



REGLAMENTO GENERAL.
EVOLUTION 4X4.
2025

INDICE:

CAPITULO 1: Categorías.

CAPITULO 2: Inscripción de Participantes

CAPITULO 3: Inspección Técnica de Vehículos.

CAPITULO 4: Herramientas y Equipo de recuperación obligatorios.

CAPITULO 5: Especificaciones del Vehículo.

CAPITULO 6: Parques Cerrados y Áreas Comunes de la Competencia.

CAPITULO 7: Comité Técnico de la Competencia.

CAPITULO 8: REGLAMENTO DE CARRERA.

CAPITULO 9: Pruebas.

CAPITULO 10: Definiciones.

CAPITULO 11: Penalizaciones y sus cálculos.

CAPITULO 12: Cálculo de la Competencia.

REGLAMENTO DE LA COMPETENCIA EVOLUTION 4x4:

Es una competencia de vehículos doble tracción en la modalidad de Challenge, que puede o no combinar instrumentos de navegación. Diseñada para evaluar la destreza en conducción de vehículos de este tipo, trabajo en equipo, uso de herramientas de recuperación, así como también el acondicionamiento de los vehículos, la correcta utilización de accesorios, el comportamiento deportivo y el estricto apego a este reglamento.

CAPITULO 1: Categorías.

1) **Standard Tour:** participan en esta categoría vehículos de serie, cualquier marca permitiendo modificaciones mínimas (parachoques, winche de un solo motor, cambio de rines, snorkels, cauchos hasta 33") que le permitan conservar su tren motriz y características originales (motor, caja, transfer, diferenciales originales, kit de suspensión no mayor a 3").

2) **Standard Plus:** participan en esta categoría vehículos de serie, cualquier marca. Se admiten modificaciones en las características originales y funcionalidad del vehículo siempre y cuando no afecte ni ponga en riesgo la seguridad del equipo. (parachoques, winche de un solo motor, cambio de rines, snorkels, bloqueador de diferencial, cauchos hasta 35", kit de suspensión no mayor a 5").

3) **Extremo:** participan en esta categoría vehículos de serie, cualquier marca, se permiten modificaciones a las características de su tren motriz y suspensión. Debe conservar su aspecto original (70% de carrocería) del vehículo, armado con una buena técnica mecánica que no ponga en riesgo a personas y propiedades en el desarrollo de las pruebas. Permitido mejoras en base al tipo de suspensión independiente; de eje rígido con espirales progresivas o no, así como sistemas de ballestas en posturas indiferentes, excepto coilover. El uso de accesorios (computadoras programables, turbos y/o cargadores).

Parágrafo único: No está permitido el uso de winches 3 motores con free spool y/o mecánicos.

4) **Elite:** Participan en esta categoría vehículos modificados en características originales (con o sin parabrisas. Uso obligatorio de lentes tipo Moto- Cross) y funcionalidad (modificaciones en su tren motriz, carrocería y/o suspensión (Helicoidal/Coilovers), ajustado a una buena técnica mecánica considerada que no ponga en riesgo a personas, propiedades en el desarrollo de esta competencia.

Parágrafo único: Está permitido el uso de motores, caja, transfer y diferenciales de uso automotriz de cualquier marca o modelo, excluidos los de vehículos de cargas pesadas y agrícolas, con modificaciones siempre y cuando estén montados sobre un chasis (NO estructura tubular), aunque se permite el uso de refuerzos para los diferentes tipos de chasis. Uso obligatorio de rollbar (mínimo 6 puntos), cinturones de seguridad (4 puntos).
(Nota - si algún vehículo está fuera de categoría, por algunas de las condiciones antes expresadas, solo será la organización que expedirá la autorización para participar en alguna categoría).

CAPITULO 2: Inscripción de Participantes.

Artículo 2.1: Edades: Los competidores (Piloto, copiloto y delegado) deben ser mayores de edad, sin excepción alguna.

Artículo 2.2: Documentación: Todo piloto debe poseer su documentación legal en regla establecido por tránsito terrestre (Licencia de conducir de 3era vigente, seguro de responsabilidad civil, documentos de propiedad del vehículo y certificado médico).

Artículo 2.3: Equipo: Se define como equipo aquel identificado por un nombre y un número, constituido además por un vehículo, piloto, copiloto y un delegado.

Párrafo único: Categorías Estándar Extremo & Elite: conformado por dos competidores (piloto, copiloto). Es indistinto la función que cumplan durante la competencia.

Artículo 2.4: Inscripción: Proceso en el cual un equipo legaliza su participación en la modalidad que le corresponda según este reglamento, aceptando las condiciones en él estipuladas y asumiendo participar/competir bajo su propia responsabilidad y riesgo, recibe la asignación de un número que le identifica en la competencia.

Artículo 2.5: Los cupos para participar en la competencia son limitados. El equipo queda preinscrito para al realizar su pago y enviar notificación al correo electrónico: evolution4x4venezuela@gmail.com, o vía WhatsApp al número de teléfono: 04144317201, en un plazo de 72 horas antes de iniciarse la misma.

Párrafo único: El plazo de este procedimiento se cerrará a la hora determinada y anunciada con anterioridad por la organización, pudiendo ser modificada si las condiciones lo ameritan. El organizador se reserva el derecho de admisión de solicitudes de inscripción, no estando obligado en cualquier circunstancia a justificar sus decisiones.

Artículo 2.6: Es obligatorio la colocación de los stickers numerados de la organización en ambas puertas del vehículo y en el extintor de manera notoria y visible. Igualmente es

obligatorio la colocación de manera relevante las publicidades de los Sponsors Oficiales afectos al evento.

Artículo 2.7: Es obligatorio usar el día sábado el uniforme (franela) de la válida, que se entregó en la inscripción; su no uso incurre en una penalización de 60 puntos.

Párrafo único: En caso de que un vehículo desee exponer de manera resaltante el Logo y/o publicidad de alguna empresa, la cual no esté en acuerdos comerciales con la organización, el equipo deberá cancelar una cuota establecida por la organización para su libre exposición.

Artículo 2.8: Previo a la revisión técnica del vehículo, el mismo será sometido a inspección visual para la aprobación de publicidad. Contando con la ayuda por parte del personal calificado para la colocación de los Stikers Oficiales del evento. Todos los equipos para efectos de presentación oficial, obligatoriamente deberán estar uniformados con las franelas oficiales del evento

CAPITULO 3: Inspección Técnica de Vehículos.

Artículo 3.1: Cada vehículo será sometido a la inspección mecánica y técnica definida por la organización. Es un requisito indispensable para determinar su aceptación en la categoría correspondiente.

Artículo 3.2: La inspección técnica se realizará previa a la competencia en el horario anunciado en su momento por la organización. Si un vehículo es desaprobado en la inspección técnica se le permitirá resolver las observaciones realizadas, siempre y cuando una vez corregidas sean aprobadas por el personal técnico antes del inicio de la competencia, solo así el vehículo podrá competir.

Párrafo único: Si la inspección técnica tuviera que realizarse fuera del tiempo estipulado por la organización debido a una causa imputable al competidor, incluido retardo en la llegada del mismo, se establece una penalización (50 en la general).

Artículo 3.3: Al momento de la inspección técnica, cada equipo deberá tener su extintor, equipos de primeros auxilios y reglamento impreso propio (-30 puntos en la general)

Artículo 3.4: Es responsabilidad de los competidores que los equipos de recuperación estén funcionando bien.

CAPITULO 4: Herramientas y Equipo de recuperación.

Obligatorios.

Artículo 4.1: Se entienden por herramientas y equipos de recuperación: ancla o pullpal, abraza árbol, cincha, polea, grilletes (mínimo 4), guayas con alforja, rampa (1 par) y caucho de repuesto. La dimensión de las rampas o planchas de arena, 1,5 metros de largo máximo.

Párrafo uno: Cualquier equipo de recuperación no descrito en este listado, podría ser permitido siempre y cuando sea aprobado y aceptado en la inspección técnica. Todo vehículo competidor, debe portar las herramientas, equipos de recuperación y equipos de seguridad que la organización defina. No se permite el préstamo de herramientas y equipos entre los participantes.

Párrafo dos: El equipo al inicio de la competencia debe portar todas las herramientas, equipos de recuperación y equipos de seguridad exigidos para la competencia. La organización puede prohibir el uso de algún equipo de recuperación para alguna prueba en particular, el incumplimiento a lo anteriormente descrito generará

los penalizaciones. La organización podrá realizar inspecciones aleatorias a competidores en el horario de la competencia, para verificar que los equipos porten el equipamiento exigido.

Artículo 4.2: Todos los equipos de recuperación sin excepción, deben ser utilizados de manera correcta, tomando en cuenta el cuidado del medio ambiente, evitando causar daños al mismo. Recordado que el incumplimiento de esto, puede ser considerado por el comité técnico para aplicar sanciones y/o penalizaciones.

Artículo 4.3: Se entienden por equipos de seguridad obligatorios: casco homologado (Categorías extremo/elite), guantes de preferencia de cuero para piloto y copiloto, extintor de incendios (mínimo de 1,8 Kg) fijados y asegurados dentro del vehículo, kit de primeros auxilios.

Nota. Se utilizará un 2do extintor (que será numerado) para solicitar el turno oficial del equipo en alguno de los módulos, el cual desee realizar en el tiempo de carrera otorgado por la organización. 30 minutos antes de terminar el bloque

Artículo 4.4: Los equipos o vehículos deben ser autosuficientes para terminar cada prueba.

Artículo 4.5: Los equipos deben tener vehículo de apoyo para ser rescatados.

CAPITULO 5: Especificaciones del Vehículo.

Artículo 5.1: Cauchos: No se permite el uso de cauchos tipo paleta ni ninguno de estos con modificaciones en su banda de rodamiento. Están permitidos cauchos guidores nuevos o renovados sobre cualquier tipo de capa interior en caso de los reencauchados siempre y cuando el diseño de su banda de rodamiento sea para uso automotriz y no coincida con las definiciones anteriormente prohibidas.

A. Categoría Estándar: máximo 38,5" o menos.

B. Categoría Extremo: máximo 42,5 o menos

C. Elite: hasta 42.5" o menos.

Artículo 5.2: Carrocería y Chasis: El vehículo de competencia debe tener chasis de carrocería y modelo de serie. En el caso de prototipos para la categoría Elite deben estar homologados a la Ley de Tránsito Terrestre.

Párrafo único: Todos los vehículos sin excepción deben tener:

Una pared de fuego entre el habitáculo y el compartimiento del motor y otra entre el habitáculo y la parte trasera.

Puertas por lo menos la mitad por encima del asiento de la butaca.

Los equipos de recuperación deben estar asegurado con elementos metálicos.

Ganchos o puntos de anclaje para recuperación (2) delanteros y (2) traseros.

Guayas de seguridad.

Alforja (para la guaya).

Artículo 5.3: Toda modificación que traslade partes del vehículo o adicione otras como radiador o baterías deben estar fuera del habitáculo de los competidores y/o aislados con tapas asegurados con pernos.

Artículo 5.4: Habitáculo: A. Dos Butacas sujetas para los participantes del equipo, Tapa

gasolina hermética sin

fugas de combustible, Puertas con cerradura operativa desde el exterior. Se sugiere el uso de malla entre la cabina y el habitáculo. Se recomienda cinturones tradicionales para las categorías standard, cinturones de 4 puntos (obligatorio) para categoría extremo y elite.

B. Roll bar externo mínimo 6 puntos para categoría elite y extremo

C. Sistema Eléctrico: CATEGORIAS EXTREMO / ELITE; debe tener corta corriente en las baterías que suministran energía al vehículo. Este debe colocarse al alcance del piloto y copiloto, también el winche del vehículo este debe colocarse de manera independiente del interruptor de baterías.

D. Deben contar con luces delanteras y traseras, aquellos con parabrisas deberán poseer limpia parabrisas.

PÁRRAFO ÚNICO: Está permitido la eliminación de todos los vidrios laterales y traseros para efectos de la competencia. Cada competidor tomará en cuenta que un vehículo en esta condición incumple con la reglamentación para circular por carreteras y autopistas. Está permitido el desmontaje de las compuertas trasera para facilitar el acceso a la zona de carga.

Artículo 5.5: Winches: El vehículo debe estar provisto mínimo de 1 winche delantero y 1 trasero opcional para categorías standard. En caso de guayas metálicas debe ser de acero alta tensión y en caso de guaya sintética debe ser resistente a la capacidad del mismo.

CAPITULO 6: Parques Cerrados y Áreas Comunes de la Competencia.

Artículo 6.1: Parque cerrado: es un espacio delimitado por la organización donde obligatoriamente deben concentrarse los vehículos competidores una vez culminado su proceso de inscripción, coincidiendo o no con el área de campamento.

El equipo no podrá moverse de esta área sin autorización, si por alguna circunstancia sale de ella automáticamente queda invalidado.

Artículo 6.2: Área de concentración en módulo: es un espacio delimitado y señalizado en las cercanías de cada módulo de la competencia, donde los competidores esperan para dirigirse al punto de largada de la prueba y a donde regresan después de finalizada dicha prueba, no cumplir con esta normativa implica una penalización similar al de traslado no autorizado, puede ser aplicado por cualquier juez de pista.

Artículo 6.3: Bebidas alcohólicas y estupefacientes. Queda terminantemente prohibido el consumo de bebidas alcohólicas y estupefacientes en cualquiera de estas áreas.

CAPÍTULO 7: Comité Técnico de la Competencia.

Artículo 7.1: Está integrado por el Director Técnico, un organizador, el jefe de pista y el jefe de cálculos, supervisarán el desarrollo y evaluación de la competencia, definen el orden de posición de la tabla de competidores, en base a los cálculos entregados por el jefe de cálculos.

Artículo 7.2: Jefe de cálculos: Recibe y procesa los tiempos y penalizaciones, según las planillas de registro de tiempos, entregados por los comisarios principales de cada módulo. Emite el listado de resultados de la competencia para ser revisado y aprobado por el comité técnico de la competencia. Coordina con el director técnico, jefe de pista y asistente del jefe de pista.

Artículo 7.3: Jefe de Pista: dirige a los comisarios principales y a todo el personal de pista, toma todas las decisiones que así le competen.

Artículo 7.4: Comisario Principal de Prueba: dirige a los comisarios auxiliares de una prueba y toma las decisiones que le competen en la prueba que dirige, Coordina con el Jefe de pista y aplica penalizaciones indicadas por los comisarios auxiliares.

Artículo 7.5: Comisarios auxiliares: Monitorean el correcto funcionamiento de prueba, aplican penalizaciones, coordinan con el comisario principal.

Artículo 8.0: Piloto se denomina al tripulante que inicie el cronómetro del tiempo.

Artículo 8.1: Participaran solo los equipos que hayan completado el proceso de inscripción en su totalidad, es responsabilidad del equipo verificar que los números de cédula de los participantes en este proceso estén correctos, ya que, la puntuación acumulada en cada una de las validas está correlacionado al número de cédula.

Artículo 8.2: Ayudas externas permitidas: Solo vehículos y/o personas autorizadas por la organización en labores de rescate exclusivamente bien en casos de situaciones de peligro, cuando el vehículo competidor haya superado el tiempo máximo de una prueba o cuando el competidor decida no continuar la prueba y necesite ser rescatado (solicita rescate), todo esto con la única finalidad de ser rescatado y agilizar la competencia.

Artículo 8.3: ayudas externas No permitidas: Si un equipo solicita, recibe o acepta ayuda no autorizada de cualquier tipo, automáticamente procede una penalización.

Artículo 8.4: Prueba Especial Puede existir una o más pruebas especiales o realizarse durante o al final de la competencia, bien sea el día sábado o el día domingo para cualquiera de las categorías, esta podrá ser suspendida y/o modificada por la organización cuando así lo considere. Las características de las pruebas especiales serán comentadas en el tiempo antes de su inicio.

Artículo 8.5: Módulos de Competencia Un módulo es una zona de competencia, que consta de una o más pruebas unidas o independientes (Módulo A, B, C); que el competidor tendrá que superar, en los tiempos y condiciones que indique la organización.

Párrafo único: Los competidores rotaran en los módulos o pruebas, en el tiempo y espacios disponibles, pudiéndose rotar entre sí para ganar tiempo y hacer más dinámica la competencia, al final cada competidor debe haber realizado todas las pruebas.

Artículo 8.6: Orden de Salida: El orden de salida se determinará producto de los resultados obtenidos en una Prueba de Comando. Entendida esta como una etapa especial sorpresa (todas las pruebas serán regidas por el resultado de la pole el día viernes, que dictará el orden del mismo viernes y sábado.) no así el domingo, que será sorteado manualmente.

Artículo 8.7: Horario de Competencia: La ejecución de la competencia se llevará a cabo de acuerdo al programa emitido por la organización 72 horas antes de la misma.

Párrafo único: Se considera razón válida para la postergación de pruebas condiciones de poca iluminación, excepto cuando se trate de pruebas nocturnas.

Artículo 8.8: Pasaporte: El pasaporte, es la credencial que registra los formatos de evaluación del equipo durante la competencia. Este formato será entregado una sola vez, el cuidado y pronta entrega a la organización es responsabilidad de cada equipo, en caso de extravió, adulteración, o daño el equipo pierde totalmente su evaluación.

CAPÍTULO 9: Pruebas.

Artículo 9.1: Una prueba es un recorrido (ruta) demarcado por banderines que se unen entre sí por una cinta de cualquier material que se considere conveniente, con al menos un obstáculo, un punto de salida, uno de llegada, y dos puntos intermedios especiales demarcados con banderines diferentes.

Párrafo único: El punto de salida y de llegada se marcan con cronómetro de mano.

9.2. Los equipos que no inicien un módulo NO recibirán puntos.

9.3. Los equipos que no alcancen el 50% designado recibirán 10 puntos

9.4. Los equipos que pasen (la totalidad del vehículo) el 50% del módulo recibirán 20 puntos.

9.5. A los equipos que completen el módulo, se les asignarán puntos en orden de mérito, del más rápido al más lento, de la siguiente manera:

1 st	100	11 th	66	21 st	45	31 st	35
2 st	95	12 th	63	22 st	44	32 st	34
3 st	90	13 th	60	23 st	43	33 st	33
4 st	87	14 th	58	24 st	42	34 st	32
5 st	84	15 th	56	25 st	41	35 st	31
6 st	81	16 th	54	26 st	40	36 st	30
7 st	78	17 th	53	27 st	39	37 st	29
8 st	75	18 th	50	28 st	38	38 st	28
9 st	72	19 th	48	29 st	37	39 st	27
10 st	69	20 th	46	30 st	36	40 st	26

Artículo 9.6: Punto de salida: se inicia cada prueba, el vehículo apagado y con ambos participantes dentro del vehículo. El marcaje del cronómetro a cargo del piloto que inicie la prueba, deben comenzar con sus respectivos equipos seguridad y de recuperación colocados dentro del vehículo, así como también la guaya del winche recogida. El marcaje o accionamiento del cronómetro a cargo del piloto que inicie la prueba.

Artículo 9.7: Punto de Llegada: se concluye la prueba con ambos participantes dentro del vehículo, con sus equipos de seguridad y con todos los equipos de recuperación dentro, así como también la guaya del winche recogida, el vehículo apagado, el piloto detiene el tiempo (cronometrado) al pasar el primer punto frontal del vehículo (parachoques o barra) por la línea de llegada o estacionado en el cajón de salida. Moviéndose este por sus propios medios

Párrafo único: El vehículo debe estacionarse en un área específica indicada por el juez de pista justo en lo que el parachoques cruce la línea de meta

Artículo 9.8: Al terminar un vehículo su prueba, el siguiente tendrá un máximo de 5 minutos para presentarse en el punto de largada según las instrucciones definidas para dicha prueba, y así sucesivamente para cada uno de los equipos en cada módulo y prueba especial.

Artículo 9.9: El traslado de los vehículos de un módulo a otro será organizado por el personal de pista, corresponde a los competidores estar atentos. Se aplica la penalización de 60 puntos si un vehículo se traslada de un módulo a otro sin autorización.

Artículo 9.6: Ante una situación de inseguridad para el público y competidores, el comisario principal de la prueba, puede tomar la decisión de suspender temporalmente, aun cuando haya un competidor en la prueba; para ese caso el competidor deberá realizar la carrera nuevamente, luego de estar resuelto el problema en pista.

CAPÍTULO 10: Definiciones.

Artículo 10.1: (TM) Tiempo máximo: tiempo permitido para intentar culminar una prueba, a partir del cual se debe retirar el vehículo. El TM es dado por la organización.

Artículo 10.2: (TC) Tiempo cronometrado: es el tiempo tomado con algún instrumento de medición de tiempo; en minutos y segundos, desde que se da la largada hasta que culmina la prueba, considerada así al pasar por la línea de llegada el primer punto frontal del vehículo (parachoques o barra) o según el procedimiento que se defina cuando el tiempo se mide usando otros instrumentos diferentes al cronómetro de mano. Para efectos de evaluación, se calcula en segundos.

Artículo 10.3: (AP) Tiempo Acumulado de Prueba: es la suma del tiempo cronometrado más todas las penalizaciones acumuladas en dicha prueba, calculado en segundos y convertidas a puntos

Párrafo único: Suspensión de una prueba: si se observa, que se pone en peligro la buena marcha de la competencia, por retrasos exagerados de tiempo, peligro imposibilidad de sortear un obstáculo y esto se repite, el comité técnico podrá evaluar y decidir la suspensión temporal o definitiva de la prueba, en este caso los competidores que hayan iniciado la prueba, se les tomará su AP sin ningún tipo de ajustes, y aquellos que no compitan motivado a esta suspensión, su AP será igual al AP máximo obtenido (tomando en cuenta sólo penalizaciones por desempeño, sin tomar en cuenta las penalizaciones derivadas de aspectos de seguridad y comportamiento) por alguno de los competidores que intentaron realizar la prueba.

Artículo 10.4: (TTC) Tiempo Total Acumulado del Competidor: es la sumatoria de todos los (AP) de cada prueba (competida y/o abandonadas)

Artículo 10.5: Tabla de posición: será ordenada de acuerdo a los puntos en total acumulado de cada competidor (TTC), gana la competencia quién mayor cantidad de puntos acumule, el orden define la posición de los competidores.

Párrafo único: Si dos o más equipos quedan con los mismos puntos acumulados: dominará el equipo que tenga menor cantidad de faltas acumuladas, en caso que continúe la igualdad se decidirá por sorteo y la tabla de posición se correrá así mismo tantos puestos hacia abajo.

Artículo 10.6: Si un equipo decide no continuar en la competencia, su delegado tiene la obligación de informar su retiro al jefe de pista haciéndolo constar como observación en la planilla de penalizaciones. (Pasaporte)

Artículo 10.7: "Fuera de Pista": cuando no se presente el competidor dentro del tiempo reglamentario para el inicio de la prueba, a menos que obtenga la aprobación para el cambio de turno en dicha prueba por causas que apliquen solicitar prórroga.

Artículo 10.8: Solicitar prórroga para la salida: Cuando un competidor por fallas mecánicas del vehículo o condiciones físicas del equipo decida solicitar una prórroga en una prueba, la cual consiste en dar 5 minutos más para resolver los problemas si aun así no puede largar el vehículo se considera abandono. El delegado es el único que puede solicitar una prórroga y el equipo recibirá una penalización equivalente a -50 puntos (En el resultado de esa prueba en cuestión).

Artículo 10.9: Abandono "En Pista": se considera abandono cuando inicia la prueba y no larga o cuando larga pero no queda después de la demarcación de los dos primeros banderines especiales (0 puntos).

Artículo 10.10:

INTENTOFALLIDO: Se considera así cuando el vehículo larga, pero no queda después de la demarcación correspondiente al segundo par de banderines especiales. 10 puntos.

Artículo 10.11: Solicitar rescate para salir de pista: Si un competidor antes de cumplirse el tiempo máximo de la prueba solicita rescate, su condición para efectos de evaluación y penalización estará sujeta a los banderines especiales que haya superado (para lo cual hay que definir la zona de la pista donde recibió, solicitó, permitió ayuda o rescate).

Artículo 10.12: Solicitar o permitir ayuda para continuar la competencia: No está permitido y aplica una penalización de 0 puntos

Artículo 10.13 (EXPLICACION PUNTUAL PARA TODOS) Si un equipo culmina alguna prueba en cuestión, en el tiempo estipulado. pero hace una cantidad exagerada de penalizaciones (banderas, cintas, u otras) solo se le otorgara el puntaje inicial de haber afrontado la prueba más del 50%. es decir, solamente 20 puntos.

Artículo 10.14: Competidores con vehículos que tengan un diferencial dañado o Winche dañado no podrán competir hasta que estos sean reparados.

CAPÍTULO 11: Penalizaciones y sus cálculos.

Artículo 11.1: Todas las Penalizaciones (P) están dadas en puntos.

Artículo 11.2: Tabla de penalizaciones & puntuaciones:

1. Exceda el tiempo estimado.
2. Exceder el tiempo máximo de la prueba, pasando la segunda marcación (20 puntos)
3. Abandono de la prueba "Fuera de Pista" (-100 puntos)
4. Detener el tiempo al terminar una prueba, sin esta la quaya del winche totalmente recojida (-20 puntos)
5. No usar casco (-20 puntos)
6. No usar quantes, zapatos y pantalones (-20 puntos)
7. Sin abrochar cinturones de seguridad algunos de los integrantes en la pista mientras el vehículo está en movimiento (A) (-30 puntos)
8. Sin abrochar cinturones de seguridad algunos de los integrantes a la salida y la llegada (A) (-30 puntos)
9. Cada Banderín Caído B (-10 puntos)
10. Tumbiar la cinta de seguridad CP (-10 puntos)
11. Salirse de la pista con el vehículo D (-30 puntos)
12. Salida de la pista de integrante E (-40 puntos)
13. Rodar fuera de pista F (-80 puntos)
14. Cambio de copiloto no autorizado G (-100 puntos)
15. Colgar del vehículo H (-50 puntos)
16. Usar como anclaje de árboles u objetos no permitidos I (-40 puntos)
17. No usar cincha Abraza Árbol (-40 puntos)
18. Modificar la pista J (-80 puntos)
19. Abandonar equipo de recuperación en la ruta c/u (-20 puntos)
20. Salir o llegar arrastrando cualquier equipo de recuperación (-20 puntos)
21. Utilizar equipos de recuperación no permitidos K (-50 puntos)
22. Trasladarse de un módulo a otro sin autorización (-60 puntos)
23. Movilizarse fuera de las vías permitidas (-60 puntos)
24. Falta de colaboración, indisposición e imprudencia durante el proceso de recuperación (-100 puntos)
25. Consumo de bebidas alcohólicas L (-100 puntos)
26. Manipulación Temeraria de las quayas o cinchas M (-50 puntos)
27. Interferir en evaluación de otros competidores N (-60 puntos)
28. Delegado dentro de pista (-50 puntos)

29. Ausencia de equipo de primeros auxilios en la prueba O	-50 puntos
30. Ausencia de d�mper o alforja durante la prueba	-40 puntos
31. Mover o manipular cinta o bander�n para recuperaci�n del veh�culo P	-40 puntos
32. Interacci�n f�sica con el veh�culo u equipo por un tercero O	-60 puntos
33. Ausencia de extintor de incendios en el veh�culo durante la prueba	-50 puntos
31. RESET DEL CRONOMETRO	- TM
35. NO salir en el orden del sorteo	- 20 puntos

(A): Si el Juez principal de pista considera que no se deben usar cinturones de seguridad en alg n tramo de la pista por condiciones riesgosas,  ste lo notificar  al equipo y no aplicar  la penalizaci n para dicho tramo.

(B): Se considera ca do cuando queda acostado en el suelo tocando la bandera la tierra o el agua, bien por impacto con el veh culo, por impacto del agua, movimiento de la tierra o cualquier otra circunstancia.

(C): se considera cuando por acci n del veh culo, tripulaci n o movimiento del agua o tierra, la cinta se rompe, se desprende del soporte o queda tocando tierra o el agua.

(D): sin rodar fuera de ella (sacando 2 o m s cauchos) fuera de la l nea imaginaria demarcada entre banderines.

(E): Cuando alg n integrante del equipo (PILOTO Y COPILOTO) sale de los l mites de la pista para acortar camino, salvo en aquellas zonas donde est  indicado previamente por la organizaci n, o cuando siga el sentido de la pista.

(F): Al sacar 2 o m s cauchos intentando acercarse a la meta, acortar camino, evitar un obst culo o pasar por detr s de un bander n.

(G): No se podr  cambiar de manera deliberada el copiloto, a menos que se alegue una lesi n, por lo cual se har a un cambio forzado y el copiloto lesionado no podr  competir en el resto de la competencia.

(H): Cualquier copiloto o navegante colgado o montado en cualquier parte del veh culo, no se permite colgar de ninguna parte del veh culo. (Pero se permite tocarlo, empujarlo o manipularlo) acto que pone en riesgo su integridad f sica.

(I): ser n demarcados con cinta amarilla los puntos permitidos. (J): Con cualquier

herramienta, remoci n de obst culos con winche, salvo las que ocurran en labores propias de rescate permitidas.

(K): Las que no entraron a la pista dentro del veh culo de competencia al momento de la largada.

(L): el jefe de comisarios u organizadores serán los encargados de amonestar y si se incurre nuevamente será sancionado debidamente, con penalización o posible expulsión, decidida por el comité técnico.

(M): tomar o manipular la guaya o cincha cuando está tensa y en segunda oportunidad abandono de la prueba.

(N): si cualquier integrante de un equipo está interviniendo o emitiendo opiniones a los jueces mientras otro equipo está haciendo su carrera estará penalizado.

(O): el equipo de primeros auxilios debe estar obligatoriamente bajo la responsabilidad del delegado del equipo.

(P): Las cintas pueden ser individuales o corridas, en ambos casos se cuenta como una cinta.

(Q): está prohibida la interacción o interacción física con el vehículo, piloto y copiloto por parte del delegado o tercera persona. Por ejemplo, para facilitar algún equipo, herramienta u objeto.

Párrafo único: Faltar respeto, agredir verbalmente o agredir físicamente al personal técnico: la penalización será definida por el comité técnico (con un mínimo de 200 puntos o la inmediata suspensión del equipo de la competencia)

Artículo 11.3: Representación del Equipo ante comité técnico y jueces de pista. Es obligatorio 1 delegado por equipo, esta es la única persona autorizada para formalizar reclamos ante los jueces de pista y ante el comité técnico de la competencia, los datos de esta persona deben estar asentados en la planilla de Inscripción del equipo.

Artículo 11.4: Sobre los reclamos y reconsideraciones. Los reclamos y reconsideraciones relacionadas con los resultados serán procesados únicamente si son canalizados por escrito y con pruebas, como videos, y el pago de una fianza de 50\$ el lugar designado por la organización en un tiempo de una hora máximo luego de terminar cada prueba. Si la penalización no es válida o no aplica el que realizó el reclamo pierde la fianza. Toda esta información será especificada en la charla técnica.

CAPÍTULO 12: Cálculo de la Competencia.

Artículo 12.1: El Cálculo de la Competencia se realiza utilizando las planillas de control de tiempo y penalización, utilizadas por el comisario principal de la prueba, refrendadas por el jefe de pista o su asistente y el delegado de equipo, recibida por el jefe de cálculos para su procesamiento.

Artículo 12.2: Los datos tomados en estas planillas son utilizados para transcribirlos en el sistema automatizado de cálculo de la competencia y se consideran datos válidos para chequear cualquier reclamo.

Artículo 12.3: El procesamiento de los cálculos es a su vez revisado y cotejado con las planillas por el director técnico para generar al final de todo este proceso la tabla de posición de la competencia la cual a su vez debe ser revisada y aprobada por el comité técnico.

Párrafo único: En todo evento, en las Pruebas Especiales, el director de pista en conjunto con los jueces de pista y el comité técnico, tienen la potestad de añadir alguna penalización en el pasaporte que hayan apreciado durante la prueba, en caso de que el juez principal de la misma no la haya podido observar.

ACTUALIZADO: MARZO 2025.

REGLAMENTO GENERAL.

© 2025 EVOLUTION4X4 - Todos los derechos reservados.