



REGLAMENTO COMPETENCIA 2024

REGLAMENTO COMPETENCIA

1 GENERALES

1.1 El presente Reglamento Copa Notiauto 2024 entra en vigor el 15 de Enero de 2024 y es válido para toda la temporada del mismo año.

1.2 El presente Reglamento está avalado por la Federación Mexicana de Automovilismo Deportivo A. C. (FEMADAC) y se adhiere el Código Deportivo de la misma institución.

1.3 El Comité Organizador puede realizar cambios, anexos, modificaciones y cancelaciones del mismo, haciendo del conocimiento a la Federación Mexicana de Automovilismo Deportivo A. C. (FEMADAC), a la Comisión Nacional de Pista A. C. (CNP) y a equipos y pilotos participantes con un mínimo de diez (10) días hábiles previos a la siguiente fecha del calendario publicado en el website oficial del campeonato en internet en www.copanotiauto.com y también en el grupo oficial de Facebook en www.facebook.com/groups/copanotiauto, mismos que entrarán en vigor en la fecha que sean publicados.

1.4 Todos los puntos del presente Reglamento son exactos en sus especificaciones y medidas, así como también explícitos en sus textos, por lo que no se admiten tolerancias ni desviaciones, quedando en el entendido que cualquier punto no especificado está en principio prohibido.

1.5 La Copa Notiauto cuenta con la facultad por medio de su Director de Competencia cuenta con la autorización y facultad para penalizar, descalificar o suspender a cualquier participante que viole o no respete las normas del presente Reglamento.

1.6 El Comisario CNP asignado al evento es la máxima autoridad para la aplicación del presente Reglamento, los anexo al mismo, y el Código Deportivo vigente de la Federación Mexicana de Automovilismo Deportivo.

1.7 Cualquier punto no especificado en el presente Reglamento, tanto para temas de competencia como para temas técnicos, será resuelto directamente por el Director de Competencia y el Comisario CNP del evento, en caso de controversia, apelación o protesta será resuelto por el Comité de Honor y Justicia del campeonato en conjunto con la CNP.

2 AUTORIDADES

2.1 Director de Competencia. Es la autoridad máxima responsable del evento.

2.2 Director de Carrera. Es la autoridad en todo lo relacionado a pista y competencia durante el evento. Es el responsable de mantener los horarios del Programa Oficial de Competencia.

2.3 Director Técnico. Es la autoridad en todo lo relacionado con la revisión técnica y de seguridad de los autos participantes, así como de aplicar las sanciones correspondientes por faltas al reglamento técnico de cada categoría.

2.4 Director Médico. Es el médico responsable de los servicios de emergencia durante el evento, así como de los exámenes médicos a los participantes.

2.5 Comisario CNP. Representante de la Comisión Nacional de Pista encargado de verificar la correcta aplicación y sanción del presente reglamento. Es el responsable de aplicar las sanciones correspondientes contenidas en el presente reglamento de competencia.

2.6 Comité Honor y Justicia. En caso de controversia, apelación o protesta estará conformado por personalidades del deporte motor, las cuales serán elegidas por su experiencia, calidad moral, imagen e inteligencia, además de no tener relación actual y directa con el Comité Organizador, equipos y pilotos de la Copa Notiauto. Dicho Comité contará con el aval y representación de la CNP y de la FEMADAC y estará integrado por un número non de integrantes (3, 5 o 7).



REGLAMENTO COMPETENCIA 2024

3 CONVOCATORIA / INSCRIPCIONES

3.1 La información referente a cada evento será publicada en la Convocatoria y se publicará con treinta (30) días hábiles de anticipación con la siguiente información:

- Nombre y fecha del evento.
- Autódromo y trazado a utilizar.
- Programa de actividades.
- Horarios de apertura de Paddock/Garages.
- Costo y mecánica para inscripciones.
- Tiempos y lugar para Junta de Pilotos.
- Comité Organizador y Oficiales del evento.
- Categorías incluidas y formato de carreras.
- Capacidad autos por categoría.

3.2 En su primer evento el piloto debe completar los siguientes formularios y trámites:

- Formato Inscripción Anual (Anexo 4).
- Formato Inscripción Equipo – si aplica (Anexo 5).
- Aceptación Reglamento (Anexo 6).
- Liberación Responsabilidad Piloto (Anexo 7).
- Liberación Responsabilidad AHR (Anexo 8).
- Liberación Responsabilidad Espectro de Radiofrecuencias (Anexo 9).
- Presentar identificación oficial vigente.
- Presentar Licencia vigente de la FEMADAC/CNP. Pilotos extranjeros debe acreditar su licencia vigente deportiva avalada por la Federación de su país de origen.

3.3 El Comité Organizador se reserva el derecho de aceptar o rechazar a su libre juicio cualquier inscripción.

3.4 Si un piloto maneja el auto en cualquier parte del evento sin estar inscrito, el equipo completo será descalificado de la competencia y no se podrán inscribir a la siguiente fecha de la temporada. Esta sanción incluye a todos los pilotos inscritos en el auto.

3.5 Si un piloto maneja el auto en cualquier parte del evento sin contar con su Licencia vigente de la FEMADAC el equipo completo será descalificado de la competencia y no

se podrán inscribir a ningún evento en un lapso de doce (12) meses. Esta sanción incluye a todos los pilotos inscritos en el auto.

3.6 Para carreras Endurance un piloto se puede inscribir máximo a dos (2) autos.

3.7 Proporcionar datos falsos u omisión de los mismos anula la inscripción al evento, en este caso el competidor no tiene derecho a reembolso del pago de inscripción.

3.8 Para tener derecho a salir a pista el competidor debe tener pagada su inscripción y haber completado todos los trámites de registro. En cada fecha se proporcionará una calcomanía de pista en el área de Revisión Técnica.

3.9 Las inscripciones no son transferibles a otros competidores.

3.10 Las inscripciones no son transferibles para otro evento.

3.11 Los pilotos Nuevos, es decir que no han participado nunca en el Campeonato, deben presentar al Director de Competencia una carta de recomendación firmada por un piloto que participe de forma activa.

3.12 Derechos de Competidor:

- Pista en condiciones de competencia y seguridad.
- Paquete de competidor con programa oficial, acreditaciones y calcomanía de pista.
- Dirección de Pista y Carrera.
- Personal Médico.
- Junta de Pilotos.
- Equipo de Oficiales de Pista y Rescate.
- Equipo de Revisión de Seguridad y Técnica.
- Servicio de Cronometraje electrónico.
- Premiación con trofeos a tres primeros lugares de cada categoría.
- Publicación de resultados y puntuación en website oficial del Campeonato.



REGLAMENTO COMPETENCIA 2024

4 ACREDITACIONES

4.1 Cada Equipo tendrá derecho a las siguientes acreditaciones:

VELOCIDAD

- 4 gafetes de acceso paddock/pits por auto de competencia de cualquier categoría para la temporada completa.
- 2 brazaletes de cortesía para área de paddock/pits por evento.
- 2 pases de estacionamiento auto de competencia de cualquier categoría para la temporada completa.

ENDURANCE

- 6 gafetes de acceso paddock/pits por auto de competencia de cualquier categoría para la temporada completa.
- 4 brazaletes de cortesía para área de paddock/pits por evento.
- 3 pases de estacionamiento auto de competencia de cualquier categoría para la temporada completa.

4.2 Los pilotos no necesitan acreditación o gafete anual, su Licencia de la FEMADAC/CNP será su acceso al evento, incluido el área de pits.

4.3 Los gafetes anuales de acceso paddock/pits son exclusivos para los equipos y se deben portar en todo momento durante el evento. En caso de reposición o pérdida tendrá un costo de reexpedición de 1,000 pesos cada uno. Todos los portadores deben llenar completo el Formato Liberación Anual (Anexo 7) y Formato Liberación Anual AHR (Anexo 8). Gafetes para menores de edad deben contar con la autorización por escrito del padre o tutor legal. No se expiden gafetes para menores de 15 años.

4.4 El Comité Organizador podrá retirar acreditaciones, accesos o pases del evento si los usuarios están infringiendo el reglamento o haciendo mal uso de los mismos, incluido hacer copias ilegales o prestarlos a terceros no autorizados.

5 PARTICIPANTES

5.1 Cada piloto es responsable del auto que maneja, cualquier conducta antideportiva o que ponga en riesgo de forma intencional a otros participantes, equipos, oficiales y/o público será sancionado según la gravedad del caso por el Director de Competencia, la Comisión Nacional de Pista y en última instancia por el Comité de Honor y Justicia.

5.2 Se invita a los equipos y pilotos de todas las categorías a unirse al grupo oficial del campeonato en Facebook en www.facebook.com/groups/copanotiauto.

5.3 Queda estrictamente prohibido que cualquier miembro de un equipo, incluidos pilotos, jefes de equipo, mecánicos, patrocinadores e invitados; consuman bebidas alcohólicas y/o drogas durante el evento.

5.4 Un piloto o equipo descalificado por faltas al presente reglamento pierde automáticamente su derecho a trofeos y puntos del evento, sin importar la fecha en que se confirme la descalificación. Tampoco podrá reclamar la devolución total ni parcial del monto de su inscripción.

5.5 Cualquier agresión física o verbal durante el evento a cualquier participante, miembro de equipo y/o oficiales es motivo de descalificación y suspensión del campeonato.

5.6 Los pilotos asumen toda la responsabilidad sobre las acciones y actuaciones de todos sus miembros, patrocinadores e invitados durante todo el evento y serán sancionados según la gravedad de la falta.

5.7 Los pilotos son responsables de reponer y/o pagar los daños que hagan a las instalaciones de las pistas donde se desarrollen los eventos.

5.8 Examen Médico. A solicitud del Director Médico o del Comisario de la CNP, los pilotos deberán pasar examen médico antes, durante o después de las prácticas, calificación y carrera. El no cumplir con esta disposición es motivo de descalificación. Todos los pilotos que sufran un accidente durante cualquier parte del evento deberán tener el visto bueno del Director Médico para poder continuar participando.



REGLAMENTO COMPETENCIA 2024

5.9 Radiofrecuencias. El uso de radiocomunicación pits-auto es opcional en todas las categorías. El equipo es responsable de que la frecuencia usada cumple con toda la normatividad vigente de la autoridad correspondiente y están obligados a pagar las multas derivadas de su incumplimiento.

5.10 Toda la información oficial durante los eventos se comunicará por medio del Grupo Oficial de Whatts App de la serie para pilotos y jefes de equipo. Para ser agregados al grupo hay que solicitarlo en registro o al correo admin@notiauto.com.

5.11 Es OBLIGATORIO el uso de una cámara de grabación con vista al frente en todo momento que el auto se encuentre en la pista. La cámara deberá estar centrada en la cabina y viendo al frente, grabando en las prácticas, calificación y carrera(s). El Comité Organizador y/o FEMADAC podrán solicitar a cualquier competidor el video de su cámara para solucionar temas deportivos, este o no involucrado en un incidente. La sanción por no contar con la cámara será de 60 segundos al tiempo de final carrera en su primera infracción, la sanción será del 50% de los puntos obtenidos en la segunda infracción y la sanción será descalificación del evento en su tercera infracción.

5.12 La cantidad de pilotos que se pueden inscribir por auto queda de la siguiente forma:

- Copa TC2000 – 1 o 2 pilotos.
- Súper Turismos – 1 o 2 pilotos.
- Copa 1.8 – 1 o 2 pilotos.
- Súper Turismos Light – 1 o 2 pilotos.
- Copa Renault – 1 o 2 pilotos.
- Caribe Cup – 1 o 2 pilotos.
- Fórmula México – 1 piloto.
- Fórmula 1800 – 1 piloto.
- Vintage Pro Series – 1 piloto.
- Carreras Endurance con duración menor a 12 Horas – Mínimo 2 y máximo 3 pilotos.
- Carreras Endurance de 12 y 24 Horas – Mínimo 3 y máximo 4 pilotos.

5.13 No está permitido el uso de auto muleto y/o de repuesto.

5.14 Para las categorías Súper Turismos, Copa 1.8, Súper Turismos Light, Copa Renault y Caribe Cup un piloto puede cambiar de auto, siempre y cuando esto sea por causas de fuerza mayor y tenga confirmación por escrito del Director de Competencia. En las categorías que se disputan a dos carreras, un piloto puede cambiar de auto, con las siguientes condiciones: 1- El auto al que se subiría debe haber participado en la primer competencia de ese evento, 2- Debe renunciar a los puntos de la primera carrera.

5.15 Un piloto puede estar inscrito en un máximo de dos autos dentro de la misma categoría, los puntos se asignarán por separado asociando el número de auto.

5.16 En carreras de la Copa TC2000 y Endurance no hay reposición y/o cambio de pilotos hasta treinta (30) minutos antes de arrancar la competencia. En caso de no poder continuar un piloto por razones de salud y/o externas al evento el resto de los pilotos inscritos en el auto deberán continuar en la competencia, no hay sustitución del piloto afectado bajo ninguna circunstancia.

5.17 El piloto campeón de las categorías Super Turismos Light 1 y Súper Turismos Light 2 sólo podrá participar en el 40% de los eventos de la siguiente temporada a la que logró el título únicamente.

6 IMAGEN COMPETIDORES

6.1 Las carrocerías de los autos de competencia deberán estar completas y en buenas condiciones.

6.2 Los uniformes de pilotos, mecánicos y staff de equipo deberán estar limpios y en buenas condiciones.

6.3 La presentación general de la imagen del equipo y sus autos de competencia deberá ser en todo momento limpia y ordenada.

6.4 Todos los autos de competencia deberán portar las calcomanías oficiales que se especifican por categoría en el Anexo 10 y que serán proporcionados por el Comité Organizador en el Area de Revisión Técnica.

6.5 Todos los autos de competencia tipo turismo deberán portar los cintillos oficiales de parabrisas y medallón trasero que se especifican en el Anexo 11 y que serán proporcionados por el Comité Organizador en el Area de Revisión Técnica.

6.6 Todos los pilotos deberán portar los parches oficiales que se especifican en el Anexo 12 y que serán proporcionados por el Comité Organizador en el Area de Revisión Técnica.

6.7 NUMEROS DE COMPETENCIA

6.7.1 Los autos de competencia deberán portar los números de competencia en el diseño y ubicación específico para cada categoría, el no hacerlo es motivo de sanción.

6.7.2 Sólo están permitidos números de uno (1) o dos (2) dígitos para los autos participantes, incluidos los números 0, 00, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08 y 09. El número 01 no está permitido usarlo. En una situación especial el Director de Competencia podrá permitir el uso de un número en particular.

6.7.3 Los autos de la categoría Vintage Pro Series podrán utilizar número de competencia de tres (3) dígitos y está permitido utilizar los números oficiales de La Carrera Panamericana.

6.7.4 Los pilotos deben pagar el Registro de su Número de Competencia al Comité Organizador antes de participar en su primera carrera, el cual tiene un costo de quinientos (500) pesos. El número será propiedad del piloto y ningún otro piloto lo podrá utilizar. El número queda como propiedad del piloto hasta el 20 de enero de 2022.

6.7.5 El número UNO (1) está reservado para el campeón vigente de cada categoría. El número con el piloto que fue campeón queda bloqueado y no utilizará en la siguiente temporada.

6.7.6 Copa TC2000. Deberán portar los siguientes números en formato legible y en color que contraste con el diseño del auto:

- Uno en cada puerta lateral delantera de 40cm x 40cm como mínimo.
- Uno en el techo viendo hacia el frente de 40cm x 40cm como mínimo.
- Uno en el cofre o salpicadera delantera izquierda de 20cm x 20cm como mínimo.
- Uno en la defensa trasera del lado izquierdo de 20cm x 20 cm como mínimo.

6.7.7 Súper Turismos / Copa 1.8 / Súper Turismos Light / Copa Renault / Caribe Cup. Los colores asignados para cada categoría son:

- Super Turismos ST1 – AZUL
- Super Turismos ST2 / Caribe Cup – ROJO
- Copa 1.8 – GRIS
- Super Turismos Light 1 / Copa Renault – VERDE
- Super Turismos Light 2 – NARANJA



6.7.8 Súper Turismos / Copa 1.8 / Súper Turismos Light / Copa Renault / Caribe Cup. Deberán portar los siguientes números en el color asignado a su categoría con fondo BLANCO como se muestra en el diseño en las siguientes posiciones y dimensiones:

- Uno en cada puerta lateral delantera de 40cm x 40cm.
- Uno en el techo viendo hacia el frente de 40cm x 40cm.
- Uno en el cofre en su parte izquierda de 20cm x 20cm.

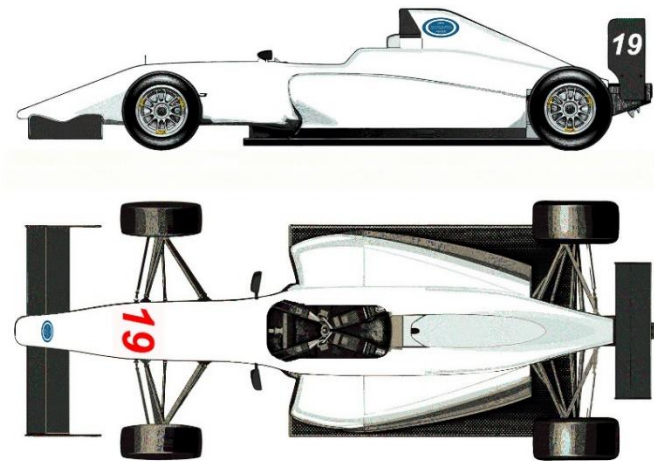
REGLAMENTO COMPETENCIA 2024

- Uno en la defensa trasera del lado izquierdo de 20cm x 20 cm.



6.7.9 Fórmula México / Fórmula 1800. Deberán portar los siguientes números en formato legible y en color que contraste con el diseño del auto:

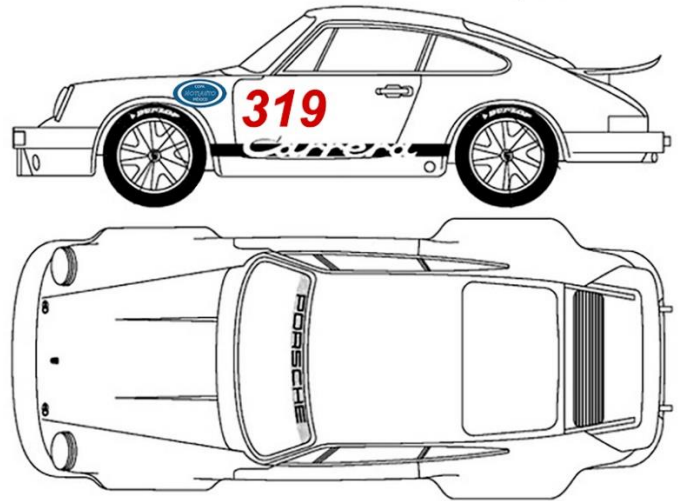
- Uno en la nariz del auto de mínimo 20 cm x 20 cm.
- Uno en cada panel lateral del alerón trasero de mínimo 30cm x 30 cm.



6.7.10 Vintage Pro Series. Deberán portar los siguientes

números en formato legible y en color que contraste con el diseño del auto:

- Uno en cada puerta lateral de mínimo 40cm x 40 cm.



6.7.11 Endurance / Turbo. Los colores asignados para cada categoría son:

- Turbo 1 – BLANCO con número NEGRO
- Turbo 2 – NEGRO con número BLANCO
- Super Turismos ST1 – AZUL
- Super Turismos ST2 / Caribe Cup – ROJO
- Copa 1.8 – GRIS
- Super Turismos Light 1 / Copa Renault – VERDE
- Super Turismos Light 2 – NARANJA



6.7.12 Endurance / Turbo. Deberán portar los siguientes números en el color asignado a su categoría con fondo asignado como se muestra en el diseño en las siguientes posiciones y dimensiones:

- Uno en cada puerta lateral delantera de 40cm x 40cm.
- Uno en el techo viendo hacia el frente de 40cm x 40cm.
- Uno en el cofre en su parte izquierda de 20cm x 20cm.
- Uno en la defensa trasera del lado izquierdo de 20cm x 20 cm.

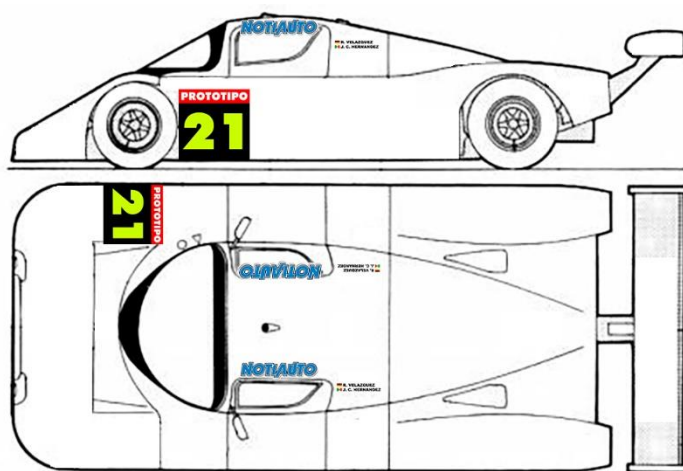


6.7.13 Prototipos. El diseño de los números es fondo NEGRO con números en AMARILLO y cintillo ROJO con letras BLANCAS.



6.7.14 Prototipos. Deberán portar los siguientes números como se muestra en el diseño en las siguientes posiciones y dimensiones:

- Uno en el pontón debajo de la cabina atrás de la llanta delantera de 40cm x 40cm.
- Uno en la carrocería sobre la llanta izquierda justo por encima de los faros de 25cm x 25cm.
- Uno en la parte trasera del lado izquierdo de 12cm x 12 cm.



6.7.15 El diseño de los números para las categorías Super Turismos, Copa 1.8, Super Turismos Light, Copa Renault, Caribe Cup, Turbo, Endurance y Prototipos debe respetar la tipografía oficial FUTURA XBIK BT, la cual está disponible para descargar en el website oficial del campeonato en la sección de EQUIPOS en el siguiente link: www.copanotiauto.com/static/wp/equipos.php.

6.8 NOMBRE PILOTOS

6.8.1 Autos tipo Turismo. Se coloca en la ventana trasera en color blanco en letra Arial Bold todo en mayúsculas como se explica en formato.

6.8.2 Autos tipo Fórmula y Prototipos. Se coloca cerca de la cabina en color que haga contraste con colores del auto en letra Arial Bold todo en mayúsculas como se explica en formato.

6.8.3 Formato. Se debe respetar los siguientes lineamientos:

- Bandera País.
- Nombre (se puede abreviar)
- Apellido Completo.
- Tipo de Sangre

Nombre Completo:

 **Franz Muller O-**
 **Ramón Osorio A+**

Nombre Abreviado:

 **F. Muller O-**
 **R. Osorio A+**

6.9 No está permitido en los autos tipo Turismos bloquear o tapar, total o parcialmente el parabrisas, medallón trasero y/o ventanas laterales con cualquier tipo de tipografía y/o publicidad. Las únicas excepciones son los cintillos oficiales en los medallones y los nombres de los pilotos en las ventanas laterales traseras.

6.10 Queda estrictamente prohibido colocar en los autos participantes, vehículos de transporte y/o uniformes o imagen del equipo, cualquier tipo de publicidad de carácter político, pornográfico, maltrato animal, racismo, violencia y/o cigarros.

6.11 Pilotos Novatos. Deben portar en la parte trasera derecha de su auto, sin bloquear el medallón trasero una N

en color contrastaste (altamente visible) de mínimo 30 x 30 cms. en los primeros cuatro eventos que participe.

7 REVISION SEGURIDAD

7.1 Todos los participantes inscritos deberán acreditar inspección técnica de seguridad antes de entrar a la pista por primera vez en el evento, inmediatamente después de cumplir con los requisitos del Capítulo x Inscripciones.

7.2 Todos los componentes y/o accesorios deben contar con homologación FIA, SFI, y/o SNELL 05-10 vigente.

7.3 Vehículos Competencia. Los puntos a revisar son los siguientes:

- Roll Cage completa.
- Asiento H-CV y/o tipo NASCAR. No están permitidas correderas.
- Cinturones de seguridad de tipo arnés con 5 puntos H-CV (no combinados).
- Sistema integral de extinción de tres salidas, con carga completa, vigente y debidamente instalado.
- Switch Maestro (Master Switch) de corriente debidamente señalado en la parte exterior del auto para que pueda ser activado por los oficiales en caso de emergencia. Debe cortar toda la energía del auto.
- Neumáticos oficiales.
- Roll cage / Roll bar.
- Luces de frenos.
- Parabrisas sin fracturas (roto y/o estrellado)
- Malla ventana piloto H-CV. Debe estar fijada en el chasis o roll cage, no en la puerta (no aplica en autos fórmula).
- Jalón delantero y trasero debidamente señalado de material flexible y resistente de largo adecuado para ser usado por los oficiales (no aplica en autos fórmula).
- Números de competencia oficiales.
- Calcomanías oficiales.
- Luces delanteras y traseras (delanteras solo para carreras nocturnas).
- Válvula antivuelco en perfecto funcionamiento.

7.4 Pilotos. Los puntos a revisar son los siguientes:

- Casco H-CV (Snell / CE).
- Nomex H-CV.
- Balaclava H-CV.
- Guantes H-CV.
- Zapatos H-CV.
- Ropa Interior H-CV (opcional sólo en 2021).
- Dispositivo protección cuello (HANS Device o Similar).
- Licencia FEMADAC.

7.5 Etiquetas Equipo Seguridad.

7.5.1 Asientos:



7.5.2 Cinturones:



7.5.3 Nomex







7.5.4 Zapatos:



7.5.5 Neck Sport / Hans Device / Similares:



7.5.6 Casco:

<ul style="list-style-type: none"> • FIA 8860- 2010 & 2015 Federation International d l'Automobile 8 Place de la Concorde 75008 Paris France • www.fia.com 	
<ul style="list-style-type: none"> • FIA 8860-2004 NOT VALID AFTER 31.12.2020 	
<ul style="list-style-type: none"> • FIA 8859-2015 	
<ul style="list-style-type: none"> • FIA 8858-2010 	

- Los pilotos y equipos son responsables de cumplir en todo momento con las normas de seguridad y competencia vigentes, las cuales se verificarán en parque cerrado al finalizar las calificaciones y carreras y en caso de que un auto y/o piloto no cumpla con tan sola una disposición será descalificado inmediatamente sin posibilidad de apelación.
- El Director Técnico y su equipo de trabajo podrán revisar en cualquier momento del evento que los autos y/o pilotos cumplan con las medidas de seguridad y competencia.

7.7 Todos los autos involucrados en accidentes pierden la validez de su Pasaporte y deberán presentarse en el siguiente evento a Revisión Técnica para volver a tramitarlo.

7.8 Luces. Para los eventos que sean designados como NOCTURNOS o ENDURANCE en la Convocatoria Oficial del Evento, los autos de competencia deberán portar el siguiente sistema de iluminación:

- Máximo cuatro luces delanteras: incluidas las originales, por lo menos dos (2) ubicadas en el lugar original de los faros del auto.
- Se permite una (1) barra de luces tipo "Led" y cuenta como dos (2) luces.
- Se permite Xenón en dos (2) de las cuatro (4) luces.
- Luces traseras.
- Luces de stop (se verifica que al pisar el freno funcionen).
- Los dos (2) números laterales y el número del techo deben estar iluminados para ser reconocidos por los Oficiales de Pista y Cronometraje.

<ul style="list-style-type: none"> • SNELL EA2016 	
<ul style="list-style-type: none"> • SNELL SA2015 	
<ul style="list-style-type: none"> • SNELL SA2010 	
<ul style="list-style-type: none"> • SNELL SAH2010 	
<ul style="list-style-type: none"> • SFI 31.1A • SFI 31.2A 	

7.6 Pasaporte Revisión. Para agilizar el proceso de Revisión de Seguridad se realizará la entrega de Pasaportes Técnicos de cumplimiento por auto de la siguiente forma:

- Para tener derecho al Pasaporte el vehículo deberá cumplir con TODOS los requisitos de seguridad y competencia que marca el Reglamento al momento de presentarse a revisión.
- El Pasaporte tendrá una validez de 4 (cuatro) eventos calendario (se presente el auto a competir o no) y al cumplirse se deberá presentar nuevamente el auto a revisión y cumplir con todos los requisitos de seguridad y competencia.

7.9 Posición Luces Delanteras. Todas las luces deben estar colocadas en la posición original de auto o debajo de las mismas, no se permite colocar luces en el cofre o por encima de las originales del auto. No se permite usar "tumbaburros" para la colocación de las luces delanteras.

8 REVISION TECNICA

8.1 El Comité Organizador designará un área especial para realizar todas las Revisiones Técnicas a los vehículos participantes y se especificará en la Convocatoria General de Evento.

8.2 Sólo un representante por vehículo resguardado en la revisión técnica pueden estar dentro de Parque Cerrado durante de la Revisión Técnica.

8.3 Está permitido grabar y fotografiar cualquier parte de la Revisión Técnica, siempre y cuando no se estorbe el trabajo de las personas que se encuentran trabajando en el área.

8.4 El Comité Organizador se reserva el derecho de modificar las cantidades de autos por clase que serán revisados al final de cada carrera y puede revisar en cualquier momento a cualquier auto participante.

8.5 Los equipos están OBLIGADOS a abrir su motor y caja de velocidades para revisión al momento de acumular tres eventos con resultados en pódium durante la temporada.

8.6 En caso de que un equipo se niegue a que su auto sea revisado en la Revisión Técnica quedará descalificado del evento y expulsado de la siguiente fecha.

8.7 Al finalizar el evento el Comité Organizador publicará los resultados de toda la Revisión Técnica, incluyendo las mediciones.

8.8 Pre-Carrera. Todos los autos deben pasar a Revisión Técnica o contar con su Pasaporte de Revisión Técnica Vigente para poder salir la pista.

- Los autos sólo se pueden presentar a revisión una vez realizado el pago de inscripción al evento.
- Al finalizar la revisión se entregará la calcamónía para poder salir a la pista. Los autos que cuentan con Pasaporte sólo deben enviar a un representante para recoger la calcamónía.
- El Director Técnico podrá solicitar una revisión pre-carrera de una categoría por medio de la Convocatoria Oficial del Evento para revisar

elementos específicos de competencia como peso, dimensiones, neumáticos, etc.

8.9 Calificación. Al terminar la sesión de calificación se deberán presentar a Parque Cerrado los autos que se clasifiquen en las primeras tres (3) posiciones de cada categoría.

- Se tienen como máximo cinco (5) minutos para presentarse el auto con el piloto.
- El auto no puede ser manipulado o “tocado” por los mecánicos o miembros del equipo en su Pit o Garage. Se recomienda que si el piloto completó sus vueltas de calificación y la sesión no ha terminado, se dirija al Parque Cerrado directamente.
- El no presentarse anula todos sus tiempos de calificación.
- Manipular o “tocar” el auto por parte de cualquier miembro del equipo en Parque Cerrado sin permiso expreso del Director Técnico anula todos los tiempos de calificación.
- El Director Técnico determinará los elementos a revisar.
- El Director Técnico podrá determinar la sanción según la gravedad de la falta cometida donde no esté especificada, pudiendo ser desde una amonestación, disminución de puntos y/o descalificación.

8.10 Carrera. Al terminar cada competencia se deberán presentar a Parque Cerrado los autos que se clasifiquen en las primeras cinco (5) posiciones de cada categoría.

- El no presentarse inmediatamente al acabar la competencia es descalificación de la carrera.
- No se puede realizar ninguna modificación a los autos por parte del equipo a ninguna de sus partes desde el momento que finaliza la calificación y/o carrera, hasta que el auto salga del Parque Cerrado.
- Únicamente el Director Técnico del evento puede autorizar reparaciones a los autos, siempre y cuando estas tengan propósito de que el auto

pueda realizar la prueba de dinamómetro de forma segura.

- El Director Técnico determinará los elementos a revisar.
- El Director Técnico podrá determinar la sanción según la gravedad de la falta cometida donde no esté especificada, pudiendo ser desde una amonestación, disminución de puntos y/o descalificación.

8.11 Toma de Muestras Gasolina. En cualquier momento del evento, a juicio del Director Técnico, se podrá requerir una o varias muestras de gasolina a cualquier auto participante, para verificar que se cumpla con los requisitos estipulados en este reglamento.

9 TITULOS Y CAMPEONATOS

9.1 El título de campeón se otorgará al darse por concluida la temporada al piloto o equipo con más puntos en su categoría o división.

9.2 Piloto Campeón. Los títulos a disputarse en la Temporada 2021 son los siguientes:

- Copa TC2000
- Súper Turismos ST1
- Súper Turismos ST1 motores stock
- Súper Turismos ST1 motores modificados
- Súper Turismos ST2
- Copa 1.8
- Súper Turismos Light 1
- Súper Turismos Light 1 Copa Renault
- Súper Turismos Light 2
- Fórmula México
- Fórmula 1800
- Caribe Cup
- Vintage Pro Series Clase A
- Vintage Pro Series Clase B
- Vintage Pro Series Clase C
- Vintage Pro Series Clase D
- Vintage Pro Series Clase E
- Endurance Turbo 1

- Endurance Turbo 2
- Endurance 1 - ST1
- Endurance 2 - ST2
- Endurance 3 - TC2000
- Endurance 4 - Light 1
- Endurance Challenge 5 -Light 2
- Endurance Copa 1.8

9.3 Equipo Campeón. Los títulos a disputarse en la Temporada 2021 son los siguientes:

- Copa TC2000
- Súper Turismos ST1
- Súper Turismos ST2
- Copa 1.8
- Súper Turismos Light 1
- Súper Turismos Light 2
- Fórmula México
- Fórmula 1800
- Caribe Cup
- Endurance Turbo 1
- Endurance Turbo 2
- Endurance 1 - ST1
- Endurance 2 - ST2
- Endurance 3 - TC2000
- Endurance 4 - Light 1
- Endurance Challenge 5 -Light 2
- Endurance Copa 1.8

9.4 Novato del Año. Los títulos a disputarse en la Temporada 2021 son los siguientes:

- Copa TC2000
- Súper Turismos ST1
- Súper Turismos ST2
- Copa 1.8
- Súper Turismos Light 1
- Súper Turismos Light 2
- Fórmula México
- Fórmula 1800

9.5 Velocidad. El Estado Final del Campeonato de cada categoría será la suma de todos los eventos organizados por



REGLAMENTO COMPETENCIA 2024

el promotor en el año, menos el peor resultado numérico de la primera a la penúltima fecha disputada en la temporada (se considera valor cero puntos cuando no se asiste a una fecha), la carrera final de la temporada contará para la puntuación final. En caso de tener una descalificación en una o varias fechas de la temporada, estas no se consideran como peor resultado numérico y contarán en la suma de puntos.

9.6 Endurance. El Estado Final del Campeonato de cada categoría será la suma de todos los eventos organizados por el promotor en el año, menos el peor resultado numérico en la temporada (se considera valor cero puntos cuando no se asiste a una fecha), la Endurance 12 y Endurance 24 contarán para la puntuación final. En caso de tener una descalificación en una o varias fechas de la temporada, estas no se consideran como peor resultado numérico y contarán en la suma de puntos.

9.7 En caso de sufrir modificaciones el Calendario de Eventos, el Comité Organizador deberá especificar si se cambia y/o modifica cual será la fecha final de la temporada con un mínimo de diez (10) días hábiles.

9.8 En caso de empate de puntos se utilizará el siguiente criterio para determinar las posiciones del Estado Final del Campeonato:

- Victorias
- Pole Positions
- Vueltas Rápidas en Carrera
- Posiciones obtenidas en carrera (segundos lugares, terceros lugares, etc.)

9.9 Campeonato por Equipos. Para poder competir se deberá completar en el registro el formato correspondiente (Anexo 14) y se deberán cumplir con los siguientes requisitos en todas las fechas de la temporada:

- Máximo dos autos por equipo.
- Los dos autos deben pertenecer a la misma categoría.
- Los dos autos deberán estar rotulados iguales en diseño que sea reconocible por el público y que los identifique como equipo, el diseño deberá estar

autorizado por el Director de Competencia previo a su primera participación. Para la Vintage Pro Series no aplica estar rotulados iguales.

- Para realizar un cambio de autos de equipo se deberá presentar por escrito la solicitud y entregarse con un mínimo de cinco (5) días hábiles previos al siguiente evento al Director de Competencia para su autorización.
- Está permitido realizar cambio de pilotos en la alineación del equipo siempre y cuando utilicen los autos que ya están registrados y autorizados para ser equipo.
- No hay participación de equipos integrados por un (1) auto.
- Para garantizar la premiación final deben haber participado un mínimo de 3 equipos a lo largo de la temporada.
- Para la Temporada 2021 no hay Título de Equipos en la categoría Prototipos, el premio se otorgará a partir de la temporada 2022.

9.10 Campeonato Novato del Año. Se considera Novato a un piloto que no haya tomado parte en más del 40% de los eventos disputados dentro de una temporada en su categoría o la suma de seis (6) eventos en distintas temporadas en su categoría.

- Sólo se considera Novato a un piloto que pasa de una categoría inferior a una superior y no viceversa.

9.11 El piloto que resulte Campeón de la categoría Súper Turismos Light 1 debe emigrar a una categoría superior al año siguiente de obtener el título y sólo podrá participar como máximo en el 50% de los eventos de dicha temporada dentro de la Súper Turismos Light 1. El piloto podrá regresar a la categoría de tiempo completo una vez concluida la temporada.

9.12 El piloto que resulte Campeón de la categoría Súper Turismos Light 2 debe emigrar a una categoría superior al año siguiente de obtener el título y sólo podrá participar como máximo en el 50% de los eventos de dicha temporada dentro de la Súper Turismos Light 2. El piloto podrá regresar



REGLAMENTO COMPETENCIA 2024

a la categoría de tiempo completo una vez concluida la temporada.

10 PUNTUACION

10.1 Velocidad. Se utilizará el siguiente sistema de puntuación:

1er Lugar	100 Puntos
2do Lugar	90 Puntos
3er Lugar	85 Puntos
4to Lugar	80 Puntos
5to Lugar	78 Puntos
6to Lugar	76 Puntos
7mo Lugar	74 Puntos
8vo Lugar	72 Puntos
9no Lugar	70 Puntos
10mo Lugar	68 Puntos
11º Lugar	66 Puntos
12º Lugar	64 Puntos
13º Lugar	62 Puntos
14ª Lugar	60 Puntos
15º Lugar	58 Puntos
16º Lugar	56 Puntos
17º Lugar	54 Puntos
18º Lugar	52 Puntos
19º Lugar	50 Puntos
20º Lugar	48 Puntos
21º Lugar	46 Puntos
22º Lugar	44 Puntos
23º Lugar	42 Puntos

24º Lugar	40 Puntos
25º Lugar	38 Puntos
26º Lugar	36 Puntos
27º Lugar	34 Puntos
28º Lugar	32 Puntos
29º Lugar	30 Puntos
30º Lugar	28 Puntos
31º Lugar	26 Puntos
32º Lugar	24 Puntos
33º Lugar	22 Puntos
34º Lugar	20 Puntos
35º Lugar	18 Puntos
36º Lugar	16 Puntos
37º Lugar	14 Puntos
38º Lugar	12 Puntos
39º Lugar en adelante	10 Puntos
Pole Position	3 Puntos
Vuelta Rápida en Carrera	3 Puntos

10.2 Endurance 12. Se utilizará el siguiente sistema de puntuación:

1er Lugar	150 Puntos
2do Lugar	135 Puntos
3er Lugar	128 Puntos
4to Lugar	120 Puntos
5to Lugar	117 Puntos
6to Lugar	114 Puntos
7mo Lugar	111 Puntos
8vo Lugar	108 Puntos



REGLAMENTO COMPETENCIA 2024

9no Lugar	106 Puntos	37º Lugar	21 Puntos
10mo Lugar	102 Puntos	38º Lugar	18 Puntos
11º Lugar	99 Puntos	39º Lugar en adelante	15 Puntos
12º Lugar	96 Puntos	Pole Position	5 Puntos
13º Lugar	93 Puntos	Vuelta Rápida en Carrera	5 Puntos
14º Lugar	90 Puntos	10.3 Endurance 24. Se utilizará el siguiente sistema de puntuación:	
15º Lugar	87 Puntos	1er Lugar	200 Puntos
16º Lugar	84 Puntos	2do Lugar	180 Puntos
17º Lugar	81 Puntos	3er Lugar	170 Puntos
18º Lugar	78 Puntos	4to Lugar	160 Puntos
19º Lugar	75 Puntos	5to Lugar	156 Puntos
20º Lugar	72 Puntos	6to Lugar	152 Puntos
21º Lugar	69 Puntos	7mo Lugar	148 Puntos
22º Lugar	66 Puntos	8vo Lugar	144 Puntos
23º Lugar	63 Puntos	9no Lugar	140 Puntos
24º Lugar	60 Puntos	10mo Lugar	136 Puntos
25º Lugar	57 Puntos	11º Lugar	132 Puntos
26º Lugar	54 Puntos	12º Lugar	128 Puntos
27º Lugar	51 Puntos	13º Lugar	124 Puntos
28º Lugar	48 Puntos	14º Lugar	120 Puntos
29º Lugar	45 Puntos	15º Lugar	116 Puntos
30º Lugar	42 Puntos	16º Lugar	112 Puntos
31º Lugar	39 Puntos	17º Lugar	108 Puntos
32º Lugar	36 Puntos	18º Lugar	104 Puntos
33º Lugar	33 Puntos	19º Lugar	100 Puntos
34º Lugar	30 Puntos	20º Lugar	96 Puntos
35º Lugar	27 Puntos	21º Lugar	92 Puntos
36º Lugar	24 Puntos		



REGLAMENTO COMPETENCIA 2024

22º Lugar	88 Puntos
23º Lugar	84 Puntos
24º Lugar	80 Puntos
25º Lugar	76 Puntos
26º Lugar	72 Puntos
27º Lugar	68 Puntos
28º Lugar	64 Puntos
29º Lugar	60 Puntos
30º Lugar	56 Puntos
31º Lugar	52 Puntos
32º Lugar	48 Puntos
33º Lugar	44 Puntos
34º Lugar	40 Puntos
35º Lugar	36 Puntos
36º Lugar	32 Puntos
37º Lugar	28 Puntos
38º Lugar	24 Puntos
39º Lugar en adelante	20 Puntos
Pole Position	6 Puntos
Vuelta Rápida en Carrera	6 Puntos

10.4 Para tener derecho a sumar puntos el piloto debe arrancar la carrera y completar el 50% de la distancia recorrida por el piloto ganador de su categoría.

10.5 En caso de suspender la competencia antes de cumplir el 50% de la distancia o tiempo pactado en la Convocatoria Oficial del Evento, se otorgará solamente el 50% de los puntos. Los puntos de Pole Position y Vuelta Rápida en Carrera se entregarán completos.

10.6 Carreras Endurance. Los puntos se asignarán conforme a los siguientes criterios:

- **Resultado Final de Carrera** – Los autos que crucen la meta al darse la bandera cuadros se consideran clasificados si cumplen con el 50% de la distancia recorrida por el auto ganador de su categoría. Los autos que no crucen la meta al darse la bandera de cuadros se consideran no clasificados y en el resultado final se ubican después de los autos clasificados.
- **Distancia Completada** – Sólo tendrán derecho a puntos los autos que completen el 50% de la distancia recorrida por el auto ganador de su categoría, sin importar si están o no clasificados

11 BANDERAS Y SEÑALIZACION

11.1 Bandera Verde en Meta. Inicio o reinicio de práctica, calificación o carrera.

11.2 Bandera Azul. Un auto más rápido lo está rebasando.

11.3 Bandera Amarilla con Franjas Rojas. Indica pista resbalosa y/o presencia de aceite y/o lluvia en una zona determinada de la pista. Extremar precauciones.

11.4 Bandera Amarilla. Precaución. NO rebasar. Accidente más adelante.

11.5 Doble Bandera Amarilla. Precaución. NO rebasar. Accidente más adelante. Pista parcial o totalmente bloqueada.

11.6 Bandera Verde en Pista. Fin de sección neutralizada con Bandera Amarilla, se puede rebasar cuando el competidor pase perpendicular al puesto de oficiales donde se muestra la Bandera Verde.

11.7 Bandera Amarilla Agitada en toda la pista y Letrero "SC". La pista está neutralizada y el Auto Insignia está en el circuito. NO se puede rebasar en ninguna parte del circuito. Se debe formar atrás del siguiente auto y esperar el reinicio de la práctica, calificación y/o competencia con Bandera Verde que será en fila india. Una vuelta antes del reinicio el Auto Insignia apagará sus luces.

11.8 Bandera Roja. Situación de peligro, disminuir la velocidad, NO rebasar. En prácticas y calificación se debe



REGLAMENTO COMPETENCIA 2024

entrar a la zona de pits. En carrera se debe estacionar en la meta sobre la recta principal y no se pueden acercar o tocar a los autos ningún miembro del equipo. Esta situación puede ser precedida por Bandera Amarilla Agitada en Toda la Pista y Letrero "SC". En caso de estar zona de recta principal bloqueada o acceso pits, se podrán parar los autos en otra zona a criterio de dirección de carrera.

11.9 Bandera Blanca en Pista. Auto competidor circulando lento o vehículo de servicio rodando en la pista.

11.10 Bandera Blanca en Meta. Ultima vuelta de la carrera.

11.11 Bandera de Cuadros en Meta. Fin de práctica, calificación o carrera.

11.12 Bandera Negra Diagonal Blanca. Se muestra en la meta con el número del auto al que corresponde. Indica amonestación por conducta antideportiva. En caso de reincidencia se mostrará la Bandera Negra.

11.13 Bandera Negra. Se muestra en la meta con el número del auto al que corresponde. Indica infracción y se debe entrar a pits para conocer la falta y la sanción que será aplicada. En caso de no respetar esta bandera en tres (3) vueltas el piloto queda descalificado de la competencia y suspendido una fecha. SE CUMPLE CUANDO

PONER LO DEL AUTO INSIGNIA CUANDO SE ABRE Y CIERRA SALIDA DE PITS

11.14 Bandera Negra con Círculo Naranja. Se muestra en la meta con el número del auto al que corresponde. Indica falla mecánica y/o pieza del auto suelta y se debe entrar a pits para realizar reparación. En caso de no respetar esta bandera en tres (3) vueltas se le colocará Bandera Negra.

11.15 El no respetar las banderas es motivo de sanción.

12 PADDOCK Y GARAGE

12.1 El acceso a la zona de Paddock y Garages está restringido a personal debidamente acreditado en los horarios establecidos en la Convocatoria Oficial del Evento.

12.2 Durante el desarrollo del evento los equipos están obligados a:

- No permitir fumar en los Garage.
- No permitir el acceso a personas sin acreditación.
- Mantener el área de trabajo limpia.
- No permitir el consumo de bebidas alcohólicas.
- Mantener las rutas de evacuación y/o accesos libres.
- Entregar el área de paddock/garaje limpio como les fue entregado y son responsables de cubrir el costo de limpieza y/o de reparación en caso de daños.

12.3 La velocidad máxima en el área de paddock y garajes es de 5 k/m y siempre extremando precaución.

12.4 Se prohíbe el uso de sopletes y o herramientas que produzcan chispas.

12.5 El uso de herramientas neumáticas está permitidas en el Pit y Fast Lane.

12.6 Queda prohibido arrojar sobrantes o desechos de combustibles, solventes y accidentes al interior de cualquier coladera del circuito. Es obligación de cada equipo contar con los recipientes necesarios para estos desechos.

12.7 Queda estrictamente prohibido circular en sentido contrario.

12.8 Por auto de competencia deberá contar el siguiente equipo de seguridad:

- 1 extintor de 4.5 kg PQS en perfectas condiciones de uso. Para carreras Endurance serán 2 extintores.
- 1 cubeta con agua.
- 1 escoba o cepillo.
- 1 manta o frazada para sofocar fuego.
- 1 cubeta con cemento o arena sílice.
- 1 recipiente para desechos de combustible, aceites y/o solventes.

12.9 El no contar con el equipo de seguridad mencionado en el punto anterior niega de forma automática el acceso del auto a la pista para prácticas, calificaciones y competencias.



REGLAMENTO COMPETENCIA 2024

12.10 El Garage de un equipo podrá ser cerrado a disposición del Comité Organizador y/o por las autoridades de Protección Civil en caso de incumplir con las medidas de seguridad del presente Reglamento y/o las específicas del circuito.

12.11 Los tanques de nitrógeno deberán estar asegurados a una base con straps (no se pueden amarrar y/o fijar a las estructuras del garage).

12.12 El equipo deberá limpiar inmediatamente cualquier derrame de gasolina y/o aceite.

12.13 El máximo de combustible permitido para almacenar en el garage es de 2 mamilas tipo Racing en perfecto estado. El resto del combustible deberá ser resguardado en un área especial designada por el Comité Organizador.

12.14 Durante tiempos de competencia no está permitido tener invitados en el área de pits.

12.15 No está permitido tener áreas de descanso dentro de los pits.

12.16 No está permitida la entrada de niños al área de Paddock y Garages.

12.17 La colocación de carpas, motorhomes, hospitalities está regulado por el Comité Organizador y tiene un costo que deberá ser cubierto por el equipo antes de su ocupación. Se negará la salida a la pista a equipos que incumplan esta disposición.

13 JUNTA DE PILOTOS

13.1 El horario y ubicación de la Junta de Pilotos estará especificado en la Convocatoria Oficial del Evento para cada categoría.

13.2 Los pilotos no pueden llevar acompañantes, miembros de su equipo o prensa a la junta.

13.3 La asistencia de TODOS los pilotos es obligatoria, en caso de no estar presentes al momento de pasar lista los pilotos ausentes pierden su lugar de Calificación y a criterio del Director de Carrera pueden no tomar parte en la carrera.

13.4 El espíritu de la Junta de Pilotos es informar a los participantes temas de seguridad y competencia específicos del evento. No se tratarán temas generales del Reglamento y/o de equipos en forma particular.

13.5 Los avisos y resoluciones tomados en la Junta de Pilotos son considerados para el evento en cuestión como parte del Reglamento.

14 PISTA

14.1 Es responsabilidad de cada equipo estar listo para hacer uso de los tiempos de pista para práctica, calificación y carrera. No hay compensación de tiempos.

14.2 Queda estrictamente prohibido circular en sentido contrario en cualquier parte de la pista, zona de Garajes o pits.

14.3 Queda estrictamente prohibido utilizar reversa mecánica en zona de Pits, Fast Lane o zona de Garages.

14.4 La velocidad máxima en el Fast Lane es de 50 km/h.

14.5 La velocidad máxima en la zona de Garages es de 5 km/h.

14.6 No está permitido rodar en la pista con copiloto o navegante. En caso de pilotos Novatos podrá tener una excepción únicamente para la primera práctica del evento si cuentan con permiso escrito del Director de Competencia y Comisario CNP/FEMADAC.

14.7 No está permitido realizar cambio de trayectoria, incluso para defender una posición, una vez que el piloto al salir de una curva para entrar a una recta y seleccionó su trayectoria la debe mantener hasta la frenada de la siguiente. Los pilotos están obligados a darse el espacio suficiente para competir de manera segura, queda a criterio de los oficiales y dirección de carrera cualquier maniobra que provoque un incidente.

14.8 En caso de accidente, los pilotos no se pueden bajar del auto hasta no tener el visto bueno de los Oficiales de Pista. Sólo en caso de incendio pueden bajarse del auto y deben colocarse en lugar seguro.

14.9 En caso de avería mecánica o accidente el piloto deberá realizar todo lo necesario para detener su auto en zona segura y completamente fuera de la pista. En caso de detener el auto sobre la pista durante carrera será sancionado:

- Carreras Velocidad. 60 segundos a su tiempo final de carrera y amonestación por escrito.
- Carreras Endurance duración menor a 8 Horas. Treinta (30) minutos en salida de pits.
- Carreras Endurance duración mayor a 8 Horas. Sesenta (60) minutos en salida de pits.
- Reincidencia durante la temporada será descalificación del evento.

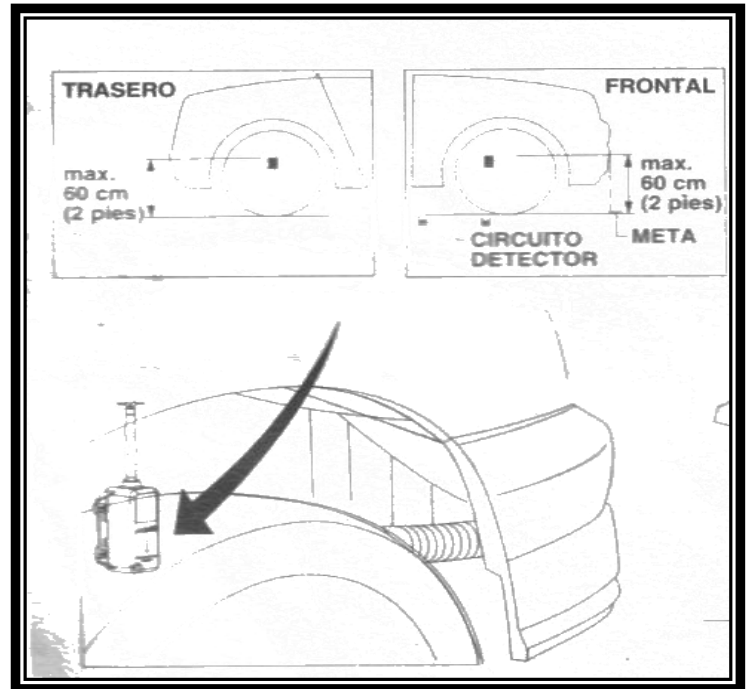
14.10 En caso de tirar aceite en pista el piloto deberá abandonar inmediatamente la cinta asfáltica en la zona de seguridad más próxima. No deben rodar tirando aceite hasta los pits.

14.11 Cronometraje. Es Obligatorio que todos los vehículos de competencia cuenten con su transponder o “chip” de cronometraje marca AMB.i.t. Color Rojo de voltaje directo a batería o recargable. Es recomendable adquirir el transponder ya que el Comité Organizador tiene un número muy limitado de piezas para renta en cada evento.

- Es responsabilidad de cada equipo tener colocado su chip de cronometraje en posición correcta y funcionando, así como de revisar que la información de piloto, categoría, número de auto y nombre de equipo es correcta en las hojas de resultados. La información que salga impresa en los resultados oficiales será la que se utilizará para el estado del campeonato y premiación.
- La colocación de los transponders de cronometraje en cada auto de competencia y su correcto funcionamiento es responsabilidad de cada equipo de acuerdo a las instrucciones incluidas en el empaque de cada transmisor. Se puede obtener asesoría de los Oficiales de Inspección Técnica.

14.12 Ilustración para la colocación correcta del chip de cronometraje en el auto. Se recomienda que el chip

tenga línea directa al piso sin partes del vehículo que impidan el paso de la señal.



14.13 No es obligación del Comité Organizador llevar “a mano” los resultados de un piloto en caso de que un transponder no esté funcionando durante la calificación y/o carrera.

15 CALIFICACION

15.1 La Parrilla de Salida de cada categoría se determina con la sesión de Calificación, la cual se especifica en la Convocatoria Oficial del Evento.

15.2 En caso de no poder realizar la sesión de Calificación por cuestiones de clima y/o ajenas a la organización, la sesión será suspendida y la Parrilla de Salida se determinará conforme a los tiempos de la última práctica oficial. En caso de no contar con tiempos de una práctica oficial la Parrilla de Salida se determinará conforme al Estado del Campeonato y no se otorgarán los puntos de bonificación de la Pole Position.



REGLAMENTO COMPETENCIA 2024

15.3 Queda prohibido el reabastecimiento de combustible y/o cualquier líquido durante y al final de la calificación.

15.4 El piloto que cause una Bandera Roja perderá su tiempo de calificación y deberá arrancar en último lugar.

15.5 Los autos deberán estar dentro del 107% del tiempo establecido de la Pole Position de su categoría para poder participar en la carrera. El Director de Competencia podrá autorizar a su criterio si estos autos pueden o no arrancar la carrera.

15.6 En las categorías Super Turismos y Super Turismos Light el orden de arranque para el Hit 2 será el resultado del Hit 1 invirtiendo los primeros doce (12) lugares, es decir el ganador del Hit 1 arrancará desde el lugar doce en el Hit 2, así sucesivamente hasta que el lugar doce del Hit 1 tenga el primer lugar de arranque para el Hit 2. Para circuitos con longitud menor a 2.500 km solo se invierten los primeros ocho (8) lugares.

15.7 En la categoría Copa TC2000 el piloto que califica el auto es el piloto que debe arrancar la competencia.

15.8 En las categorías Fórmula México y Fórmula 1800 el orden de arranque para el Hit 2 será el resultado del Hit 1.

16 CARRERA

16.1 Parrilla Falsa. Antes de la Formación Definitiva en la Parrilla de Salida los autos contarán con 5 o 10 minutos para realizar vueltas en la pista, entrando por pits hasta que se acabe el tiempo. Los autos deberán colocarse en la Parrilla de Salida antes de que se acabe el tiempo o de lo contrario arrancarán de pits.

16.2 Formación Parrilla Salida Velocidad. Es responsabilidad de los equipos colocar sus vehículos en la Parrilla de Salida en el cajón designado en su posición de calificación en el tiempo establecido en el programa como "Parrilla de Salida". Los equipos que no se formen a tiempo pierden su lugar ganado en la calificación deben arrancar desde los pits. Los autos que arranquen la competencia en un cajón que no es el que les corresponde serán sancionados con sesenta (60) segundos a su tiempo final de carrera.

16.3 Formación Parrilla Salida Endurance. Los autos se colocarán conforme a su lugar de arranque sobre la recta principal en batería. Los autos deberán ser empujados con el motor apagado en el periodo de tiempo especificado en la Convocatoria Oficial del Evento. Los equipos que no se formen a tiempo pierden su lugar ganado en la calificación deben arrancar desde los pits.

16.4 Vueltas Formación Velocidad. Para todas categorías será una (1) vuelta con Pace Car a velocidad moderada.

16.5 Vueltas Formación Endurance. Para todas las competencias serán dos (2) vueltas con Pace Car a velocidad moderada.

16.6 Arranque. El tipo de arranque será especificado para cada categoría en la Convocatoria Oficial del Evento.

16.7 Arranque Auto Parado. Primero se muestra bandera amarilla, la verde de inicio se muestra en un lapso de 3 a 5 segundos posterior a la bandera amarilla.

16.8 Arranque Lanzado Fila India. Todos los autos rodando en fila india manteniendo la velocidad marcada por el Pace Car hasta ver la bandera verde. No se puede rebasar, romper la formación o abrirse hasta cruzar la línea de re arranque.

16.9 Arranque Lanzado Libre. Todos los autos rodando en dos filas manteniendo la velocidad marcada por el Pace Car, se puede rebasar y romper formación al momento de darse bandera verde.

16.10 En caso de un accidente en la primera vuelta de carrera, se encadenará la pista con banderas amarillas y Pace Car y/o se mostrará bandera roja según las condiciones del incidente, el tiempo establecido de la carrera seguirá corriendo y no se repondrá, en caso de bandera roja las posiciones de competencia serán las de la Parrilla de Salida.

16.10 Reinicio de Carrera. Todos los reinicios de competencia tras un periodo de Pace Car serán "Lanzados" en fila india manteniendo la velocidad marcada por el Pace Car hasta ver la bandera verde. No se puede rebasar,



REGLAMENTO COMPETENCIA 2024

romper la formación o abrirse hasta cruzar la línea de reenganque.

16.11 No está permitido recibir ningún tipo de asistencia física mecánica en la pista durante la competencia. El piloto deberá realizar sus propias reparaciones siempre y cuando su auto se encuentre en lugar seguro. Los oficiales de pista sólo pueden auxiliar para retirar el auto de la pista. En caso de recibir cualquier tipo de asistencia el auto será descalificado de la competencia.

16.12 Los pilotos que circulen lento o estorbando podrán ser retirados de la carrera con Bandera Negra a juicio del Director de Carrera y/o Comisario.

16.13 Ninguna carrera es oficialmente válida hasta no entregarse los Resultados Oficiales firmados por el Director de Carrera y el responsable del Cronometraje.

16.14 Para las carreras Endurance sólo quedarán como "Clasificados" en los resultados finales los autos que cumplan con los siguientes criterios: 1) que crucen la bandera de cuadros al cumplirse el tiempo o distancia pactado de carrera, es decir, el auto que tenga más vueltas y cruce la meta será el ganador; 2) que completen el 50% de la distancia recorrida por el auto ganador de su categoría. Los autos que no crucen la meta por sus propios medios al cumplirse el tiempo o distancia pactada de carrera se mostrarán en los resultados como "No Clasificados".

16.15 Encadenamiento / Pace Car. En caso de encadenamiento de pista completa con banderas amarillas por incidente saldrá a la pista el Pace Car y el líder de carrera deberá formarse detrás.

- El Pace Car podrá colocarse frente a cualquier auto para formar el contingente y a su indicación podrá ser rebasado hasta quedar frente al líder de la competencia.
- La salida de pits quedará cerrada cuando el Pace Car circule frente a pits y se volverá a abrir cuando pase el último auto formado en el contingente.

- Un encadenamiento se puede convertir en Detención de Carrera con Bandera Roja y todos los autos se detendrán en la línea de meta.

16.16 Detención de Carrera. En caso de necesitar detener la competencia se mostrará la Bandera Roja en todo el circuito, este o no la pista en encadenamiento con Pace Car, y todos los vehículos bajar inmediatamente la velocidad y deberán circular sin realizar rebasas hasta detenerse en la línea de meta o donde indique un Oficial de Pista.

- El piloto debe apagar el auto y descender del mismo.
- No se pueden acercar a los autos ni mecánicos, ni miembros de equipo.
- Una vez que las condiciones de la pista lo permitan los pilotos deberán volver a los autos y arrancar para tener el reinicio de la competencia con arranque "Lanzado".
- En caso de no poder encender el auto o presentar una falla mecánica el auto será llevado al área de pits.
- La determinación para reanudar la carrera será tomada en conjunto por el Director de Competencia y el Comisario CNP/FEMADAC.
- Para competencias que se disputan por tiempo este no se detendrá y seguirá corriendo. Para competencias que se disputan a una distancia fija se buscará poder reanudar considerando las condiciones de visibilidad y clima.
- En caso de detener una carrera si se ha completado el 75% de recorrido establecido en la Convocatoria Oficial del Evento el Director de Competencia puede declarar la carrera como terminada y oficial.

16.17 Reparaciones. En caso de tener que hacer una parada en los pits para reparar el auto, esta deberá ser en la zona de cajones de Pits, un máximo de cuatro (4) miembros de equipos pueden estar en el cajón de pits para trabajar en el auto. El tiempo máximo para realizar reparaciones en los pits es de diez (10) minutos.

- En carreras de Velocidad los autos que entren a la zona de Garages durante la competencia se

considera automáticamente abandono de la carrera ya no podrán reincorporarse a la pista bajo ninguna circunstancia.

- Queda prohibido sustituir total o parcialmente el chasis de un auto de competencia.
- Copa TC2000. Un auto reparado en la zona de Garages se podrá reincorporar a la carrera únicamente durante la parada para Cambio de Piloto.
- Endurance. Un auto reparado en la zona de Garages se podrá reincorporar a la carrera hasta cinco (5) minutos antes del final de la competencia y deberá ser con extrema precaución.

16.18 Recuperación de Autos. Los oficiales de pista podrán recuperar autos durante la competencia para llevarlos a la zona establecida en la Junta de Pilotos.

- Los pilotos deberán seguir en todo momento las instrucciones de los oficiales de pista y en ningún momento podrán encender el auto hasta llegar a pits.
- Los autos que sean remolcados durante la carrera deberán tener el visto bueno del Director Técnico para reintegrarse a la carrera.
- Para las carreras de Velocidad no hay reingreso a la pista si son remolcados a pits.
- Para las carreras de Copa TC2000 el único momento de reingreso es durante la parada para Cambio de Piloto.
- Para las carreras de duración menor a 8 horas de duración se podrán recuperar autos a partir del minuto treinta (30) de competencia y hasta que falten treinta (30) minutos de competencia.
- Para las carreras de duración mayor a 8 horas de duración se podrán recuperar autos a partir del minuto sesenta (60) de competencia y hasta que falten sesenta (60) minutos de competencia.

16.19 Cambio Piloto en Copa TC2000. Se realizará bajo bandera amarilla encadenada en toda la pista y con Pace Car del minuto 30 a 33 de carrera. Cuando todos los autos estén formados se mostrará la bandera verde en salida de

pits y desde ese momento los equipos tienen dos (2) minutos para hacer el cambio de piloto. Solamente está permitido cambio de piloto, limpiar parabrisas y ajustar luces. Al terminar el tiempo se mostrará la bandera roja en salida de pits y se tendrá el re arranque de carrera. Si un equipo realiza sobre la pista alguna reparación deberá arrancar al final del contingente y tendrá una sanción de treinta (30) segundos a su tiempo final de carrera. Los autos que entren a pits deberán arrancar al final del contingente.

16.20 Paradas en Pits en Carreras Endurance. Se puede realizar únicamente el área designada para cada equipo en la zona de Fast Lane.

- Un máximo de cuatro (4) miembros del equipo pueden atender el auto durante una parada de pits adelante del muro de Fast Lane, ya sea para recarga de combustible, cambio de neumáticos y/o reparaciones. Los dos (2) pilotos sólo pueden participar en el cambio de piloto únicamente y una vez finalizado el cambio el piloto saliente debe colocarse tras el muro de Fast Lane.
- Todos los miembros del equipo que cruzan el muro de Fast Lane deben tener overol completo de nomex de al menos una (1) capa. Para la temporada 2022 será obligatorio que TODOS los miembros del equipo que se encuentren en el área de Pits y Garages cuenten con overol completo de nomex de al menos una (1) capa.
- El miembro del equipo que realiza la recarga de combustible deberá tener overol completo de nomex de al menos dos (2) capas, casco cerrado con mica, guantes de nomex y botas de nomex o botas de trabajo industrial.
- En cada parada de pits, sea o no para recarga de combustible, debe estar un miembro del equipo con un extintor listo para atender en caso de incendio.
- Sólo están permitidas las mamilas tipo NASCAR de capacidad máxima de cuarenta (40) litros para realizar la recarga de combustible. No están permitidos los tanques elevados para recarga directa de combustible.



REGLAMENTO COMPETENCIA 2024

- Si el piloto sobrepasa el cajón de su pits debe ser empujado por sus mecánicos. El uso de reversa mecánica está prohibido.
- Control de Pilotos – Cada piloto tendrá un “Tarjetón” asignado donde se llevará el control de su tiempo de manejo junto con una estampa en su caso de competencia que deberá visible en todo momento. Los “Tarjetones” se recogen en el área designada en la Junta de Pilotos y ahí el piloto debe tener la autorización del equipo médico para tener el ok de subir al auto. El “Tarjetón” se entrega en salida de pits donde el piloto debe hacer ALTO TOTAL para que sea recogido por el Oficial de Pista.
- Tiempos de Manejo - El tiempo máximo de manejo consecutivo para cualquier piloto es de cuatro (4) horas. El tiempo mínimo de descanso será de treinta (30) minutos por cada sesenta (60) minutos de manejo. Estos tiempos aplican si el piloto está inscrito en uno (1) o dos (2) autos. No se considera como tiempo de manejo cuando el auto está detenido en la zona de Pits.
- Después de cada parada de pits el equipo debe limpiar el lugar donde se detuvo el auto y recoger su herramienta.

17 PREMIACION

17.1 Al finalizar cada carrera los pilotos que ocupan las primeras tres posiciones de cada categoría tienen cinco (5) minutos para presentarse al pódium para premiación. En carreras Endurance el tiempo para presentarse al pódium es de diez (10) minutos.

17.2 Los pilotos se deben presentar con nomex bien colocado y cerrado y deberán portar la gorra que designe el Comité Organizador.

17.3 Los pilotos no pueden subir a recoger su trofeo con invitados o miembros de su equipo.

17.4 Los pilotos que no se presenten al pódium recibirán una sanción.

17.5 En caso de sanción posterior a la carrera el piloto deberá regresar en la Oficina del Evento el trofeo que recibió en la premiación.

17.6 Endurance. Sólo tienen derecho a subir al pódium si están clasificados en el resultado final de carrera como está definido en el punto x.x del presente Reglamento.

18 PROTESTAS

18.1 Pista y Competencia. Deberán ser entregadas por el piloto afectado y/o Jefe de Equipo, y por escrito al Comisario del Evento antes de cumplirse 30 minutos de haber terminado la carrera donde sucedió el incidente. La protesta debe venir acompañada forzosamente del segmento de video de la cámara del auto donde sucedió el incidente y de un depósito de mil (1,000) pesos, en caso de positiva la resolución para el piloto le será devuelto el depósito. Para eventos Endurance se debe entregar antes de cumplirse 30 minutos de que el piloto se bajó del auto de su turno de manejo.

18.2 Técnicas. Deberán ser entregadas por el piloto responsable JEFE EQUIPO y por escrito en el Parque Cerrado al Director Técnico antes de cumplirse 30 minutos de haber terminado la carrera y deben venir acompañadas por un depósito en efectivo cinco mil (5,000) pesos por cada pieza o componente que se desea protestar. Para protestar el motor completo el depósito será de diez mil (10,000) pesos. En caso de encontrarse fuera de Reglamento la pieza(s) protestada(s), el piloto protestado es sancionado conforme al Reglamento y el depósito se regresa al piloto que presentó la protesta. En caso de encontrarse dentro de Reglamento la pieza(s) protestada(s) el depósito se entrega al piloto protestado.

18.3 El motor completo de un auto competidor sólo podrá ser protestado como máximo dos veces en una temporada.

19 PRENSA

19.1 Para solicitar una acreditación de prensa y poder tener acceso a paddock, tribunas, sala de prensa y pits, durante

de los eventos del serial se deben cumplir con los siguientes requisitos:

- Ser representante acreditado de un canal o programa de televisión, radio, revista y/o periódico.
- 2,000 seguidores para redes sociales.
- Presentar cobertura realizada en los últimos meses sobre el campeonato y sus participantes.
- Firma de responsiva de liberación de responsabilidad del campeonato.

19.2 En cada evento se dispone de un número limitado de “Chalecos de Fotógrafo” que dan acceso a ciertas áreas de la pista. Se debe dejar como garantía una identificación oficial y se comprometen a seguir de forma inmediata cualquier instrucción de cualquier oficial del evento y a ubicarse únicamente en las áreas designadas para fotógrafos.

19.3 Los equipos inscritos en cualquier categoría podrán solicitar el acceso para un (1) fotógrafo/media manager por auto como máximo con un costo de quinientos (500) pesos y se hacen responsables del buen comportamiento.

19.4 En caso de incumplir con las disposiciones de seguridad del campeonato y/o circuito o hacer mal uso del gafete y beneficios se podrá revocar el acceso de forma temporal o permanente.

20 DEFINICIONES REGLAMENTO TECNICO POR CATEGORIA

20.1 Donde se mencione que una pieza debe ser ORIGINAL, esta debe coincidir con la marca del fabricante del motor del auto.

20.2 Las faltas al reglamento técnico de cada categoría en los siguientes competentes tienen como penalización la descalificación del evento:

- Cilindrada del motor.

- Relación de compresión del motor.
- Potencia máxima y dinamómetro.
- Caja de velocidad y engranes.
- Capacidad tanque gasolina.
- Amortiguadores y Resortes.
- Medidas (ancho de vía, altura mínima, etc.).
- Máximo de lastre permitido.

20.3 Las faltas al reglamento técnico de cada categoría en componentes no especificados en el punto 20.2 que ofrecen una ventaja competitiva serán sancionados con el siguiente criterio:

- Primera Falta – Deducción de 50 puntos.
- Segunda Falta – Descalificación.

20.4 Las faltas al reglamento técnico de cada categoría en componentes no especificados en el punto 20.2 que NO ofrecen una ventaja competitiva serán sancionados con el siguiente criterio:

- Primera Falta – Deducción de 25 puntos.
- Segunda Falta – Deducción de 50 puntos.
- Tercera Falta - Descalificación.

20.5 Las faltas al reglamento técnico en lo referente al PESO MINIMO de cada categoría serán sancionadas de la siguiente forma únicamente en los casos que la falta sea menor a UN (1) kilo:

- Primera Falta – No hay sanción.
- Segunda Falta – Deducción de 50 puntos.
- Tercera Falta - Descalificación.