

**DOMINICAN**  
**ROLL RACE**  
SIN EXCUSAS

# REGLAMENTOS





# REGLAMENTOS

**Cada piloto adquiere su derecho a participar bajo las condiciones descritas en este reglamento. Luego de efectuado el pago no podrá exigir ningún tipo de reembolso, devoluciones, transferencias de fondos o traspaso de inscripción a otros pilotos.**

**Cada piloto al momento de inscribirse descarga a los organizadores del evento de cualquier reclamación de tipo legal, sin importar los daños materiales o físicos que pudieren ocurrir dentro del autódromo. Al inscribirse, todo piloto deberá presentar sus documentos de identidad y licencia de conducir vigente.**

**Todo corredor deberá mantener un comportamiento y/o conducta adecuada en los eventos, reuniones y promociones de Dominican Roll Race. Esto incluye velar por el comportamiento de su grupo de trabajo. En aquellos casos donde el piloto o su equipo de trabajo incurra en conductas inapropiadas, tales como ofensas o insultos, podrá ser objeto de una sanción, descalificación u otro tipo de amonestación que sea considerado por el Dominican Roll Race.**



# REGLAMENTOS

**La selección del carril, si fuere necesario, en la primera ronda será a base del mejor millaje en clasificación; en las siguientes rondas, la elección de carril la tendrá el auto de mayor millaje en la ronda anterior.**

**Se harán tres llamados para cada categoría en particular. En el tercer llamado y después de haber transcurrido un periodo de 5 minutos, se cerrará la puerta de entrada a los carriles. Si el corredor o piloto no pudo entrar quedará eliminado del evento o de la ronda clasificatoria. Deberá mantenerse atento a su categoría; es responsabilidad de cada piloto estar en su carril de alineación al momento de la competencia, confirmar que su número esté correcto y visible en su auto y estén colocados correctamente en el frente y en el lado izquierdo de su auto.**

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

**En un "By run" o en un "no show", si un auto excede el millaje en la salida o excede el millaje de la categoría, no será descalificado.**



# REGLAS DE SEGURIDAD

**Es de carácter obligatorio el uso del casco protector en todas las categorías y éstos deberán estar aprobados para vehículos de motor. Queda totalmente prohibido el uso de cascos de bicicleta, baseball y cualquier otro que no cumpla con estos requisitos.**

**Todos los pilotos deben tener abrochado correctamente su cinturón de seguridad en todo el trayecto de la corrida.**

**El uso de pantalones cortos, camisetas sin mangas y sandalias en pruebas o en competencias en cualquiera de las categorías está prohibido. Todo piloto que sea sorprendido usando este tipo de ropa será descalificado del evento.**

**Los pilotos de la Categoría Unlimited deberán usar:**

- **Hans device o Cuellera.**
- **Guantes, trajes y botas de competencias.**
- **Los paracaídas son de carácter obligatorio sobre las 170 Mph.**



# JERARQUÍA DE FALTAS

**Orden de falta de mayor a menor**

- 1. Exceder el millaje de salida.**
- 2. Pisar la línea divisoria o cambiarse de carril.**
- 3. Frenar**
- 4. Exceder millaje final.**

**Los autos traccion delantera y trasera tendrán preferencia sobre los autos 4X4 en el momento de la salida el juez dará la señal de salida primero a autos delantero y trasero.**



# REGLAS DE COMPETENCIA

**Todo piloto que al momento del oficial dar la orden de salida arranque hacia atrás incurre inmediatamente en descalificación de la corrida.**

**También deberá cumplir con las siguientes normas y pautas:**

- **Gomas Slick y Skinnies no permitidas.**
- **Gomas Drag Radial permitidas sólo en aros 17 pulgadas hacia arriba.**
- **Gomas con aros 15 pulgadas sólo aprobados en la categoría Unlimited Clean Up.**
- **Autos de la categoría A hacia arriba les será permitido hacer burnout.**
- **Autos completamente armados.**
- **Está prohibido frenar para reducir su velocidad de cruce por la meta (dicha acción conlleva a descalificación) chequeo de luces de frenos antes de cada ronda.**
- **Está prohibido inscribirse en varias categorías con un mismo auto; sin embargo, un piloto si podrá participar en varias categorías.**



# REGLAS DE COMPETENCIA

- **El piloto que clasificó el auto debe ser el mismo que lo guíe en competencia (en caso de hacer algún cambio y ser descubierto por la organización será descalificado). La zona de salida estará indicada por un conjunto de conos.**
- **Ambos autos entrarán en la zona de salida y acelerarán hasta unos 45.99 Mph. De no cruzar parejos, el juez no dará luz verde y será amonestado con una falta menor el corredor que se quede rezagado.**
- **Las carreras no válidas (falta menor) deben llevarse a cabo una vez más; el piloto que cometa dos (2) faltas será descalificado, se corren 2 rondas seguidas, de ser necesario se realizará una tercera ronda y se otorgará un espacio de 10 minutos para enfriar sus autos.**
- **La luz de inicio puede ponerse verde EN CUALQUIER MOMENTO en esta zona.**
- **La luz verde será el indicador del inicio de la carrera.**
- **Las carreras son heads up. El primer vehículo en llegar a la meta gana la carrera.**
- **Si la luz verde no enciende, esto es una indicación de una carrera no válida.**
- **Regresarán a los carriles para volver a correr la carrera de inmediato**
- **Los autos traccion delantera y trasera tendrán preferencia sobre los autos 4X4 en el momento de la salida el juez dará la señal de salida primero a autos delantero y trasero.**



# CLASIFICACIÓN

**El orden clasificatorio será tomado de las practicas libres, para una corrida ser válida asegúrate de comenzar por debajo de 45.99 MPH. Todas las carreras de salida sin exceder el millaje cuentan para su MPH de clasificación.**

**Las MPH finales resultantes cuentan para la velocidad de El MPH de calificación más alto de cada corredor se utilizará para determinar en qué clase colocarlos.**

**Si un auto se inscribe en una categoría no podrá ser bajado de dicha categoría aún no cumpla con el millaje de dicha categoría en las rondas clasificatorias ejemplo: si un auto se inscribe en la CATEGORÍA A y en los pases clasificatorios por algún tipo de problemas o fallos el auto realiza un millaje menos a el de la categoría será introducido en la escalera de la Categoría que eligió en su hoja de inscripción.**



# CLASIFICACIÓN

**La calificación es simple. Todo lo que debe hacer es al menos una (1) corrida con una velocidad de inicio válida (45,99 MPH o menos); la MPH final resultante es una velocidad válida para calificación. Todo auto que no se pueda presentar a ninguno de los pases de clasificación será incluido en la escalera de la categoría que se inscribió en último lugar de haber más de un auto en esta situación el orden en que se introducirán a la escalera dicho autos será el orden de inscripción**

**En las rondas de clasificatorias se puede exceder el límite de MPH de cada categoría por 1.00 sin que esto implique subir de categoría, pero la corrida o el pase no será válida para el orden clasificatorio, de esto suceder en la clasificación saldría de la última posición de la escalera solo por encima de los autos que no se presentaron a clasificar.**



# CLASIFICACIÓN

**Si excede el límite de la categoría por más de 1.00 (2) será automáticamente promovido a la categoría superior siguiente. (es responsabilidad del piloto mantenerse atento a dichos cambios).**

**Si en los pases de prácticas y/o clasificación el auto es superior a la categoría inscrita queda a potestad de la organización cambiarlo de categoría. Auto que no se presente a ninguno de los pases clasificatorios será colocado en la categoría que eligió en su hoja de inscripción y será colocado en la última posición en el orden clasificatorio de dicha categoría.**



# ELIMINATORIAS

En la competencia, los corredores dentro de cada clase se emparejan según el orden en las escaleras para competir en un formato heads up en el que, independientemente de las millas por hora, el automóvil que cruza la línea de meta primero es el ganador. Sin embargo, hay dos reglas muy importantes que deberán tener en cuenta para garantizar que los corredores no se descalifiquen a sí mismos.

- **Regla de velocidad de inicio:** Ambos carriles deben comenzar la carrera a 45,99 MPH o menos. Si cualquiera de los autos excede esta velocidad, será descalificado.
- **Regla de exceder millaje final:** Cualquier automóvil que exceda el límite superior de MPH de meta de su categoría respectiva por +1.00 MPH o más será descalificado. Ejemplo, en la clase 180.00-189.99, una velocidad final de 191.00 MPH sería una descalificación instantánea durante las eliminaciones.



# IMPUGNACIONES

**Se entenderá por impugnaciones de competencia a todas aquellas situaciones, actos o anomalías percibidas o consideradas por el piloto durante el desarrollo de las clasificaciones, prácticas oficiales o carrera.**

**El primer paso para tramitar cualquier impugnación es dirigirse solamente al Director de Carrera y/o Oficial de pista.**

**El Director de Carrera recibirá impugnaciones sólo durante los primeros diez (10) minutos luego de que el vehículo ganador cruce la meta o antes de iniciada la siguiente ronda lo que suceda primero..**