



# REGLAMENTO

Cada piloto compra su derecho a participar bajo las condiciones descritas en este reglamento. Luego de efectuado el pago no hay retorno, devoluciones o transferencias a otro piloto.

Cada piloto al momento de inscribirse descarga a los organizadores del evento de cualquier reclamación de tipo legal, sin importar los daños materiales o físicos que puedan ocurrir dentro del autódromo.

Al inscribirse todo piloto debe mostrar su licencia de conducir vigente al día.

Todo corredor tiene que seguir un comportamiento y/o conducta adecuada en los eventos, reuniones y promociones de CDRL. Esto incluye velar por el comportamiento de su grupo de trabajo, "Pitman" y/o mecánico. El mal comportamiento, ofensa y/o conducta no adecuada por el corredor y/o cualquiera los antes mencionado puede ser objeto para una sanción, descalificación u otro tipo de amonestación que sea considerado necesario por el CDRL.

Nota: Cualquier falta menor se hará una amonestación, la segunda amonestación conlleva la cancelación de los puntos en ese evento y en la tercera amonestación será la descalificación del campeonato. De ser una falta mayor CDRL determinará la sanción correspondiente inmediatamente que pudiera ser la expulsión del evento y/o campeonato de puntos. Todo competidor que sea sorprendido portando armas o armas blancas de cualquier tipo, en un evento, le será impuesto una amonestación que irá desde la descalificación del evento hasta la expulsión del evento.

## QUEDA BAJO RESPONSABILIDAD DE CADA PILOTO CUMPLIR CON LOS SIGUIENTES REQUISITOS

Es obligatorio el uso del casco protector para todas las categorías y estos deberán estar aprobados para su uso en vehículos de motor, cualquier casco que no cumpla con este requisito está totalmente prohibido su uso.

Los automóviles deben mantener su apariencia externa completa. No se permite retirar cristales, ni compuertas, ni bumpers, ni guardalodos, etc. Estos pueden ser de fibra o algún otro material deseado para las categorías superiores.

Los aros delanteros no deben ser menores de 12 pulgadas y el ancho de goma mínimo es de 185 a menos que el auto en cuestión los traiga de fábrica. Se permite el uso de gomas Skinnies en aquellas categorías donde se usen gomas SLICK o DRAG RADIAL. No se permite el uso de tapa bocinas.

Todo auto sin parabrisas, necesita obligatoriamente un deflector que desviara de la cara del corredor cualquier objeto o líquido que pueda afectar durante la competencia.

Es obligatorio un mínimo de 3 pulgadas de distancia al suelo desde la parte delantera del vehículo a 12 pulgadas detrás de la línea central del eje delantero. Esto incluye los parachoques, manifold de escape, silenciador, etc.

Debe realizarse una reunión de pilotos previa al evento con el director de carrera.

### **Calentamiento de Neumáticos (Burnouts):**

Todos los Calentamiento (burnouts) previos a la carrera están restringidos a áreas designadas, utilizando solo agua. Cruce de la línea central durante un burnout no es una descalificación.

Deberán esperar la señal del oficial, la duración y el tiempo deben ser razonables y acorde con los procedimientos del oponente.

Si luego de realizar el Calentamiento de neumáticos el auto no puede retroceder puede ser asistido por su equipo para retroceder una vez el auto retrocede debe llegar a la línea sin ayuda.

Los autos con gomas slicks serán guiados al agua por el encargado de esta zona y asistido por su "pitman." Los autos en el área de "burn out" deberán esperar la señal del oficial, y solo tendrán 60 segundos para hacer su calentamiento de gomas y estar listos al momento de iniciar el semáforo.



Se utilizará "FRIENDLY STAGE", el primer corredor en encender la luz de "pre stage" debe esperar que el otro competidor encienda la luz "pre stage" en su carril, luego de ambos lados encendidos, cualquiera puede encender primero la luz de "stage" y el compañero tiene ocho (8) segs para encender el "stage" en su carril, de no entrar a tiempo será motivo de LUZ ROJA y será eliminado. Esto se utilizará tanto en pases de prueba como en eliminatorias.

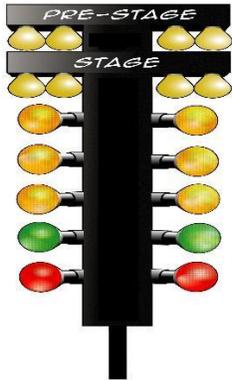
La selección del carril, si fuera necesario, en la primera ronda será a base del mejor tiempo en clasificación, en la siguiente ronda la elección de carril la tendrá el auto más rápido en la ronda anterior.

Se harán tres llamadas para cada categoría en particular. A la tercera llamada después de haber pasado 5 minutos se cerrará la puerta de entrada a los carriles.

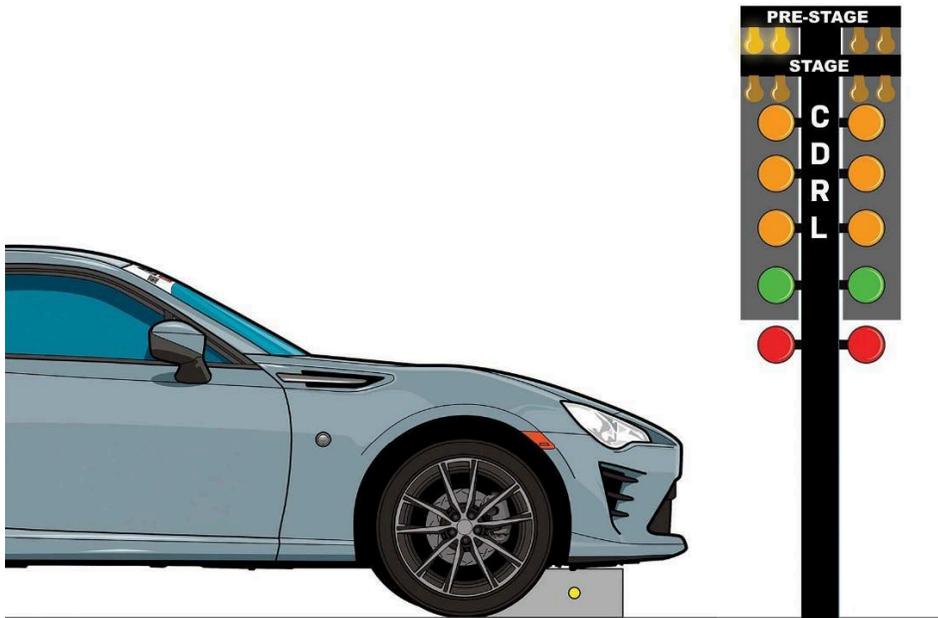
Si usted no pudo entrar está eliminado del evento o de la ronda clasificatoria. Siempre esté atento a su categoría. Es responsabilidad de cada piloto estar en su carril de alineación al momento de competencia, confirmar que su número esté correcto y visible en su auto.

El auto que quede descalificado en la línea de salida, tiene que seguir hacia el frente sin activar el sistema electrónico o "christmas tree"

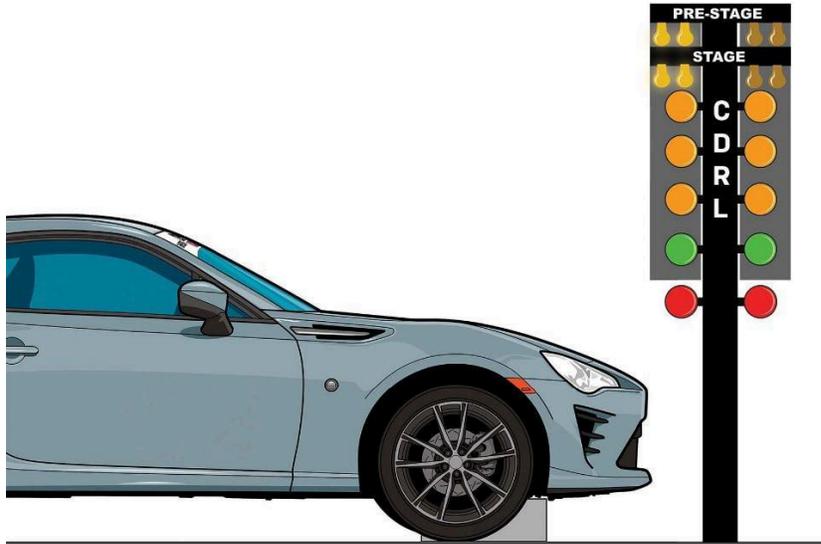
Para todas las categorías existentes, se usará el sistema Port-A-Tree Professional, Christmas Tree A cada lado del Semáforo hay siete luces: dos pequeñas luces ámbar en la parte superior, seguidas en orden descendente por tres luces LED ámbar más grandes, una bombilla verde y una bombilla roja.



**PRE-STAGE:** Cuando los neumáticos delanteros de un vehículo rompen el primer haz de luz, llamado PRE-STAGE, la luz previa al STAGE en el árbol de Navidad indica que el corredor está aproximadamente a siete pulgadas de la línea de salida "Stage".



**STAGE:** Indica a los corredores que están en la línea de salida y listos para correr. Estas luces se encienden cuando las ruedas delanteras del vehículo de carrera interrumpen el rayo de luz de las fotoceldas que también inician el equipo de cronometraje cuando el vehículo abandona el rayo de luz. Cuando ambos vehículos estén completamente listos, el auto start activará el Árbol y cada corredor se concentrará en las tres grandes luces ámbar en su lado del Árbol.

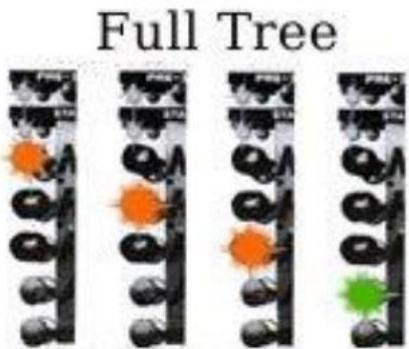


**LUCES AMARILLAS:** en el sistema de arranque **Pro light** (para categorías INDEX), las tres luces LED de un corredor de carrera encienden simultáneamente .400 segundos antes de que se encienda la luz verde.

Pro Tree



**Full Tree** los corredores que corren en categorías de hándicap o Bracket obtienen una cuenta regresiva de tres bombillas ámbar encendiéndose consecutivamente, con un intervalo estándar de 0.400 segundos entre cada bombilla. Hasta la LUZ VERDE:



**LUZ VERDE:** Esta es la que hace que todo suceda. Una vez que la luz verde se enciende, el corredor de ese carril es libre de correr por la pista. Cada vez que se muestra una luz verde en el carril de un corredor, indica que se logró una salida válida.

**LUZ ROJA:** Cuando la rueda delantera de un vehículo abandona la línea de partida antes de que se encienda la luz verde, la luz roja encenderá en ese carril para indicar que el corredor en ese carril ha sido descalificado. Durante la competencia, solo encenderá una luz roja, limitando solo al primer infractor.

**22/05/2024 Fallas Sistema de cronometraje la carrera será considerada nula y tendrá que repetirse.**

Piloto inscrito en una categoría será elegible para puntos y premios dentro de la misma, para un piloto ser elegible como campeón en una categoría "X" debe haber participado al menos en el 50% de los eventos celebrados.

El campeonato es de pilotos y no de autos. O sea que un piloto puede cambiar de auto antes de la clasificación siempre que el nuevo vehículo cumpla con las especificaciones técnicas de la categoría donde lleva acumulado los puntos.

Un piloto no puede inscribir dos autos en una misma categoría.

Solo los carros con goma SLICK y Semi Slick (Drag Radial) se le permitirá la entrada de dos ayudantes. El piloto o dueño del auto es responsable por las actuaciones de sus ayudantes. Si un ayudante comete una violación al reglamento o un acto antideportivo en perjuicio del normal desenvolvimiento del evento, podrá descalificarse el equipo completo.

No se permitirá la entrada de ayudantes a autos que usen gommas radiales.

El auto que pise o cruce la línea blanca de división en clasificación pierde su tiempo y compite desde la última posición de salida.

El auto que pise o cruce la línea de división en carrera pierde en ese pase sin importar quien cruce primero la meta.

El auto que salga en ROJO en carrera pierde en ese pase sin importar quien cruce primero la meta.

Exceder los 40 Km/h en el área de retorno conlleva una descalificación. (Tanto en competencia como en prácticas).

En un "By Run" o en un "no show", si un auto comete "foul" en la salida o rompe su índice o "dial in", no será descalificado.

Si un auto comete "foul" y un auto cruza la línea divisoria predomina la falta mayor y se queda en competencia el que comete "foul". En casos similares predomina siempre la falta mayor y se reinstala al que cometa la falta menor.

Se considera descalificación cuando cualquier parte del neumático cruza completamente la superficie de la línea pintada los muros o barreras de protección o cualquier otro elemento del riel.

En casos donde ambos oponentes cruzan la línea central o la línea exterior, ambos pilotos serán descalificados.

El piloto será descalificado si hace contacto con muros de protección, barreras o cualquier otro elemento de riel (Los conos de goma, cuando se utilizan, se consideran ayudas visuales, no parte de la línea).

El cruce intencional de líneas limítrofes para evitar dejar rastro de aceite o evitar depositar escombros en la pista no es motivo de descalificación.

Si un piloto abandona la línea de salida antes de que se active el sistema de salida el conductor queda descalificado.

Si ambos pilotos en una carrera abandonan la línea de salida antes de que se active el, el conductor que sale primero queda descalificado, si no puede determinar quién sale primero, ambos conductores quedan descalificados.

Todos los autos de competencia deben tener sus luces de frenos funcionando.

Después del comienzo de carreras oficiales, no habrá pases de prueba, sin distinción de pilotos.

Orden de faltas de mayor a menor:

- 1- Pisar la línea divisoria o cambiarse de carril.
- 2- Cometer Foul en las luces.
- 3- Sacar la mano o cualquier irresponsabilidad en el trayecto de la carrera.

Se entenderá por Impugnaciones de Competencia a todas aquellas que sean Debidas a anomalía que un piloto considere durante el desarrollo de las clasificaciones, prácticas oficiales o carrera.

El primer paso para tramitar cualquier impugnación es dirigirse solamente al Director de carrera y/o Oficial de pista o cualquier asistente designado por él.

Solo se recibirá impugnaciones solo durante los primeros treinta (30) minutos luego que el vehículo ganador cruce la meta o antes de la siguiente ronda eliminatoria lo que suceda primero.

Este campeonato será de pilotos no de autos los puntos acumulados se les sumarán a los pilotos no al auto, Cada piloto obtendrá 20 puntos por ronda ganadas, este sistema de puntuación se tomará en cuenta partiendo desde la clasificación de la forma siguiente:

#### **ESCALERA DE 8**

- 5 puntos inscripción
- 10 puntos por clasificar en 1ra posición.
- Ganador 60
- Semi final 40
- Primera Ronda 20

#### **ESCALERA 16**

- 5 puntos inscripción
- 10 puntos por clasificar 1ra posición.
- Ganador 80
- Semi final 60
- 2da ronda 40
- Primera ronda 20

#### **ESCALERA 32**

- 5 puntos inscripción
- 10 puntos por clasificar 1ra posición.
- Ganador 80
- Semi final 60
- 2da ronda 40
- Primera ronda 20

Nota: en la escalera de 16 y 32 la carrera por el tercer lugar se realizará por el premio del día (trofeo o premio metálico) el tercer lugar no obtiene puntos.

**La escalera máxima que se correrá será de 32 autos si la categorías supera los 32 inscritos solo entraran en la escalera los mejores 32.**

### **SISTEMA DE PUNTOS INDEX 8.5 Y 9.5**

#### **ESCALERA DE 8**

- 5 puntos inscripción
- 10 puntos por clasificar en 1ra posición.
- Ganador 60
- Semi final 40
- Primera Ronda 20

#### **ESCALERA 16**

- 5 puntos inscripción
- 10 puntos por clasificar 1ra posición.
- Ganador 80
- Semi final 60
- 2da ronda 40
- Primera ronda 20

**La carrera por el tercer lugar se realizará por el premio del día (trofeo o premio metálico) el tercer lugar no obtiene puntos.**

**Las Categorías Index 8.5 y 9.5 estarán limitadas a un ladder donde solo entran los 16 mejores clasificados se le otorgaran 10 puntos a los mejores 16 clasificados que logren entrar a la escalera.**

## **FIEBRE**

Reglamento de Categoría Fiebre bajo el sistema Bracket. Los autos pueden ser normalmente aspirados, turbo o nitroso y podrán participar cualquier auto de calle en esta categoría sin importar su cilindrada.

Todo vehículo debe tener un extintor de incendios.

El sistema Bracket le brinda un handicap al auto más lento para ponerlo a competir en igualdad de condiciones que un auto más rápido.

Se correrá Bracket con un tiempo índice "DIAL IN" mayor de 13.00 segundos.

Ejemplo: auto No.21 – Dial in de 13.00

seg. Auto No.18 – Dial in de 14.00 seg.

El auto No.21 tendrá que darle un handicap de 1.00 seg. de diferencia en las luces durante la salida, es decir que la luz verde del árbol se le encenderá primero al auto No.18 y un segundo después se le encenderá al auto No.21. Esto conlleva a poner los dos autos parejos en tiempo para tener un buen final de competencia.

Todo piloto tendrá elección de usar el DIAL IN o tiempo índice que crea más conveniente.

Será responsabilidad absoluta de cada piloto que su DIAL IN y su NÚMERO estén colocados correctamente en el frente y el lado izquierdo de su auto.

Si un piloto mejora su tiempo de DIAL IN (rompe su tiempo) pierde este pase sin importar quien cruce primero la meta.

Las gomas deberán ser radiales. Se permiten gomas Drag Radial.

Es obligatorio el uso del casco protector DOT.

Todas las reglas de seguridad de la pista deben ser cumplidas.

## **Reglamento Categoría Índice**

### **12.50**

Esta Categoría está destinada a autos que realicen tiempos límite de no menos 12.50 segundos. Se correrá con una escalera profesional, luces Pro .400 Se competirá bajo el sistema Heads Up Con Breakout, el Tiempo más cercano al índice de la categoría tiene la elección de carril.

Uso De casco Protector Obligatorio El casco que cumpla con cualquiera de las siguientes certificaciones:

- Snell M2015, M2020, SA2015, SA2020,
- SFI: 31.1/2015, 31.1/2020, 41.1/2015, 41.1/2020, FIA 8860- Certificación 2010, 8860-

2015, 8860-2018.

- Pantalones largos y zapatos cerrados obligatorio
- Vehículos a Alcohol, Methanol o Nitromethane Es mandatorio el uso de uniforme completo Jacket y pantalón 3.2 A/5, Guantes 3.3/5 gloves y SFI Spec 3.3/5 botas.
- Todo vehículo debe tener un extintor de incendios.
- El uso de neumáticos slick, Drag Radial y Radiales es permitido.
- Cualquier combustible de carrera es permitido, incluido el alcohol.
- Uso de Bandeja para evitar derrame obligatorio.
- Auto Start será fijado en 8 segundos.
- El interior del auto puede ser removido.
- Los vidrios pueden ser en lexan o vidrios de fábricas permitidos.
- Tracción: Abierto.
- Gomas abiertas a cualquier medida.
- Stutter boxes y throttle stop prohibidos para la categoría.
- Todas las Reglas de seguridad de la pista deberán ser cumplidas.

### **11.50**

Esta Categoría está destinada a autos que realicen tiempos límite de no menos de 11.50 segundos. Se correrá con una escalera profesional, luces Pro .400 Se competirá bajo el sistema Heads Up Con Breakout, el Tiempo más cercano al índice de la categoría tiene la elección de carril.

Uso De casco Protector Obligatorio El casco que cumpla con cualquiera de las siguientes certificaciones:

- Snell M2015, M2020, SA2015, SA2020,
- SFI: 31.1/2015, 31.1/2020, 41.1/2015, 41.1/2020, FIA 8860- Certificación 2010, 8860-2015, 8860-2018.
- Uso de jacket SFI 3.2A/1, Cuellera y pantalones largos y zapatos cerrados obligatorio
- Vehículos a Alcohol, Methanol o Nitromethane Es mandatorio el uso de uniforme completo Jacket y pantalón 3.2 A/5, Guantes 3.3/5 gloves y SFI Spec 3.3/5 botas.
- Todo vehículo debe tener un extintor de incendios.
- El uso de neumáticos slick, Drag Radial y Radiales es permitido.
- Cualquier combustible de carrera es permitido, incluido el alcohol.
- Uso de Bandeja para evitar derrame obligatorio.
- Auto Start será fijado en 8 segundos.
- El interior del auto puede ser removido.
- Los vidrios pueden ser en lexan o vidrios de fábricas permitidos.
- Tracción: Abierto.
- Gomas abiertas a cualquier medida.
- Stutter boxes y throttle stop prohibidos para la categoría.
- Todas las Reglas de seguridad de la pista deberán ser cumplidas.

### **10.5**

Esta Categoría está destinada a autos que realicen tiempos límite de no menos de 10.50 segundos. Se correrá con una escalera profesional, luces Pro .400 Se competirá bajo el sistema Heads Up, Con Breakout, el Tiempo más rápido en la ronda anterior tiene la elección de carril.

Uso De casco Protector obligatorio el casco que cumpla con cualquiera de las siguientes certificaciones:

- Snell M2015, M2020, SA2015, SA2020,
- SFI: 31.1/2015, 31.1/2020, 41.1/2015, 41.1/2020, FIA 8860- Certificación 2010, 8860-2015, 8860-2018.
- El jacket 3.2 A/5, los guantes 3.3/1 y Cuellera es obligatorio uso de pantalones largos y zapatos cerrados es obligatorio.
- Vehículos a Alcohol, Methanol o Nitromethane Es mandatorio el uso de uniforme completo Jacket y pantalón 3.2 A/5, Guantes 3.3/5 gloves y SFI Spec 3.3/5 botas y cuellera o Hans Device
- Todo vehículo debe tener un extintor de incendios.
- Switch "On / Off": Obligatorio.
- Solo se permite el uso de neumáticos slick o drag radial.
- Todo vehículo que utilicé neumáticos slick es obligatorio el uso de skinnies.
- Cualquier combustible de carrera es permitido, incluido el alcohol.
- Uso de Bandeja para evitar derrame obligatorio.
- Auto Start será fijado en 8 segundos.
- El interior del auto puede ser removido.
- Los vidrios pueden ser en lexan o vidrios de fábricas permitidos.
- Tracción: Abierto.
- Gomas abiertas a cualquier medida.
- Stutter boxes y throttle stop prohibidos para la categoría.
- Todas las Reglas de seguridad de la pista deberán ser cumplido

## 9.50

Esta Categoría está destinada a autos que realicen tiempos límite de no menos de 9.50 segundos. Se correrá con una escalera profesional, luces Pro .400 Se competirá bajo el sistema Heads Up, Con Breakout, el Tiempo más rápido tiene la elección de carril.

**Se usará una escalera de 16 autos donde entrarán los mejores 16 clasificados que entran a la escalera ejemplo: 1 vs. 16; 2 vs. 15; 3 vs. 14; 4 vs. 13; 5 contra 12; 6 contra 11; 7 contra 10; y 8 contra 9).**

Uso De casco Protector Obligatorio El casco que cumpla con cualquiera de las siguientes certificaciones:

- Snell M2015, M2020, SA2015, SA2020,
- SFI: 31.1/2015, 31.1/2020, 41.1/2015, 41.1/2020, FIA 8860- Certificación 2010, 8860-2015, 8860-2018.
- El jacket y el pantalón 3.2 A/5, los guantes 3.3/1 son obligatorios.
- Vehículos Nitrosos Es mandatorio el uso de uniforme completo Jacket y pantalón 3.2 A/5, guantes y botas, 3.2 A/5 y cuellera.
- Vehículos a Alcohol, Methanol o Nitromethane Es mandatorio el uso de uniforme completo Jacket y pantalón 3.2 A/5, Guantes 3.3/5 gloves y SFI Spec 3.3/5 botas y cuellera o Hans Device
- Todo vehículo debe tener un extintor de incendios.
- Switch "On / Off": Obligatorio
- Solo se permite el uso de neumáticos slick o Drag radial.
- Todo vehículo que utilicé neumáticos slick es mandatorio el uso de skinnies.
- Cualquier combustible de carrera es permitido, incluido el alcohol.

- Uso de Bandeja para evitar derrame obligatorio.
- Auto Start será fijado en 8 segundos.
- El interior del auto puede ser removido.
- Los vidrios pueden ser en lexan o vidrios de fábricas permitidos.
- Tracción: Abierto.
- Gomas abiertas a cualquier medida.
- Stutter boxes y throttle stop prohibidos para la categoría..
- Todas las Reglas de seguridad de la pista deberán ser cumplidas.

## 8.50

Esta Categoría está destinada a autos que realicen tiempos límite de no menos de 8.50 Segundos. Se correrá con una escalera profesional, luces Pro .400 Se competirá bajo el sistema Heads Up, Con Breakout, el Tiempo más cercano a el INDEX de la categoría tiene la elección de carril

**Se usará una escalera de 16 autos donde entrarán los mejores 16 clasificados que entran a la escalera ejemplo: 1 vs. 16; 2 vs. 15; 3 vs. 14; 4 vs. 13; 5 contra 12; 6 contra 11; 7 contra 10; y 8 contra 9).**

- El casco es obligatorio para el participante
- El casco debe cumplir con cualquiera de las siguientes certificaciones
- Snell M2015, M2020, SA2015, SA2020,
- SFI: 31.1/2015, 31.1/2020, 41.1/2015, 41.1/2020,
- FIA 8860- Certificación 2010, 8860-2015, 8860-2018.
- Jacket y pantalón 3.2 A/15, guantes y botas, 3.2 A/5 y la cuellera es obligatorio.
- Vehículos Nitrosos Es mandatorio el uso de uniforme completo Jacket y pantalón 3.2 A/15, guantes y botas, 3.2 A/5 y cuellera.
- Vehículos a Alcohol, Methanol o Nitromethane Es mandatorio el uso de uniforme completo Jacket y pantalón 3.2 A/20, Guantes 3.3/20 gloves y SFI Spec 3.3/20 botas y cuellera o Hans Device
- Todo vehículo debe tener un extintor de incendios.
- Switch "On / Off": Obligatorio
- Solo se permite el uso de neumáticos slick.
- Todo vehículo que utilicé neumáticos slick es mandatorio el uso de skinnies.
- Cualquier combustible de carrera es permitido, incluido el alcohol.
- Uso de Pamper para evitar derrame obligatorio.
- Auto Start será fijado en 8 segundos.
- El interior del auto puede ser removido.
- Los vidrios pueden ser en lexan o vidrios de fábricas permitidos.
- Tracción: Abierto.
- Gomas abiertas a cualquier medida.
- Stutter boxes y throttle stop prohibidos para la categoría.
- Todas las Reglas de seguridad de la pista deberán ser cumplidas.

## GENERAL

1. Motor: Un sólo motor de combustión interna de producción automotriz permitido. Autos que no tengan reversa no pueden cruzar la línea de salida en el momento de "burnout".
2. Extintor de incendios: todo vehículo debe tener un extintor de incendios.
3. Tanque de gasolina: Todo tanque de gasolina debe estar certificado Pro SFI. Estos

deben tener respiradero hacia fuera del vehículo. Tapas o tapones ventilados están prohibidos, de igual manera los tanques de botes están prohibidos. Las baterías deben estar separadas del tanque al igual que toda línea de corriente o cables. La bomba de gasolina, de estar en el baúl, tiene que estar separada de la batería y del tanque por una división entre el tanque y la bomba o la batería, de igual manera todo el compartimiento del baúl debe quedar separada de la cabina del piloto. Estas separaciones se pueden construir en metal .024 o en aluminio en .032 de grueso. Todas las líneas de gasolina deben estar por la parte de abajo (chasis) del auto.

4. Todo vehículo de competencia desde los "stocks" hasta los más "alterados" que usen radiador tienen que tener un envase con capacidad de 16 oz (una pinta) mínimo para recoger el exceso de agua en caso de calentamiento y Cada uno de los respiraderos del motor debe tener mangueras con envase de un litro (Catch Can) o en su defecto un filtro de aire.

5. Óxido Nitroso: Todo óxido nitroso comercialmente disponible está permitido. La botella debe tener estampado en el metal la clasificación "DOT-1800". De no tener dicha clasificación, la botella no es aceptable. De tener la botella en la cabina cerca al piloto, ésta debe estar provista de una línea de descarga en "braided", al igual que la línea de alimentación al motor debe ser en "braided". La botella debe estar en una base sólida sujeta por el fondo y el cuello de la misma. Está terminantemente prohibido calentar con soplete o cualquier otro aditamento que no sea el "jacket" termostático que viene para ese propósito. El uniforme a usarse hasta los 10.00 seg usando un vehículo con Óxido Nitroso es el siguiente: guantes 3.3 A/15, jacket 32 A/15 y casco Snell 95 o más adelantado.

6. Frenos: Mandatorios en las 4 ruedas, excepto dragsters o funny cars, que estos llevarán un caliper por rueda trasera.

7. Cubre bancaza contra explosiones: Es requerido en todo auto que exceda 8.9 seg y debe tener las especificaciones SFI 6.1, 6.2 o 6.3, de igual manera todo motor rotativo debe tener bancaza contra explosiones a 360° o sea, a vuelta redonda y esta debe tener como mínimo 1/4 pulgada de grueso.

8. Protector del cardan: Este aditamento es requerido en todo vehículo (tracción trasera) que exceda 10.0 con slicks

9. Roll Bar: Es requerido en autos que corren en los 10.99 hasta 10.00 y en autos convertibles que corran 11.99 hasta 10.00 segs. Requerido en todo vehículo Jeep o Buggie que corra 12.00 segs o más rápido. El diámetro exterior del tubo será de 38.1 mm (1 ½ pulgadas) y espesor de 2.5 mm.

10. Roll Cage: Es requerido en autos que corren en las 150 mph o más este puede ser de 8 puntos o más en los materiales 4130 Chrome Moly o Mild Steel el diámetro exterior del tubo será de 38.1 mm (1 ½ pulgadas) y espesor de 2.5 mm. Paracaídas: Mandatorio en todo vehículo que exceda la velocidad de 150 mph.

11. Malla: Obligatorio en todo vehículo que tenga "roll cage" instalado (full body).

12. Baterías: Las baterías deben estar propiamente ubicadas. No pueden estar sueltas ni instaladas en el compartimiento con el piloto.

13. Switch "On / Off": Obligatorio en todo vehículo que exceda los 9.5 segs. De igual manera si la batería fue relocalizada en el baúl.

14. Cinturones: Todo vehículo que corra más rápido de 10.99 seg debe tener instalado el cinturón este es de 4 puntos y para los más rápidos de 9.5 seg 16.1 SFI, 5 puntos 3 pulgadas de ancho. Tiene vigencia de 2 años a partir del ponche en su sello.

15. Casco protector: Todo "driver" deberá usar los cascos Snell 90 o más adelantados. En todo vehículo que exceda los 11.99 seg o más rápidos debe usar casco Snell 90 en adelante.

16. Vestimenta: El uso de pantalones cortos, camisetas sin mangas y sandalias en pruebas o en competencias en cualquiera de las categorías está prohibido.

17. Todo competidor en los tiempos de 11.99 hasta 10.00 seg debe usar este jacket.

18. Todo competidor en los tiempos de 9.99 hasta 7.50 seg o cualquier vehículo que exceda 135 mph debe usar el jacket y el pantalón 3.2 A/5, los guantes 3.3/1 al igual que la cuellera o Hans Device.

19. Todo competidor en Buggie o Jeep que corra 12.00 seg o más lento debe usar casco Snell k98 o más adelantado, guantes 3.3 A/1 y los Arm Restraint 3.3/1.

20. Todo competidor que compita en un auto con el "firewall" en aluminio, el piso en aluminio con sistema NOS, debe tener todo su equipo de seguridad. Jacket y pantalón 3.2

- A/15, guantes y botas 3.2 A/5 y la cuellera al igual que su casco debe ser Snell SA.0
21. Vehiculos Alcohol, Methanol o Nitromethano es mandatorio el uso de uniforme completo jacket y pantalon 3.2 A/20 Guantes 3.3/20 botas 3.3/20 y cuellera o Hans Device.
22. El uso de coolant o cualquier otro refrigerante que no sea agua está prohibido para los autos de competencias(excepto autos modernos ver párrafo .06 reglas autos modernos) .
- 23.

## **DERRAMES DE ACEITE O FLUIDOS CON ACEITE**

El tiempo de inactividad asociado con la limpieza de derrames de aceites afecta a todos en CDRL, incluidos espectadores. competidores y patrocinadores pedimos a todos los pilotos que al momento de cualquier falla de su auto favor mover su auto a la parte externa de la pista y detenerse hasta que los oficiales de CDRL verifiquen que su auto no esté derramando ningún fluido.

En un esfuerzo por eliminar el tiempo de inactividad debido a la limpieza de la superficie de carrera se pueden aplicar penalizaciones a los pilotos que ignoren la práctica de mover su vehículo a la parte externa y detenerse, penalizaciones que pueden ir desde puntos en el campeonato multas económicas hasta la exclusión de eventos.

## **AUTOS MODERNOS**

00. Este grupo está limitado a cualquier Autos de producción de 2008 a la fecha actual autos de combustión interna o eléctricos con seguridad OEM inalterada.
01. Todas las funciones del vehículo OEM ABS, bolsas de aire, control de estabilidad, cinturones de seguridad, así como todos los demás sistemas relacionados a la seguridad que fueron instalados en el auto deben estar inalterados y funcionando según las especificaciones del fabricante.
02. Autos de producción OEM del año 2008 a la fecha actual que corran 9.00 (1/4 milla) y 6.00 (1/8 de milla) y más lento, o hasta 145 mph no tienen que cumplir con los requisitos y especificaciones de las reglas de seguridad excepto los siguientes
03. Los autos convertibles y T-top deben cumplir con las especificaciones para Roll Cage y Roll Bar. casco obligatorio 10.00 (1/4 de milla) y 7.00 (1/8 de milla) o más rápido.
04. Autos 10.5 o más rápido es obligatorio el uso de casco que cumpla con cualquiera de las siguientes certificaciones: Snell M2015, M2020, SA2015, SA2020, SFI: 31.1/2015, 31.1/2020, 41.1/2015, 41.1/2020, FIA 8860- Certificación 2010, 8860-2015, 8860-2018.
05. Un mínimo de una chaqueta y pantalón SFI 3.2A-5 y un 3.3 collarín es obligatorio para vehículos que circulan en 9.0 (1/4 de milla) y 6.49 (1/8 de milla) o más rápido.
- 06. Está permitido el uso de coolant o algún otro refrigerante siempre y cuando el auto conserve todos sus cover y aditamentos en la parte inferior del compartimiento del motor.**
- 07. Todo vehículo que uno o más de sus cover de la parte inferior del área de motor hayan sido removidos deberán usar una bandeja o pamper para evitar derrames.**
08. tienen prohibido usar pantalones cortos, camisetas sin mangas o torsos o piernas descubiertos mientras está compitiendo.