



REGLAMENTO

FasTTime

2022

La Serena

DESCRIPCION DE LA COMPETENCIA

El FASTTIME es una modalidad deportiva que consiste en hacer el mejor tiempo posible sin bajar el crono mínimo de la categoría en que se participa en pista. No es otra cosa que tandas cronometradas en un circuito cerrado y con todas las medidas de seguridad pertinentes.

Es por ello, que FASTTIME no es una carrera, cada conductor compite contra sí mismo minimizando, por ello, los riesgos en pista.

Para ello podrás utilizar el vehículo de uso diario en perfecto estado, con algunas medidas adicionales para ti:

-Casco de seguridad, para ti, este deberá ser usado por los participantes cada vez que suban a su automóvil para hacer uso de la pista.

Este deberá estar en perfecto estado sin fisuras y con sus hebillas en buenas condiciones.

-Buzo de pista anti flama o buzo mecánico de algodón.

-Cinturón de a lo menos 3 puntas en buen estado.

VERIFICACIONES TECNICAS DE LOS VEHICULOS

Antes de empezar a rodar se revisarán que todos los coches cumplan con las normas básicas para poder circular.

Vehículos de uso diario revisión técnica al día, en caso contrario debe ser verificado por el comisario técnico para su aprobación.

Se autorizan todo tipo de modificaciones técnicas que no afecten la seguridad del piloto y del resto de los competidores en pista

Cualquier Modificación en el coche que se haga después de la inspección y que implique el incumplimiento de las normas puede conducir a la descalificación inmediata.

Fugas: Durante los entrenamientos y clasificaciones, cualquier fuga de combustible, agua, aceite o cualquier otro líquido en la pista requerirá la vuelta a boxes para su reparación.

Llantas y neumáticos, serán libres (neumáticos slick autorizados), se prohíben llantas de aleación marca y modelo R/A (ruedas argentinas), siempre que estas no sobresalgan del tapabarro.

IDENTIFICACION DE LOS AUTOS EN PISTA

Se pintara en tres puntos con pintura removible un número al auto para poder relacionar el cronometraje.(borde superior derecho parabrisas y dos laterales en vidrios traseros.

CATEGORIAS

Estas se dividirán por el concepto FASTTIME XRZ que es el mínimo tiempo que puede demorar el auto en dar un giro a la pista en cada tanda.

Es decir, si un auto está inscrito en la categoría 1min 20 seg por vuelta, el tiempo mínimo a realizar, por vuelta, por el auto, será 1min 20seg o más para seguir en la prueba.

CAIDA DE CATEGORIA

En caso de bajar el tiempo de la categoría, o sea hacer menos de 1min 20seg, el auto en cuestión será considerado como CAIDO de la categoría, eliminado de la tanda, además de la prueba sin derecho ni a repechaje.

Se le mostrara en la pasada por la meta una bandera negra agitada mostrada con el número del auto. Esta situación podrá acontecer cada vez que el auto este girando en pista sea entrenamientos o competencia, salvo para la primera tanda de entrenamiento libre.

INSCRIPCIONES

Para el proceso de inscripción serán necesarios los siguientes documentos:

- Mayores de 18 años con licencia de conducir vigente
- Documentos del vehículo a inscribir
- Cuota de inscripción
- Máximo UN mecánico por auto.

REUNION DE PILOTOS PARTICIPANTES

Antes de comenzar la participación de los pilotos en pista, se efectuara una reunión con los comisarios de pista para explicar la forma de competir y el comportamiento en pista. La no asistencia a la reunión será motivo de la exclusión de la competencia sin derecho a devolución de la inscripción.

Los horarios del evento serán publicados con antelación.

GENERALIDADES SOBRE LA COMPETENCIA

Todos los participantes deben tener una conducta profesional y comportarse adecuadamente durante todo el evento.

Los conductores y los equipos deben estar limpios y presentables en su box y en las apariciones a pista en todo momento durante el evento.

En el caso de que los jueces estimen que un piloto tiene una conducta temeraria que pone en peligro a otros pilotos, éste podría ser descalificado sin más (bandera negra).

Se usara el concepto AUTO ALCANZADO AUTO PASADO, lo que significa que una vez que el auto sea alcando por ende DEBE OBLIGATORIAMENTE dejarlo pasar.

El uso abusivo de los pianos, las salidas de pista reiteradas (más allá de los pianos), puede originar que los Comisarios muestren la bandera negra, pudiendo terminar con la exclusión total del evento.

Para el registro del tiempo se considera la mejor vuelta por tanda aunque solo se gire una vez en pista.

Habrán conos en curvas los cuales no pueden ser tocados, de ser así será excluido de la manga.

En caso que el piloto llegue el día Domingo deberá inscribirse inmediatamente en la categoría a participar.

El valor de la inscripción será de \$ 40.000.-por auto. Valor entrenamiento \$25.000.

El primer entrenamiento es OBLIGATORIO ya que ordena a los autos por su tiempo.

Del segundo entrenamiento de agruparan por tiempos iguales o parecidos.

Luego se hará una carrera FINAL por categoría partiendo de la GRILLA con semáforo Rojo Verde.

Se premiara a los tres primeros de cada categoría.

USO DE LAS BANDERAS EN PISTA

-Se partirá con luz verde apagada y luego prendida.

- Verde: Pista abierta.

- Azul: **Un vehículo circula más rápido que nosotros. Es obligatorio facilitarle el adelantamiento.**

- Amarilla: Nos indica una situación de peligro en la zona dónde nos muestran la bandera. Prohibición de adelantar.

- Roja: Pista cerrada. Regresar lentamente a la línea de meta. Está prohibido adelantar de camino hacia el mismo.

- Negra: Exclusión. Regresar al box. Está prohibido adelantar de camino hacia el mismo.

- A cuadros negros y blancos: Final de la tanda.

-NO PODRA HABER NADIE NI ENTRAR NADIE A LA PISTA CUANDO LOS AUTOS ESTEN PARTICIPANDO, de ser así se excluirá al piloto que corresponda.(Cada piloto es responsable de sus adjuntos).

CODIGO DE INDICADORES LUMINOSOS

Es muy importante tener claro este punto al entrar en pista, la base de esta competencia es poder hacer la vuelta lo más rápido posible sin comprometer la integridad del resto de los participantes en pista ,para esto ocuparemos los siguientes códigos .

VUELTA FASTTIME XRZ

Se entiende por vuelta FASTTIME XRZ al giro que se realizara para obtener el mejor tiempo posible en pista durante su tanda.

Para esto entonces la forma de indicar al resto que se va a efectuar será encendiendo sus luces mayores bajas, esto le indicara al resto que usted se encuentra haciendo su vuelta rápida.

En caso de que usted se encuentre calentando neumáticos o enfriando frenos, deberá indicar al resto de los autos en pista con luces de emergencia o flash encendidas y deberá intentar no obstaculizar a los que estén haciendo sus giros rápidos.

COMO COMPETIR EN FASTTIME XRZ

Para definir las categorías se realizara una tanda de entrenamientos única que será la primera del día (SABADO) donde se les cronometrara su mejor vuelta FASTTIME XRZ y se arrojara un listado con el cronometraje de todos los autos inscritos dividiendo así las categorías con los tiempos generales.

En caso de que un piloto quisiera optar por una categoría menor o mayor en tiempo será respetada su decisión, el día Sábado.

TANDAS DE COMPETENCIA

Los autos con un máximo de diez por tanda serán largados a pista con intervalos de 10 segundos para completar una tanda de 15 minutos de competencia.

Los eliminados de todas las tandas saldrán en un grupo al final de las tandas de eliminación a pelear por DOS cupo en la final, que lo obtendrá quien tenga el FASTTIME XRZ más cercano a su tiempo tope.

Un concepto muy importante en FASTTIME XRZ es el concepto de VUELTA FASTTIME XRZ , pues hacer el mejor tiempo no consiste en ir al 100% durante todo el tiempo que estemos en pista.

Las FASTTIME XRZ son las vueltas en las que intentamos hacer vuelta rápida, ya que mientras estamos en pista habrá momentos donde estemos calentando o enfriando el vehículo o bien probando distintas configuraciones. Diferenciar entre VUELTA FASTTIME XRZ y otro tipo de vueltas es importante porque permite reducir las posibilidades de que otros vehículos nos ralenticen el ritmo y disminuir sensiblemente los riesgos en pista.

Es obligatorio cumplir el Código de Indicadores Luminosos descrito

COMPETENCIA POR EQUIPOS

Se abrirá también una competencia para inscribir a equipos ya sea de clubes o grupos.

El número de integrantes de TRES pilotos.

Serán largados cada 10 seg a la pista con una duración de la competencia de 5 giros, donde se sumaran los tiempos de los participantes. Si un participante se CAE del TIEMPO el equipo será eliminado.

Cada equipo correrá solo.

El equipo que haga menos tiempo (dentro de su categoría) será el ganador.

Se deberá respetar además el mínimo FASTTIME XRZ que será determinado por la organización.

CRONOMETRAJES

El cronometraje se efectuara por medio de sistema transponders , este elemento será entregado a cada piloto inscrito en la competencia para lo cual cuando lo solicite deberá dejar su licencia de conducir como garantía de devolución .

Se les solicita que al momento de verificar los tiempos estos correspondan a su número asignado.

Cualquier duda que se genere del presente reglamento será definida por la autoridad principal de la prueba quien optara por alguna alternativa que se impondrá de ese momento en adelante como parte del reglamento presente.

