica de seguridad y tener las identificaciones del vehículo ya puestas.
- b) El día sábado será anunciado el horario y modo de clasificación, por parte de los organizadores, el día domingo se permitirán pases de clasificación a criterio del Director de Carreras, esto dependerá de la cantidad de carros inscritos, y por cualquier circunstancia que lo amerite, ejemplo lluvias u otros durante clasificación.
- c) El horario de clasificaciones está sujeto a que las condiciones climatológicas lo permitan, de lo contrario se modificará el horario de acuerdo a las mismas.
- d) Los competidores entrarán en su categoría o grupo en base al mejor tiempo registrado por el vehículo en el recorrido del cuarto de milla, Si Durante la clasificación, un piloto y su carro no logra marcar un registro de tiempo adecuado a su categoría, se le permitiera correr en dicha categoría siempre y cuando cuente ya con registro de tiempo previos durante el campeonato 2016. Esta solicitud debe hacerse antes de que se acabe el tiempo de clasificación.

e) Cada piloto podrá contar con un copiloto, quien está autorizado a realizar pases de prueba y ajuste únicamente el día sábado, los mismos serán válidos para registro de clasificación.

f) El piloto podrá hacer pases de prueba o ajustes junto a su mecánico el día sábado, siempre y cuando el vehículo cuente con silla y cinturón de seguridad para el pasajero, y este también deberá utilizar casco de seguridad.

g) Se prohíbe saltar de posiciones en la fila de espera durante el día de las clasificaciones, esta acción será penalizada con la descalificación del evento, sin derecho a reclamo o devolución del pago de inscripción.

## **9- FORMATO DE CARRERAS.**

Para cada carrera se realizará una reunión previa de carreras a las 9:00 am la cual será OBLIGATORIA y se tomará asistencia.

Será decidido por el director de carrera e informado en la reunión de pilotos del día domingo. Este formato se basará en las clasificaciones del día sábado y la cantidad de autos participantes.

De darse una categoría con más de 40 carros, la primera Ronda eliminatoria podrá ser al final del día sábado y será a discreción del director del evento. Y se anunciará al final de ronda clasificatoria.

## **10- CALENTAMIENTO DE LLANTAS (BURNOUT):**

- a) Todos los calentamientos se realizarán en el área designada para este propósito. En la posibilidad de usar algún tipo de líquido para disminuir la fricción, sólo se permitirá el uso de agua.
- b) Solo se permitirá un burnout que será controlado por el oficial de partida.
- c) No se puede tocar el vehículo desde que empieza a calentar llantas hasta que termine su recorrido completo en el lugar señalado, tampoco puede ser tocado si ya entró al área de PRE STAGE o STAGE o ambas.
- d) Los vehículos de 13 segundos o más no podrán pasar de los sensores de stage, los vehículos de menos de 13 segundos si tienen permitido pasar el stage al hacer su calentamiento.

## **11- ALINEACIÓN DE PARTIDA:**

- a) El vehículo debe estar con el motor encendido desde la zona previa a la línea de partida y se le permitirá utilizar a un mecánico o asistente previo a colocarse en PRE STAGE.
- b) No se permite arrancar el auto ni llegar a la línea de partida empujado.
- c) Una vez que el auto llega a la línea de partida STAGE deberá estar listo para correr y nadie lo podrá asistir.
- d) Para que una partida sea legal, la luz STAGE deberá estar encendida, de lo contrario el equipo marcará falta (luz roja).

## **12- PASES SOLO (BYE RUN) Y PARRILLA IMPAR:**

- a) En estos casos se considera al competidor como el ganador después que se presenta a la línea de partida, reciba la señal de partida y pase la meta, sin cometer falta ni romper su tiempo en la categoría o grupo asignado.
- b) Si en la primera ronda hay una llave con un solo competidor, este hará su pase solo y en la ronda siguiente se colocará en llave con "el mejor perdedor" que es el perdedor de la ronda anterior con el mejor tiempo registrado.
- c) El piloto designado para hacer el BYE RUN en la primera ronda será el que tuvo el mejor registro de clasificación.

## **13 - PRESENTACION DE RECLAMOS**

Los mismos se deberán presentar por escrito al director de carrera durante el evento, el director de carrera responderá todo reclamo antes de entregar los resultados oficiales del evento a más tardar 2 días después del evento.

#### **14 - DESCALIFICACIONES:**

- a) Al descalificarse a un piloto el mismo perderá todo derecho de seguir participando del evento y obtener puntos.
- b) En cualquier circunstancia, competidor que cruce alguna de las líneas demarcadoras, contacto con barrera de seguridad, sensores de tiempo y/o cualquier otro que sea parte de la pista.
- c) Todo competidor que use la pista sin autorización del oficial de partida.
- d) Cualquier competidor que no cumpla con los requisitos y medidas de seguridad previamente expuestos.
- e) Competidor que en cualquier momento maneje en sentido contrario dentro de la pista de carrera. A menos que sea indicado por algún oficial (de meta o de partida)
- f) Que no se cumpla con el orden indicado para entrar al carril de retorno luego del pase.
- g) Que incumpla cualquiera de los puntos expuestos en este reglamento. De acuerdo a criterio del Director de Carrera.
- h) Si algún piloto causa alguna polémica y a consecuencia de esta, ofenda e irrespete a otro competidor, acompañante u organizador del evento.
- i) No participación en la reunión de pilotos carreras el día domingo

#### **15 - ROMPER EL TIEMPO MÍNIMO DE CATEGORÍA: DESCALIFICACIÓN.**

- a) Cualquier competidor que haga el recorrido por debajo del tiempo de su categoría durante la carrera.
- b) Si los dos incurren en romper el tiempo mínimo de su categoría.
- c) Si ocurre en la final, automáticamente pierden los derechos y pasarán a ocupar el primer y segundo lugar, los que habían quedado en tercer y cuarto lugar.
- d) Si un competidor rompe su tiempo mínimo de categoría y el otro sale en luz roja. Ambos pierden la posibilidad de avanzar a la ronda siguiente. Si pasa en la final pierden derechos y pasarán a ocupar el primer y segundo lugar, los que habían quedado tercero y cuarto.

#### **16 - PERDER UNA CARRERA:**

- a) Cuando un competidor pasa la meta después que su oponente.
- b) Si no se presenta a la línea de partida dentro de los dos (2) minutos a partir del primer llamado por el oficial de partida quien tomará el tiempo.
- c) Si comete falta en la partida.

#### **17 - LUZ ROJA:**

- a) Cuando se sale antes de encender la luz verde y marque un valor negativo en el tiempo de reacción.
- b) La activación de la luz roja es indicativo de perder absolutamente la posibilidad de seguir en la competencia.
- c) Si ambos salen y marcan luz roja, esta situación elimina a ambos competidores y no pueden pasar a rondas siguientes. De ser la final los que quedaron de tercero y cuarto ocuparán el primer y segundo lugar respectivamente, quedando el tercer lugar vacante.

#### **18 - MAL FUNCIONAMIENTO DEL EQUIPO DE PARTIDA O SENSORES DE MEDICIÓN:**

- a) Si ante alguna situación el equipo de control de tiempo queda inhabilitado, el oficial de meta será quien confirme quien es el ganador del pase. Y este comunicará a los oficiales técnicos para su debido registro.
- b) El Director de Carrera decidirá cómo se realizará el desenvolvimiento del evento ante dicha situación.

#### **19 - MEJOR PERDEDOR:**

- a) Si después de la primera ronda hay un competidor sin contrincante, el mejor perdedor de la ronda anterior (mejor tiempo registrado) tendrá la oportunidad de pasar como competidor y así poder armar una llave.

#### **20 - CATEGORÍA CON TRES COMPETIDORES:**

- a) La categoría se definirá con una ronda de todos contra todos (ROUND ROBIN). La primera ronda se armará así:

1era llave: competidor con mejor tiempo vs competidor con peor tiempo.

2da llave: el 3er competidor vs perdedor de la primera llave.

3ra llave: competidores que no se hayan enfrentado entre ellos.

Si un competidor gana las dos carreras es el ganador de la categoría, quien haya ganado una carrera ocupará el segundo lugar y el tercer lugar será del otro competidor.

Si se da el caso de triple empate, el ganador de la categoría será quien tenga el mejor tiempo con el que haya ganado su carrera, el segundo lugar, será el segundo mejor tiempo con el que haya ganado su carrera y el tercer lugar es el competidor restante.

#### **21 - LLUVIA.**

a) En caso de lluvia se esperará un tiempo prudente para que se seque la pista. De persistir esta condición las categorías que se hayan completado se darán por cumplidas, mientras que las otras quedarán suspendidas y serán realizadas en fecha posterior anunciada por el organizador del evento. Cualquier otra condición distinta a las expuestas queda a criterio del Director de Carrera.

## **22 - AMONESTACIONES, MULTAS Y/O SUSPENSIONES:**

a) Se hará acreedor a las mismas y será responsable de cumplir con la pena que se le imponga por el Director de Carrera. En caso que sea necesario se pondrán a órdenes de los agentes del orden público, en los siguientes casos:

1- Utilizar palabras obscenas, conducta no deportiva o insegura, violación del reglamento por parte del competidor o su equipo en pits.

2- Cualquier competidor o miembro de su equipo, que sea encontrado bajo los efectos del alcohol o cualquier otra sustancia ilícita, sin importar la cantidad consumida.

3- Todo resultado por amonestación, multa o suspensión se dará a conocer por medio de los canales de comunicación que el organizador estipule.

4- Al momento de presentar reclamo, el mismo debe ser por escrito y dirigido al Director de Carrera, él decidirá si se resuelve inmediatamente y posterior al evento, solo debe apersonarse el piloto reclamante, y mantener una conducta apropiada. No debe bajo ninguna circunstancia afectar el desenvolvimiento del evento. Si esto sucede se pondrá a la(s) persona(s) a disposición de agentes de orden público.

5- Todos los competidores y sus acompañantes deberán mantener una relación de armonía y respeto hacia otros competidores, acompañante y organizadores del evento, dentro y fuera de la pista.

6- En caso de daños en el motor o transmisión y el auto pierda aceite en la pista se le pondrá una multa de \$75.00

## **23 - SISTEMA DE PUNTUACION PARA CAMPEONATO:**

Para el campeonato de drag 2016 el sistema de acumulación de puntos tendrán las siguientes condiciones:

Cada piloto, copiloto y su carro será registrado con un número único para todo el campeonato.

Durante la inspección técnica se le verificará números del carro aparte de todos los temas técnicos y seguridad y se colocará un cintillo de corredor con el número de piloto.

Si otro piloto o copiloto corre el mismo auto con el mismo número no se le acumularán puntos, si otro piloto desea correr el mismo auto en la próxima carrera debe solicitar registrar otro número y podrá así comenzar a registrar puntos.

La acumulación de puntos será por categoría, un piloto con su auto podrán tener puntos en diferentes categorías, en caso que desee pasar a otra categoría durante el campeonato, pero no se sumarán puntos de diferentes categorías.

Solamente las carreras válidas del campeonato se acumularán puntos y no en otras carreras o prácticas libres.

A cada número registrado se le otorgará puntos si cumplen las siguientes condiciones:

- Los ganadores de la primera ronda eliminatoria de carreras tendrá derecho a 5 puntos.
- el tercer lugar de la carrera tendrá derecho a 6 puntos
- el segundo lugar de la carrera tendrá derecho a 8 puntos
- el primer lugar de la carrera tendrá derecho a 10 puntos.

En caso de Empates al final de la temporada el campeonato se definirá en base al mejor tiempo registrado en carreras entre los empatados. (no tomarán los tiempos de clasificación ni prácticas)

Los registros de puntajes se comunicarán en la semana después del evento por la página web oficial de circuito y cualquier diferencia o consulta o reclamo en los temas de puntuación podrá hacerlo al correo [info@circuitopanama.net](mailto:info@circuitopanama.net) hasta la segunda semana posterior del evento.

## **23 - PREMIOS:**

Para cada carrera del Campeonato:

Los premios serán en trofeos para todas las categorías para las tres primeras posiciones.

Adicionalmente habrá en ocasiones regalos promocionales de los patrocinadores.

Para ganadores del Campeonato:

Los premios serán en trofeos y efectivo para todas las categorías para las tres primeras posiciones del campeonato.

Adicionalmente habrá en ocasiones regalos promocionales de los patrocinadores.

Los premios en efectivo será de una bolsa de \$14000.00 divididas entre todas las categorías y premiados.

## **24 - OTROS:**

Este reglamento podrá tener cambios a criterio de organizador o director de carreras solo en temas de seguridad, formalización de reclamos y formato de carreras y su actualización será anunciada en 30 días antes de cada evento a través de la página web del circuito internacional de Panamá.