



**CAMPEONATO NACIONAL
RONEX RACE
2025**

**QUINTA FECHA
RX y UTV**

Domingo, 30 de Noviembre del 2025

Ronex - Lurin



Reglamento Particular de la Prueba

1. ORGANIZACIÓN

Organizadores

Peru Crosscar Racing

1.1 Nombre de la Prueba

CAMPEONATO RONEX RACE 2025

1.2 Elegibilidad

5 FECHA DEL CAMPEONATO NACIONAL RONEX 2025

1.3 Lugar y Fecha

Circuito de Ronex Park, Domingo 30 de Noviembre de 2025

1.4 Modalidades

Modalidad RX

Modalidad UTV

1.5 Mangas de Carrera

RX		UTV	
Sprint 1	6 vueltas	Sprint 1	6 vueltas
Sprint 2	6 vueltas	Sprint 2	6 vueltas
Final	6 vueltas	Final	6 vueltas

1.6 Regulaciones

La Competencia se disputará de conformidad con:

- Reglamento Particular de la Prueba y sus anexos y separatas.
- Reglamento General del campeonato 2025

1.7 Comité de Organización

Sr. Luciano Pestana

Sr. Juan Pedro Cilloniz

1.8 Dirección de la Secretaría Permanente

Calle las gaviotas Mz K2 Lt 1ª, Huachipa

1.9 Panel de Información General

Ubicado a la salida de la zona de pits.



1.10 Oficiales y Autoridades de la Prueba:

Nombre de las Autoridades Deportivas Nacionales

- Peru Crosscar Racing SAC

Comisarios Deportivo

Sr. Nicolas Orihuela
Sr. Luis Terranova
Sr. Alexander Fernandez
Sr. Kennie Chang

Jefe de Comisarios	Sr. Diego Diaz
Director de Carrera	Sr. Israel Arrué
Director de la Prueba	Sr. Nicola Pestana
Presidente del Jurado	Sr. Wilder Romero
Jefe de Oficial de Pista	Sr. Alfonso Arrué
Jefes de Inspección Técnica	Sr Kevin Fiorentino
Adjunto	Sr. Heinner Llaja
Jefe Cronometrista	Sr. Udo Collantes
Jefe de zonas	Sr. Rubén Ponce
Jefe del área médica	Dra. Gisella Mathew

1.11 JEFE DE EQUIPO

Todos los pilotos deben inscribir a su Jefe de equipo al momento de presentar su inscripción. Los pilotos que no presenten un jefe de equipo serán responsables de sus coordinaciones con la organización.

1.12 COMUNICACIÓN

Los pilotos de la categoría podrán tener comunicación directa con sus equipos siempre y cuando estas no interfieran con las señales y comunicaciones de los oficiales y organizadores.

Esta terminantemente prohibido estar en la frecuencia de la organización y será sancionado.

2 NUMEROS DE VEHICULOS

El número de partida tendrá un máximo de 3 dígitos y debe ser grande y ubicado de manera visible, se recomienda en los laterales y el techo del vehículo.



3 VEHICULOS

- I. RX: Joyners, tubulares, autos y/o cualquier vehículo similar - Motor: Hasta 2000cc – Traccion simple
- II. UTV: Utv motor y transmisión de fábrica, modificaciones libres

4 SEGURIDAD Y EQUIPAMIENTO OBLIGATORIO DE VEHICULOS

- I. **Rollbar o jaula completa** (se recomienda laterales para las puertas de doble tubo)
- II. **Butaca** de competición y **arnés** de seguridad (se recomienda de 5 puntos)
- III. **Chapa de corte**
- IV. **Extintor de 2kg** operativo y **fijado** dentro de la cabina
- V. **Malla de protección** para el parabrisas
- VI. **Escarpines** para los 4 neumáticos de **3-10cm** de altura desde el suelo

5 INSCRIPCIONES

Las fechas de cierre de inscripciones será el día jueves 27 de Noviembre a las 11:59 PM, Inscripción extemporánea será del viernes 28 de noviembre hasta el sábado 29 a medio día con un costo adicional de 50% del valor de la inscripción

Todo concursante que desee participar en la presente prueba lo hará bajo su responsabilidad, completandola solicitud de Inscripción en lo referente al vehículo participante, piloto(s) y la planilla de inscripción técnica; así mismo, deberá cumplir con todos los requisitos solicitados y entregarlos en la secretaría del evento. Deberá además poseer una licencia deportiva de acuerdo con la categoría que participe y cumplir con los requisitos de estas.

Todo piloto que se inscriba posterior a las 11:59 pm del 27 de Noviembre tendrá un costo adicional del 50% sobre el valor de la inscripción.

Costos:

RX : S/.500

UTV: S/.500

+

6 CREDENCIAL y ENTRADAS

Cada piloto tendrá derecho a (siempre y cuando haya pagado su inscripción antes de 26 de noviembre a las 11:59 PM)

- 5 Brazaletes para ingreso a Pits (el mismo día del evento).
- 10 Entradas Vip.
- 5 Entradas General.

7 CONFERENCIA DE PRENSA

Todos los pilotos están invitados para asistir. Las entradas y credenciales se entregarán al final de la misma.

8 PROGRAMA GENERAL

El cronograma del fin de semana de carrera no contempla ninguna práctica. El ingreso de vehículos será a partir de las 6:30am y la revisión técnica a partir de las 7am del domingo según el cronograma de la fecha.

Los que no asistan revisión técnica, quedaran excluidos de la prueba.

**CRONOGRAMA DE CARRERA****# DE VUELTAS****ORDEN DE PARTIDA**

07:00 REVISION TECNICA

08:00 REUNION DE PILOTOS

08:30 VERIFICACION TRANSPONDERS (TODOS)

CLASIFICACION

09:00 CROSSCAR

20 minutos

09:25 CATEGORIA UTV

10 minutos

09:35 CATEGORIA RX

10 minutos

09:45 CATEGORIA RX

10 minutos

09:55 MOTOS PRO/MECANICA NACIONAL

8 minutos

10:10 RIEGO DE CIRCUITO

PRIMERA MANGA SPRINT

10:25 CATEGORIA UTV

6 vueltas

GRILLA QUALLY

10:40 CATEGORIA RX

6 vueltas

GRILLA QUALLY

10:55 CROSSCAR

6 vueltas

GRILLA QUALLY

11:10 MOTOS PRO/MECANICA NACIONAL

6 vueltas

GRILLA QUALLY

11:25 RIEGO DE CIRCUITO

11:40 EXPERIENCIA RONEX EN PACE CAR

SEGUNDA MANGA SPRINT

12:00 CATEGORIA UTV

6 vueltas

GRILLA INVERTIDA SPRINT 1

12:15 CATEGORIA RX

6 vueltas

GRILLA INVERTIDA SPRINT 1

12:30 CROSSCAR

6 vueltas

GRILLA INVERTIDA SPRINT 1

12:45 MOTOS PRO/MECANICA NACIONAL

6 vueltas

GRILLA INVERTIDA SPRINT 1

01:15 MEET AND GREET

01:30 RIEGO DE CIRCUITO

FINALES

01:45 CATEGORIA UTV

6 vueltas

SUMATORIA DE PUNTOS SPRINTS

02:00 CATEGORIA RX

6 vueltas

SUMATORIA DE PUNTOS SPRINTS

02:15 CROSSCAR

6 vueltas

SUMATORIA DE PUNTOS SPRINTS

02:30 MOTOS PRO/MECANICA NACIONAL

6 vueltas

SUMATORIA DE PUNTOS SPRINTS

PODIO



8 CIRCUITO y JOKERS

El circuito cuenta con un trazado de 1.6 km de largo. En esta fecha el trazado elegido es el circuito horario. En esta versión del circuito encontramos **4 zonas Joker de uso obligatorio**. Las zonas Jokers estarán ubicadas de la siguiente manera.

- **Joker 1** ubicado en la parte externa de la curva 1 del circuito. En este Joker el piloto debe pasar por detrás del talud divisorio.
- **Joker 2** ubicado en la parte externa de la curva 4 del circuito. En este Joker el piloto debe pasar por detrás del talud divisorio.
- **Joker 3** ubicado en la parte externa de la curva 7 del circuito. En este Joker el piloto debe pasar por detrás del talud divisorio.
- **Joker 4** ubicado en la parte externa de la curva 12 del circuito. En este Joker el piloto debe pasar por detrás del talud divisorio.



Imagen 1. Mapa del circuito (imagen referencial)



9 Normativa para el uso de las zonas Joker

Todos los jokers de este trazado son de uso **obligatorio para todos los pilotos**, de no hacerlo conllevará una sanción de 10 segundos c/Joker. Los Jokers pueden ser tomados en la(s) vuelta(s) que el piloto lo decida conveniente, esto con el fin de permitir adelantamientos con mayor facilidad.

Condiciones y Penalidades:

- El no pasar por la zona joker 1 resultará en una penalización de 10 segundos.
- El no pasar por la zona joker 2 resultará en una penalización de 10 segundos.
- El no pasar por la zona joker 3 resultará en una penalización de 10 segundos.
- El no pasar por la zona joker 4 resultará en una penalización de 10 segundos.

10 PARTIDA

Las partidas serán con bandera verde.

Durante la formación de las Pre-grillas los pilotos se colocarán en la posición exacta que deberán ocupar en el momento de la salida. Este lugar deberá ser mantenido durante todo el procedimiento de salida. Una vez los vehículos ingresen a la grilla, no pueden recibir ningún tipo de ayuda exterior.

Los pilotos deberán de presentarse a la Pre-grilla 10 minutos antes de su horario de partida.

La partida se realizará por el oficial pertinente y tendrá desde el ingreso a pista de 3 minutos de tolerancia.

11 LLEGADA

Después de recibida la señal de finalización de la carrera, todos los vehículos deben proseguir por el circuito, directamente hasta el parque cerrado sin detenerse y sin asistencia, (salvo previa autorización del Director de la Prueba o los Comisarios Deportivos).

12 REPARACIONES

Las reparaciones solo están permitidas en el tiempo entre una manga y la otra. Esta completamente prohibido que un mecánico toque cualquier vehículo durante la duración de la manga de carrera. Incluyendo los reinicios y las banderas amarillas.



13 CLASIFICACIÓN E INCIDENTES

Aplica para todas las categorías.

Durante la clasificación, los pilotos tendrán un tiempo determinado para conseguir su vuelta rápida. El tiempo por cada categoría se definirá en el cronograma de la prueba. Durante este tiempo los pilotos podrán entrar y salir del circuito en base a la autorización del oficial encargado de la grilla.

Durante este periodo los pilotos deben mantener una velocidad mínima del 80% del ritmo de carrera mientras el vehículo este posicionado en la línea de carrera. No está permitido hacer vueltas lentas ni detenerse. Los pilotos pueden optar por reducir la velocidad siempre y cuando salgan completamente de la línea de carrera.

En el caso que un vehículo quede averiado, atascado o detenido por cualquier motivo en la pista, se mostrará la bandera AMARILLA y la manga se suspenderá, es decir, el cronometro será detenido hasta solucionar el incidente.

Al mostrarse la bandera ROJA, el resto de los pilotos deberá reducir la velocidad al 30%. Luego deben dirigirse lentamente al partidador y esperar hasta que el vehículo de auxilio logre sacar al vehículo afectado del circuito. Una vez despejado el circuito, el director de la prueba reanudará la manga y el cronometro seguirá su cuenta. En este caso, el vehículo afectado no podrá reingresar al circuito por haber causado la bandera ROJA.

Durante las mangas clasificatorias las zonas Jokers estarán cerradas.

Si un piloto obstruye a otro vehículo durante el tiempo de clasificación, se considerará una penalización para el piloto que obstruye.

14 CARRERAS SPRINT

Durante las carreras sprint 1 y 2 los pilotos disputaran una manga de 6 vueltas, el ganador será el primer vehículo en completar la sexta vuelta y cruzar la bandera a cuadros.

Incidentes con vehículo no detenido

En el caso de un incidente, el banderillero del sector deberá mostrar la bandera amarilla de acuerdo con el peligro percibido. Si uno y más vehículos quedan inhabilitados de transitar por sus propios medios, se ejecutará el procedimiento de incidente con vehículo detenido.

Incidentes con vehículo detenido

En el caso de un incidente en el que uno o más vehículos queden averiados, atascados o detenidos por cualquier motivo en la pista y no puedan continuar por sus propios medios, el director de la prueba decidirá si se mostrará la bandera ROJA y la manga se suspenderá o se dará autorización para utilizar el Pace car. Todos los pilotos deberán reducir la velocidad al 30%. Luego deben dirigirse lentamente al partidador y esperar hasta que el vehículo de auxilio logre sacar al vehículo afectado del circuito. Una vez despejado el circuito, el director de la prueba reanudará la carrera.

Bandera roja en circuito

En el caso que el incidente se genere en la primera vuelta, la carrera se reiniciara por completo. Reanudando también el uso de los Joker y la grilla será en el orden de clasificación.

En el caso que el incidente se genere entre la segunda y tercera vuelta, la carrera se continuara debiéndose iniciar como si fuera el inicio de la vuelta del incidente. Es decir, si el incidente se genera en la tercera vuelta, los pilotos deberán reanudar la carrera como se encontraban al inicio de la vuelta 3, y luego completar la vuelta 3 y 4 vuelta, en este caso, los Jokers no se reanudarán y los pilotos que ya los usaron no podrán volver a usarlos, por el contrario, los pilotos que aún no han pasado deberán hacerlo.

Si la bandera roja sucede en la vuelta 5 o 6 vuelta se dará por terminada la manga. En el caso de que se muestre más de 2 banderas rojas dentro de la misma manga, se dará por terminada la manga.

Todos los vehículos deben llegar a pits por sus propios medios para hacer valida su participación en la manga.



15 CARRERAS FINALES

Durante la carrera final los pilotos disputaran una manga de 6 vueltas, el ganador será el primer vehículo en completar la vuelta y cruzar la bandera a cuadros.

Incidentes con vehículo no detenido

En el caso de un incidente, el banderillero del sector deberá mostrar la bandera amarilla de acuerdo con el peligro percibido. Si uno y más vehículos quedan inhabilitados de transitar por sus propios medios, se ejecutará el procedimiento de incidente con vehículo detenido.

Incidentes con vehículo detenido

En el caso de un incidente en el que uno o más vehículos queden averiados, atascados o detenidos por cualquier motivo en la pista y no puedan continuar por sus propios medios, el director de la prueba decidirá si se mostrará la bandera ROJA y la manga se suspenderá o se dará autorización para utilizar el Pace car. Todos los pilotos deberán reducir la velocidad al 30%. Luego deben dirigirse lentamente al partidero y esperar hasta que el vehículo de auxilio logre sacar al vehículo afectado del circuito. Una vez despejado el circuito, el director de la prueba reanudará la carrera.

Bandera roja en circuito

En el caso que el incidente se genere en la primera vuelta, la carrera se reiniciará por completo. Reanudando también el uso de los Joker y la grilla será en el orden de clasificación.

En el caso que el incidente se genere entre la segunda y tercera vuelta, la carrera se continuará debiéndose iniciar como si fuera el inicio de la vuelta del incidente. Es decir, si el incidente se genera en la tercera vuelta, los pilotos deberán reanudar la carrera como se encontraban al inicio de la vuelta 3, y luego completar la vuelta 3 y 4 vuelta, en este caso, los Jokers no se reanudarán y los pilotos que ya los usaron no podrán volver a usarlos, por el contrario, los pilotos que aún no han pasado deberán hacerlo.

Si la bandera roja sucede en la vuelta 5 y 6 vuelta se dará por terminada la manga. En el caso de que se muestre más de 2 banderas rojas dentro de la misma manga, se dará por terminada la manga.

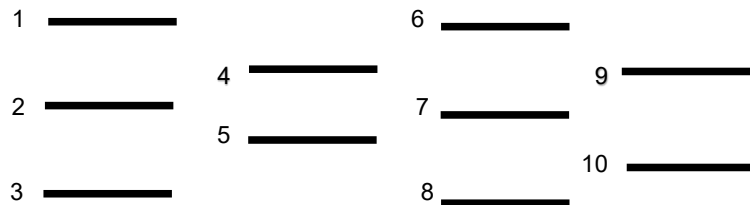
Todos los vehículos deben llegar a pits por sus propios medios para hacer válida su participación en la manga.



16 ESTRUCTURA GRILLAS DE PARTIDA

Partidor en recta principal.

Filas de tres carros separados por 2 metros entre sí. Colocando los primeros 3 vehículos de la fila quienes escogerán la posición en la fila. En la segunda fila, el primer carro debe encontrarse 3 metros más atrás del primer carro de la primera fila y colocarse entre el carro 1 y 2 de la primera fila, es decir, no directamente detrás del primer carro de la primera fila, sino que corrido hacia la izquierda si tomas el punto de vista contrario al de los pilotos.



17 ORDEN DE LA GRILLA

Sprint 1: Orden Clasificación

Sprint 2: Orden invertido del resultado del sprint 1

Final: Orden de mayor a menor considerando la sumatoria de los puntos de las carreras sprint. En caso de empate el tiempo de clasificación desempata.



18 Tablas de Puntaje (definir puntaje del campeonato)

La tabla de puntos para el campeonato para todas las categorías:

Sprints

Posición	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	12°	13°	14°	15°	16°	17°	18°	19°	20°
Puntaje	10	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Final

Posición	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	12°	13°	14°	15°	16°	17°	18°	19°	20°
Puntaje	30	27	25	23	21	19	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	6	4	2	0

19 Premiación

Los pilotos que terminen en las 3 primeras posiciones de la última manga, deberán asistir al Podio de Premiación de manera obligatoria y con Uniforme Completo. El no hacerlo conllevará a una multa de S/.150 salvo causa de fuerza mayor. Todos los puntos de todas las mangas sumaran para el campeonato salvo se dé algún caso **que incumpla** el presente reglamentó.

20 Significado de banderas

Las señales transmitidas a los pilotos por mediación de las señales previstas en el CDI (banderas y carteles) deberán ser respetadas sin dilación. La falta de respeto a estas señales podrá ser sancionada hasta con la descalificación de la prueba. A continuación, la imagen y el significado de las señales a utilizar en una válida:



(Bandera Verde): Bandera de Carrera
Efecto: Acelerar a fondo!

- Dar el inicio de la carrera.
- Reestablecer el curso normal de carrera después de una zona de bandera amarilla.
- Dar inicio al reinicio de carrera.



(Bandera Amarilla): Bandera de Precaución

Efecto: Desacelerar y prevención.

- Una bandera única y estática advierte de un peligro fuera de la pista.
- Una bandera única que se ondea señala algún riesgo dentro de la pista, el piloto debe prepararse para un eventual cambio de trayectoria.
- Dos banderas agitadas simultáneamente anuncian que la pista está total o parcialmente bloqueada en algún punto. Informa al piloto de la eventual necesidad de detenerse por completo y ponerse en un lugar seguro de la pista de tal forma de no bloquear a los vehículos q vienen detrás.
- En todos los casos queda prohibido el adelantamiento hasta el próximo puesto donde se visualice bandera verde.



(Bandera Roja): Bandera de reinicio de la manga.

Efecto: Reducir la velocidad al 30% y dirigirse al partidador.

- La bandera Roja indica que la prueba se ha suspendido debido a un peligro inminente en la pista que debe ser auxiliado de inmediato por el equipo de rescate. En este caso, se procede en base al procedimiento de carrera establecido en la cláusula 6,7 y 8 del presente documento.



(Bandera Antideportiva): Esta bandera blanca sobre negro dividida diagonalmente es para advertir a un piloto de un comportamiento antideportivo. Se puede mostrar solo como una advertencia o también puede ir acompañada de una sanción en tiempo. En ambos casos se mostrará en pista al piloto junto con su número de kart y de ser el caso la sanción aplicada por medio de una pizarra.



(Bandera negra): esta bandera indica al piloto que le sea mostrada la descalificación del set estando obligado a abandonar inmediatamente la pista dirigiéndose al área de pits. Se le mostrara al piloto acompañada de su número de vehículo por medio de una pizarra, perdiendo cualquier posibilidad de obtener tiempos o puntos en el set descalificado.



(Bandera a Cuadros): La bandera a cuadros se muestra en la línea de salida/meta para indicar que el actual set (de entrenamiento, calificación, o carrera) ha sido completado. Luego de haber visto la bandera a cuadros y cruzar la línea de meta, se solicita a los pilotos que se dirijan a velocidad reducida al área de pesaje.



21 Pace car

El Pace car es un vehículo dispuesto por la organización el cual tiene como objetivo agrupar a los vehículos y mantener una velocidad reducida con el fin de mantener un nivel de seguridad en la pista. Las vueltas realizadas por una vez iniciada el Pace car no serán consideradas para el total de vueltas de la manga.

1. El director de la prueba dará la indicación en pista para que los banderilleros ondeen las banderas amarillas en todos los sectores y doble bandera amarilla en la partida. Esta bandera será la indicación de que entrará el Pace car al circuito.
2. La autorización para el ingreso del pace car lo dará el director de la prueba. Esta indicación se dará y los vehículos en pista deberán reducir su velocidad a un máximo de 30%. Nadie podrá adelantar una vez se ondeen las banderas blancas en el circuito.
3. El Pace car ingresará ubicándose delante del primer lugar con la finalidad de juntar al grupo de vehículos. Estos deberán mantener la velocidad del pace car en todo momento.
4. El Pace Car tendrá luces posteriores encendidas en la parte de atrás del vehículo el cual dará ha entender que se mantendrá la velocidad que este lleve. Esto con la finalidad de permitir que se limpie y ordene la pista por la razón que se habilitó el Pace car.
5. Al estar finalizando el Pace Car, durante esa vuelta los banderilleros dejarán de ondear la bandera amarilla dando a entender a los pilotos que se esta culminando el Pace car. Dentro de la misma vuelta, el Pace Car mantendrá las luces encendidas hasta pasar la curva 8.
6. Una vez pasada la curva N°8, el Pace car apagará las luces y se ubicará a la izquierda del circuito. Luego aumentará la velocidad con el fin de salir del circuito. El vehículo ubicado detrás del Pace car no deberá de acelerar hasta después de la curva N°11. Esto con el fin de dar un margen de espacio entre él y el Pace car para que este se retire del vehículo.
7. Luego de la Curva N° 11 el vehículo en primer lugar podrá acelerar en cualquier momento para dar el reinicio de la carrera. Este deberá de acelerar hasta antes de la línea de meta. Ningún vehículo podrá adelantar a otro hasta haber pasado la línea de meta, caso contrario incurrirá en una penalidad dada por los comisarios.

22 Publicidad Obligatoria

Todos los vehículos deberán de contar con la calcomanía de nuestro patrocinador principal "AVA" en los espacios definidos por la organización. Será responsabilidad de cada piloto solicitar los stickers en la revisión técnica.

23 Reunión de Pilotos

La fecha y hora de la reunión consta en el Cronograma de la Competencia de este Reglamento y la asistencia es obligatoria y deberán pasar lista al ingresar a la misma.



24 Pits

En el área de pits solo podrán estar las personas correctamente identificadas. No se permite la contaminación de la zona ni el uso de cualquier consumible que ponga en riesgo la seguridad de los pits.

En esta área se podrán hacer las reparaciones, correcciones y modificaciones al vehículo. Queda estrictamente prohibido realizarlas fuera del área asignada, salvo la organización indique lo contrario.

Queda prohibido el consumo de bebidas alcohólicas y el fumar dentro del área de pits.

En el caso de que un vehículo sufra un desperfecto durante la carrera, este deberá retornar al área de pits para realizar las reparaciones y se considerará como finalizada su participación durante esa manga, salvo la evaluación del director de prueba.

En caso se genere una bandera roja producto de una colisión, y como resultado un vehículo que no tuvo la culpa del percance resulte afectado y pueda llegar a los pits por sus propios medios, este tendrá 5 minutos para realizar cualquier reparación que pueda ser efectuada dentro de este periodo. Contado a partir del inicio de los trabajos.

En el caso el vehículo afectado no pueda retirarse del circuito por sus propios medios, es decir, este necesite de una grúa o remolque, el competidor quedara fuera del reinicio de esa manga. Esta limitación no incluye una posible ayudar para salir del atasco en un talud, siempre y cuando el vehículo pueda transitar por sus propios medios hasta la zona de pits.

Realizar zigzagues, frenajes bruscos, trompos, y/u otras exteriorizaciones con los vehículos en marcha traerá una sanción a criterio de los Comisarios Deportivos.

25 Reclamos

Los reclamos se aceptarán sólo por escrito con evidencias adjuntas (se recomienda llevar cámara en el vehículo para evidencia) y entregados al director de la Prueba o su adjunto y dirigidos a los Comisarios Deportivos, juntamente con el importe de derechos de reclamación estipulados para la prueba y hasta media hora después de la publicación de los resultados **extraoficiales**, según lo establecido.

Los derechos de reclamo serán de **S/. 200.00**



26 Sanciones deportivas

- No respetar una bandera amarilla Primera Ocasión.
 - Penalización de 5 segundos y/o a criterio de la organización al final de la manga
- No respetar una bandera amarilla Segunda Ocasión.
 - Penalización de 15 segundos al final de la manga.
- No respetar una bandera amarilla Tercera Ocasión.
 - Exclusión de la manga.
- Sobrepasar vehículos en bandera amarilla
 - Devolver la posición, en caso no devuelva la posición automáticamente estará ubicado atrás del piloto perjudicado al final de la manga
- No respetar una bandera roja Primera Ocasión.
 - Expulsión de la manga.
- Maniobras temerarias.
 - Definido en el Anexo 2.
- No respetar los límites de la pista
 - Penalización de 5 segundos y por reincidencia 10 segundos
- No respetar banderas de Pace car
 - Penalización de 10 segundos al final de la manga y devolver posiciones si sucediese, en caso no devolviera la posición quedara automáticamente atrás del piloto perjudicado
- Conducta antideportiva
 - Está prohibido realizar maniobras que puedan poner en peligro a otros competidores, empujar, arrinconar, bloquear o golpear intencionalmente otro vehículo, será penalizado a criterio de la organización.
 - No se permite los cambios de dirección anormales o repetidos que tengan como efecto bloquear o afectar a otro participante, será penalizado a criterio de la organización

27 Sanciones

- Participar sin la Publicidad Oficial, partida denegada y subsanar la falta más multa de.....	S/. 800.00
- Tardanza en el ingreso al Circuito (por cada minuto o fracción)	S/. 20.00
- Tardanza en el ingreso a la reunión de pilotos hasta un máximo de 2 minutos	S/ 100.00
- Tardanza en la reunión de pilotos luego de los 2 minutos, parte último	S/. 200.00
- Por conducta antideportiva del piloto dentro y (Aparte de la sanción deportiva)	S/. 500.00
- Por no entregar la filmación in car al finalizar la carrera al jefe de Pits.....	S/. 200.00
- Por presentarse al podio sin el uniforme correctamente puesto	S/. 300.00
- Reclamos Airados a las Autoridades.....	S/. 1,000.00
- Agresión de palabra o gestos obscenos de algún piloto o miembros de su equipo a otro competidor, miembro de equipo, público, autoridad de la prueba, autoridad policial	Descalificación y S/ 1,500.00
- Agresión física de algún piloto o miembros de su equipo a otro competidor, miembro de equipo, publico, autoridad de la prueba, autoridad policial	Exclusión y S/ 2,000.00
- Descalificación a un piloto por una infracción en la revisión técnica, se multa al mecánico o preparador	S/ 150.00



Otras Penalidades

Constituyen infracciones graves las protestas o denuncias hechas en forma pública a través del periodismo hablado y/o escrito sobre cualquier hecho vinculado con la competencia. Toda declaración que se haga pública en contravención a este dispositivo presumirá, salvo prueba en contrario, acto deliberado del concursante, piloto, y/o algún miembro del equipo. Esto será penalizado de acuerdo con la opinión de los comisarios.

25. Aplicación e Interpretación del Reglamento

El director de la prueba es responsable del desarrollo de la competencia conforme al programa oficial del presente Reglamento y de sus disposiciones durante la ejecución del evento.

Cualquier caso no previsto en el reglamento particular de la prueba será estudiado por los comisarios deportivos y el director de la prueba, los únicos que tienen poder de decisión y emitirán su resolución.

26. Responsabilidad

Los pilotos oficialmente Inscritos son los responsables de obtener y mantener toda la documentación y el vehículo en regla, de acuerdo con las leyes vigentes. PERU CROSSCAR RACING SAC, en ningún momento se hará responsable ni actuará como mediador por las transgresiones a las leyes que pueda realizar el concursante y/o piloto.

PERU CROSSCAR RACING SAC Y EL COMITÉ ORGANIZADOR **DECLINAN TODA RESPONSABILIDAD** respecto a las consecuencias causadas por violación de reglas, leyes u ordenanzas cometidas por los competidores, quedando dichas consecuencias bajo responsabilidad de aquellos quienes cometieron la acción.

PERU CROSSCAR RACING SAC, FDPEM, EL COMITÉ ORGANIZADOR, otra entidad o persona que de forma alguna esté vinculada al evento NO se hacen responsable de ningún accidente corporal y/o material que pudieran sufrir uno o más competidores y/o vehículos, interviniendo éstos por riesgo propio y bajo su exclusiva responsabilidad, por los daños y/o perjuicios y/o accidentes que los pilotos y/o vehículos pudieran ocasionar a terceros, en personas y/o cosas ya sea durante el desarrollo de la prueba, mientras el vehículo se encuentre en parque cerrado y/o en cualquier otra circunstancia durante el desarrollo de la competencia o fuera de ella.

Asimismo, queda establecido que los pilotos, concursantes, jueces, autoridades, personal de control, auxilio mecánico, órganos informativos y público en general concurren a este evento bajo su exclusivo riesgo y cuenta propia, asumiendo entera responsabilidad por los daños y perjuicios que pudieran ocasionar a terceros y a la propiedad ajena. Ni PERU CROSSCAR RACING SAC ni ninguna otra entidad o persona que de forma alguna esté vinculada al evento podrá ser responsable de estos hechos antes, durante o después de la competencia, no teniendo, por tanto, derecho o reclamación alguna en caso de accidente o daño.

Toda persona que de una u otra manera este vinculada a la competencia podrá contratar seguros individuales