



## **REGLAMENTO PARTICULAR FUN RACE 4X4**

### **CATEGORÍA S (STANDARD)**

#### **DEFINICIÓN DE LA PRUEBA**

- Art. 1.- La Empresa**
- Art. 2.- Terminología**
- Art. 3.- Categorías**
- Art. 4.- Vehículos**
- Art. 5.- Accesorios obligatorios para cada vehículo Categoría S**
- Art. 6.- Maletín de Primeros Auxilios**
- Art. 7.- Material de supervivencia**
- Art. 8.- Equipos**
- Art. 9.- Sustitución de componentes de un equipo**
- Art. 10.- Responsable de las relaciones con los concursantes**
- Art. 11.- Campamento y Parque Cerrado.**
- Art. 12.- Pre-inscripciones**
- Art. 13.- Formalización de la inscripción**

#### **NORMATIVA DE LA PRUEBA**

- Art. 14.- Numeración y orden de salida**
- Art. 15.- Comportamiento antideportivo**
- Art. 16.- Respeto por el medio ambiente y las poblaciones**
- Art. 17.- Seguro**
- Art. 18.- Asistencia**
- Art. 19.- Ayudas, rescates y accidentes**
- Art. 20.- Publicidad y patrocinios (sponsorship)**
- Art. 21.- Identificación y uniformes**

#### **FUNCIONAMIENTO DE LA PRUEBA**

- Art. 22.- Charla técnica**
- Art. 23.- Cartelera oficial**
- Art. 24.- Horarios y tiempos**
- Art. 25.- Normas**

- Art. 26.- Salidas y llegadas
- Art. 27.- Pruebas de navegación
- Art. 28.- Pruebas especiales: Normativa General
- Art. 29.- Prueba de Regularidad
- Art. 30.- Circulación
- Art. 31.- Velocidades permitidas
- Art. 32.- Reglamentación del GPS y comprobación del track
- Art. 33.- Factor de corrección del odómetro
- Art. 34.- Paso por puntos de control (PC)
- Art. 35.- Puntos Guía
- Art. 36.- Pasaporte
- Art. 37.- Procedimiento para sellar el pasaporte
- Art. 38.- Tarjeta de odómetro.
- Art. 39.- Llenado de la tarjeta de odómetro.
- Art. 40.- Penalizaciones
- Art. 41.- Señalización de los controles
- Art. 42.- Reclamos
- Art. 43.- Clasificación
- Art. 44.- Retirada del equipo durante una etapa
- Art. 45.- Premiación
- Art. 46.- Los empates de campeonato

**Art. 47.- FUNCIONES DEL PERSONAL DE FUN RACE 4X4**

- Art. 48.- Comisarios
- Art. 49.- Personal paramédico
- Art. 50.- Personal de seguridad del evento
- Art. 51.- Director de la prueba
- Art. 52.- Director Técnico
- Art. 53.- Comité Técnico
- Art. 54.- Comisión de Criterio de Evaluación y Reclamos
- Art. 55.- Todo aquello que no esté contenido en el presente reglamento será sometido a la consideración del Comité Técnico. Como guía para decisiones en estos casos se tomará el reglamento internacional FIA.
- Art. 56.- Cláusula de Fuerza Mayor

**Normas a seguir para la conservación del ecosistema**

**Recomendaciones**

**Ultima actualización: Septiembre 2009.**

Los artículos sujetos a modificación fueron señalados con el símbolo (!).



# REGLAMENTO PARTICULAR FUN RACE 4X4

## CATEGORÍA S (STANDARD)

### DEFINICIÓN DE LA PRUEBA

#### Art. 1.- La Empresa

El FUN RACE 4x4 es un evento deportivo y recreativo. Totalmente privado entre las partes, organizado por REPRESENTACIONES FR 4X4, C.A.

La habilidad al volante con un vehículo 4x4, el trabajo en equipo y los conocimientos de orientación y navegación así como el cumplimiento cabal del reglamento, son los factores que determinarán la clasificación.

Este reglamento sienta las bases que norman el FUN RACE 4X4. Es de obligatorio conocimiento para los participantes y el personal que labora en la organización y desarrollo de este evento.

Su desconocimiento o incorrecta interpretación no libera la aplicación de sanciones de acuerdo con lo establecido dentro de este mismo reglamento.

#### 1.1.- Nuestra misión

- Desarrollar en Venezuela una prueba de corte internacional, manteniendo y aumentando el nivel competitivo alcanzado dentro del mundo deportivo del 4x4.
- Motivar la práctica del deporte automotor 4x4 dentro de un ambiente de amistad y compañerismo, en donde el compartir sea la principal consigna de todos los que participen en este evento.
- Conocer y vivir los valores culturales, la geografía, flora y fauna de todos los lugares visitados haciendo hincapié en la preservación del medio ambiente.
- Contribuir con las comunidades realizando labores sociales, retribuyendo de alguna manera nuestro paso y recorrido a través del país.

#### 1.2.- Características de la prueba

Esta prueba está 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, pasar por una serie de puntos de control (PC) y puntos guía. (PG), dentro de un tiempo y una distancia especificada.

Las válidas constan de uno o más días de prueba. Se recorrerán en etapas y se evaluarán: Tramos, Puntos Guías con dificultades y/o Pruebas especiales.

#### Art. 2.- Terminología

- **Equipo:** es el compuesto por un vehículo, piloto y copiloto (obligatorio) y demás acompañantes.
- **Etapas:** Se denomina etapa al recorrido de uno o varios tramos, enlaces y/o Pruebas Especiales. Cada válida consta de una o más etapas.
- **Tramo:** Cada etapa está compuesta por uno o varios tramos donde al final de cada tramo hay un PC.
- **Punto de Control (PC):** Punto de paso obligatorio, suministrado en coordenadas (way points) donde los banderines situados exactamente sobre las coordenadas señalan el



final de un tramo y comienzo del siguiente donde se tomará: tiempo, kilometraje y firma/s.

- **Área de PC:** El espacio entre los pendones, donde está el PC. (Desde el pendón con reloj amarillo hasta el pendón beige con líneas negras, 150mts. a la redonda).
- **Zona perímetro de PC:** El espacio comprendido dentro de los 500mts. a la redonda.

• **Punto Guía (PG):** Es un punto de paso obligatorio suministrado en coordenadas (way points) indicados en algunos tramos. Sirven para dar una mejor indicación de la ruta, para señalar un desvío, chequear el kilometraje recorrido o constatar que el equipo está siguiendo la ruta correcta. Aquellos PG vigilados, no estarán demarcados como tales en el libro de ruta, serán sorpresivos y podrán asentarse en el pasaporte.



- **Control de paso (CP):** Ubicado en un PG. Puede estar señalizado sobre la ruta con sus correspondientes pendones, indicarán que debemos parar, para anotaciones en el pasaporte o para recibir alguna instrucción.

• **Control de Paso Tiempo (CPT):** Es un PG, el cual se utiliza para detener y/o activar el tiempo durante los tramos con el fin de establecer una neutralización.



- **Área de PG:** El espacio alrededor de un PG (150 mts. a la redonda).
- **Punto Guía a Pie:** Es un CP que deberá ser cumplido por un miembro de cada equipo, llegando hasta este por sus propios medios, sin vehículo.
- **Punto Guía Libre:** Es el que precede a un sector de prueba de regularidad, es de obligatorio cumplimiento y sirve para ubicar a un equipo en el punto inicial de dicha prueba.

• **Punto Guía Prohibido:** Es la denominación de un WP por el cual no está permitido el paso. El equipo que circule por él será penalizado (50 mts. a la redonda).



- **Prueba de regularidad:** Es un sector de velocidad controlada precedido de un punto guía libre al inicio y con uno o más controles secretos dentro del recorrido. "Es obligatorio mantener la(s) velocidad(es) impartida(s) durante todo el recorrido".
- **Válida:** Conjunto de etapa(s), prueba(s) especial(es) y pruebas de navegación.
- **Prueba especial:** Aquella cuya clasificación se establece en función de los resultados derivados de la habilidad en la realización de un circuito comprendido entre un punto de salida y uno de llegada.

• **Hoja de ruta:** Documento que contiene la información necesaria para recorrer los tramos de la etapa. Contiene las coordenadas de los puntos de control y puntos guías. También incluirá información del tiempo, velocidad promedio, recorrido en kilómetros entre cada punto de control. Pueden existir varias rutas y por lo tanto diferentes hojas de ruta en una misma válida, por lo que equipos de la misma categoría podrían recibir una hoja de ruta diferente.



• **Pasaporte:** Es el documento válido para anotar el soporte (o respaldo en caso de falla del sistema automatizado) de tiempos y distancias de cada tramo en los PC, eventualmente en los PG de CP, así como los reclamos u observaciones a que hubiere lugar durante la competencia.

- **Tarjeta de Odómetro:** Es el documento donde se asentarán los kilometrajes recorridos en los diferentes tramos en cada etapa.

• **Neutralización:** Lapso de tiempo que no se toma en cuenta para la evaluación.



• **Parque Cerrado:** Zona obligatoria y reglamentada para estacionar y acampar durante el evento.

- **Área de pre-grilla ("prevenidos"):** Esta se encuentra a 100 mts. de la salida. En ella los equipos deberán organizar su posición de salida y pasar al área de partida 10 minutos antes de su hora de salida.

### Art. 3.- Categorías

- 3.1.- **FUN RACE S. (Standard):** Podrán participar todos los vehículos 4x4 del Grupo Toyota que cuenten con caja reductora, posean o no algún tipo de equipamiento, salvo los accesorios exigidos para esta prueba. Cantidad máxima de equipos por válida en la categoría S: 100.

### Art. 4.- Vehículos

- 4.1.- En la categoría Standard, solamente se admiten vehículos 4x4 del Grupo Toyota (Toyota, Lexus, Daihatsu) con caja reductora y de serie, ajustados a su condición FIA de Grupo T2. con tren motriz original, los cuales se podrán equipar con accesorios que mejoren sus aptitudes todo terreno. ([Ver Anexo FR](#)).
- 4.2.- No se permite realizar modificaciones mecánicas, salvo determinadas excepciones que el Comité Técnico, a su sólo criterio, considere que no proporcionen ventajas competitivas con respecto al parque automotor participante. ([Ver Anexo FR](#)).
- 4.3.- Toda modificación mecánica que no sea informada y aprobada supondrá la exclusión del equipo y la pérdida de los puntos.
- 4.4.- Está prohibido participar con vehículos en los que el habitáculo destinado al conductor y a su acompañante carezca de puertas o techo. Los vehículos con techo de material plástico, lona o fibra deberán llevar un arco metálico por encima de las plazas delanteras. En este caso será obligatorio el uso de cascos protectores.
- 4.5.- Todo el sistema de alumbrado y señalización tiene que estar en perfecto estado de funcionamiento durante todo el evento. Podrá verificarse al comienzo de cada prueba.
- 4.6.- No se permite el uso de cauchos de diámetro superior a 33" (treinta y tres pulgadas) o su equivalencia ([Ver Anexo FR](#)). Tampoco se permite el uso de cauchos de dibujo militar y/o agrícola.

### Art. 5.- Accesorios obligatorios para cada vehículo Categoría S

- Se exigirán CINTURONES DE SEGURIDAD para todos los tripulantes del vehículo.
- Butacas con apoya cabezas incorporado para los asientos delanteros.
- Extintor de incendios operativo (uno o varios con capacidad combinada de 5 Kg).
- Cauchos tipo AT no mayores de 33" de diámetro o su equivalente ([Ver Anexo FR](#)).

- GPS con capacidad de registrar tracks con información de velocidad, distancia y tiempo con cable y conexión para descargar la data a un PC (computadora). No se aceptarán equipos multifuncionales que guarden información distinta a la de data de GPS (por ejemplo el modelo Garmin ® Nuvi ®)



- Radio de 11 metros debidamente instalado y operativo.
- Cuentakilómetros operativo.
- Herramientas básicas, gato y caucho de repuesto en buenas condiciones.
- Tanque principal lleno.
- Gancho de remolque delantero y trasero.
- a.- Dos grilletes ¾" (forjados) con una carga de trabajo (WLL) de 4 ¾ de tonelada. ([Ver Anexo FR](#)), polea, gato tipo Hi-lift.
- b.- Cincha de recuperación en buen estado (Guayaflex). Para FZJ-80 (Autana) de 30.000 lb. y de 20000 lb. para los demás modelos

a y b deben ir firmemente sujetos pero a la vez es indispensable que se liberen rápidamente para la revisión técnica, así como para actividades de recuperación del vehículo.

- Al menos dos (2) anclajes de seguridad, uno delantero y uno trasero, de 1,30 Mts. de longitud con una resistencia de 12.000 lb. por vehículo. ([Ver Anexo FR](#)).



- Dámper o "Alforja" (amortiguador de guaya para winche, en caso de tenerlo) de mínimo 30cm. de ancho X 30 cm. de alto y 5 Kg. de peso. ([Ver Anexo FR](#)).
- Luces del vehículo totalmente operativas.
- Maletín de primeros auxilios (Art. 6), y de supervivencia (Art. 7).
- Roll-bar interno para los vehículos techo de lona.
- Guantes de carnaza con refuerzo palmar y digital, resistentes para manipulación del equipo de recuperación de vehículos (guayas, gato, etc.)

SERÁN VERIFICADOS:

- El funcionamiento del Radio 11mts. en el canal 10

EQUIPOS SUGERIDOS

- Malla protectora en las ventanas.

- Usar casco protector, altamente recomendado.



**De ser necesario algún equipo adicional, será notificado previamente al inicio de la válida.**

#### **Art. 6.- Maletín de Primeros Auxilios**

Cada vehículo participante irá obligatoriamente provisto, durante el transcurso de cada etapa, de un maletín de primeros auxilios compuesto por:

- Colirio.
- Analgésicos.
- Anti diarreicos.
- Antibióticos.
- Antialérgicos.
- Gasas, compresas estériles, vendas y curitas.
- Desinfectante cutáneo.
- Crema de protección solar.
- Repelente contra insectos

- 6.1.-** Este material estará siempre accesible durante la inspección técnica de la prueba, la falta de cualquier elemento del citado equipamiento puede dar lugar a la imposición de una penalización equivalente a la imposibilidad de tomar la salida hasta que se muestre al organizador la restitución del equipamiento no presentado.

**Consulte a su médico, para las recomendaciones sobre el tipo y uso de cada medicamento.**

#### **Art. 7.- Material de supervivencia**

Para ambas categorías, cada vehículo participante irá obligatoriamente provisto, durante el transcurso de cada etapa, de un conjunto de supervivencia compuesto por:

- Mapa general de la zona.
- Linterna y pilas de repuesto.
- Radio 11 metros, sintonizado en el canal 10, durante toda la prueba.
- Bandera blanca de 2x1 mts. con las letras SOS en rojo o negro.
- Dos envases de 5 (cinco) litros con agua potable.
- Suficiente comida y bebidas hidratantes para dos (2) días.

## **Art. 8.- Equipos**

La participación se hace por equipos. En el caso del **FUN RACE S**, se considera un equipo al formado por un vehículo con piloto y copiloto. Se aceptará un máximo de 4 personas por vehículo, si la capacidad de puestos por el fabricante y física del vehículo lo permite

- 8.1.-** Todos los equipos nombrarán a un representante o vocero del mismo (no puede ser el piloto del vehículo, se sugiere el copiloto), cuyo nombre será dado a conocer al organizador en el momento de inscripción, siendo este el único autorizado para dirigirse a la organización y trámites con los comisarios.
- 8.2.-** En caso de no cumplir lo establecido en el Art. 9 (Sustitución de componentes), el equipo será sancionado a criterio del Comité Técnico pudiendo ser excluido de la prueba.
- 8.3.-** Del total de los equipos participantes habrá tres delegados elegidos por votación entre los mismos, que tendrán inherencia en aspectos deportivos (no decisiones) y la voz representante del total de los equipos.

## **Art. 9.- Sustitución de componentes de un equipo**

- 9.1.-** Los componentes de un equipo podrán ser sustituidos parcialmente entre una válida y otra del FUN RACE 4x4, siendo el número del equipo la figura a la cual se le atribuirán los puntos obtenidos en cada prueba.
- 9.2.-** Los miembros de un equipo podrán ser sustituidos hasta el momento de la formalización de inscripción del FUN RACE 4x4. En este caso, los sustitutos deberán presentar la modificación en la ficha de inscripción.
- 9.3.-** La sustitución durante el curso de la válida del piloto o copiloto del equipo está expresamente prohibida, siendo penalizada hasta con la descalificación del equipo a criterio del comité técnico.
- 9.4.-** Cada equipo nuevo que se incorpore lo hará con 0 (cero) puntos para el campeonato anual FUN RACE 4X4.
- 9.5.-** Cualquier cambio que conlleve a crear un nuevo número de equipo, aunque los componentes del mismo no varíen, será considerado a todos los efectos como equipo nuevo, perdiendo la totalidad de los puntos obtenidos con el viejo número de equipo.
- 9.6.-** En caso de separación entre los miembros de un equipo, esta debe ser notificada por escrito y firmado por todos sus integrantes cualquier acuerdo al que hayan llegado para la repartición de: puntos, número de equipo y posición de largada.



## **Art. 10.- Responsable de las relaciones con los concursantes**

- 10.1.-** Los responsables de las relaciones con los participantes deben ser fácilmente identificables y estar presentes, al menos, en los siguientes lugares:
  - Verificaciones administrativas y técnicas.
  - Salida y llegada de las Etapas.
  - Reagrupamientos.
  - Zonas de asistencia
- 10.2.-** La misión de los responsables con los participantes es la de informar a los equipos y mantener permanentemente un cometido de moderador con los mismos.

## **Art. 11.- Campamento y Parque Cerrado.**

- 11.1.-** Será el punto de reunión de todos los equipos participantes al comienzo y al final del día de competencia.



- 11.2.-** Los participantes dispondrán de un servicio de cena y desayuno en el horario establecido oportunamente por la organización, recibirán el kit de mantenimiento, hielo, etc. Adicionalmente dispondrán de servicio médico y de primeros auxilios, así como de baños y duchas.
- 11.3.-** **Es de carácter obligatorio ducharse en traje de baño y utilizar productos de higiene personal de tipo biodegradable.** 
- 11.4.-** Cada participante llevará lo necesario para acampar cómodamente al aire libre.
- 11.5.-** Los vehículos de los organizadores e invitados, tendrán asignado un lugar para estacionar y acampar.
- 11.6.-** Se respetarán las normas de convivencia dentro del campamento ya que a cada integrante de este evento le asiste el derecho a descansar sin perturbación.
- 11.6.1.-** Desde el acceso a parque cerrado, el volumen de los equipos de sonido debe mantenerse dentro del rango no molesto para el resto de los participantes.
- 11.6.2.-** A partir del inicio del servicio de cena (8 P.M.) deberá bajarse gradualmente el sonido para que en el momento de la charla técnica, este no interfiera con la misma.
- 11.6.3.-** Al finalizar la charla técnica el volumen debe ser de tal nivel que no interfiera con el descanso de los vecinos de parque cerrado.
- 11.6.4.-** A partir de las 12 de la noche el volumen debe resultar audible exclusivamente por los ocupantes del puesto de estacionamiento sin alterar el descanso de los demás.
- 11.6.5.-** Cualquier violación de esta normativa será penalizada como P-33 (1: 3600 Pts. 2: 5400 Pts.3: Descalificación).
- 11.7.-** Al formalizar su inscripción le será asignado un número y la respectiva calcomanía, la cual debe colocarse en la base del parabrisas del lado del piloto. Dicho número indica la posición de salida. El no cumplir con esta norma se penalizará P- 37 = 300 pts.
- 11.8.-** El estacionamiento está dividido en sectores por categoría. Cada vehículo participante seleccionará un puesto para estacionar y acampar en el área dispuesta para su categoría, según su orden de llegada a la confirmación de inscripción.
- 11.9.-** Este puesto no puede ser abandonado hasta su hora ideal para dirigirse a la salida.
- 11.10.-** Las demarcaciones del estacionamiento deben ser respetadas y preservadas. No está permitido utilizar el estacionamiento de la modalidad "Turismo". Penalización por no respetar las zonas y/o demarcaciones en el estacionamiento: P-10 = 300 pts.
- 11.11.-** Está prohibido circular a velocidades mayores de 15 Km/h. en el área de campamento y parque cerrado. (P-10).
- 11.12.-** Vehículos de apoyo: Aquellos equipos que deseen llevar un (1) vehículo de apoyo deberán cancelar la suma de Bs.F 298,00 (IVA incluido).
- 11.12.1.-** Los ocupantes de este vehículo deben ser integrantes de dicho equipo y el arribo al campamento será el día viernes dentro del horario establecido.
- 11.12.2.-** No está permitido que el vehículo abandone el parque cerrado antes del día domingo al finalizar la etapa.
- 11.12.3.-** Sólo está permitido un (1) vehículo por equipo y este ocupará el estacionamiento especialmente dispuesto para ello, el cual quedará fuera del de vehículos en competencia.
- 11.12.4.-** Penalización por no respetar las zonas y/o demarcaciones en el estacionamiento: P-10 = 300 pts.
- 11.13.-** **Uso de plantas eléctricas insonorizadas:**  
El uso de plantas eléctricas insonorizadas en las áreas de parque cerrado quedará limitado a las siguientes normas: 
- 11.13.1.-** Todo equipo que desee utilizar planta eléctrica deberá estacionarse en el área delimitada para tal fin, la cual estará apartada del resto de los competidores. Sin excepción

- |           |   |
|-----------|---|
| 11.13.2.- | Toda planta eléctrica deberá estar en perfectas condiciones operativas, en su sistema de escape y de almacenamiento de combustible, sin ninguna fuga de fluidos. De lo contrario, no se permitirá su instalación.   |
| 11.13.3.- | Es obligatorio el uso de una base de madera, metal o plástico que prevenga derrames de combustible en el suelo y que evite la transferencia de calor hacia el mismo.  |
| 11.13.4.- | Ni las plantas, ni los recipientes de combustible podrán permanecer en el campamento mientras el equipo se encuentre fuera del mismo. A su vez, no está permitido dejar plantas encendidas sin supervisión directa. |
| 11.13.5.- | Toda instalación eléctrica deberá hacerse bajo los parámetros de seguridad indicados por el fabricante.   |
| 11.13.6.- | Queda prohibido el uso de plantas eléctricas para alimentar equipos de audio de alta potencia.  |
| 11.13.7.- | Cualquier violación de esta normativa será penalizada como P-33 (1: 3600 Pts. 2: 5400 Pts.3: Descalificación).  |

## **Art. 12.- Pre-inscripciones**

Las pre-inscripciones para cualquier categoría se recibirán hasta agotarse los cupos establecidos para las diversas categorías de acuerdo do a la información que se publicará en la Web antes de cada Válida. Sin excepción.

### **Para participar se exigirán los siguientes requisitos previos:**

- 12.1.- Cumplir con los 4 pasos del proceso de inscripción a través de la página Web ([www.funrace4x4.com](http://www.funrace4x4.com)).
  - a.- REGISTRO DEL USUARIO: Debe ser realizado por todos los componentes del equipo.
  - b.- CONFORMACIÓN DEL EQUIPO: Debe ser realizado SÓLO por el vocero del equipo en su "cuenta".
  - c.- INSCRIPCIÓN DEL EQUIPO EN LA VÁLIDA ACTUAL: Debe ser realizado SÓLO por el vocero del equipo en su "cuenta".
  - d.- REGISTRO DEL PAGO: Debe ser ingresado SÓLO por el vocero del equipo en su "cuenta", independientemente de haber realizado uno o varios depósitos, antes de finalizar las 72 horas durante las que se mantendrá la reserva del cupo.
- 12.2.- El costo de inscripción por persona, por válida, será publicado en la página Web junto con la confirmación de la fecha de cada evento.
- 12.3.- Confirmar enviando los datos de la planilla de depósito, transferencia o pago online a través del módulo de pagos. (Indispensable para asegurar el cupo).
- 12.4.- Tener 18 años o más cumplidos para la fecha de la válida (Piloto y copiloto).
- 12.5.- Acreditar no padecer ninguna enfermedad que por su naturaleza pudiera poner en peligro la salud y/o declararlo en la planilla de inscripción.
- 12.6.- Los conductores deben poseer licencia de conducir vigente, correspondiente a la categoría de su vehículo (mínimo de tercer grado).
- 12.7.- Certificado médico vigente y carnet de circulación del vehículo.
- 12.8.- Seguro de responsabilidad civil, vigente.
- 12.9.- Placas o autorización del SETRA. Si el vehículo no está registrado a nombre del piloto o copiloto, se requiere una carta donde el dueño autoriza su conducción y uso.
- 12.10.- Conocer y aceptar el reglamento vigente de la prueba.
- 12.11.- Cédula de identidad del piloto, copiloto y acompañantes.
- 12.12.- Tipo de sangre del piloto, copiloto y acompañantes.
- 12.13.- No se aceptan acompañantes menores de 12 años, todo menor de edad participa bajo la responsabilidad absoluta de su representante. De no estar participando su representante,

deberá presentarse una autorización por escrito notariada al momento de la formalización de su inscripción.

- 12.14.-** Renunciar expresamente a reclamar a FUN RACE 4X4, a los propietarios de los campos donde se realizan las pruebas o a cualquiera de las empresas o personas colaboradoras por daños sufridos en vehículos y/o personas, además de conceder todos los derechos publicitarios de sus vehículos para la proyección del evento.
- 12.15.-** Cada uno de los participantes debe completar y firmar en el momento de formalizar la inscripción, un impreso en el que figuran las condiciones de admisión al FUN RACE 4X4, exonerando al organizador de daños, lesiones, muerte, enfermedad, etc.
- 12.16.-** La Organización se reserva el derecho de admisión de los participantes que durante el chequeo de sus datos no reúnan las condiciones para optar a la inscripción como participante.
- 12.17.-** Cumplir con el acondicionamiento técnico del vehículo siguiendo los parámetros de cada categoría.

### **Art. 13.- Formalización de la inscripción**

El viernes antes del inicio de la primera etapa de cada válida, en el sitio indicado y en el horario comprendido entre las 12 M. y las 10 P.M., los equipos participantes completos (Art. 8) se someterán a las correspondientes verificaciones técnicas y administrativas. Estos requisitos se cumplirán en el siguiente orden:

#### **13.1.- Revisión de patrocinio individual (sponsorship):**

Dirigirse a la zona de revisión de patrocinio y obtener su correspondiente hoja de revisión del vehículo aprobada y sellada por el representante del equipo de inspección. Cumplir estrictamente el horario establecido en el Reglamento Particular de la prueba, siendo potestad del equipo de revisión de patrocinio coordinar con algún participante, luego de aceptar su penalización, la revisión de su vehículo pasada la hora estipulada. Se aplicará P-34 a aquel equipo que porte patrocinio no permitido por la Organización y/o no cumpla las indicaciones del personal de revisión de patrocinio durante la válida.

- Equipos que estén completamente fuera de norma no podrán participar.
- En caso de reincidir con rotulación fuera de reglamento: 1200 ptos. o imposibilidad de participar, dependiendo de la extensión del rotulado anómalo.

#### **13.2.- Inspección técnica del vehículo:**

Dirigirse a la zona de revisión técnica, bastando con un representante del equipo por vehículo, y obtener su correspondiente hoja de revisión del vehículo aprobada y sellada por el representante del equipo de inspección. La hora de cierre de la revisión técnica será indicada en el boletín publicado antes de cada válida en la página Web y se tomará como último vehículo el que haya llegado hasta el punto demarcado a dicha hora, siendo potestad del equipo de revisión técnica coordinar con algún participante, luego de aceptar su penalización, la revisión de su vehículo pasada la hora estipulada.

- Penalización por no llegar a la revisión técnica con los accesorios completos y/o no aprobar la revisión: P- 9.B = 120 ptos.
- Penalización por revisión técnica tardía: P-15 = 300 ptos.

#### **13.3.- Aprobación de la inspección técnica y de patrocinio:**

Es de carácter inexcusable la revisión técnica y de patrocinio de cada uno de los vehículos participantes, y sólo siendo aprobadas podrá proceder con la verificación administrativa para la formalización de su inscripción.

Ambas se realizarán bajo el criterio exclusivo del representante del equipo de revisión técnica y de patrocinios respectivamente.

#### **13.4.- Verificación administrativa:**

Las inscripciones deberán ser formalizadas en la hoja oficial, donde cada participante se hace responsable de la veracidad de los datos suministrados. Deben cumplir este requisito todos los integrantes del equipo juntos (Art. 8).

El plazo de inscripción se cerrará a la hora determinada y anunciada con anterioridad por la organización, pudiendo el organizador ampliar dicho plazo si lo considera necesario.

- 13.5.-** El organizador se reserva el derecho de admisión de solicitudes de inscripción, no estando obligado bajo ninguna circunstancia, a justificar sus decisiones.
- 13.6.-** Sólo se consideran inscritos para competir, los participantes que hayan cancelado la totalidad de su inscripción y cumplan con todos los requisitos del proceso de inscripción final (Art. 13.1 al 13.4).
- 13.7.-** No se considerará formalizada una inscripción si ésta no va acompañada de todos los requerimientos solicitados, imposibilitando al equipo en falta a comenzar la prueba.
- 13.8.-** Los equipos que no cumplan con la formalización de la inscripción antes de las 10 P.M., sea cual fuere la causa, no podrán participar en la válida sin excepción.

## **NORMATIVA DE LA PRUEBA**



### **Art. 14.- Numeración y orden de salida**

El número que obtenga al inscribirse por primera vez en el FUN RACE 4X4 será el número asignado para emplear durante todo el año (campeonato anual FUN RACE 4X4).

- 14.1.-** En la primera válida el orden de salida de los diez primeros dependerá de los 10 primeros lugares del campeonato FUN RACE 4X4 del año anterior. Para el resto de los inscritos prelará el orden en que el departamento de administración reciba a través del módulo de pago del programa de inscripciones, los datos del depósito del monto completo de la inscripción de, al menos, piloto y copiloto de cada vehículo, en forma correlativa. Se publicará este listado en la secretaría de carrera. No cumplir el orden de salida acarrea P-37= 300 pts.
- 14.2.-** Para las válidas siguientes el orden de salida dependerá del orden de llegada de la válida anterior para los primeros DIEZ puestos, siempre y cuando hayan formalizado su inscripción antes de los quince días previos a la siguiente válida y para el resto de los inscritos prelará el orden en que el departamento de administración reciba a través del módulo de pago del programa de inscripciones, los datos del depósito del monto completo de la inscripción de, al menos, piloto y copiloto de cada vehículo, en forma correlativa. Se publicará este listado en la secretaría de carrera. No cumplir el orden de salida acarrea P-37= 300 pts.
- 14.3.-** Todos los vehículos participantes portarán durante el transcurso de la prueba los números oficiales, esto será una calcomanía con el logo distintivo del FUN RACE 4x4 y el nombre de la válida en el que estará indicada la correspondiente numeración de cada vehículo. Estas calcomanías deben ser colocadas en las dos puertas delanteras y en el extremo superior del vidrio delantero y trasero del copiloto.
- 14.4.-** La tripulación de cada equipo debe mantener legible la numeración oficial lateral y de los vidrios.

### **Art. 15.- Comportamiento antideportivo**

- 15.1.-** La adopción por parte de los participantes de actitudes antideportivas o de comportamiento desleal, podrá implicar la descalificación del equipo o la aplicación de una penalización a criterio del Comité Técnico en función de la gravedad de la falta.
- 15.2.-** Cualquier muestra de conducción temeraria o cualquier tipo de exhibición al volante, ya sea en zonas de control o en campamentos podrá ser penalizada a criterio del Comité Técnico en función de la gravedad de la falta.
- 15.3.-** Todo participante testigo de un accidente tiene el deber de informarlo tan pronto como sea posible a las autoridades competentes y a la Organización.

- 15.4.- Está terminantemente prohibido, bajo penalización o descalificación, la ingesta de bebidas alcohólicas durante el recorrido de las pruebas, formalización de la inscripción y las reuniones de pilotos.
- 15.5.- Las actitudes de irrespeto hacia otros participantes, especialmente en horas de descanso, serán motivo de penalización e incluso expulsión a criterio del Comité Técnico en función de la gravedad de la falta. 
- 15.6.- Cualquier alteración de la sumatoria ideal de conteo del odómetro (desconectar la guaya del velocímetro, rodar en retroceso, instalar dispositivos para bloquear el avance normal del odómetro, cualquier otra maniobra que altere el normal funcionamiento del odómetro) y/o cualquier alteración o manipulación del Track de los GPS sometidos a control y/o cualquier incongruencia debida a una falla no declarada del GPS, serán penalizadas con 3600 puntos.
- 15.7.- Toda maniobra desleal, incorrecta o fraudulenta realizada por el concursante o los miembros del equipo, será juzgada por la Comisión Técnica la cual aplicará eventuales penalizaciones que pueden llegar hasta la exclusión del equipo infractor. (Abusar o alterar el orden de aproximación, a un obstáculo o prueba especial, en los momentos de hacer colas por orden de llegada).
- 15.8.- Se tomarán las denuncias de actitud antideportiva, realizadas por un equipo y que estén sustentadas por al menos, otros dos equipos. Estas denuncias serán elevadas a la consideración del Comité Técnico para su evaluación.
- 15.9.- La conducta antideportiva se penalizará a criterio del comité Técnico. 
- 15.10.- A partir del inicio de la revisión técnica y hasta el final de la válida, el desatender, contravenir y/o discutir las indicaciones de un comisario de grupo de control, punto guía o técnico a cargo de una situación o trámite así como de miembros de la Organización y/o Seguridad dentro de las instalaciones del campamento, será sancionado con (P-33.1).

#### **Art. 16.- Respeto por el medio ambiente y las poblaciones**

- 16.1.- El incumplimiento de las reglas de defensa del medio ambiente, como por ejemplo, invasión de propiedades privadas o de campos de cultivo, hacer trillas nuevas, deteriorar la vegetación o exceder el límite de velocidad de 20 kilómetros por hora en las poblaciones, cortar alambradas y/o botar basura, será motivo de una penalización a criterio del Comité Técnico en función de la gravedad de la falta.
- 16.2.- El respeto por la naturaleza comienza por su preservación. Cada vehículo debe hacerse cargo de la basura que genere y llevarla en bolsas resistentes hasta los puntos determinados por la organización para su desecho.

#### **Art. 17.- Seguro**

- 17.1.- Los participantes serán responsables de los daños que pudieran ocasionar ellos o sus vehículos a personas, animales o bienes. A tal efecto deberán firmar un documento durante las verificaciones eximiendo a la organización de estas responsabilidades.
- 17.2.- Los participantes están amparados por un seguro de accidentes personales durante la prueba (siempre y cuando se hayan cumplido los trámites completos de la inscripción en los lapsos estipulados).
- 17.3.- Las personas que no hayan cumplido con los trámites completos previos al evento, deberán certificar que es de su conocimiento el NO estar incluidos dentro de la póliza de seguro del evento, asentándolo por escrito durante el proceso de la verificación administrativa (Art. 13.4)
- 17.4.- Toda persona que de una u otra manera esté vinculada a la competencia podrá contratar seguros complementarios individuales.

#### **Art. 18.- Asistencia**

- 18.1.- La organización velará por la seguridad de los participantes desde el punto de vista de la ruta, así como prestar auxilio médico en caso de que se requiera.

- 18.2.- El personal paramédico, estará dotado de equipos y medicamentos adecuados para prestar auxilio.
- 18.3.- La organización cuenta con un personal de médicos y paramédicos, especializados en labores de recate y salvamento.
- 18.4.- La ayuda médica será canalizada por los organizadores del evento.

#### Art. 19.- **Ayudas, rescates y accidentes**

Todos los equipos de las categorías **FUN RACE S** y **TP** pueden ayudarse entre sí. Es a criterio de cada equipo, no siendo obligatorio, salvo en los casos que involucre riesgo a personas o indicación expresa de algún comisario.



- 19.1.- Los integrantes de la categoría **FUN RACE S** podrán recibir ayuda de los organizadores para sortear cualquier obstáculo de la mejor manera posible. Pueden recibir auxilio mecánico para resolver fallas en el vehículo.
- 19.2.- En caso de accidente, deberán extender en el suelo, la bandera blanca con el indicativo SOS. Esto permitirá poder ubicarlos más fácilmente desde el aire y proceder con las labores de rescate.
- 19.3.- La organización considera que un vehículo está accidentado o extraviado, si no se presenta a un PC antes de la hora de cierre, la cual será de 120 minutos adicionales al tiempo estimado para el paso del último vehículo por ese PC.
- 19.4.- Todos los vehículos, inclusive los de la organización y los de apoyo al evento, deben circular obligatoriamente con las luces encendidas.
- 19.5.- La organización no se hará responsable del rescate de vehículos que se encuentren a más de 3 Km. del trazado marcado en el libro de ruta o que hayan incumplido o violado las normas de esta prueba. Tampoco de aquellos que no puedan ser remolcados rodando sobre sus propios ejes o que no puedan ser rescatados con el equipamiento normal del que se dispone.
- 19.6.- La obligación de los organizadores es, en todo caso, llevar los vehículos accidentados que cumplan con las condiciones estipuladas hasta el lugar habitado o hacienda más cercana al punto de rescate. La organización podrá trasladar al lugar del campamento, a los integrantes del equipo accidentado y apoyarlos en los trámites para el rescate del vehículo, luego de terminada la prueba.
- 19.7.- El personal que labora en los puntos de control, no podrá realizar labores de rescate de vehículos, hasta tanto estos puntos hayan sido cerrados.
- 19.8.- En caso de emergencia si necesita indicarle a otro participante que UD. se encuentra en situación de peligro coloque las luces intermitentes. Al observar un vehículo con las luces intermitentes encendidas tome las medidas de precaución adecuadas y proceda a prestar la ayuda necesaria. Si el lugar es una pendiente pronunciada manténgase prudencialmente alejado del vehículo en situación de emergencia.

#### Art. 20.- **Publicidad y patrocinios (sponsorship)**

- 20.1.- La publicidad de los automóviles debe cumplir los siguientes requisitos:
  - No tenga el propósito de ser ofensiva ni sea contraria a la moral y buenas costumbres.
  - No sea de origen político y/o religioso
- 20.2.- Está prohibida la rotulación de las ventanillas laterales de las puertas delanteras y traseras.
- 20.3.- Está permitida la publicidad en las ventanillas laterales traseras, a condición de que se utilicen espejos retrovisores laterales externos.
- 20.4.- No invada los lugares reservados para publicidad oficial. La publicidad obligatoria y facultativa, aplicable tanto a equipos como a asistencias, del FUN RACE es la siguiente:
  1. Parabrisas delantero, parte superior, por todo el ancho del parabrisas.
  2. Compuerta(s) o vidrio(s) superior trasero, por todo lo ancho.
  3. Guardafangos delanteros. Puertas delanteras. Puertas traseras.
  4. Guardafango, ventanillas o vidrios laterales traseros de acuerdo a la gacetilla de patrocinio

individual.

5. Capó (cubierta de motor).

6. Bandera.

- 20.5.-** Los equipos pueden tener rotulado el vehículo, siempre que los distintivos oficiales y obligatorios estén por encima de estos.
- 20.6.-** Publicidad en los equipos:
- 20.6.1.-** El patrocinio individual de los participantes estará permitido, siguiendo los lineamientos del manual (o gacetilla) desarrollado para tal fin.
  - 20.6.2.-** Las pautas (áreas permitidas, tipo de patrocinante) se registrarán estrictamente por las indicaciones suministradas en él.
  - 20.6.3.-** Los lineamientos descritos en ese manual son aplicables para una válida y pudieren estar sujetos a modificaciones en las válidas siguientes.
  - 20.6.4.-** La organización se reserva el derecho de autorizar previamente a cada válida, el contenido, estética y ejecución de dicha publicidad.
  - 20.6.5.-** Los participantes que van a hacer uso de este beneficio, deberán comunicarse con la Organización, a más tardar 10 días antes a la salida de la prueba válida.
- 20.7.-** Está totalmente prohibido montar tiendas, salones de venta, toldos, pancartas, banderas y/o material publicitario en parques cerrados, predios y circuitos donde se realizan los eventos sin el consentimiento por escrito de los organizadores.
- 20.8.-** El organizador dará a conocer mediante un anexo el tamaño, ubicación y contenidos de la publicidad obligatoria y facultativa.
- 20.9.-** Los equipos no podrán llevar tanto en vestimenta como en vehículos y materiales técnicos, distintivos publicitarios competencia directa de los patrocinadores, empresas asociadas y colaboradoras del FUN RACE.
- 20.10.-** En cada salida se podrá inspeccionar la publicidad obligatoria y facultativa, entregada por el organizador. En caso de existir deterioro en la misma, ésta será sustituida por nuevos adhesivos.
- 20.11.-** Es responsabilidad del equipo comprobar diariamente la presencia de todos los adhesivos entregados por el organizador. La falta de uno de ellos supone la imposibilidad de tomar la salida hasta la correcta restitución del mismo y deberán tomar la partida después de la salida del último vehículo participante.
- 20.12.-** Para el Campeonato FUN RACE 4X4, el pago por derecho a exhibir publicidad en las áreas designadas sobre un vehículo participante, será indicado en la propuesta de patrocinio individual vigente.
- 20.13.-** No está permitido exhibir publicidad adicional fuera de las áreas permitidas.
- 20.14.-** El equipo y su patrocinante, podrán disponer del material filmico y fotográfico con fines promocionales, previo acuerdo con la organización.
- 20.15.-** Los equipos podrán usar un nombre específico en la base del parabrisas del vehículo ("El de su región agrupación o club") que los identifique en una franja de tamaño razonable que no impida la visibilidad en el parabrisas del vehículo que puede ser el de una marca comercial (no incompatible con los patrocinantes oficiales o empresas colaboradoras).
- 20.15.1.-** Este nombre deberá justificarse con el registro de su agrupación o club con dicho nombre.
  - 20.15.2.-** Este nombre no se utilizará para procesos administrativos.
  - 20.15.3.-** Equipos que estén completamente fuera de norma no podrán participar.
  - 20.15.4.-** En caso de reincidir con rotulación fuera de reglamento se penalizará con 1200 ptos. o imposibilidad de participar, dependiendo de la extensión del rotulado anómalo.



## **Art. 21.- Identificación y uniformes**

- 21.1.-** Cada participante tiene la obligación de mantenerse identificado, se le entregará un carnet de identificación intransferible y debe portarlo en lugar visible. Esta identificación será la única credencial válida para obtener los servicios ofrecidos durante el evento.
- 21.2.-** Para una mejor identificación, cada participante debe usar franela y gorra con el logo de FUN RACE 4X4. Es obligatorio dentro de la prueba el uso de este uniforme, salvo los autorizados por los reglamentos especiales anexos o mencionados en la sección de publicidad de esta normativa.
- 21.3.-** Los comisarios no atenderán a ningún participante que no esté debidamente identificado y uniformado.
- 21.4.-** Los equipos que tengan uniformes propios deberán portar el logo de FUN RACE 4X4 en la camisa, en la parte frontal superior izquierda, con un tamaño no menor de 7 x 7 cm. Si llevan gorra, debe tener el logo de FUN RACE4X4 en la región frontal, con las características antes descritas.
- 21.5.-** La normativa para la publicidad del uniforme se rige por las mismas normas de publicidad y patrocinio individual. Si un equipo usa uniformes con publicidad, deberá cancelar el monto que indica la gacetilla de patrocinio individual vigente, por vehículo, en caso de no haber cancelado previamente patrocinio individual del vehículo.
- 21.6.-** En caso de portar en los uniformes, publicidad individual diferente a la rotulada en los vehículos, el equipo deberá cancelar el monto establecido en la gacetilla de patrocinio individual.

## **FUNCIONAMIENTO DE LA PRUEBA**

### **Art. 22.- Charla técnica**

- 22.1.-** Se realizará en el lapso comprendido entre el final de las verificaciones administrativas de inscripción y el inicio de la prueba. Pudiesen convocarse otras charlas técnicas en los días sucesivos de la prueba.
- 22.2.-** El Director Técnico informará el perfil del recorrido, las características de la prueba y realizará las oportunas recomendaciones, también se hará entrega de la hoja de ruta y pasaporte.
- 22.3.-** Es obligatorio que al menos un integrante del equipo esté presente en la charla. Se podrá realizar un control de asistencia por medio de una hoja o al firmar acusando recibo del correspondiente libro de ruta.
- 22.4.-** El Director de la prueba y/o el Gerente de Competencia son las personas indicadas para aclarar cualquier duda que se presente durante el evento, relacionada con el recorrido o reglamento.
- 22.5.-** En el programa oficial se indicará hora y lugar de la charla técnica, entrega del pasaporte y la hoja de ruta.

### **Art. 23.- Cartelera oficial**

- 23.1.-** En cada válida existirá una cartelera oficial de avisos debidamente identificada, donde se comunicarán las clasificaciones y modificaciones al reglamento, además de otras informaciones de interés para los participantes.
- 23.2.-** Cualquier comunicado del organizador publicado en dicha cartelera tendrá carácter oficial.
- 23.3.-** Ningún equipo podrá esgrimir desconocimiento sobre este asunto oficialmente comunicado.
- 23.4.-** Esta cartelera funcionará desde la hora teórica de llegada del primer equipo al campamento hasta una hora antes de la hora teórica de salida del primer equipo en la etapa siguiente y estará situado en la Secretaría de Carrera.




## Art. 24.- Horarios y tiempos

La hora oficial será la hora satelital dada en los sistemas de GPS, por lo que cada participante podrá controlar este parámetro usando su propio GPS, usando como zona horaria UTC -4: 30.

## Art. 25.- Normas

- 25.1.- Durante el transcurso de las pruebas será obligatorio el uso correcto del cinturón de seguridad por todos los miembros del equipo. No hacer uso del cinturón de seguridad será penalizado. (P-8).
- 25.2.- Durante el transcurso de la prueba será obligatorio que todos los vehículos circulen con las luces para conducción nocturna. No circular con las luces encendidas será penalizado. (P-14)
- 25.3.- Se exige dejar los falsos y rejas cerrados o abiertos según lo encuentren en cada trayecto, tome en cuenta que el tiempo para esto ya esta contabilizado.  
Para el caso de que varios competidores arribaran juntos al lugar (a distancia de comunicación verbal), el último en pasar por el portón o falso tendrá la obligación de cerrar el mismo si este se encontraba cerrado. (P-22)
- 25.4.- Cualquier conducta impropia y/o irrespetuosa, al responder o tratar con un comisario (o personal técnico), desde la llegada a las actividades de la válida, se penalizará con P-33 o de ser necesario con expulsión de la prueba, a criterio de la comisión técnica.



## Art. 26.- Salidas y llegadas

- 26.1.- El orden de salida tanto en la primera etapa como en la segunda, será el que indique la organización con anticipación a la hora de salida.
- 26.2.- No movilizar los vehículos del puesto de estacionamiento asignado hasta que se les autorice o llegue la hora de pasar al área de "prevenidos".
- 26.3.- Se indicará con suficiente anticipación la hora de salida.
- 26.4.- Se alinearán de acuerdo al listado emitido por la organización, atendiendo las indicaciones dadas por el personal de apoyo independientemente del número del vehículo.
- 26.5.- El tiempo de salida entre un vehículo y otro será de 60 segundos, o lo que se indique para esa válida en la charla técnica.
- 26.6.- Inmediatamente después del arranque de un vehículo, el siguiente debe posicionarse en el punto de salida
- 26.7.- En el punto de salida llene la Tarjeta de Odómetro tal como se indica en el Art. 39. El comisario la cotejará con su odómetro y la sellará y/ o firmará. 
- 26.8.- En las salidas y llegadas será obligatoria la presencia, a bordo del vehículo, de todos los miembros que componen cada equipo.
- 26.9.- La llegada será el último punto de control. Se indicará el punto donde cada equipo entregará el pasaporte, el GPS, la tarjeta de odómetro y todos aquellos documentos que se requieran. 
- 26.10.- Cuando una salida sea fuera del área de campamento se utilizará el sistema de pre-grilla, y se notificará la hora de salida del parque cerrado.
- 26.11.- Los equipos que no se presenten a la pre-grilla a la hora indicada y hayan perdido su posición de salida (P-37), tomarán el lugar próximo siguiente posible en la fila siguiendo el orden del listado de salida y las indicaciones del comisario allí presente, sin entorpecer la zona de circulación. 
- 26.12.- Faltando 10 minutos para la hora de Salida se dará el pase de la pre-grilla al área de salida.
- 26.13.- De La grilla saldrá un equipo cada 1 minuto (o lo indicado). De no estar presente un equipo sale el próximo siguiente según listado.

## Art. 27.- Pruebas de navegación

- 27.1.- Los participantes mediante el uso de su GPS cumplirán el recorrido entrelazando los diferentes puntos guías dados en su hoja de ruta en coordenadas, con un kilometraje y tiempo determinado para completar los tramos de cada etapa.
- 27.2.- Cada tramo es independiente uno del otro, por lo que no son acumulativos ni los tiempos ni el kilometraje recorrido.
- 27.3.- El recorrido del tramo se debe realizar a través de la vía que cada cual considere más conveniente, siempre y cuando sea por caminos ya existentes.

## Art. 28.- Pruebas especiales: Normativa General ([Ver Anexo FR](#)).

- 28.1.- A lo largo de las etapas, se podrán realizar diferentes pruebas especiales que podrán ser secretas hasta momentos antes a su realización.
- 28.2.- Estas pruebas especiales se tomarán en cuenta para la clasificación de una válida y/o para el campeonato.
- 28.3.- Podrán existir pruebas especiales que, por su complejidad o dureza, tengan una puntuación diferente. Estos casos serán anunciados en la charla técnica.
- 28.4.- Alguna prueba especial podrá celebrarse mediante un sistema de tiempo impartido. En este caso, los equipos dispondrán de un tiempo máximo para realizar un circuito de habilidad.
- 28.5.- El orden de acceso a las pruebas especiales, siempre que no se determine lo contrario, será en función del orden de llegada al control de salida de dicha prueba. Una vez cerrado el control de salida, no se dará la salida a ningún equipo 
- 28.6.- Datos para el desarrollo de PE:
  - N° de pasos: (X) carriles.
  - Distancia: (X) mts.
  - Tiempo: (X) minutos.
  - Tiempo máximo para realizar la prueba: Tiempo en minutos o a criterio técnico.
  - Velocidad Máxima: 45 Km/h.
  - Gana el que la cumpla en menos tiempo.
- 28.7.- Penalizaciones:
  - Penaliza a razón de 1 punto por segundo por encima del menor tiempo realizado.
  - Abandonar o superar el tiempo de la prueba: 1800 pts.
  - Si se suspende la prueba: 2400 pts. para los equipos restantes.
  - Rehusar realizar la prueba o no llegar al punto de inicio: 3600 pts. 
  - No recoger debidamente las herramientas de recuperación: 120 pts.
  - Se penaliza con 300 puntos c/u:
    - **a.- Usando winche:**
      - No usar guantes de protección (inclusive con la guaya sintética).
      - No usar la eslinga protectora de árboles para anclaje a un árbol.
      - No tender el dämpers sobre la guaya.
      - Comenzar a circular con el vehículo antes de enrollar la guaya en el parachoques o recogerla en su tambor y/o arrastrar o pisar con el vehículo el cable del winche.
      - No respetar los implementos o el área de trabajo de otro equipo.
    - **b.- Usando guayaflex:**
      - No colocar el anclaje de seguridad al trabajar con guayaflex.
      - Comenzar a circular con el vehículo antes de recoger la guayaflex.
      - No respetar los implementos o el área de trabajo de otro equipo.
- 28.8.- Durante el transcurso de las pruebas especiales será obligatorio el uso correcto del cinturón de seguridad por todos los miembros del equipo. No hacer uso del cinturón de seguridad es penalizado.

## **Art. 29.- Prueba de Regularidad**

- 29.1.- Es un sector de velocidad controlada, precedido de un punto guía libre al inicio y con uno o más controles secretos dentro del recorrido "Es obligatorio mantener la(s) velocidad(es) impartida(s) durante todo el recorrido.
- 29.2.- Pruebas de Regularidad: Serán indicadas en el libro de rutas durante el recorrido.
- 29.3.- Regularidad con Cambios: Se podrá dividir el tramo de regularidad en dos o más sectores con diferentes velocidades cada uno.
- 29.4.- Punto Guía Libre: Es el que precede a un sector de prueba de regularidad. Es de obligatorio cumplimiento y sirve para ubicar a un equipo, en el punto inicial de dicha prueba, a su hora ideal de paso o la que se le asigne.
- 29.5.- En un Punto Guía Libre la organización podrá ubicar un control de paso con la finalidad de asignar la hora de paso en caso de retraso con respecto a la hora ideal, esta será la hora de inicio de la regularidad.
- 29.6.- Si un equipo no ubica al control de paso, la organización se basará en su hora ideal según su pasaporte y la hoja de ruta.

## **Art. 30.- Circulación**

- 30.1.- Si un tramo queda cerrado o sufre variaciones por inseguridad, accidente, condiciones climáticas, etc. acate las instrucciones del personal técnico. Esté pendiente de alguna señal de información.
- 30.2.- Al efectuarse algún cambio durante la realización de la prueba, la información se alertará con una bandera o similar de color blanco con un signo de exclamación (!). En ese lugar se encontrará la información dada por escrito, contentiva de los datos necesarios para poder realizar o concluir un tramo. Cada equipo participante debe tomar nota de estos datos.
- 30.3.- Los comisarios (o Personal Técnico) deberán retener a los equipos por los siguientes motivos:
  - Fallas mecánicas del vehículo.
  - Cumplida la hora tope, dada por la dirección de carrera, para dar comienzo a un nuevo tramo, la cual, de no publicarse lo contrario, será la hora del ocaso que aparece en el GPS.
  - Problemas de salud, agotamiento o incapacidad temporal de algún miembro del equipo.
  - Intransitabilidad o inseguridad en la ruta.
- 30.4.- Los equipos retenidos solamente podrán continuar el recorrido de regreso al campamento en compañía del grupo de barrido y los comisarios. No podrán continuar solos, bajo ningún pretexto. Contravenir estas indicaciones se penalizará (P.-33) o de ser necesario expulsión de la prueba, a criterio de la comisión técnica.
- 30.5.- Si el trayecto de un tramo queda interrumpido definitivamente, se tomará en cuenta el desempeño de aquellos equipos que lograron pasar antes de la obstrucción y a aquellos que no lo lograron se les aplicará la peor penalización de los que sí cumplieron dicho trayecto. En caso de que esta penalización sea excesiva se buscará entre las cuatro peores penalizaciones de dicho tramo y se aplicará aquella que se ajuste más al promedio de dicho tramo, aplicándose ésta a los equipos que no cumplieron con el tramo y a aquellos que aun habiendo cumplido el tramo presentan una penalización mayor. Si el causante de la interrupción del tramo es un equipo, éste nunca podrá ser beneficiado y se le aplicará la peor penalización. (Aplicación para Fun Race 4x4 del reglamento F.I.A.)

### **30.6.- Extracto reglamento F.I.A. (Interrupción de un Sector Selectivo)**

- 30.6.1.- Cuando el desarrollo de un Sector Selectivo se detenga definitivamente antes del paso del último equipo, por el motivo que sea, podrá sin embargo, obtenerse una



- clasificación del Sector de todos los equipos afectados por las circunstancias de la interrupción, a partir del peor tiempo realizado antes de la detención de la carrera.
- 30.6.2.- Esta clasificación podrá establecerse, incluso, si tan sólo un equipo ha podido efectuar el recorrido en las condiciones normales.
  - 30.6.3.- La aplicación o no de esta disposición es competencia exclusiva del Colegio de Comisarios Deportivos después de haber sido comunicados por la Dirección de Carrera los motivos de la interrupción.
  - 30.6.4.- En el caso de que el Colegio considerara como anormal, según su criterio, el peor tiempo efectivamente realizado, podrá elegir como tiempo de referencia, aquél que le pareciera el más adecuado de entre los 4 peores.
  - 30.6.5.- En resumen, cualquier equipo responsable o co-responsable de una detención de la carrera no podrá, en ningún caso, beneficiarse de esta medida. Se acreditará, pues, el tiempo efectivo que haya realizado, si este es superior al tiempo ficticio dado a los otros equipos.

### Art. 31.- Velocidades permitidas

- 31.1.- La velocidad estará limitada a un máximo de 45 Km/h en caminos de tierra.
- 31.2.- La velocidad al pasar por zonas pobladas no deberá exceder los 20 Km/h.
- 31.3.- La velocidad controlada en sectores de la ruta se realizará mediante la(s) "Prueba(s) de Regularidad".
- 31.4.- A cada tramo se le asignará una velocidad promedio particular, la cual se controla con la medición de la distancia y el tiempo de cada competidor en dicha etapa.
- 31.5.- Cada Km/h (completo) adicional, al promedio de cada tramo, se considera exceso de velocidad. Se penalizará a razón de 180 Pts.



### Art. 32.- Reglamentación del GPS y comprobación del track

- 32.1.- Todos los equipos deberán presentarse a la Secretaría de Carrera (durante el horario de las verificaciones administrativas de inscripción), una vez hayan cumplido con estas, con el GPS oficial que portarán durante la prueba y su correspondiente cable para transmisión de datos. Estos aparatos deben ser entregados con su memoria totalmente vacía (sin tracks guardados ni activos) y se programará cada unidad.
- 32.2.- Al finalizar la etapa o de forma aleatoria en algún control de un tramo se exigirán los GPS programados, para bajar la información, pudiendo la Organización solicitar la entrega de cualquier otro GPS presente en el vehículo para su revisión.
- 32.3.- Es responsabilidad exclusiva de cada equipo entregar los GPS marcados, en el PC de llegada o en los sitios destinados para ello en cada etapa los cuales serán identificados con una señalización con la palabra "GPS". Bajo penalización (Art. 15.6)
- 32.4.- La presentación de un modelo de GPS no aceptado por la organización amerita penalización (P-38) y serán excluidos de evaluación en aquellos casos donde la organización acuda a la revisión de tracks como método de control.
- 32.5.- La data contenida en el GPS, podría ser usada por la Organización para determinadas comprobaciones, a solo juicio de ella. Las velocidades, distancias y/o tiempos indicados en esa data pudiesen ser tomados en cuenta como una fuente de información, junto con otras para la resolución de reclamos y la investigación de posibles fraudes durante la competencia ([Ver Anexo FR](#)). La data contenida en el aparato no puede usarse por los competidores para la argumentación de sus reclamos.
- 32.6.- Cualquier falla de recepción o del aparato durante el recorrido deberá ser notificada por escrito en el punto de control siguiente, debiendo ser ratificada la causa por el comisario a cargo. No cumplir este procedimiento acarrea penalización (Art.15.6)



32.7.- Los equipos no deberán manipular la función del Track después de programado por el personal de la prueba. Bajo penalización. (Art.15.6)

32.8.- Para la competencia, los GPS deben estar programados de la siguiente forma:

- Zona horaria: UTC – 4:30
- Horario de verano: Desactivado
- Formato de localización: hddd° mm' ss.s''
- Datos del mapa (Datum): WGS 84
- Dirección: Real
- Fijar ctra (carretera): Desactivado



### Art. 33.- Factor de corrección del odómetro

33.1.- A fin de que todos los cálculos sean hechos sobre una misma base se debe realizar una corrección al valor medido en el odómetro de cada automóvil, ya que este varía por cambios de relación de diferencial y cauchos.

33.2.- Cada equipo será el único responsable de obtener su factor de corrección (FC) y de anotar la distancia recorrida por su odómetro parcial en forma veraz en su tarjeta de odómetro. (Ver anexo)

33.3.- La comprobación del factor de corrección (FC) de cualquier equipo se podrá llevar a cabo de forma aleatoria en cualquier momento y lugar.



#### Anexo

Metodología para determinar el Factor de Corrección Individual:

Antes de su llegada el viernes a campamento, cada equipo deberá hacer un recorrido de 10 Km. exactos por GPS en el vehículo con el cual participará en la válida (con los cauchos y relaciones de diferencial que utilizará en el evento), preferiblemente por una ruta asfaltada sin pendientes y sin, o con pocas curvas.

Justamente antes de comenzar este recorrido debe:

- Resetear (borrar) a 000 el odómetro parcial de su vehículo (Trip)
- Resetear (borrar) a 00 el cuenta kilómetros del trayecto del GPS.

Para obtener el factor de corrección (FC) utilizando como medida patrón su GPS, debe dividir la distancia que indique el GPS (10 KM) entre los últimos tres dígitos de su odómetro parcial.

10 Kilómetros (GPS)

----- = FC

Últimos tres dígitos del odómetro parcial del vehículo competidor

Para la competencia, todas las distancias oficiales, serán tomadas por medición de GPS y la prueba será corregida por el odómetro de su vehículo. Por lo tanto usted debe dividir todas y cada una de las distancias dadas en la hoja de ruta entre este factor de corrección (FC) para de ésta manera saber que kilometraje debe aparecer en su odómetro vehicular al llegar a los diferentes PC.

Ejemplo: Si por odómetro parcial el vehículo recorrió 9,8 Km. en los 10 Km. estipulados por GPS. La cuenta es la siguiente:

$$\text{-----} = 1,02 \Rightarrow \text{FC}$$

9,8

De esta manera, si la hoja de ruta indica un recorrido de 30 Km., usted dividirá esa distancia entre su FC (30/1.02) y obtendrá el valor que debe marcar el odómetro de su vehículo (29,41 Km.) para cumplir con la distancia oficial.

**Nota. El programa de resultados calcula las distancias con dos decimales redondeando.**

- 33.4.-** ES INDISPENSABLE QUE ESTE VALOR DEL ODÓMETRO PARCIAL SEA ANOTADO EN UN PAPEL Y LUEGO TRANSFERIDO A LA TARJETA DE ODÓMETRO EN LA CASILLA DE ODÓM. PARCIAL FC AL INICIARSE LA COMPETENCIA.

#### **Art. 34.- Paso por puntos de control (PC)**

**Punto de Control (PC):** Punto de paso obligatorio, suministrado en coordenadas (way points) donde los banderines situados exactamente sobre las coordenadas señalan el final de un tramo y comienzo del siguiente donde se tomará: tiempo, kilometraje y firmas.

Durante el paso por los PC, todos los vehículos deben mantener entre sí una distancia no menor de 3 mts.

- 34.1.-** No se puede invertir el orden de los puntos de control señalados. Si cruza un PC sin haber pasado el anterior, debe continuar al siguiente.
- 34.2.-** Se considera correcto aproximarse a través del área comprendida en un ángulo de 180° en forma de abanico, cuya base será la línea imaginaria que une las banderas que indican el PC y su vértice, el punto medio entre ambas banderas.
- 34.3.-** Está prohibido aproximarse al PC, a través de su área o perímetro, en sentido contrario al demarcado por el libro de ruta, y es penalizado con la mayor penalización de equipo alguno de su misma categoría en dicho tramo y PC.  
**"Sentido contrario"** se refiere al ángulo de 180 grados opuesto al indicado en el artículo 35.2.
- 34.4.-** Está prohibido y penalizado detener el movimiento del vehículo a menos de 500 metros (Perímetro del PC) o en todo caso a la vista del control. No se podrá circular con el vehículo o a pie en el Perímetro de un PC. (P-25).
- 34.5.-** La entrada al área de un Punto de Control esta señalizada con el aviso del reloj con fondo amarillo que indica el comienzo y el sentido correcto de aproximación al PC. A partir de este punto está prohibido sobrepasar vehículos en movimiento. El reloj con fondo amarillo estará situado a 30 metros de los banderines que marcan el punto de toma de tiempo, entre los cuales deberán pasar.
- 34.6.-** Al atravesar los banderines de toma de tiempo, las ventanillas delanteras deben permanecer abajo. (P-23)
- 34.7.-** El tiempo se tomará cuando el parachoques delantero cruce entre los dos banderines, donde está el aviso con reloj fondo rojo. Mantenga su orden de paso, no se baje del vehículo aguarde dentro de éste. No pare hasta el aviso de STOP con fondo rojo, en este momento anote el kilometraje en la tarjeta de odómetro y el comisario o su asistente cotejarán lo anotado y le sellarán y/o firmarán la tarjeta (ver Art. 38.2).
- 34.8.-** Atendiendo a las indicaciones del comisario continúe. Para bajarse del vehículo debe estacionarse más allá de la señal de STOP a una distancia tal que permita el paso de otros vehículos. Luego de estacionarse, el vocero del equipo podrá dirigirse hasta la mesa de control para verificar su hora de paso oficial. En la mesa estará a la vista un listado de penalizaciones donde podrá corroborar si ha incurrido en alguna. Al haber cumplido estos pasos usted ya

puede continuar hacia el próximo PC. En esta área solo podrán permanecer los vehículos de los equipos que estén realizando trámites en el PC.

- 34.9.- Para realizar cualquier otra actividad (mecánica o social) deben continuar hasta pasar la señal beige con rayado diagonal negro, que indica el final del área del PC
- 34.10.- Será penalizado como punto de control cerrado, aquel equipo que utilice más de 60 minutos extras a lo estipulado en la hoja de rutas para ese tramo.
- 34.11.- En el área del PUNTO DE CONTROL están prohibidas y penalizadas las siguientes faltas con 240 puntos c/u:

- Exceder la velocidad máxima de 10 Km/h.
- Atropellar algo.
- Adelantar algún vehículo en movimiento.
- Cruzar la línea imaginaria que une al pendón amarillo con el rojo
- Cruzar el área de PC sin bajar los vidrios de las ventanas delanteras.



- 34.12.- Un punto de control se cerrará físicamente al llegar (o confirmación con) el grupo de barrido y constatar el total paso de todos los competidores o a más tardar, 120 minutos después de la hora ideal de paso del último vehículo en pasar por el PC anterior.
- 34.13.- El no pasar por un punto de control (PC) será sancionado con 3600 pts. más la mayor penalización obtenida por algún participante de igual categoría en el tramo previo y dicho PC, y para el siguiente punto de control la mayor penalización obtenida por algún participante de igual categoría en el siguiente tramo y PC.
- 34.14.- En caso de pasar en sentido contrario por el área y/o mesa de un PC, deberá continuar sin detenerse hasta conseguir un sitio seguro para dar vuelta en un lugar que no interfiera con la libre circulación de los demás participantes. El vehículo debe pasar nuevamente por el control, en el sentido correcto, para que se le tome un tiempo, que le permita entrar en la prueba nuevamente.  
Esta maniobra debe realizarse con sumo cuidado. No se detenga y recuerde que es usted el que circula en sentido contrario y de entorpecer el acceso de un equipo que esté realizando correctamente su paso por el control usted será penalizado por actitud antideportiva (Art. 15.1).

#### Art. 35.- Puntos Guía

Es un punto de paso obligatorio, suministrado en coordenadas (way points) indicados en algunos tramos, sirven para dar una mejor orientación de la ruta, señalar un desvío, chequear el kilometraje recorrido o constatar que el equipo está siguiendo la ruta correcta. Aquellos PG vigilados, no estarán demarcados como tales en el libro de ruta, serán sorpresivos y pueden ser asentados en el pasaporte.



- 35.1.- El no pasar por un punto guía vigilado será penalizado.
- 35.2.- Cada punto debe ser transitado en el sentido indicado en el libro de ruta. Se considera correcto aproximarse a través del área comprendida en un ángulo de 180° en forma de abanico cuya base será la línea imaginaria que se origina de la posición del pendón amarillo.
- 35.3.- Está prohibido y es penalizado, circular en el área de un PG en sentido contrario al demarcado por el libro de ruta.
- 35.4.- En los PG con CP cada equipo debe detenerse, para que les sea tomado el kilometraje y/o firma del pasaporte.
- 35.5.- En un PG con CP podría no haber nadie del personal técnico. En este caso usted debe seguir las indicaciones de la hoja de ruta y cumplir la tarea solicitada asentando los datos pedidos en el pasaporte en el lugar del control de paso correspondiente.
- 35.6.- Los CP son anunciados 30 metros antes por una señal con un sello con fondo amarillo. Luego deben parar al llegar a la señal con un sello con fondo rojo. Es penalizado cruzar la línea imaginaria que une estos dos pendones.



- 35.7.- **Punto Guía a Pie:** Es un CP que deberá ser cumplido por un integrante de cada equipo, llegando hasta este por sus propios medios, sin vehículo.
- 35.8.- Para un Punto Guía a Pie se designará un WP que lo anteceda en un área donde los equipos con los vehículos deberán aguardar sin interrumpir la circulación de los demás participantes (Art. 15.7)
- 35.9.- En un punto guía a Pie podría no haber nadie del personal técnico. En este caso usted debe ubicar en el área una lámina de 15cm. X 15cm. con algún signo marcado, el cual debe dibujar en el pasaporte en el lugar del control de paso correspondiente.
- 35.10.- **Punto Guía Prohibido:** Es la denominación de un WP que comprende una zona de un radio mínimo de 50 mts. o el área que indique la hoja de ruta a través de la cual está prohibida la circulación. (P-32)
- 35.11.- **CPT (Control de Paso y Tiempo):** Es un PG el cual se utiliza para detener o activar el tiempo en algunos tramos.

- 35.11.1.- **CPT INI/FIN:** Es un PG en el cual se detiene el tiempo al momento de la llegada del equipo y se reactiva en el momento que se indique abandonar el punto, resultando así una neutralización de tiempo en un solo PG.
- 35.11.2.- **CPT INI:** Es un PG en el cual se detiene el tiempo al momento de la llegada del equipo para dar inicio a una neutralización de tiempo que finalizará en un PG posterior.
- 35.11.3.- **CPT FIN:** Es un PG en el cual se reactiva el tiempo del equipo dando fin a una neutralización iniciada en un PG anterior.
- 35.11.4.- **CPT REINICIO:** Es un PG en el cual se toma un tiempo de inicio de tramo nuevo, quedando sin efecto la hora de partida del PC o SALIDA anterior.
- 35.11.5.- En cualquiera de las neutralizaciones derivadas de CPT se podrá neutralizar la distancia ideal del tramo si es indicado en la hoja de ruta.



## Art. 36.- Pasaporte

- 36.1.- En los puntos de control de cada una de las etapas, debe ser revisado el kilometraje indicado en el odómetro total y anotado en la tarjeta de odómetro para ser firmado y/o sellado por el comisario de la prueba. La hora de paso cronometrada, así como la planilla de penalizaciones pueden ser revisadas en la mesa del control por la persona designada del equipo
- 36.2.- La pérdida del pasaporte de control indicará penalización.
- 36.3.- La alteración no autorizada de las anotaciones producirá descalificación del equipo.
- 36.4.- Cada participante velará por el cuidado y correcto uso de su pasaporte.
- 36.5.- Es de exclusiva responsabilidad del equipo competidor y sin derecho a apelación alguna, las faltas de los comisarios en cuanto a la correcta indicación y legibilidad de los datos estampados en el pasaporte por los comisarios de un PC o un PG.
- 36.6.- La falta de firma por parte del piloto o copiloto en el pasaporte, no implica bajo ninguna circunstancia la invalidez o rechazo de los datos contenidos, pero sí anulará toda posibilidad de reclamo.
- 36.7.- **Entrega del Pasaporte:**



- 1.- Al finalizar la Primera Etapa (o primer día), se entregará al entrar en el Parque Cerrado o en el lugar indicado en la hoja de ruta.
- 2.- Al finalizar La Segunda Etapa (o segundo día), se entregará en el último Punto de Control (PC), llegada o en el lugar indicado en la hoja de ruta.





## Art. 37.- Procedimiento para sellar el pasaporte

Sugerimos llenar las hojas de soporte (blancas) del pasaporte con los datos asentados en la tarjeta de odómetro, tiempos realizados y penalizaciones si las hubiere así como los CP cumplidos.



- 37.1.- Al pasar por un punto de control usted debe anotar la lectura del odómetro total, y colocar el tiempo que aparece en la pantalla del computador del PC. 
- 37.2.- Para cumplir con este requisito, pase por el punto de control en forma adecuada (Art. 34). Mantenga su orden de paso, no se baje del vehículo, aguarde dentro de éste. No pare hasta el aviso de STOP con fondo rojo, tome la lectura de los tres últimos dígitos del odómetro total, anótelos en su tarjeta y el comisario o su asistente lo firmará y/o sellará. Siguiendo las indicaciones del comisario continúe y estacione su vehículo a distancia tal que permita el paso a los otros vehículos. Luego de estacionarse, el vocero del equipo si así lo desea, se dirigirá hasta la mesa de control para revisar el tiempo cronometrado y la planilla de penalización. Al haber cumplido estos pasos continúe hacia el próximo PC.
- 37.3.- Solo está autorizado a realizar este procedimiento el representante inscrito por el equipo.
- 37.4.- Si el representante de un equipo no está de acuerdo con la hora de paso tomada por el control o con alguna penalización aplicada en el mismo, debe escribir su observación y el comisario del punto la firmará.
- 37.5.- Si el PC es el último de una etapa, o lo que es lo mismo es el punto final de llegada de la etapa, el procedimiento es el mismo que en el resto de los PC, solo que en este caso además de su pasaporte debe llevar también la tarjeta de odómetro, ya que el comisario se quedará con todo este material para remitirlo al personal encargado de realizar los cómputos al final de cada etapa (a menos que se le indique lo contrario). Tenga siempre presente que si no entrega este material en el lugar indicado, el equipo quedará retirado al no poder ser evaluado. 
- 37.6.- El personal técnico en cada PC le atenderá según el orden de llegada, aguarde su turno.
- 37.7.- Su comportamiento durante este procedimiento debe ser pausado y sin alterarse, tome en cuenta que el tiempo para realizar este chequeo está incluido dentro del tiempo previsto para transitar por cada tramo.
- 37.8.- El buen trato hacia el personal de control y el orden con que se realice ayudarán a agilizar este proceso.

#### **Art. 38.- Tarjeta de odómetro.**

- 38.1.- La tarjeta de odómetro es el único documento oficial en el que cada equipo asentará el kilometraje recorrido en cada tramo.
- 38.2.- Cada equipo recibirá una (1) tarjeta de odómetro para ser usada en cada una de las etapas de la válida.
- 38.3.- Es de exclusiva responsabilidad de cada equipo el llenado y cuidado de cada tarjeta de odómetro, así como la exactitud de los datos asentados en la misma.
- 38.4.- En caso de existir divergencia entre los dígitos anotados en la casilla superior de una columna y el llenado de los óvalos de dicha columna, se tomarán como correctos para los cómputos los segundos.
- 38.5.- Las tarjetas de odómetro deben ser entregadas en el PC final de cada etapa (o donde se le indique) con los datos de todos los PC cumplidos asentados en la misma. En caso de no entregar la tarjeta de odómetro al finalizar una etapa, el equipo no podrá ser evaluado y aparecerá como retirado. 
- 38.6.- Deben ser llenados todos los espacios de la tarjeta, es decir: Válida, Etapa, N° de equipo, Odóm. Parcial, Odóm. Parcial FC, Salida y tantos PC como haya en cada etapa.
- 38.7.- Datos no firmados y/o sellados por comisarios de la organización no se consideran válidos y no serán tomados en cuenta para los cómputos finales. Es de absoluta responsabilidad de cada equipo que todos los datos asentados en la/s tarjeta/s estén sellados y/o firmados por los comisarios respectivos.
- 38.8.- La omisión de datos o del llenado de óvalos en los campos de válida, etapa y número de equipo, será penalizado con 200 puntos (P-39). En caso de omitir datos en los campos de salida y/o puntos de control, el equipo será penalizado con P-30. 

**Art. 39.- Llenado de la tarjeta de odómetro.** \*Ver diagrama abajo

Para marcar se debe utilizar bolígrafo negro o azul oscuro.

Rellenar los óvalos necesarios para suministrar los datos y realizarlo con la mayor precisión, teniendo en cuenta que la tarjeta no debe ser manchada ni doblada.

**39.1.-** Al alistarse en la parrilla de salida:

- a.- Tome la tarjeta por el lado "A"
- b.- Rellene los óvalos que indican el número de válida y número de etapa correspondiente.
- c.- Localice el primer recuadro ubicado en el extremo superior izquierdo, titulado "Vehículo". En este recuadro debe marcar el número asignado a su equipo. Es necesario marcar un dígito en cada columna.
- Ejemplo: El equipo No: 1 debe marcar 001, el equipo 37 debe marcar 037 y el equipo 289 debe marcar 289.
- Los siguientes recuadros Odóm. Parcial - Odóm. Parcial FC son para calcular el Factor de Corrección y deben llenarse en la tarjeta de cada etapa.



**39.2.-** Cuando esté en la pre-grilla de salida de cada etapa anote los datos para el Factor de Corrección:

a.- En el recuadro titulado Odóm. Parcial.

1ª opción.- Si el vehículo cuenta con odómetro parcial (trip), anote 000 en el recuadro Odóm. Parcial

2ª opción.- Si el vehículo NO cuenta con odómetro parcial, y solo cuenta con odómetro total, anote en el recuadro Odóm. Parcial los tres últimos dígitos incluyendo el decimal que mostraba el odómetro total al momento de iniciar el recorrido para realizar su FC (Art.33).

b.- Siguiendo el orden de los recuadros de izquierda a derecha encontrará Odóm. Parcial FC:

1ª opción.- Si el vehículo cuenta con odómetro parcial (trip), debe anotar los tres últimos dígitos del odómetro parcial tomados luego del recorrido de 10 Km. por GPS al momento de la toma del FC.

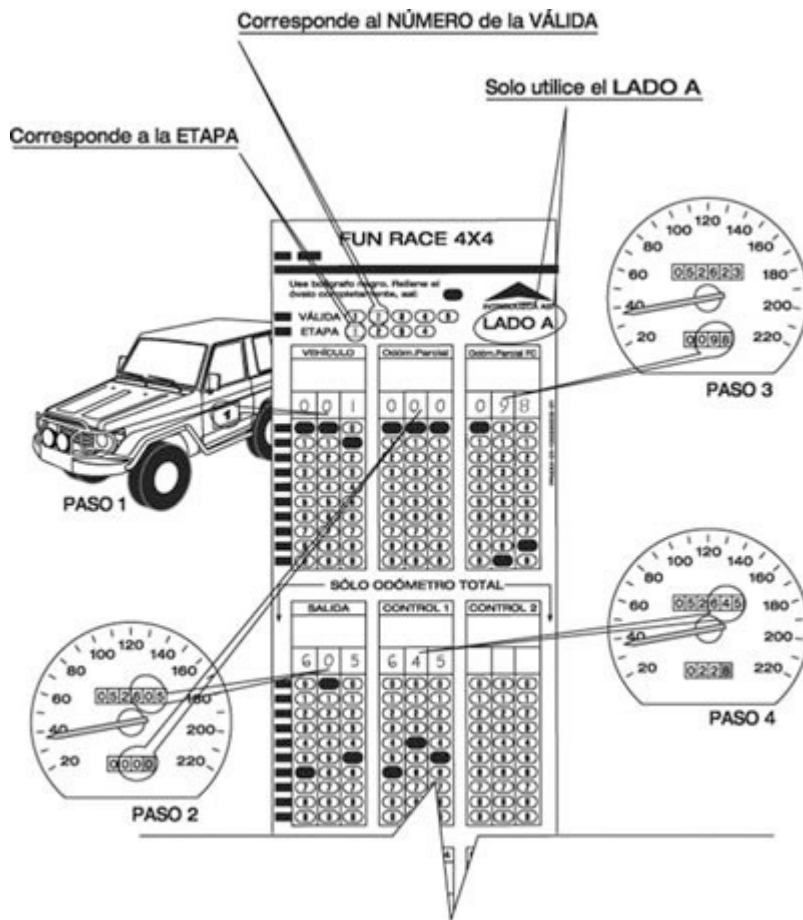
2ª opción: Si el vehículo NO cuenta con odómetro parcial (trip), y sólo cuenta con odómetro total, anote en el recuadro Odóm. Parcial FC los tres últimos dígitos incluyendo el decimal del odómetro total que anotó luego del recorrido de 10 Km. por GPS. (Art. 33)

c.- El juez de la SALIDA lo revisará, firmará y/o sellará antes de la partida.

**39.3.-** El recuadro titulado SALIDA debe rellenarse como su nombre lo indica al momento de la salida con los tres últimos dígitos del odómetro total. (sin tomar en cuenta los decimales en caso de tenerlos.)

**39.4.-** Los siguientes recuadros titulados CONTROL deben ser rellenados al pasar por cada punto de control en forma sucesiva (PC1, PC2, PC3, PC4, etc.), con los tres últimos dígitos del odómetro total. (Sin tomar en cuenta los decimales en caso de tenerlos.)

Esto se hará inmediatamente antes de la señal STOP donde el comisario lo revisará, firmará y/o sellará.



#### Art. 40.- Penalizaciones

Código	Descripción	Penalización
P-1	Ingesta de bebidas alcohólicas por algún participante durante el recorrido de la prueba.	Descalificación
P-2	Atentar contra la integridad física de otras personas u ocasionar algún accidente por negligencia o impericia.	Descalificación
P-3	Intercambio dentro de un mismo equipo del piloto o copiloto con sus acompañantes.	Descalificación
P-4	Intercambio de personal entre equipos.	5400 Pts.
P-5	Alterar los datos de la tarjeta de odómetro y/o pasaporte.	Descalificación
P-6	Pérdida del pasaporte y/o tarjeta de odómetro antes de la salida de la etapa.	Pase al último lugar de salida en su categoría
P-7	Botar basura durante el recorrido.	1200 Pts.
P-8	No portar los cinturones de seguridad durante el recorrido.	600 Pts.
P-9	A. Integrantes que en prueba no porten correctamente su identificación o su uniforme. B. No llegar a la revisión técnica con los accesorios completos y/o no aprobar la revisión	120 Pts.

<b>P-10</b>	Exceder los 15 Km/h. en el parque cerrado y/o área de campamento o incumplir las normas del artículo 11.10 y 11.12	300 Pts. (o a criterio del comité técnico dependiendo de la gravedad de la falta).
<b>P-11</b>	Uso de Guayaflex: a.- No utilizar el anclaje de seguridad. b.- Circular con el vehículo antes de haber recogido la guayaflex. c.- Unir dos o más guayaflex con objetos metálicos.	300 Pts. C/U
<b>P-12</b>	Uso de winche: a.- No usar guantes b.- No usar la eslinga protectora de árboles. c.- No tender el dámper (alforjas) durante la recuperación. d.- Circular con el vehículo antes de haber recogido la guaya.	300 Pts. C/U
<b>P-13</b>	No presentarse a la charla técnica	300 Pts. y largar de último
<b>P-14</b>	Circular durante la prueba con las luces apagadas	240 Pts.
<b>P-15</b>	Presentarse a revisión técnica pasada la hora de cierre. (Formalización de inscripción).	300 Pts.
<b>P-16</b>	Cada Segundo de más, invertido sobre el tiempo dado.	1 Pto.
<b>P-17</b>	Cada Segundo menos, invertido sobre el tiempo dado.	1 Pto.
<b>P-18</b>	Cualquier alteración de la sumatoria ideal de conteo del odómetro o del track del GPS sometido a control (Art. 15.6) durante el recorrido de la ruta.	3600 Pts.
<b>P-19</b>	Cada Km. (completo) de menos en la distancia estipulada en la hoja de ruta, en cada tramo.	180 Pts.
<b>P-20</b>	Cada Km/h de velocidad promedio adicional al estipulado en la hoja de rutas en cada tramo.	180 Pts. cada Km/h
<b>P-21</b>	Exceder los 20 Km/h en poblados.	1800 Pts.
<b>P-22</b>	No cerrar un falso que previamente lo estaba o pisarlo si está en el suelo.	1200 Pts.
<b>P-23</b>	Faltas en el área de PC. 1.- Exceder la velocidad máxima de 10 Km/h. 2.- Atropellar algo. 3.- Adelantar algún vehículo en movimiento. 4.- No cumplir las indicaciones del comisario. 5.- Cruzar el área de PC sin bajar los vidrios de las ventanas delanteras.	240 Pts. C/U
<b>P-24</b>	No llegar juntos (distancia mayor a 30 Mts. entre los vehículos) al PC los vehículos integrantes de un equipo. (Sólo categoría FUN RACE X).	240 Pts.
<b>P-25</b>	En el perímetro de un PC, que pueda ser avistado por el comisario de la prueba. En todo caso una distancia no mayor de 500 mts. se penalizará: 1.- Estacionar o detener el movimiento del vehículo. 2.- Circular en el área con el vehículo o caminando.	1200 Pts. C/U
<b>P-26</b>	Llegar a un PC con más de 60 minutos adicionales al tiempo estipulado en el tramo para cada competidor. Se denomina PC cerrado.	3600 Pts. en ese tramo
<b>P-27</b>	Aproximarse a algún PC abriendo nuevos caminos al establecido en el libro de rutas.	5400 Pts.
<b>P-28</b>	Entrar remolcado a un punto de control.	180 Pts.

<b>P-29</b>	No pasar por un PG.	1200 Pts.
<b>P-30</b>	No pasar por un PC.	Art. 34.13
<b>P-31</b>	Aproximarse en sentido contrario al PC a través de su área o perímetro.	Mayor penalización de equipo alguno de su misma categoría en dicho tramo y PC.
<b>P-32</b>	Circular por el área de un Punto Guía Prohibido	3600 Pts.
<b>P-33</b>	Conducta impropia y/o irrespetuosa, al responder o tratar con personal de la Organización durante el evento. *	1.- 3600 Pts. 2.- 5400 Pts. 3.- Descalificación
<b>P-34</b>	Incumplimiento a las indicaciones de los comisarios de revisión de patrocinio individual durante la válida	300 Pts.
<b>P-35</b>	Aproximarse o circular en sentido contrario por el área de un PG	600 Pts.
<b>P-36</b>	Pasar un PG en sentido contrario y/o no cumplir la tarea indicada en la hoja de ruta.	900 Pts.
<b>P-37</b>	No cumplir con la normativa del orden de salida.	300 Pts.
<b>P-38</b>	Participar con un GPS que no cumple con las normas establecidas en reglamento.	3600 Pts.
<b>P-39</b>	Omisión de datos o del llenado de óvalos en los campos de válida, etapa y número de equipo en la tarjeta de odómetro	200 Pts.



**\*Anexo: P-33**

- 1.- Discutir en forma airada y repetitiva, levantando la voz.
- 2.- Utilizar lenguaje peyorativo y/o insultos.
- 3.- Contacto físico.

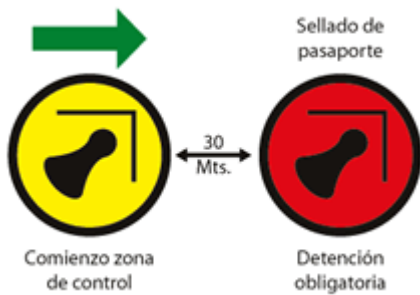
Nota: La organización se reserva el derecho de modificar previo a la prueba esta tabla de penalizaciones.

El participante que incurra en una falta que amerite: descalificación, penalización, expulsión o amonestación a criterio del Comité Técnico y reincida en ella durante el periodo de un campeonato, dependiendo de la gravedad de la falta, tendrá la oportunidad de recibir primero una o dos amonestaciones o en su defecto recibir directamente la inhabilitación de inscripción en el FUN RACE 4x4.

## Art. 41.- Señalización de los controles

### CONTROL DE PASO

#### PUNTO GUÍA (FUN RACE Art. 35)



### CONTROL HORARIO (FIA)

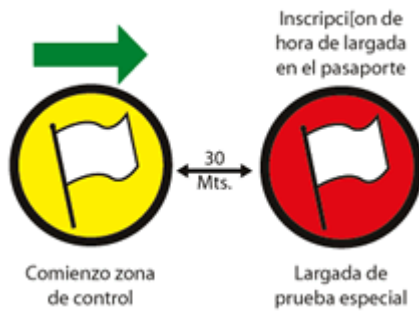
#### PUNTO DE CONTROL (FUN RACE Art. 34)



### PC SEGUIDO DE PRUEBA ESPECIAL (Art. 28)



## LARGADA DE PRUEBA ESPECIAL (Art. 28)



## FINAL DE PRUEBA ESPECIAL (Art. 28)



## Art. 42.- Reclamos



- 42.1.- Todo reclamo para que proceda queda circunscrito a las observaciones que se hagan en el pasaporte y a las normativas de esta prueba.
- 42.2.- El pasaporte es el único documento válido para el reclamo, por lo que las divergencias entre las partes deben ser anotadas en forma resumida en el pasaporte en el espacio de observaciones o en las planillas anexas al final del libro de ruta para tal fin, ([Ver Anexo FR](#)) firmadas por el vocero y el comisario para luego ser entregados en el punto de recolección de documentos. Luego ello será resuelto por el jurado de la prueba.
- 42.3.- No se aceptará ningún reclamo que no venga acompañada de una fianza de Bs.F 150. En caso de prosperar el recurso, el organizador reintegrará al equipo el depósito completo. En caso de no proceder el reclamo, el equipo perderá la totalidad de la fianza.
- 42.4.- Los reclamos deberán ser presentados por escrito vía e-mail y remitidos al Director Técnico ([reclamos@funrace4x4.com](mailto:reclamos@funrace4x4.com)) acompañados de la caución correspondiente dentro de los cinco (5) días siguientes a la publicación de los resultados preliminares de la prueba.
- 42.5.- Cualquier aclaratoria referente a una posible confusión o error de transcripción en los resultados de la clasificación de la prueba deben realizarse por escrito vía e-mail [reclamos@funrace4x4.com](mailto:reclamos@funrace4x4.com).
- 42.6.- En los PG o PC no deben entrar en polémica con los comisarios que en ese momento laboran. Para ese momento debe tomar la lista de observaciones que contiene su libro de rutas y llenarla según recaudos, recortarla y entregarla al final de la Etapa.
- 42.7.- La Organización procederá a evaluar y responder por escrito vía e-mail cada reclamo formal en un término máximo de 10 días posterior al cierre del período de reclamos.

## Art. 43.- Clasificación

- 43.1.- Un campeonato está compuesto por un mínimo de tres y máximo de cinco válidas en distintas regiones del país. El ganador de cada válida será el que tenga el menor número de puntos penalizados.

- 43.2.- La clasificación del campeonato anual FUN RACE 4x4 se realizará luego de concluidas todas las válidas, e indicará la posición de los quince primeros lugares.
- 43.3.- A los efectos de definir los ganadores de este campeonato, el cálculo se realizará sobre los primeros veintiséis lugares de la tabla clasificatoria de cada válida. El primer lugar de cada válida tendrá 30 puntos, el segundo 26 puntos, el tercero 24 puntos y los restantes veintitrés lugares, la posición ocupada en cada válida, contabilizada en forma invertida; es decir el puesto veintiséis tendrá 1 punto, el veinticinco tendrá 2 puntos, el veinticuatro tendrán 3 puntos y así sucesivamente.
- 43.4.- A los efectos de obtener la puntuación para el campeonato, se ejecutará la sumatoria de las puntuaciones obtenidas por cada equipo en cada válida. Quien mayor puntuación acumule, será el ganador. La tabla clasificatoria del campeonato se contabilizará de mayor a menor puntuación.

**Art. 44.- Retirada del equipo durante una etapa**

- 44.1.- En caso de retirada de un equipo en cualquier momento del evento, es de carácter obligatorio dirigirse a Parque Cerrado y notificar al encargado del mismo. El incumplimiento de esta norma impedirá su futura participación en el FUN RACE 4x4, a criterio del Comité Técnico.
- 44.2.- Se considera a un equipo bajo el término -Retirado- cuando:
  - 44.2.1.- El equipo no entregue el pasaporte o la tarjeta de odómetro al finalizar la etapa (el último control de la etapa o donde se indique). 
  - 44.2.2.- El equipo se reporte, fuera de participación.
  - 44.2.3.- El odómetro del vehículo se averíe y/o la tarjeta de odómetro muestre datos iguales en PC diferentes.
  - 44.2.4.- El equipo no se presente en la salida de una (o más) etapas. 
- 44.3.- Ante la retirada de cualquier equipo, se debe tomar en cuenta que está fuera de competencia y no debe participar en la misma (circulando, ayudando, dirigiendo, rescatando, etc. a otros equipos).

**Art. 45.- Premiación**

Las siguientes premiaciones se establecen siguiendo los parámetros de la clasificación.

- 45.1.- Premiación de cada válida:
  - 1°, 2° y 3° lugar en categorías S.
  - Al ganador general en las pruebas de regularidad categorías S.
  - Al ganador general de las pruebas especiales puntuadas.
- 45.2.- Premiación del campeonato ANUAL "FUN RACE 4X4":
  - Campeón y subcampeón en las categorías S.
  - Mayor ganador en pruebas de regularidad.
- 45.3.- La premiación de los tres primeros lugares de cada válida será entregada durante la siguiente válida.

**Art. 46.- Los empates de campeonato**

La regla para dirimir un empate de puntos totales entre equipos es en el siguiente orden:

- 1°.- En base a las mejores figuraciones (primeros lugares, segundos lugares, terceros lugares etc.) considerados en el resultado final de los eventos y que contribuyeron para acumular su total de puntos (En caso de un evento descartado no se cuenta y se considera nulo).
- 2°.- En base a las mejores figuraciones (primeros lugares, segundos lugares, terceros lugares etc.) considerados en el resultado final de TODOS los eventos donde los equipos empatados hayan participado (se consideran todos los resultados no se descarta ningún evento).
- 3°.- El que haya obtenido mejores puestos de clasificación (no por sorteo).

4°.- El que haya obtenido el mejor resultado final del último evento donde hayan participado los pilotos empatados. Quienes queden fuera de los veintiséis primeros lugares en una válida, se les contabilizará "0" (cero) puntos para los efectos del campeonato.

## **FUNCIONES DEL PERSONAL DE FUN RACE 4X4**

### **Art. 47.- Comisarios**

- 47.1.- Velarán por el cumplimiento de todos los aspectos técnicos y evaluativos de la prueba.
- 47.2.- Conocerán al detalle el reglamento y vigilarán por su cumplimiento.
- 47.3.- Uno o dos de los comisarios, recorrerán la ruta definitiva completa y conocerán al detalle todos los aspectos de la prueba. Estos quedan encargados de la reubicación del resto de los comisarios en caso de ser necesario, bien sea por ausencia de alguno de ellos o por reubicación o rediseño del recorrido.
- 47.4.- Revisarán y firmarán el kilometraje que marca el cuenta kilómetros total de cada vehículo participante al llegar a cada punto de control.
- 47.5.- Si el representante de un equipo no está de acuerdo con la hora de paso tomada por el control, debe escribir su observación y el comisario del punto lo firmará.
- 47.6.- Colaborarán con el personal de seguridad y paramédicos de la prueba y con el personal de seguridad del evento.
- 47.7.- Mantendrán la comunicación con el Jefe de Controles o el Director.
- 47.8.- No podrán ayudar a ningún participante hasta que este no coloque, la bandera S.O.S en el suelo.
- 47.9.- Durante el tiempo que esté abierto cada punto de control, no podrán ausentarse de su sitio de trabajo hasta que el ultimo vehículo participante haya pasado por dicho punto o hasta que sean autorizados por el Director Técnico a retirarse.
- 47.10.- En caso de que algún equipo no haya pasado para el momento de chequeo de cierre del PC, deberán notificar inmediatamente al Jefe de Controles.
- 47.11.- Al pasar el último vehículo por el PC, deberán notificar al Jefe de Controles y dirigirse al sitio convenido previamente en el programa operativo.
- 47.12.- Cualquier anomalía, debe ser comunicada de inmediato.
- 47.13.- Mantendrán un trato amable, cordial y de respeto para con los participantes, el personal y público en general.
- 47.14.- No están autorizados para resolver discrepancias de ningún tipo, sólo deben concretarse a lo que definan las normas de la prueba. Anotarán las penalizaciones, en caso de haberlas, en el listado dispuesto para tal fin en cada PC o las asentarán al momento de la firma del pasaporte al paso por un PG evitando entrar en polémicas.
- 47.15.- Colaborarán, dirigirán o coordinarán cualquier labor de rescate que se tenga a bien asignarles, tomando en cuenta que a quienes laboramos en la parte técnica de la prueba nos corresponde la seguridad de los participantes.
- 47.16.- Cada grupo de trabajo en un punto de control tendrá un comisario principal y uno o más comisarios asistentes, los asistentes serán dirigidos por el comisario principal y solo él es la persona autorizada para tomar cualquier decisión.
- 47.17.- Cada comisario principal garantizará el medio de transporte para sus asistentes.
- 47.18.- Deben estar en el PC asignado con suficiente anticipación a la llegada estimada del primer vehículo.
- 47.19.- Se presentarán con puntualidad en el sitio de congregación el día viernes a las 4pm. a más tardar a fin de tener la reunión de todo el personal técnico del evento y donde les será entregado el material y equipamiento requerido para su trabajo.

- 47.20.- Estarán a total disposición de la prueba, incluyendo sus vehículos, hasta que culmine la válida o luego de que el último participante llegue a la meta final y todo el material y equipamiento sea revisado y reportado
- 47.21.- Serán responsables por el equipamiento y materiales asignados.
- 47.22.- No podrán interferir ni ayudar a ningún participante que permanezca dentro de la prueba. Su actitud debe ser completamente imparcial.
- 47.23.- Cualquier instrucción impartida a los participantes deberá ser aprobada previamente por el Director Técnico, Director de la Prueba, o Gerente de Competencia (confirmado) y debe darse por escrito para ser leída por el participante. En estos casos se colocará una bandera con signo de exclamación (!) para llamar la atención de los competidores quienes deben copiar las indicaciones.
- 47.24.- Es obligatorio el uso del uniforme asignado, de igual manera deben velar por el uso del uniforme de su equipo.

#### **Art. 48.- Personal paramédico**

- 48.1.- Velarán por la seguridad de los participantes, desde el punto de vista de la ruta, y prestarán auxilio a cualquier persona involucrada con el evento en caso que se requiera.
- 48.2.- Estarán apostados en los lugares asignados por lo menos con dos horas de anticipación a la hora estimada de llegada del primer vehículo.
- 48.3.- Deben garantizar dentro de su equipamiento un vehículo operativo de doble tracción y los equipos de auxilios médicos, de rescate, de inmovilización, camillas etc.
- 48.4.- En caso de accidente, evacuarán al herido al sitio programado más cercano utilizando para ello su vehículo o helicóptero según sea el caso.
- 48.5.- Contará entre su personal con un medico de comprobada experiencia en labores de rescate y salvamento.
- 48.6.- Se mantendrán en alerta hasta tanto no llegue el ultimo vehículo al punto final de control de esa etapa, estarán a disposición de los organizadores en caso de cualquier eventualidad fuera de las horas de prueba.
- 48.7.- Estarán bajo el cargo del Director Técnico.

#### **Art. 49.- Personal de seguridad del evento**

- 49.1.- Prestarán ayuda y auxilio al personal de paramédicos y comisarios.
- 49.2.- Deberán ubicar al público en sitios donde no obstaculicen la circulación de los vehículos participantes.
- 49.3.- Operarán sistemas de comunicación.
- 49.4.- Velarán por la seguridad y el cumplimiento de las normas en las instalaciones del campamento.

#### **Art. 50.- Director de la prueba**

- 50.1.- Es el encargado de diseñar la prueba en cuanto a recorrido, tiempos, ubicación de los puntos de chequeo, medición y locación del campamento.
- 50.2.- Dará los lineamientos, aprobará y será el responsable de la supervisión de los exploradores, en la elaboración de la ruta, hojas de coordenadas y la escogencia del campamento.
- 50.3.- En la Charla Técnica comentará el perfil del recorrido y realizará las oportunas recomendaciones, antes de comenzar la prueba.
- 50.4.- Vela porque el recorrido antes y durante la prueba esté en perfecto orden tanto para los aspectos de evaluación como de seguridad.

- 50.5.- En la competencia con el apoyo del director técnico y el gerente general supervisa el desarrollo de la prueba; dirige y coordina cualquier actuación especial a realizar durante la prueba, como la movilización del helicóptero y de la ambulancia para los efectos de rescate.
- 50.6.- Junto al director técnico y al gerente general dirige las labores de rescate de competidores.
- 50.7.- En conjunto con el director técnico y/o Gerente de Competencia, motivado a las condiciones de inseguridad o de intransitabilidad de la ruta puede suspender un tramo, modificar la ruta o suspender la prueba.
- 50.8.- Colabora con el director técnico en la supervisión del personal de medición y control velando por el correcto desenvolvimiento de la prueba.

**Art. 51.- Director Técnico**

- 51.1.- Dirigir y coordinar todas las actividades técnicas del evento.
- 51.2.- Dirigir el personal a su cargo, hará cumplir los reglamentos de la prueba y los establecidos para con el personal.
- 51.3.- Revisará los detalles de la prueba, incluyendo la ruta y los puntos de control la toma de tiempos y el libro de rutas.
- 51.4.- Es la única persona, junto al Gerente de Competencia, autorizada para aclarar oficialmente dudas sobre este reglamento.
- 51.5.- Velar por el cumplimiento del reglamento por parte de los vehículos y competidores.
- 51.6.- Supervisar que el Jefe de Controles informe y traslade todo lo referente a cambios en el itinerario de la prueba, planillas e informes de Comisarios Técnicos de controles y de Controladores de Puntos Guía.

**Art. 52.- Comité Técnico**

- 52.1.- El Comité Técnico de la prueba estará integrado por el Director de la prueba, el Director Técnico, el Gerente de Competencia, un representante de los pilotos (participante en la válida en cuestión) y un comisario de la prueba, como mínimo.
- 52.2.- Tanto el representante de los pilotos, como el representante de los comisarios de la prueba serán elegidos al final del evento para que integren el comité.
- 52.3.- El Director de la prueba tendrá 2 votos, el Gerente de Competencia 1, el representante de los pilotos 1 voto y el comisario de la prueba 1 voto.
- 52.4.- Comité Técnico será el encargado de nombrar el equipo ganador en caso de alguna disputa.

**Art. 53.- Comisión de Criterio de Evaluación y Reclamos**

- 53.1.- Estará integrada por el Director Técnico, el Gerente de Competencia y un representante de los competidores (que haya tomado parte en dicha válida).
- 53.2.- Se encargará del análisis e implementación de los criterios de evaluación de la prueba, así como del procesamiento y respuesta a los reclamos.

**Art. 54.- Todo aquello que no esté contenido en el presente reglamento será sometido a la consideración del Comité Técnico. Como guía para decisiones en estos casos se tomará el reglamento internacional FIA.**

**Art. 55.- Cláusula de Fuerza Mayor**

REPRESENTACIONES FR 4X4, C.A. en caso de no poder garantizar el acostumbrado desenvolvimiento del evento, por causa ajenas a su voluntad se acoge a la cláusula de fuerza mayor.

## Normas a seguir para la conservación del ecosistema

- No convierta el FUN RACE 4x4 en un ecocidio.
- Disfrute del paisaje y la naturaleza.
- El derrame de gasolina, líquidos contaminantes, grasas y/o aceites produce un daño severo a la naturaleza. Evítelos!
- No extraiga Flora ni Fauna de los sitios visitados.
- Abrir nuevas picas, puede ser una tarea innecesaria cuando ya hay una hecha, esto aumenta el riesgo de pisar algún animal y maltratar o eliminar la flora.
- El hecho de que la basura sea pequeña no implica que ensucie menos. La basura más pequeña es la más difícil de recoger, en especial las colillas de cigarrillo, latas, bolsas plásticas, chapas, etc. Traslade la basura hasta un punto donde la pueda desechar adecuadamente.
- Demuestre que el turismo de aventura en vehículos 4x4 y la naturaleza se dan la mano.
- Evite incendios forestales.

## Recomendaciones

- Es importante que la bandera blanca con la sigla SOS, sea colocada en el suelo en caso de accidente o extravío, para poderle localizar desde el aire y poder proceder con el rescate.
- Llevar traje de baño. (es obligatorio para el uso de las duchas).
- Para un mejor control, no olvide llevar cronómetro y calculadora.
- No moleste a los animales de la zona.
- Es importante conocer y seguir todas las indicaciones del REGLAMENTO.
- Cualquier duda que tenga deberá aclararla en la charla técnica.
- Queda terminantemente prohibido traspasar los linderos de los Parques Nacionales.
- No arroje basura ni desperdicios al entorno.
- Mantenga su cinturón de seguridad colocado.
- Si algún vehículo queda varado por algún motivo obstaculizando el desenvolvimiento de la prueba, préstele ayuda para lograr despejar la vía lo más rápido posible. Recuerde que cada tramo tiene un tiempo bastante holgado y en los pasos críticos está considerada la posibilidad de algún percance como este, por lo que resolver el problema lo mantendrá dentro del tiempo de la prueba sin requerir el aumento de la velocidad en forma inconveniente para el resto del tramo.
- Si necesita detenerse por cualquier razón, no lo haga en las áreas críticas ya que puede entorpecer la libre circulación de los vehículos.

**Gracias por acompañarnos, REPRESENTACIONES FR 4X4, C.A. les desea buena suerte y disfruten al máximo de esta aventura en contacto con la naturaleza.**