



Guía Rápida:

Bases Generales para competir en Fun Race 4x4

Qué es Fun Race 4x4?

Es una prueba diseñada para medir la destreza en conducción de vehículos 4x4 y la navegación terrestre usando GPS. Consiste en localizar y recorrer una ruta dada por sus coordenadas (Waypoints), pasar por una serie de puntos de control (PC) y puntos guía (PG), dentro de un tiempo y una distancia especificada en la hoja de ruta.

Categorías y nivel de dificultad de cada una:

Extrema (X): es la categoría máxima reservada para vehículos TOYOTA 4x4 con caja reductora, compiten equipos compuestos por dos vehículos. Deben enfrentar, por medio de navegación con GPS, un recorrido cuya dificultad será la más exigente de todas las categorías en competencia. Winche y snorkel (además de otros accesorios) son obligatorios.

Standard Pro (SP): es la categoría individual reservada para vehículos TOYOTA 4x4 con caja reductora, los cuales deben enfrentar los obstáculos de un recorrido, por medio de navegación con GPS, cuya dificultad será menos exigente que la categoría Extrema pero mayor que el resto de las categorías en competencia. Winche y snorkel (además de otros accesorios) son obligatorios.

Open 4x4 (O 4x4): es la categoría individual abierta para cualquier marca de vehículos 4x4 con caja reductora, los cuales deben enfrentar

los obstáculos de un recorrido, por medio de navegación con GPS, cuya dificultad será intermedia. El Winche (además de otros accesorios) es obligatorio, recomendando el uso de Snorkel.

Standard (S): es la categoría individual reservada para vehículos TOYOTA 4x4 con caja reductora, los cuales deben enfrentar los obstáculos de un recorrido de dificultad baja por medio de navegación con GPS. Es recomendable reemplazar parachoques y estribos por otros de mayor resistencia a los originales. Es obligatorio el uso de cauchos AT, siendo recomendables MT.

Standard Sport (SS): es la categoría individual abierta para cualquier marca de vehículos 4WD, Full Time, AWD, etc. con o sin caja reductora (mocha) y con una altura mínima del piso de 19 cm. los cuales cumplirán un recorrido sin obstáculos por medio de navegación con GPS. Se recomiendan Cauchos AT.

Turismo: es la categoría abierta para cualquier marca de vehículos 4x4 que son guiados por personal de la Organización a través de un recorrido de dificultad leve sin necesidad de la utilización de GPS y sin calificar en competencia. Es recomendable reemplazar parachoques y estribos por otros de mayor resistencia a los originales. Se recomiendan Cauchos AT.

Qué es evaluado en la competencia Fun Race 4x4?

Habilidades de Navegación por medio de GPS:

En la hoja de ruta serán entregadas un conjunto de coordenadas (Waypoints) que deberán cumplirse en un orden específico para seguir una ruta determinada. La capacidad del navegante para identificar los caminos a seguir por medio del GPS para llegar a cada uno de los Controles de Paso (CP) y Puntos de Control (PC) será un factor determinante en el desempeño de su equipo.

Tiempo y distancia del recorrido:

En la salida y al llegar a cada punto de control (PC) serán tomados los datos de tiempo y kilometraje de su GPS, en base a éstos será evaluado dicho tramo con respecto a los parámetros ideales de la Hoja de Ruta.

- Cada segundo de desviación (de más, o menos) con respecto a la hoja de ruta es penalizado con 1 (un) Punto.

- Cada Km completo recorrido de menos al establecido en la Hoja de Ruta es penalizado con 180 Pts.

En base al tiempo (T) y kilometraje (Km) recorrido en el tramo, se calculará la velocidad promedio (V). $V=Km/T$

- Cada Km/H completo de más, respecto al establecido en la hoja de ruta, es penalizado con 180 Pts.

En caso de existir en una etapa más de un PC, los datos de salida del PC siguiente serán los datos del PC anterior.

Hoja de Ruta: es la guía oficial de carrera en la que se define la ruta a seguir por medio de coordenadas o Waypoints. En estas coordenadas estarán localizados los CP y PC para evaluar la competencia y se darán las distancias y tiempos a cumplir en cada tramo de una etapa.

Cómo leer una Hoja de Ruta? Ver Gráfico de Ejemplo:

1.- Waypoint (WP): es la denominación de la coordenada, con un número de orden correlativo seguido de las siglas de la categoría.

2.- Indicaciones: Características o particularidades a seguir en el Waypoint.

3.- Coordenada: posición en formato HDDD° MM' SS.S'', Datum WGS 84.

Tramo: compuesto por el recorrido entre "SALIDA" y "PC", de haber un segundo (tercer, cuarto, etc,) tramo, se tomará como salida del mismo, el PC anterior a no ser que lo preceda un tramo de enlace o un CPT.

4.- Salida: Waypoint donde inicia la medición del tramo.

Neutralizaciones: son segmentos de tiempo que no serán tomados en cuenta para la evaluación de un tramo.

Pueden presentarse de las siguientes formas:

5.- Indicación, CPT INICIO: en este WP será tomada una hora de inicio de la neutralización.

6.- Indicación, CPT FIN: en este WP será tomada una hora de fin de la neutralización.

Indicación, CPT INICIO/FIN: en este WP será tomada tanto la hora de inicio como la del fin de la neutralización.

7.- Indicación, CPT REINICIO: al paso por este WP será tomada una hora de inicio del tramo, dejando sin efecto la hora de inicio entregada en la salida o PC anterior.

8.- De existir un enlace, prueba especial, etc. intercalado en un tramo: deberá tomarse en cuenta la sumatoria de la distancia acumulada desde la última medición de Km. (tarjeta de odómetro).

9.- Punto a pie: durante el recorrido de un tramo pudiera presentarse un punto a pie, que será un CP que debe ser alcanzado por uno de los integrantes del equipo por sus propios medios (sin vehículo). Previo al mismo habrá un WP destinado como estacionamiento de vehículos.

10.- Punto de Control (PC): Waypoint donde finaliza la medición del tramo. Allí se indica el rumbo correcto de entrada al PC.

11.- Tiempo (T) y distancia (D) Ideales: valores de T (en minutos) y D (en Km.) a evaluar en dicho tramo.

12.- Velocidad ideal (V): valor de la velocidad promedio a evaluar en el tramo, producto de la fórmula $V = T \text{ (horas)}/D \text{ (Km.)}$ obtenidas en la medición del PC

Enlace: son las indicaciones del recorrido, no evaluado, que lo llevarán a las salidas, pruebas especiales, regularidades. Estos enlaces pueden presentarse en cualquier momento del recorrido.

Llenado de la tarjeta de odómetro:

Es el documento mediante el cual es registrado el kilometraje recorrido por el vehículo en base a su odómetro total tanto en la salida como en cada uno de los PC. En esta tarjeta también debe ser anotado el número de válida, número de etapa y número del vehículo competidor.

Pasaporte:

El pasaporte es el documento donde serán asentados los controles de paso (CP), neutralizaciones (CPT) y pruebas especiales (PE), así como cualquier observación o reclamo que hubiere durante la etapa.

Control de Paso (CP):

Los CP son Waypoints de la ruta que de manera sorpresiva representarán un factor de evaluación en el tramo. Éstos irán precedidos por pendones de señalización de CP.

Al aproximarse a un CP:

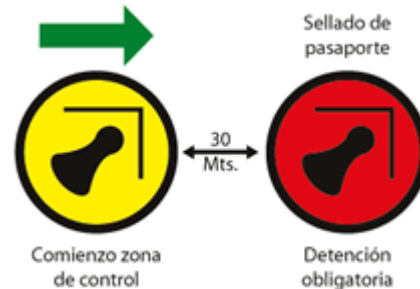
- Verifique el sentido de paso de acuerdo a la orientación de los pendones.
- Baje los vidrios delanteros.
- Esté atento de las indicaciones de los comisarios, así como las delimitaciones e indicaciones dadas por banderines.

Penalizaciones de controles de paso:

- Atropellar algo.
- No cumplir las indicaciones del comisario.
- Cruzar el área del control sin bajar los vidrios de las ventanas delanteras.
- Cruzar la línea imaginaria entre el pendón amarillo y el pendón rojo.
- Aproximarse en sentido contrario.
- Cruzar en sentido contrario.
- No pasar (omitirlo).

Punto de Control (PC):

Un PC será indicado en la hoja de ruta como tal y será el punto de chequeo de distancia y tiempo empleado en el tramo. Éste estará señalizado de la siguiente forma:





Al aproximarse a un PC:

- Verifique según la hoja de ruta el rumbo de aproximación.
- Disminuya la velocidad (menos de 10 Km/H).
- Baje los vidrios delanteros.
- Mantenga una distancia no menor de 3 Mts. de separación con el vehículo de adelante.

Una vez pase el pendón amarillo:

- Mantenga una velocidad inferior a 10 Km/h.
- No adelante a ningún vehículo en movimiento. Mantenga una separación de 3 Mts.
- Mantenga la línea imaginaria que siguen los pendones (no la cruce).
- No se detenga hasta pasar el pendón rojo.
- Todos los integrantes del vehículo deben permanecer a bordo.
- Esté atento a las indicaciones del comisario.

Una vez pase el pendón rojo:

- Esté atento a las indicaciones del comisario.
- Luego de pasar debe detenerse y anotar el Km. en su tarjeta de odómetro, el cual será revisado y firmado por el comisario en el lugar.
- Sólo aquí puede bajarse el copiloto del vehículo para dirigirse a la mesa del PC para revisar su hora de paso y posibles penalizaciones.
- Para cualquier otra actividad, el vehículo debe dirigirse hasta pasar el pendón beige.

Penalizaciones de Puntos de Control:

- Atropellar algo.
- No cumplir las indicaciones del comisario.
- Cruzar el área del control sin bajar los vidrios de las ventanas delanteras.
- Exceder de 10 Km/H.
- Adelantar un vehículo en movimiento.
- Cruzar la línea imaginaria entre el pendón amarillo y el pendón rojo.
- Aproximarse en sentido contrario.
- Cruzar en sentido contrario.
- Detener el movimiento del vehículo.
- Circular en el área o caminando.
- No pasar (omitirlo).

Antes de iniciar la competencia todo equipo debe cerciorarse:

- Estar en regla con la rotulación de los vehículos y cumplimiento de uniformes.
- Haber retirado de secretaría de carrera el pasaporte y hoja de ruta.
- Haber registrado en secretaría de carrera el GPS oficial del equipo.
- Haber cargado en el GPS las coordenadas de la ruta.
- Hacer revisión general de las condiciones mecánicas del vehículo. (Asegurarse de poseer suficiente gasolina, según la autonomía del vehículo, para la etapa)
- Asegurarse de poseer hielo e hidratación suficiente para el recorrido.

NOTA: Es obligatorio conocer y cumplir el reglamento oficial de la categoría en la cual compite. Esta Guía es sólo un repaso rápido del mismo pero de ninguna manera lo sustituye.