



Reglamento Campeonato 2026

REGLAMENTO CAMPEONATO AÑO 2026

Fórmula 3, TPista 1.6, Super Turismo 1600, TC 2000 y TC 2000 Series, establecen el siguiente Reglamento Deportivo para la participación de los interesados en el Campeonato 2026.

El Campeonato 2026 es organizado por LA ASOCIACIÓN DEPORTIVA FORMULA 3. Por organización se entiende todo lo relativo a temas deportivos, reglamentarios, seguridad y disciplinarios.

1. PARTICIPANTES

Las condiciones, que se deben cumplir para participar en este Campeonato son:

- Estar al día en el pago de las multas, para tomar parte de cada una de las competencias del Campeonato.
- Debe estar el día en el cumplimiento de las sanciones deportivas, para tomar parte en cada una de las competencias del Campeonato.
- Contar con licencia deportiva y seguro deportivo vigente, de FADECH.
- Piloto extranjero con carta de presentación de su asociación deportiva nacional ADN. Art. 3.9.4 A CDI FIA.
- Cumplir el Reglamento de Publicidad inserto en el art. 21 del Reglamento Deportivo 2026.

2. VEHÍCULOS ADMITIDOS

Para este Campeonato, serán admitidos a participar los vehículos que cumplan con los establecidos en el Reglamento Técnico de cada categoría. **Fórmula 3, TPista 1.6, Super Turismo 1600, TC 2000 y TC 2000 Series**.

3. CIRCUÍTOS

3.1 Las competencias organizadas por LA ASOCIACIÓN DEPORTIVA FORMULA 3, se desarrollarán en Huachalalume, Serena, Interlomas Temuco y Gustavo Felo Quilpue.

3.2 Las carreras tendrán un recorrido mínimo de 20 kms.





3.3 En caso de fuerza mayor COLEGIO DE COMISARIOS podrá modificar los recorridos fijados, En caso de que sea durante el desarrollo del evento. En caso de que sea previo al inicio de la competencia, queda en manos de la LA ASOCIACIÓN DEPORTIVA FORMULA 3

4.- CALENDARIO DEL AÑO 2026

1ra y 2da Fecha Interlomas Temuco 3, 4 y 5 de abril

3ra y 4ta Fecha Juvenil Geraldo Serena 15, 16 y 17 de Mayo

5ta y 6ta Fecha Juvenil Geraldo Serena 19, 20 y 21 de Junio

7ma y 8va Fecha Juvenil Geraldo Serena 14, 15 y 16 de Agosto

9na y 10ma Fecha Gustavo Felo Rivera Quilpue 4, 5 y 6 de septiembre

11ma y 12ma Fecha Interlomas Temuco 2, 3 y 4 de octubre

13ma y 14ma Fecha Interlomas Temuco 13, 14 y 15 noviembre

5. REGLAMENTOS

Las presentes normas constituyen el Reglamento Tipo, válido para todas las pruebas que componen El Campeonato Nacional 2026.

Con anterioridad a cada competencia se difundirá el reglamento particular de la prueba, que contendrá entre otros datos los siguientes: Fecha, Cronología, Circuito, Sentido de Giro, Autoridades de la Prueba, etc. El Reglamento Particular es conocido y autorizado por F.A.D.E.C.H.

6. INSCRIPCIONES

6.1 Todos los pilotos que deseen participar en los campeonatos organizados por la LA ASOCIACIÓN DEPORTIVA FORMULA 3. deberán remitir la solicitud prevista para este efecto al CLUB respectivo de la categoría en la cual participarán.

6.2. Los clubes respectivos, para cada una de las fechas, acompañaran en el tiempo y forma señalado en el reglamento particular, la lista de los inscritos, lista de un concurrente y de 8 adjuntos.

6.3. El costo de la inscripción será de \$ 250.000.- para cada uno de los eventos, tanto su monto como el lugar de pago, se indicarán también en el Reglamento Particular antes señalado.

6.4. Toda persona que quiera participar de la carrera final (Fecha 14), deberá haber participado a lo menos en alguna de las primeras 12 Fechas del Campeonato.



7. CARACTERÍSTICAS DE CAMPEONATO, COMPETENCIAS y RESTRICCIÓN RPM – HANDICAP.

El campeonato comprende un sólo campeonato en el año, el cual está compuesto a su vez por un número determinado de fechas, todas válidas para el Campeonato, cada piloto debe competir a lo menos en un 80% del total de fechas para que su puntaje obtenido en las fechas sea válido para el Campeonato. Para el cálculo del 80% se entiende que un piloto ha participado en la competencia si a lo menos ha tomado parte en la clasificación de ella.

7.1 COMPETENCIAS

SPRINT - CARRERAS FINALES

En el transcurso del presente Campeonato 2026 se realizarán catorce (14) Fechas, todos con una carrera denominada SPRINT y otra carrera denominada FINAL que otorgarán el puntaje establecido en el Art. 17° de este R.C.

CARRERA SPRINT.

En cada uno de los eventos primeramente se realizará una Carrera denominada SPRINT, con un máximo de 40 kms. La grilla de partida de esta carrera se conformará de acuerdo a los resultados finales de la Clasificación. El piloto con mejor tiempo de vuelta en las clasificaciones tendrá el lugar de privilegio en la grilla de largada, el piloto con el segundo mejor tiempo irá en el segundo lugar y así sucesivamente.

Una vez abierta la calle de boxes todos los autos deben salir a engrillar con el procedimiento que se indica en las disposiciones generales para competencias de pista.

A partir de ese momento tendrán tres (3) minutos o lo que se indique en el RPP hasta el cierre de boxes.

En cada evento **solo los 6 primeros lugares** deberán dirigirse directamente a Parque Cerrado al término de la carrera Sprint.

CARRERA FINAL.

El mismo día del Sprint, se realizará una CARRERA FINAL cuyo desarrollo será de un máximo de 50 kms. La grilla de partida quedará ordenada de acuerdo a las posiciones finales logradas en el SPRINT. Esto se aplica para la FORMULA 3 y Super Turismo 1600.

Para el turismo pista, TC2000 y TC2000 Series se aplica grilla invertida para los 6 primeros lugares. con el lugar de privilegio para el sexto lugar de la SPRINT, el segundo cajón para el quinto lugar del Sprint y así sucesivamente. Aquellos pilotos que no puedan ocupar su cajón de partida, el mismo quedará libre. En cada evento todos los autos deberán dirigirse



FADECH



directamente a Parque Cerrado al término de la carrera Final, a menos que el Reglamento Particular de la Prueba y sus autoridades deportivas indiquen lo contrario.

7.2 RESTRICCIÓN DE RPM – HANDICAP

Definición:

Es la restricción de RPM al motor del automóvil, correspondiente a un determinado Piloto. El mismo se aplicará a los participantes según el puntaje final obtenido en cada Evento, es decir que, al término de cada Evento, se ordenará una Clasificación de mayor a menor con los puntos obtenidos y a esa clasificación se le aplicará un límite En RPM. En los casos de empates en puestos, se ubicará primero al mejor clasificado en la Prueba Final y si persiste el empate al mejor ubicado en la Clasificación. Por decisión deportiva de las autoridades posterior a la competencia la carga o descarga para el siguiente evento se realizará según la clasificación confirmada.

Las RPM con que se aplica el Hándicap, se establecerán conforme a la tabla, aumentando o disminuyendo según se indica a continuación.

Variación de Hándicap:

Los Pilotos cargarán y descargarán RPM de la siguiente forma:

Carga y descarga

1° lugar	- 150 RPM
2° lugar	- 150 RPM
3° lugar	- 150 RPM
4° lugar	- 150 RPM
5° lugar	0
6° lugar	+ 150 RPM
7° lugar	+ 150 RPM
8° lugar	+ 150 RPM
9° lugar	+ 150 RPM

En el caso de que un Piloto cambie de vehículo el hándicap adquirido se trasladará al nuevo automóvil.

En el caso de que un Piloto se incorpore durante el campeonato del presente año, no tendrá penalización por peso en su debut.

(ESTO NO APLICA PARA LA FORMULA 3, TURISMO PISTA y SUPER TURISMO 1600--.... SOLO ES VALIDO PARA EL TC2000 y TC2000 Series)





8. PRACTICA CRONOMETRADA (CLASIFICACIONES)

8.1 Todas las competencias deberán ser precedida a lo menos de una sesión de clasificación de un mínimo de 15 minutos cada una, y en ella participarán los pilotos de acuerdo a la distribución que determine el director de Carrera.

8.2 Prima su ubicación en la grilla de largada el mejor tiempo de vuelta cronometrado por los cronometradores oficiales. Será causal de exclusión con pérdida del tiempo obtenido, si un piloto, auspiciador del mismo, miembro del equipo o acompañante, realiza reclamos referentes al tiempo asignado, ya sea a los comisarios deportivos, director de Carrera o cronometradores.

Los Comisarios Deportivos, podrán solicitar información de tiempo en cualquier momento a los cronometradores que tenga cada piloto, para solucionar algún problema derivado con el control de tiempo.

8.3 Los Comisarios Deportivos y el Director de Carrera están autorizados para detener la clasificación y los entrenamientos según sea necesario. El tiempo usado deberá ser recuperado en su totalidad o en parte, si el programa lo permite.

8.4 Si todas las sesiones de entrenamiento, clasificaciones, se han llevado a cabo en una pista seca y ésta se transforma en una pista mojada o viceversa, antes del inicio de la partida inicial, se organizará una sesión especial de práctica no cronometrada con participación opcional, de los pilotos participantes, cuya duración corresponderá a 4 o 6 vueltas.

9. CLASIFICACIÓN

9.1 La Pole Position será asignada al piloto que realice el mejor tiempo en clasificación. Si dos o más autos han logrado el mismo tiempo, el orden de salida será dado por el mejor segundo tiempo de cada piloto, si el empate subsiste, por el mejor tercer tiempo y a si sucesivamente hasta definir el empate.

El piloto que logre la primera posición en la clasificación, recibe 3 punto extra para el Campeonato.

El piloto que logre la segunda posición en la clasificación recibe 2 punto extra para el Campeonato.

El piloto que logre la tercera posición en la clasificación recibe 1 punto extra para el Campeonato.

La forma de realizar la clasificación será detallada en el Reglamento Particular de la Prueba.



10. GRILLA DE PARTIDA y LARGADA

10.1 Para las categorías **Fórmula 3, TPista 1.6 y Súper Turismo 1600**, la largada será **detenida**, Para el **TC 2000 y TC2000 Series**, la largada será en movimiento luego de dos (2) vueltas para dar temperatura a los neumáticos, salvo que el Director de Carrera tome otra decisión, informando a todo el recinto de la decisión tomada. Durante estas vueltas de formación, los autos deberán circular a la velocidad moderada que lleve el coche de seguridad que los precede. Circularán según el orden de largada, a lo mas de a dos en paralelo y distanciados entre estos al menos medio auto. Los autos circularán sin sobrepasos y a una distancia aproximada de entre treinta y cincuenta metros entre el primer auto y del auto de seguridad que los precede. Los autos no podrán efectuar sobrepasos hasta que puestos en formación correcta, se active la señal de partida convenida y acordada por la organización, salvo en la situación que alguno de ellos haya tenido un fallo o se haya distanciado excesivamente del coche que le precede a juicio de los comisarios deportivos. La forma de la formación podrá ser modificada por el director de carrera en acuerdo con los comisarios deportivos si estima que las condiciones de la pista lo aconsejan. Si esto sucede deberá ser anunciado en forma previa.

Solo aplica para Turismo Pista, TC2000 y TC2000 Series Grilla invertida para los 6 primeros lugares de la carrera final, de acuerdo a los resultados de la carrera sprint.

Para la eventual re largada de una competencia, esta será con los vehículos en **movimiento y en fila india**. El puntero deberá mantener una velocidad constante (establecida por el auto de seguridad) hasta que el auto de seguridad ingrese a zona segura, los pilotos no podrán realizar adelantamientos hasta sobrepasar la línea de meta. La distancia del auto del puntero con el auto de seguridad no debe ser menor de 30 metros ni mayor a 50 metros.

10.2 Si por cualquier motivo (lluvia antes del inicio de la carrera, obstrucción de la pista, etc.) Los Comisarios Deportivos y el Director de Carrera considerarán que no debe autorizar la partida, conectará las luces en forma intermitente, a fin de señalarles a los pilotos que la partida ha sido postergada, o usará para ello banderas rojas agitadas, e informará con una pizarra a los pilotos que apaguen los motores.

10.3 Cualquier partida falsa o adelantamiento a la partida, debidamente comprobada por los Comisarios y/ o el Director de Carrera o la persona designada como juez de largada, será sancionada con quince (15) segundos de tiempo de castigo, el cual se agregará al tiempo total realizado por el piloto infractor en la competencia.

10.4 Si un auto no parte cuando todos hayan dejado la grilla de partida, será empujado hacia los boxes o el lugar que determinen los Comisarios Deportivos y /o el Director de Carrera. Si es empujado hacia los boxes, podrá reparar la falla e integrarse a la competencia desde la



salida de la calle de boxes. Si es empujado a otra zona, se entiende como abandono de la competencia.

11. PENALIZACIONES POR FALTAS EN LA PARTIDA O GRILLA DE PARTIDA

11.1 No respetar las indicaciones de abandonar la pista por parte de mecánicos, promotoras, acompañantes, auspiciadores, etc.: quince (15) segundos de tiempo agregado al tiempo total, y la multa indicada en el Artículo 12.

11.2 Ingreso de personas no autorizadas a la pista luego de iniciada la vuelta de formación (vuelta previa) y tocar un auto: Descalificación inmediata y la multa indicada en el Artículo 12.

11.3 No respetar la línea de posición en la grilla con relación al casillero correspondiente: tanto adelante como lateralmente: quince (15) segundos de tiempo agregado al tiempo total y la multa indicada en el Artículo 12.

11.4 Si un piloto se ubica en una posición que no le corresponde, sin rectificar u obedecer a las autoridades, pasará inmediatamente al último lugar de la grilla.

12.- OTRAS PENALIZACIONES

12.1 AUTO TOCADO

En competencia, ya sea clasificación y carreras, así como también en régimen de bandera roja, está absolutamente prohibido recibir ayuda externa mecánica o de otra índole en la pista. Si es así, el piloto será descalificado de la sesión en que se esté desarrollando.

Solo los comisarios deportivos serán los que pueden autorizar a una reparación y/o mejora SOLO tratándose de seguridad. Ejemplo, parachoques rotos, llanta quebrada, cambio neumático. NO SE PERMITE NINGUNA OTRA REPARACION QUE NO SEA RELACIONADA A LA SEGURIDAD DEL MISMO, DE OTROS PILOTOS Y DE LA COMPETENCIA EN GENERAL.

Si un auto se encuentra en una zona de peligro o posición riesgosa, y no puede salir de allí por sus propios medios y se hace necesaria la intervención de terceros, ese auto queda inmediatamente fuera de la competencia, sólo se le autorizará a usar la pista para volver a la Zona de Boxes y/o parque cerrado.

El único lugar aceptado para realizar reparaciones es la zona de pits y/o calle de boxes. Sólo el piloto puede reparar el auto en la pista.



12.2 Si por cualquier motivo un piloto pierde su lugar en la grilla de partida al momento del inicio de la vuelta de calentamiento, o durante el transcurso de ésta, el piloto deberá largar desde calle de Boxes. La posición dejada quedará libre y no podrá ser ocupada por otro piloto. Los demás competidores no avanzarán para cubrir el espacio dejado vacante. Si el piloto se adelanta buscando la posición vacía, será excluido e impedido de continuar participando

12.3 No está autorizado a los pilotos acortar camino usando otras vías que las indicadas en el Reglamento Particular de cada prueba como pista. Quien fuera sorprendido, será sancionado con pérdida de tiempo logrado y multa en caso de clasificaciones, y con descalificación y multa en caso de carreras. (Si en un circuito existiera una chicana y por algún motivo un piloto se pasara en el frenaje y por ende ganara un lugar, este deberá devolverlo dentro de las tres vueltas siguientes, si no lo hiciera queda descalificado de inmediato). Queda estrictamente prohibido acortar pista en la vuelta posterior a la bajada de bandera, terminada la carrera. Quien no cumpla esta medida será descalificado.

12.4 Durante los entrenamientos programados, libres y controlados, se deben respetar estrictamente los horarios establecidos para cada categoría, como también el uso de la zona de boxes y calle de pits sólo para estacionar, reparar, marcar tiempos, etc., la contravención a esta norma será multada.

La autoridad en los entrenamientos controlados equivale a la de Director de Carrera con todas las atribuciones pertinentes y este emitirá su informe.

13. CÓDIGO DE MULTAS

LA ASOCIACIÓN DEPORTIVA FORMULA 3 ha establecido el siguiente Código de Multas, con el objeto de poder sancionar de la forma más severa las faltas al Reglamento Deportivo y al espíritu deportivo que debe primar en estas carreras.

Se debe considerar por parte de todos los competidores, que la competencia comienza con el primer entrenamiento indicado en el respectivo Reglamento Particular y, termina una vez finalizada la última competencia.

En términos generales los comisarios deportivos, respectivo podrá aplicar las siguientes penalizaciones, por orden de severidad creciente:

Amonestación;

Multa;

Cumplimiento de actividades de interés público (castigo comunitario);

Penalización en el tiempo;





Exclusión;

13.1 El monto de las multas aplicadas a las sanciones interpuestas por el Colegio de Comisarios quedara a criterio de éste mismo.

Las multas podrán ir desde \$0 (0 Pesos Chilenos) hasta \$500.000 (Quinientos Mil Pesos Chilenos)

13.2 Las multas y penalidades interpuestas por el Colegio de Comisarios, serán aplicadas según Reglamento Deportivo FADECH y las normas vigentes en el CDI de FIA NO SE PERMITIRÁ LA INSCRIPCIÓN DE UN PILOTO PARA UNA COMPETENCIA SI TIENE MULTAS PENDIENTES POR CANCELAR Y/O CUOTAS DEL CLUB DEPORTIVO AL CUAL PERTENECE.

13.3 Redes Sociales.

Los pilotos, sus adjuntos y/o sus concurrentes que intenten dañar el evento de manera directa o por medio de redes sociales, serán denunciada (s) en forma inmediata a la FEDERACIÓN CHILENA DE AUTOMOVILISMO DEPORTIVO (FADECH)

14. REGLAMENTOS RELATIVOS A LA LLUVIA

14.1. En el caso que comience a llover durante la vuelta de posicionamiento o en la de calentamiento, se mostrará bandera roja y el procedimiento de partida se reanudará, una vez que las condiciones climáticas lo permitan.

14.2. Si la carrera ha comenzado en condiciones secas y comienza a llover en cantidades que causen un aumento de más de un 20% en el tiempo de vuelta del piloto que lleva la delantera y que haga visible una cortina de agua de las ruedas trasera, Los Comisarios Deportivos en base a los consejos del Director de Carrera, decidirán si se detiene o no la competencia.

14.3. Si la lluvia llegase a inundar parte de la pista hasta el punto de que el correr a cualquier velocidad con distintos tipos de neumáticos se haga imposible, Los Comisarios Deportivos o el Director Carrera detendrán la carrera inmediatamente, aun cuando más del 50% de los autos tengan neumáticos para lluvia. El procedimiento a seguir si las condiciones climáticas lo permiten, será de acuerdo a lo indicado en el presente reglamento. En este caso el Director de la Carrera determinará los neumáticos a usar.

14.4. En caso de lluvia, llovizna, neblina o por otro motivo que determine el Director de Carrera, los autos deben llevar un luz roja o amarilla titilando o fija, en su parte posterior encendidas durante toda la carrera, si la luz se apaga, se mostrará al piloto la bandera negra con círculo naranja y el número del auto, el piloto ingresará inmediatamente a la calle de Boxes a solucionar la falla, una vez arreglada podrá reiniciar su participación en la carrera.



La no obediencia de esta señalización significará la descalificación inmediata de la competencia.

15. DETENCIÓN DE LA CARRERA Y NUEVA PARTIDA

15.1. BANDERA ROJA: En caso de que fuera necesario detener la carrera, debido a algún accidente o por condiciones climáticas (Ver Arts. 13.3 y 13.4 CD), se exhibirá una bandera roja en la línea de partida/meta y, en todos los puntos de banderilleros. La decisión de detener una carrera deberá ser hecha por los Comisarios Deportivos o el Director de Carrera. En el momento que se exhiba esta bandera, todos los pilotos deberán seguir el régimen de una bandera roja, para luego de una vuelta al circuito dirigirse a los pits o detenerse donde el Director de Carrera determine a baja velocidad bajo el supuesto que:

- Es posible que la pista este obstruía.
- Puede haber vehículos de rescate en la pista.
- Existan problemas que hacen necesario detener la competencia.

15.2. En el caso que se detenga la carrera, se aplicará el siguiente procedimiento:

15.2.1. Si la bandera roja es exhibida al auto que lleva la delantera antes que haya completado la Primera vuelta:

- a) La partida inicial será considerada nula.
- b) La nueva carrera será por la misma distancia completa y las ubicaciones de los autos en la grilla será la misma que para la primera carrera.

15.2.2. Si la carrera es detenida completadas más de dos vueltas, pero menos del 75% de la distancia de la carrera por el auto que lleva la delantera, corresponderá el siguiente procedimiento:

- a) Si se determina no continuar, se otorgará el 50% de los puntos a los competidores en base a la colocación de ellos en la vuelta anterior a la detención.
- b) Si se determina continuar la carrera, la clasificación de la segunda parte será establecida por las ubicaciones de los pilotos en la vuelta previa la determinación de detener la carrera.

La distancia de la segunda parte será establecida restando al total de vueltas pactadas originalmente, las que dio el auto que llevaba la delantera en el momento de detención, menos una vuelta.

Podrán participar en la segunda manga, sólo aquellos autos que estaban en la pista en el momento de detenida la carrera y aquellos que en el momento de la detención se encontraban en la zona de pits por cualquier motivo y que de acuerdo a la revisión del Revisor Técnico estén en condiciones de participar.





No se podrán sacar los autos que estén detenidos en algún lugar del circuito o en la zona denominada de parque cerrado. Los autos de reserva o repuesto (muletos) no tendrán derecho a participar en la nueva partida.

15.2.3. Si la carrera es detenida cuando se ha completado a lo menos el 75% de la distancia total por el auto que lleva la delantera, el director de carrera podrá decretar que la carrera se considerará completa y no habrá una nueva partida.

La clasificación final se realizará de acuerdo a las posiciones de los pilotos en la pasada por la meta en la vuelta anterior a la detención de la carrera. Se otorgará a los pilotos el puntaje total establecido.

Pero el director podrá también determinar que, sin perjuicio que se haya completado el 75%, se podrá reanudar la competencia con las vueltas que falten, siguiendo el procedimiento establecido en el número anterior.

15.2.4. En todos los casos de una nueva partida, existirá un tiempo mínimo de 10 minutos entre la detención y la nueva partida. Sólo se autorizará hacer reparaciones de seguridad a los autos y cambio de neumáticos. No se podrá reabastecer los autos con combustible.

16. META

16.1. La meta será fijada con la línea claramente demarcada en la pista. El lugar de la meta puede ser distinto del de la partida.

16.2. La señal del término de la carrera se dará en el momento que el primer auto haya cubierto la distancia completa de la carrera.

16.3. En caso que accidentalmente se exhiba la señal de término de la carrera, antes que el auto que lleva la delantera complete el número de vueltas programadas. La carrera se considerará como terminada en el momento en que se da la señal, declarándose ganador al puntero real. Si la señal que indica el término se retrasara accidentalmente o por cualquier otra razón, la clasificación final será establecida conforme a las posiciones obtenida en la distancia fijada originalmente para la carrera.

16.4. Después de recibir la señal que indica el término de la carrera, todos los autos completarán una vuelta disminuyendo la velocidad antes de entrar a parque cerrado, y, salvo que los comisarios responsables decidan lo contrario, permanecerán en ese lugar hasta que venza el plazo durante el cual se pueden presentar reclamos, si los hubiera.

17. SEGURIDAD

Todos los pilotos deberán usar las prendas reglamentadas FIA.





18. ATRIBUCIÓN DE PUNTOS

18.1. Para cada una de las competencias que forman parte del calendario para la temporada 2025, se otorgarán los siguientes puntos, para cada una de las categorías.

LUGAR PUNTOS LUGAR PUNTOS

Clasificación:

1º lugar 3 puntos

2º lugar. 2 puntos.

3º lugar. 1 punto-

Puntos para determinar lugar final en la fecha.

Carrera Sprint

1. 15 puntos
2. 13 puntos
3. 10 puntos
4. 8 puntos
5. 6 puntos
6. 5 puntos
7. 4 puntos
8. 3 puntos
9. 2 puntos
10. 1 puntos

Carrera Final

1. 20 puntos
2. 18 puntos
3. 15 puntos
4. 12 puntos
5. 10 puntos
6. 8 puntos



FADECH
MEMBER OF FIA

REGLAMENTO VISADO
FECHA: 25 DE MARZO 2026



7. 6 puntos
8. 4 puntos
9. 3 puntos
10. 2 puntos

En caso de empate... qualy + 1era manga + 2nda manga... tendrá privilegio el mejor lugar en la 2nda manga.

18.2 DEFINICION DE PODIO DE PREMIACION.

Se premiará a los tres primeros lugares de la carrera final.

Un piloto para obtener puntaje deberá haber recorrido +50% de las vueltas programadas, tanto en el sprint como en la carrera final.

Ante un error en la asignación de puntos, el piloto tendrá como plazo máximo, el inicio de los entrenamientos oficiales de la próxima fecha para efectuar su reclamación.

18.3 CAMPEONATO

CAMPEONATO ÚNICO:

El puntaje obtenido en cada una de las fechas se suma directamente para obtener el ranking del campeonato.

En caso de empate en algún puesto del ranking, este será decidido a favor del piloto que haya obtenido mayor número de primeros lugares o segundos lugares, y así sucesivamente hasta deshacer el empate.

18.4 CATEGORIAS Y SUB CATEGORIAS

El campeonato 2026 está compuesto por las Categorías **Fórmula 3**, **TPista 1.6**, **Super Turismo 1600**, **TC 2000**, y **TC2000 series** las cuales están dividida en las siguientes categorías:

- **General:** Participan todos los pilotos inscritos, independientemente de la categoría en la cual están inscritos.
- **Escuderías:** Participan escuderías de máximo 3 autos, de los cuales máximo dos pilotos puntúan para el campeonato de equipos.





18.5 RESULTADOS EXTRAOFICIALES

Los resultados serán entregados a la brevedad por las autoridades, una vez terminada la respectiva competencia. Estos resultados son de carácter EXTRAOFICIAL, en virtud de ellos se realizará la premiación, sin perjuicios de las reclamaciones que se encuentren pendientes y el resultado de la Revisión Técnica. Dado que se correrá una fecha el día Sábado y otra el día Domingo, con el propósito de evitar afectar a un piloto con el destape de su motor, la revisión técnica final se realizara el Domingo, posterior terminada la carrera final, y será válida para ambas fechas. El día Sábado se realizará una revisión completa, donde solo quedara pendiente el destape de motor asignado por el colegio de comisarios, si así es requerido.

18.6 RESULTADOS OFICIALES

Los resultados oficiales se obtendrán al cierre del Meeting del día Domingo, y serán notificados a los representantes de cada categoría, vía e-mail, a más tardar a la hora 24 del día de competencia, sin perjuicio de las apelaciones que se presenten. Si los resultados oficiales son distintos a la premiación que se realizó, el Secretario del Meeting, solicitará la devolución del premio al implicado, y se reasignarán los puntos.

19. RECLAMACIONES Y APELACIONES

19.1. Para todo lo relacionado con Reclamaciones y Apelaciones, rige lo indicado en el Reglamento Deportivo de la Federación Chilena de Automovilismo.

19.2 Si un piloto o su concurrente tienen dudas con respecto al auto de otro competidor, este debe presentar el reclamo en el meeting, adjuntando una caución en efectivo, por la suma de \$ 500.000.- Si el piloto afectado efectivamente no cumple con el reglamento técnico, esta caución será devuelta al reclamante. Si el auto cumple con lo establecido en el reglamento técnico la caución será entregada al piloto afectado, la cual indemnizará los gastos que pueda provocar el desarme.

20. VERIFICACIONES

20.1 DENTRO DEL DIA DEL EVENTO, los pilotos y sus autos pueden ser objeto de verificaciones médicas, de seguridad y otras que determinen Los Comisarios. El lugar y hora serán comunicados oportunamente y los pilotos no podrán negarse a ellas, bajo pena de exclusión.





20.2 Obligatoriamente todos los vehículos que hayan terminado la carrera, permanecerán en régimen de Parque Cerrado, hasta 30 minutos después de finalizada ésta, salvo decisión contraria de Los Comisarios.

20.3 Luego de cada competencia se someterán a Revisión Técnica los 3 autos que hayan obtenido el primer, segundo y tercer lugar de cada competencia, y los que el Colegio de Comisarios determine.

21. NÚMEROS

21.1 Cada vehículo estará obligatoriamente dotado de 3 números perfilados de color blanco o amarillos, ubicados en los vidrios traseros laterales y uno (1) en el parabrisas al lado izquierdo.

Los pilotos deben cuidar que los números sean claramente visibles desde el puesto de cronometraje.

Los autos que no cumplan la condición anterior, serán excluidos de la competencia.

21.2 Cada Club Deportivo, asignará los números de sus inscritos a principios de temporada, respetando por todo el año.

El resto de los números se guardarán hasta la fecha de inscripción tope de la primera carrera, posteriormente el club los asignará a fin de llenar los números vacíos y mantener la correlatividad.

El número asignado a principios de año es de uso obligatorio durante todas las competencias del año en curso del campeonato.

22. REGLAMENTO DE PUBLICIDAD

22.1 Todo vehículo y pilotos inscritos para participar en el campeonato deben como condición para participar, destinar los siguientes espacios de publicidad para el uso del o los auspiciadores generales que contrate la categoría definidos en el **Anexo 2 “Reglamento de Publicidad”**.

22.2 AUTOS CARROZADOS

Para todos los autos de la categoría se mantendrán los mismos espacios destinados para las gráficas publicitarias de los autos.

23. PREMIACIÓN

23.1 Todos los pilotos de los autos que terminen la carrera ubicados en las posiciones 1º, 2º o 3º, deberán asistir a la ceremonia de premiación en el pódium respectivo, y al lugar determinado por la productora para las entrevistas con la prensa con su buzo.





También se premiará a quien obtenga la Pole Position y al preparador del auto ganador de cada fecha.

Quien falte a esta regla se expone a una amonestación severa la primera vez y a una multa por parte del colegio de comisarios de \$ 100.000.-. En caso de repetir su actitud, el piloto será multado en \$ 300.000.-

Esta norma vale para los pilotos de todas las categorías que participan en las competencias organizadas por LA ASOCIACIÓN DEPORTIVA FORMULA 3

24. SOBREPASOS EN PISTA

a) Durante una carrera, un auto sólo en la pista puede usar el ancho total de la misma. Sin embargo, tan pronto sea alcanzado en línea recta por un auto que es temporal o constantemente más rápido, el piloto deberá dar al otro vehículo el derecho a paso moviéndose hacia un lado en orden a permitir ser sobrepasado por el otro.

b) Si el piloto es alcanzado por el puntero de la carrera, deberá dejar pasar a este sin ninguna interrupción. El director de carrera para estos casos mostrará Bandera Azul.

c) Las curvas, tanto en su zona de entrada como salida, pueden ser negociadas por los pilotos como deseen, dentro de los límites de la pista. El sobrepasar, de acuerdo a las posibilidades del momento, puede ser realizado tanto por la izquierda como por la derecha. Sin embargo, maniobras susceptibles de molestar a otros pilotos, como cambios bruscos de dirección, apoyarse en el auto que está sobrepasando o que lo está pasando, agrupamientos deliberados de autos en el interior o exterior de las curvas o cualquier otro cambio anormal de su dirección, están estrictamente prohibidos y serán penalizados de acuerdo a la importancia y repetición de las faltas, con penas que van desde una multa hasta la descalificación de la carrera.

La repetición del manejo peligroso, aún involuntario, puede resultar en la descalificación del piloto infractor de la carrera.

d) Cualquier maniobra obstructiva realizada por uno o varios pilotos, teniendo o no intereses comunes, está prohibida.

La conducción unida de varios vehículos en forma persistente, asimismo como formaciones en abanico, sólo está permitida si no hay vehículo tratando de pasar. De otra forma será agitada la bandera azul.

e) La sanción aplicada por no respetar la bandera azul, será también aplicada a los pilotos que obstruyan parte de la pista. La misma sanción será aplicada a los pilotos que se mueven de un lado a otro de la pista, con el propósito de prevenir que otros pilotos lo pasen.

f) La repetición de faltas graves o la evidencia de faltas de control sobre el vehículo (tales como fuera de pista), puede traer consigo la exclusión del piloto en cuestión.





25. DETENCIÓN DE UN AUTO DURANTE LA CARRERA

- a) El piloto de cualquier auto que abandone la carrera, debe señalar su intención a tiempo y es responsable de asegurar que la maniobra es llevada a cabo en forma segura y lo más cerca del punto de salida.
- b) Si un piloto es obligado a detener su auto, ya sea involuntariamente o por otra razón, el auto debe ser movido de la pista lo más rápido posible, de manera que su presencia no constituya peligro o problemas para el normal desarrollo de la carrera.
Si el piloto solo no es capaz de mover el auto de una posición potencialmente peligrosa, es deber del piloto pedir ayuda a veedores de pista u otros oficiales para ayudarlo.
- c) Toda reparación realizada en la pista debe ser hecha sólo por el piloto y solo con los elementos que disponga en el interior de su auto, no puede recibir ningún elemento externo o de personas diferentes al piloto para ser usados en una reparación.
- d) Todo abastecimiento en la pista misma está prohibido, y significará su inmediata descalificación.
- e) Aparte del piloto mismo y, en casos excepcionales, oficiales competentes, nadie está autorizado a tocar un auto detenido bajo pena de su descalificación de la carrera.
- f) Empujar un auto a lo largo de la pista o empujarlo para cruzar la línea de meta, no está permitido, y significará su inmediata descalificación.

26. ENTRADA A LOS BOXES PITS DE ABASTECIMIENTO

- a) La llamada “zona de desaceleración”, es parte del área de pits.
- b) Durante los entrenamientos y carrera, el acceso a pits es permitido sólo a través de la zona de desaceleración y sin tocar la línea blanca. La sanción por no respetar esta regla será de 15 segundos a su tiempo final de la carrera sprint o final. Si esta falta se produce en entrenamientos, los 15 segundos se aplicarán en la clasificación. Si el piloto comete una segunda falta el día de competencia, se aplicará la descalificación de la carrera.
- c) Cualquier piloto que intente dejar la pista o entrar a pits o a parque cerrado, debe señalar su intención a tiempo y estar seguro de hacerlo.





27. NEUTRALIZACIÓN

En caso de ocurrir un accidente o incidente motivo por el cual el circuito este parcialmente bloqueado o se presente una situación en la cual el personal, los vehículos de rescate o los pilotos estén ante una situación de peligro y en donde la bandera amarilla no resulte ser suficiente, se procederá a neutralizar la competencia. La orden de neutralización será dada por el Comisario Deportivo o el Director de Carrera en ausencia de aquel, teniendo en cuenta que, pese al accidente o incidente, se puede circular por ese sector sin inconveniente. La neutralización será mediante la utilización del AUTO DE SEGURIDAD (AS).

28. AUTO DE SEGURIDAD

- a) El auto de seguridad se registrará en toda su concepción por órdenes del director de carrera.
- b) El auto estará identificado con la leyenda "AUTO DE SEGURIDAD" en los laterales y en la parte posterior en letras a un tamaño similar al de los números de los autos de carrera. Deberá tener en el techo al menos 2 luces giratorias amarillas o los intermitentes visibles y nítidos. Será conducido por un conductor experimentado que deberá ser designado por la organización, que debe contar con licencia deportiva vigente y deberá llevar a bordo un observador idóneo designado por la organización capaz de reconocer los autos de competición, la tripulación con buzo, casco, los cuales estarán en contacto radial permanente con el Director de Carrera, el Comisario Deportivo y la Torre de Control.
- c) Cuando se dé la orden de movilizar al Auto de Seguridad, por parte del Director de Carrera si esta autoridad debe reemplazarle, todos los puestos de observación incluyendo la línea de llegada exhibirán banderas amarillas inmóviles y un cartel con las letras "AS", que deberá mantenerse hasta que finalice la intervención.
- d) El auto de Seguridad, con sus luces giratorias amarillas encendidas o intermitentes nítidos, partirá de la zona de boxes o del lugar designado, e ingresará a la pista sin importar en qué lugar se encuentre el puntero, circulando a velocidad regular pero inferior a la de carrera. Si algún participante circulando a velocidad de carrera se encuentra repentinamente con el AS ingresando a la pista, no será penalizado si lo sobrepasa.
- e) Todos los competidores se alinearán detrás del Auto de Seguridad manteniendo la misma velocidad que éste. Desde el momento que se muestren los carteles AS indicados anteriormente todo adelantamiento quedará prohibido, salvo que un auto reciba la orden de hacerlo desde el Auto de Seguridad, mediante indicación de la tripulación. Entre el Auto de Seguridad y el primero de la fila se mantendrá un espacio aproximado a cinco (5) autos y a partir de este, se posicionarán el resto de los participantes en forma compacta.



- f) Cuando el Director de Carrera se lo ordenen, el Auto de Seguridad empleará la luz verde para indicar, a todo auto que se encuentre entre dicho vehículo y el puntero, que debe adelantarse. Estos autos continuarán la marcha a velocidad reducida y sin adelantarse hasta que lleguen a la línea de autos que se encuentran detrás del Auto de Seguridad. Así mismo los harán quienes reingresen a pista.

Esta operación continuará hasta que el Auto de Seguridad este delante del que lidera la carrera y el resto de los participantes **esté en fila india detrás de él.**

- g) Cada vez que el Auto de Seguridad pase un puesto de observación, se agitará la bandera amarilla constantemente mientras el coche de seguridad y los que lo siguen estén dentro del sector que va desde dicho puesto hasta el siguiente.
- h) Mientras el Auto de Seguridad está en funcionamiento, los competidores podrán detenerse en sus boxes, pero sólo podrán reingresar a la pista cuando les sea autorizada su salida de boxes. Durante una neutralización con AS, ningún participante podrá cumplir con una Penalización en Boxes, aplicada con anterioridad.

Todo auto que reingrese a la pista ó, que estando detrás del AS, le será indicado por la tripulación para que lo pase, deberá circular por la pista a velocidad reducida hasta que llegue al final de la línea de autos que siguen al AS y tomar ubicación a continuación del último que conforme esa fila.

Debe tenerse en cuenta que la carrera está neutralizada y que, auxiliares y banderilleros, pueden encontrarse en la pista.

- i) Cuando el Director de la Carrera, decidan llamar al Auto de Seguridad por considerar que la pista está en condiciones para reiniciar la carrera, procederá a indicarle que apague las luces amarillas giratorias o intermitentes. Esta será la señal que indicará a los pilotos que el AS se retirará de la pista en el lugar establecido. Una vez retirado el AS, el primer auto de la fila que se encontraba detrás, podrá imponer la marcha, nunca inferior a la que venía desarrollando. A partir de ese momento entre cada auto deberá haber una distancia aproximada de un (1) auto de separación.

Si algún auto tuviera inconvenientes que le hicieran reducir su velocidad, deberá retirarse de la línea del radio normal de marcha hacia un costado y permitir el sobrepaso del resto de los participantes, a quienes previamente advertirá mediante señas visibles su inconveniente. Si logra retomar su marcha, continuara en el lugar en que se encuentra en ese momento.

- j) Cuando el AS se encuentra próximo a su salida de la pista, se retirarán las banderas amarillas y los carteles de “AS”.

- k) Los autos deberán circular en fila india, hasta la línea de Meta en donde será señalizado el reinicio de la Competencia con Bandera Verde. A partir de ese lugar podrán iniciarse las maniobras de sobrepaso. Esta estrictamente prohibido intentar maniobras de sobrepaso o adelantarse antes de pasar la Línea de Meta.

- l) Luego de una vuelta serán retiradas las banderas verdes en todos los puestos.





- m) Cada vuelta completada mientras el AS en servicio, se computarán como vuelta de carrera, así como el tiempo transcurrido.
- n) Si durante la aplicación del sistema de neutralización fuese necesario interrumpir la competencia con bandera roja, se aplicará lo establecido en el Art. 28.
- ñ) Los sobrepasos efectuados durante el procedimiento de neutralización desde el momento que se muestran los carteles AS, serán sancionados con recargo de tiempo o penalización en boxes pudiendo llegar la sanción hasta la descalificación.
Cuando recién puedan ser constatados luego de finalizada la competencia los Comisarios Deportivos aplicaran en ese momento un recargo de tiempo o descalificación aun cuando la infracción no se haya cometido en el transcurso de las últimas seis vueltas.
- o) El conductor del AS debe conducir al interior del circuito o autódromo con equipamiento de competición, es decir casco, buzo, zapatillas de competición, con licencia deportiva vigente.

28. PROCEDIMIENTO EN CASO DE INTERRUPCIÓN DE LA COMPETENCIA CON “AS” EN PISTA

En el caso de producirse lo previsto en el Art. 27 letra n, se tendrá en cuenta:

1. Si la intervención del AS se hubiera producido antes de que el puntero cumpla la primera vuelta y es necesario detener la competencia con Bandera Roja, se procederá de la siguiente manera:

- a) Se largará nuevamente, con la grilla original y comenzando con el procedimiento de largada con cartel de cinco (5) minutos.
- b) El recorrido de la prueba se determinará restándole al total de vueltas pautadas las cumplidas por el puntero desde la luz verde más un adicional de dos (2) vueltas.

2. Si la intervención del AS se hubiera producido después que el puntero cumpla la primera vuelta y luego se detiene la competencia con Bandera Roja, se procederá de la siguiente manera:

- a) La carrera será por suma de tiempos, para la primera parte se confeccionará una clasificación con la última vuelta disputada antes del ingreso del AS y esta determinará la grilla. Los lugares de quienes no larguen quedarán vacíos. Las vueltas recorridas con el AS serán consideradas para el recorrido de la prueba, como así también el tiempo transcurrido.



b) El recorrido de la prueba se determinará restándole al total de vueltas pautadas las recorridas por el puntero desde la luz verde (o apagada la roja) más un adicional de dos (2) vueltas.

En ningún caso se puede usar auto suplente ni ingresar pilotos suplentes.

3. Si la competencia es detenida cumplido más del 75% de la distancia total de la competencia o duración desde la luz verde (o apagada la roja), el AS ingresara a Boxes y todos los autos que puedan hacerlo deberán seguirlo e ingresar a Parque Cerrado.

29. OFICIALES

Las funciones de los oficiales son las que establece el Reglamento Deportivo de la Federación Chilena de Automovilismo.

30. CÁMARA ON BOARD

Los equipos de **Fórmula 3, TPista 1.6, Super Turismo 1600, TC 2000 y TC2000 Series**, deberán disponer a partir de la primera carrera y para cada auto participante, una (1) cámara de video oficial de uso obligatorio, que será de responsabilidad de cada participante, dichas grabaciones podrán ser requeridas por el director de carrera y colegio de comisarios para poder definir alguna sanción en pista.

En caso que no disponga de cámara, será agravante para dilucidar cualquier acción a evaluar por el colegio de comisarios

ANEXO 1

CAMPEONATO Fórmula 3, TPista 1.6, Super Turismo 1600, TC2000 y TC2000 Series año 2026.

FECHAS DE COMPETENCIAS:

- Fecha 1 y 2 3-4 y 5 de Abril Interlomas. (Temuco)
- Fecha 3 y 4 15, 16 y-17 Huachalalume. (La Serena)
- Fecha 5 y 6 19-20 y 21 de Junio Huachalalume. (La Serena).
- Fecha 7 y 8 14-15 y 16 de Agosto Huachalalume. (La Serena).
- Fecha 9 y 10 4, 5 y 6 de Septiembre. Quilpue

- Fecha 09, 10 y 11 2,3 y 4 Octubre Interlomas, Temuco

- Fecha 13 , 14 y 15 Noviembre, Interlomas, Temuco



**REGLAMENTO VISADO
FECHA: 25 DE MARZO 2026**

Santiago, 24 de Marzo 2026

El presente Reglamento Publicitario, será obligatorio y válido para la categoría Turismo Pista Chile a partir del 1er evento 2026, vale decir, desde el 3 de Abril 2026 en adelante, y hasta el último evento programado, que es el 13, 14 y 15 de Noviembre 2026, en donde la categoría bajo el alero de la Asociación Formula 3, teniendo como objetivo que tanto pilotos, equipos y directiva cumplan con lo estipulado dentro de los puntos de este Reglamento. Éste tiene directa relación con los sponsor que financian parte del Campeonato y con la forma de impulsar y difundir el evento como tal. **El piloto que no desee colocar la publicidad en el auto, tendrá que pagar a la organización \$1.000.000.- (un millón de pesos por lo tanto, es de suma importancia que se cumpla tal como se estipula en los siguientes puntos.**

1. GENERALIDADES

1.1.- El evento lo producirá y organizará en conjunto la categoría TURISMO PISTA CHILE, TC2000 y GTP 1600, y será a través de la directiva del evento, la gestión y relación con las marcas que auspicien el evento o a la categoría en particular.

1.2.- El calendario para el año 2026 es el siguiente:



MES	FECHA / LUGAR	
ABRIL	3 - 4 - 5 / Interlomas, Temuco	▶ TC2000 / GTP / TP
MAYO	15 - 16 - 17 / Juvenal Geraldo, La Serena	▶ TP
JUNIO	19 - 20 - 21 / Juvenal Geraldo, La Serena	
AGOSTO	16 / Juvenal Geraldo, La Serena	
SEPTIEMBRE	4 - 5 / Quilpué	
OCTUBRE	2 - 3 - 4 / Interlomas, Temuco	
NOVIEMBRE	13 - 14 - 15 / Interlomas, Temuco	▶ TC2000 / GTP / TP (+ TC Quilpué según fecha)

VITOUR **LAGUNA OFF ROAD** **RACEBOX** **GRUAS RODRIGUEZ**

1.3.- No se establecerá ningún bloqueo de marca, a no ser que dentro del transcurso del año se cierre con una marca que exija esta disposición. De ser así se avisará con anticipación a todos los pilotos y equipos participantes.



2. PUBLICIDAD EN AUTOS

2.1.- Para la categoría **TURISMO PISTA CHILE**, todo vehículo y piloto inscrito en el campeonato 2026 debe, como condición, llevar los siguientes adhesivos, en tamaño, forma y ubicación.



***Nota: La publicidad correspondiente al número del auto, debe ir por ambos lados y en el parabrisas. Los autos que no dispongan espacio en el centro del parachoques delantero pueden reubicarlo en algún otro lugar del parachoques, siempre dando el frente del auto.**

2.2.- El resto de los espacios quedan a libertad del piloto para incorporar sponsors personales.

2.3.- Las gráficas serán entregadas por la directiva de la categoría Turismo Pista Chile o a través del coordinador de la categoría. Estas deben estar instaladas en el auto en toda actividad oficial de cada fecha, es decir, entrenamientos, clasificación, sprint y final.

2.4.- El piloto o equipo que incumpla el reglamento publicitario será amonestado con una multa de \$100,000 (cien mil pesos), que deberá ser cancelada a la directiva de la categoría con plazo máximo al momento de inscribirse a la siguiente competencia.

2.5.- En caso de que durante la temporada ingrese nuevo auspiciador, se evaluará la definición de nuevo espacio en el auto o bien en el autódromo en que se realicen las competencias.