



REGLAMENTO PARA COMPETENCIAS CUARTO DE MILLA

CLUB DEPORTIVO TRACK TIMES

Nombre del Torneo: TRACK TIMES CHALLENGE

Organizador: CLUB DEPORTIVO TRACK TIMES

Temporada 2025

Modalidad: Cuarto de Milla

Inscripciones: www.tracktimescol.com

TRACK TIMES es un club de automovilismo deportivo constituido conforme lo establece el Sistema Nacional del Deporte en Colombia, que tiene como propósito incentivar y promover el automovilismo deportivo en diferentes modalidades a nivel nacional e internacional.

DESCRIPCION GENERAL: las competencias de cuarto de milla son carreras de aceleración donde se tiene como propósito recorrer un trazado recto de 402 metros de longitud en el menor tiempo posible enfrentándose dos vehículos simultáneamente.

DERECHO DE PARTICIPACIÓN: Podrán cancelar los derechos de participación y diligenciar el formato de inscripción en <http://www.tracktimescol.com> personas mayores de edad de cualquier nacionalidad que cuenten con licencia de conducción vigente avalada por el ministerio de transporte, así como menores de edad que cuenten con el consentimiento de sus padres o apoderado legal debidamente notariado y autenticado. Al ingreso al escenario todo piloto debe presentar su documento de identidad, licencia de conducción vigente, autorización según aplique, firmar exoneración de responsabilidad civil legal, portar su manilla o credencial que lo acredita como piloto, respetar los protocolos de bioseguridad, así como las indicaciones generales indicadas por la organización.

El Club Deportivo Track Times se reserva el derecho de verificar la información brindada por el piloto y permitir o no su participación con base en su veracidad, de igual manera se reserva el derecho de no permitir la participación de pilotos con antecedentes de conductas antideportivas o en contra de los objetivos deportivos del club, el automovilismo deportivo y la sana convivencia. En caso de que un piloto se inscriba y no cumpla con las condiciones generales de participación no tendrá derecho a devoluciones de dinero.

SOBRE LOS VEHICULOS: Podrán participar autos, camionetas y motos en estado stock o modificados que se encuentren en excelentes condiciones de funcionamiento mecánico y no representen riesgo para la integridad del piloto o los asistentes al evento.

Al inscribirse el participante autoriza al Club Deportivo Track Times a realizar evaluación mecánica del vehículo durante cualquier momento de la competencia y a su vez el Club se reserva el derecho de descalificar cualquier vehículo que no cumpla con los requerimientos básicos de seguridad.



SOBRE LA SEGURIDAD:

Todos los participantes deben velar por su integridad y la seguridad de todos los asistentes por tanto deben acatar las siguientes reglas básicas de seguridad:

- * Los pilotos deben de tener más de 18 años y contar con licencia de conducción avalada por el ministerio de transporte o su equivalente internacional. Los menores de edad deben contar con consentimiento escrito y debidamente notariado por parte de sus padres o representante legal.
- * Ningún piloto puede conducir bajo la influencia del alcohol o sustancias alucinógenas.
- * Para las categorías de motos es obligatorio el uso de chaqueta, pantalón largo, guantes, botas, rodilleras y demás accesorios protectores.
- * Es obligatorio el uso de cascos un aval mínimo Icontec NTC 4533 para automovilismo o motociclismo. Para pilotos de menos de 9.999 se requerirá de cascos que cumpla con la norma SNELL o SFI y dispositivo Hans Device o similar.
- * Los pilotos de los vehículos de menos de 10.999 deben de utilizar guantes y overol contraincendios
- * Ningún vehículo puede llevar piezas sueltas de carrocería o motor, no deben tener fugas visibles de líquidos como aceite, gasolina, agua o líquido de frenos. Baterías, tanques de gasolina, botellas de nitro y demás accesorios peligrosos deben estar bien ubicados y debidamente asegurados.
- * Todos los vehículos deben de contar con extintor contra incendios vigente. Debe de estar ubicado en un sitio de fácil acceso. Vehículos de menos de 9.999 se recomienda contar con sistema contra incendio para el habitáculo del motor y la cabina.
- * Vehículos de menos de 8.999 deben de contar con bandeja de recolección de fluidos en el motor o en su defecto engine diaper “pañal” y paracaídas.
- * En los elementos de seguridad son válidas las homologaciones de FIA y de la norma SFI de Estados Unidos.
- * Se realizará reunión de pilotos previo a iniciar el evento en la ubicación designada por el organizador. Obligatoria asistencia
- * Una vez en la zona de partidador el piloto no podrá descender de su vehículo y su grupo de mecánicos (máximo 2 personas) solo podrán asistirlo en el partidador si ingresan con el calzado y ropa adecuados.
- * Se entiende que un vehículo mal operado puede generar riesgo de accidente por tanto se prohíbe calentamiento de llantas, trompos, circulación a alta velocidad, así como reparaciones mecánicas en lugares no autorizados por la organización.
- * Mientras el vehículo no se encuentre en carrera deberá estar estacionado en su lugar asignado evitando interrumpir la normal circulación de los demás participantes.
- * En caso de daño mecánico que implique fugas de líquidos el competidor debe procurar salir al costado de la pista evitando al máximo contaminar el asfalto y siempre cuidando su integridad personal.



REGLAMENTO TECNICO

Las válidas cuarto de millas organizadas por el Club Deportivo Track Times se basarán en un sistema de cronometraje compuesto por:

ARBOL DE PARTIDA (Drag Tree): Sistema de luces indicadoras para dos carriles que señala la ubicación del vehículo en el punto de partida, inicio de la carrera y ganador.



El árbol de partida se compone de:

PRE STAGE: es el primer sensor que se encuentra en el partidor y está conectado a la primera luz superior del árbol e indica al piloto que esta próximo la línea de salida.

STAGE: segundo sensor del partidor conectado a la segunda luz descendente del árbol que indica el punto de partida. La correcta acomodación del vehículo e indicador de que esta listo para partir es el encendido simultaneo de las luces de Pre Stage y Stage.

LUCES AMBAR: Una vez completo el protocolo de Stage se lanza la carrera y con un intervalo de 0.500 segundos entre cada una se encenderán los bombillos ámbar de manera descendente hacia la luz verde.

LUZ VERDE: Sexta luz descendente que enciende 0.500 segundos luego de la última luz ámbar indicando que el piloto puede abandonar el Stage iniciando la carrera y el cronometraje.

LUZ ROJA: Enciende cuando el piloto comete falta saliendo antes de Luz Verde descalificándolo. Con señal intermitente también podrá indicar pista cerrada.

Interpretación de los Tiempos:

SENSOR FINAL (END TIME ET): El tiempo de carrera que a su vez define la categoría es el llamado ET (End Time) y se traduce en el tiempo le tomo al vehículo recorrer el $\frac{1}{4}$ de milla (402 metros) partiendo de una velocidad inicial cero. Es importante tener en cuenta que la medición del ET comienza cuando el vehículo abandona el Stage.

TIEMPO DE REACCIÓN (Reaction Time RT): Indica el tiempo que tardo el vehículo entre el encendido de la luz verde y el abandono del STAGE, para nuestro caso una salida perfecta corresponde a 0.000 que es el instante justo en el que enciende la luz verde, una salida con falta (antes de tiempo) se indicará con la luz roja y aparecerá reflejada con tiempo negativo en el RT. La medición del RT inicia al encendido de la luz verde y termina con el apagado de las luces de Stage.



60 PIES (60ft): sensor que mide el tiempo que tardo el vehículo en recorrer los primeros 60 pies (18,288 metros) de la pista una vez abandono el Stage y es utilizado como punto de referencia de efectividad del lanzamiento del vehículo.

TIEMPO TOTAL (TOTAL TIME TT): Es la sumatoria del RT + ET y el resultado indica quien paso primero la meta entre dos vehículos que estén compitiendo. Es decir que aun cuando los ET puedan decir quien es más rápido el TT indica el ganador de la carrera.

DESARROLLO DE COMPETENCIA:

Al inscribirse a cada piloto se le asignará un numero con el que se identificará durante el evento. Este número se le entregará al ingreso y deberá ubicarlo en lugar de fácil visibilidad para el juez de partida (o lugar indicado por la organización).

1. **Practicar Libres:** Período durante el cual cada piloto podrá pasar por la pista y tomar su tiempo sin afectar su categoría.
2. **Qualy:** Periodo durante el cual cada piloto pasará por la pista para guardar sus tiempos y clasificarse dentro de una categoría (clase). Se toma como base el menor ET de cada piloto conseguido durante el intervalo de Qualy sin tener en cuenta RT ni TT.

3. Clases o Categorías:

Las categorías se basan en intervalos de tiempo por segundos con base en el ET así:

CLASE	DESDE	HASTA
CLASE 7	7.000	7.999
CLASE 8	8.000	8.999
CLASE 9	9.000	9.999
CLASE 10	10.000	10.999
CLASE 11	11.000	11.999
CLASE 12	12.000	12.999
CLASE 13	13.000	13.000
CLASE 14	14.000	14.999
CLASE 15	15.000	15.999
CLASE 16	16.000	16.999
CLASE 17	17.000	En adelante

4. **Listado Tiempos de Qualy:** Una vez clasificados dentro de una categoria se publicará el listado de tiempos de Qualy donde cada piloto podrá corroborar su mejor pasada y categoria. De acuerdo con el cronograma establecido en el reglamento existirá un prediodo de reclamos donde pilotos que encuentren diferencia entre su tiempo registrado y el publicado ó pilotos que no aparezcan en la lista podrán solicitar revision. Para revision y correccion de tiempos se debe



enseñar tiquete impreso que evidencie numero del piloto, fecha y hora correspondiente al periodo de Qualy.

Una vez se termina el periodo de revision finaliza la posibilidad de revisiones y modificaciones (sin excepcion) de los listados de Qualy y se procederá con la organizacion de las llaves eliminatorias.

5. **Llaves Eliminatorias:** Las rondas de eliminacion serán organizadas teniendo en cuenta los tiempos de Qualy enfrentando pilotos del Top de la lista con los del final de la lista de cada categoria así:



En caso de tener cantidad impar de participantes se dará prioridad a los pilotos del top de Qualy de la categoría avanzando una ronda.

Ejemplo:



6. **Eliminación:** Una vez organizadas las llaves se procede con el llamado a patidor de cada categoria iniciando con 17s y se organizaran los vehiculos para empezar las carreras de eliminacion teniendo en cuenta las siguientes reglas:

*Las faltas se categorizarán como técnicas y de seguridad siendo estas últimas las más drásticas al momento de descalificación.

* Será ganador de carrera aquel vehículo que realice una salida en verde, pase primero la meta y respete el tiempo mínimo permitido en su categoría esto se verá reflejado en un TT menor al de su oponente.

*En caso de que en una carrera los dos vehículos registren el mismo TT se repetirá la llave. *En caso de que exista una categoría con un solo vehículo clasificado este deberá realizar su pasada por la pista sin bajarse de categoría para recibir su título y puntos.



- *Todos los pilotos deben estar atentos al llamado a partidador para disputar su categoría, en caso de no presentarse perderá la ronda asignada y será descalificado. En caso de tener alguna dificultad mecánica que le impida ingresar inmediatamente al partidador podrá solicitar un tiempo máximo de 3 minutos para ingresar.
- *Ningún piloto podrá realizar trabajos mecánicos en el partidador que impliquen retraso de la carrera.
- *Todo vehículo debe tener encendido autónomo no se podrán encender vehículos empujados o remolcados dentro de la zona del partidador. Los vehículos podrán ingresar empujados únicamente hasta la zona de calentamiento de llantas previa al partidador si en este punto el vehículo no enciende por si solo será descalificado.
- *Todo competidor tiene derecho a realizar calentamiento de llantas una sola vez por salida sin excepción. Este calentamiento debe ser únicamente en la zona indicada por la organización.
- *Al entrar al partidador el piloto no debe acomodarse directamente en el STAGE, debe ubicarse inicialmente solo en el PRESTAGE hasta que su oponente se encuentre en la misma ubicación.
- *Una vez los dos autos se encuentren en el PRESTAGE cualquiera de los dos podrá avanzar al STAGE y el otro debe seguirlo.
- *Una vez los dos vehículos se encuentren ubicados en la posición de partida (PRE y STAGE encendidos) se soltarán las luces ÁMBAR seguidas de la luz VERDE dando inicio a la carrera.
- *Una vez acomodado en el PRESTAGE está prohibido retroceder, debe esperar a su oponente e iniciar la carrera, en caso de no respetarlo será descalificado.
- *Una partida perfecta se basa en el tiempo de reacción (RT) 0,000 que es el instante justo en que enciende la luz VERDE, si el vehículo abandona el STAGE antes de luz verde se encenderá la luz ROJA y su RT aparecerá con valor negativo indicando que robó la partida y será descalificado.
- *Si los dos vehículos en pista parten en ROJO ganará la carrera aquel que esté más cerca al RT 0,000 siempre que no se baje de categoría.
- * Si uno de los dos vehículos parte en rojo el otro para ganar debe cruzar la meta sin bajarse de categoría.
- * Si uno de los dos vehículos parte en rojo cruza la meta sin bajarse de categoría y su oponente no puede llegar a la meta ganará el pique quien partió en rojo cruzando la meta.
- *Reclasificación: Si durante las rondas de eliminación se registran un ET menor al de la categoría en la que clasificó será descalificado de esta y subido a la siguiente categoría. En caso de que trate de una ronda final los participantes por debajo del descalificado ascenderán posición (si hay varios pilotos en la misma línea de eliminación se determinará la posición por el tiempo de clasificación).
- *NO se permite reclasificación para participantes inscritos en las categorías de fomento (15s, 16s, y 17s) con inscripción de día Domingo.
- *Ningún Vehículo podrá invadir el carril opuesto o será descalificado (aun cuando este corriendo solo – Falta a la Seguridad).
- *Si un vehículo parte en rojo (falta técnica) y su rival invade carril (falta a la seguridad) ganará la ronda quien partió en rojo siempre que cruce la meta y no se baje del tiempo permitido en su categoría; si por el contrario quien partió en rojo no cruza la meta acumulará 2 faltas técnicas contra una a la seguridad y se repetirá la carrera; Si quien partió el rojo cruza la meta pero se baja de categoría automáticamente será enviado a la categoría siguiente, en este caso quien invadió el carril como sanción repetirá carrera contra oponente anterior.



*SIEMPRE QUE OCURRA UNA FALLA HUMANA EN EL LANZAMIENTO DE LA CARRERA LOS COMISARIOS REVISARÁN LA POSIBILIDAD DE ANULACION DE LA PARTIDA REPITIENDO EL PIQUE O DANDO LA POSIBILIDAD DE 2 DE 3 PARA DETERMINAR GANADOR DE LA LLAVE.

*SIEMPRE QUE SE PRESENTE FALLA TECNICA DEL SISTEMA DONDE NO SE PUEDAN DEFINIR TIEMPOS ET O TT Y POR CONSIGUIENTE DETERMINAR CLARAMENTE UN GANADOR SE REPETIRA LA CARRERA. SI EL SISTEMA NO REGISTRA EL ET Y TT DE UN SOLO CARRIL, PERO CON LOS TIEMPOS REGISTRADOS ES POSIBLE DETERMINAR GANADOR NO SE REPETIRÁ LA CARRERA.

Ejemplo: Categoría 10 segundos

Carril Izq: Rt: 0,010 ET: 10,090 TT = RT+TT = 10,100

Carril der: Rt: 0,200 ET: no registra TT para ganar = 10,099 por TANTO ET = TT-RT

$10,099 - 0,200 = 9,899$ estaría bajándose de tiempo (falta) el piloto a quien no le registro tiempo podría solicitar ser enviado a la siguiente categoría pero no solicitar repetición del pique.

MODALIDAD BRACKETS:

Esta modalidad permite eliminar simultáneamente competidores de categorías diferentes basándose principalmente en la habilidad del piloto para realizar un muy buen tiempo de reacción RT y la constancia en su tiempo ET. Esta modalidad de competencia se aplicará en la categoría 17s cuando existan vehículos clasificados con tiempo de Qualy mayores a 18s

1. Se realizará reunión de pilotos donde cada uno indicará el intervalo de tiempo en el que correrá (categoría)
2. Se realizará sorteo aleatorio organizando a todos los pilotos en llaves de 2 vehículos independientemente de su categoría. En caso de tener número de vehículos impar existirá la opción de que al azar un piloto avance una ronda.
3. Se realizará el llamado de cada llave de competencia al partidor y teniendo en cuenta el intervalo de tiempo escogido por cada piloto se realizará un retraso de tiempo al carril más rápido en segundo y décimas.

Ejemplo el piloto más rápido dice hacer 16,5 y el más lento 17,6 siendo la diferencia entre los dos 1,1 segundos, las luces del carril más rápido tardarán 1,1 segundos en encenderse con respecto al otro.

El ganador de la ronda será aquel piloto que tenga menor diferencia entre el tiempo que predijo y el realizado sumado con su tiempo de reacción RT

Ejemplo: El Piloto 1 dijo hacer 16,5 y registró ET 16,588 con un RT 0,105

$$16,588 - 16,500 = 0,088 \text{ a esto se suma el RT } 0,088 + 0,105 = 0,193$$

El piloto 2 dijo hacer 17,6 y registró ET 17,605 con un RT 0,099

$$17,605 - 17,600 = 0,005 \text{ a esto se suma el RT } 0,005 + 0,099 = 0,104$$

Al tener una menor diferencia entre lo predicho y el ET realizado, así como una menor reacción RT el piloto 2 gana la llave.

4. En caso de que el resultado de la sumatoria sea negativo el piloto será descalificado.



5. El retraso del encendido de las luces del árbol tiene como propósito que los dos vehículos lleguen al mismo tiempo a la meta sin embargo en caso de que por fallas técnicas no se pueda ejecutar dicho retraso los dos vehículos partirán al mismo tiempo y se realizará la misma operación con base en los tiempos obtenidos en carrera.

Si por motivos ajenos a la organización no se pudieran desarrollar las finales, los títulos y puntos se entregarán con base en los tiempos de clasificación.

5. PUNTOS: Cada Válida asignará puntos a los ganadores de la siguiente manera:

POCISION FINAL	PUNTOS
1°	10
2°	8
3°	6
4°	5
5° hasta 8°	4
9° hasta 16°	3

En el Final Challenge:

POCISION FINAL	PUNTOS
1°	15
2°	12
3°	9
4°	8
5° hasta 8°	6
9° hasta 16°	4

SPONSORS: Es Obligatorio llevar en los vehículos el material publicitario suministrado por el Club con la imagen comercial de las marcas patrocinadoras. De igual manera al inscribirse el participante acepta el uso de fotografías videos y demás material gráfico en el que aparezca su vehículo por parte del club.

Los participantes pueden tener en su vehículo o prendas de uso personal la publicidad de sus patrocinadores, pero está prohibido el montaje y distribución de material publicitario como pendones, carpas, vallas, volantes, inflables o el acompañamiento de personal comercial de marcas diferentes a las autorizadas por la organización.



6. Premiación: En todos los Challenge para todas las categorías se entregará Trofeo a 1°, 2° y 3° adicional en el Final Challenge se entregará reconocimiento a los Campeones de Torneo.

Para recibir Título del Campeonato el competidor debe estar inscrito y participar en el Final Challenge, de lo contrario perderá el derecho a subir al podio.

En caso de presentarse empates en puntos en el Ranking General del torneo las posiciones se definirán por el mejor tiempo de clasificación en el Final Challenge.

7. Conducta antideportiva: El Club Deportivo Track Times se reserva el derecho de expulsar, sancionar y vetar pilotos, acompañantes, vehículos, talleres o marcas implicados en conductas que vayan en contra de la sana practica del automovilismo deportivo, la buena conducta y ética de la organización, así como el incumplimiento e irrespeto por las reglas y las autoridades del evento. Cualquier competidor involucrado en conductas antideportivas perderá los puntos en el campeonato.

Para realizar consultas sobre aspectos técnicos, reglamentos, resultados, ranking, puntos, logística y conductas antideportivas se pueden comunicar directamente con el comité administrativo conformado por Gustavo Gómez 317 4341898, Nicolás Ramírez 310 3345234 y Carlos Castillo 300 8633347 quienes les indicaran el paso a seguir de acuerdo con su inquietud.