



REGLAMENTO TIME ATTACK TEMPUS FUGIT

Versión 5.0 de fecha 1 de enero de 2026



I.- CONCEPTO:

TIME ATTACK TEMPUS FUGIT (TIME ATTACK) es el campeonato avalado por la Federación Mexicana de Automovilismo Deportivo A.C. y sancionado por la Comisión Nacional de Pista A.C., en el que los autos deportivos de cualquier tipo compiten durante varias fechas al año, divididos en categorías, en distintos autódromos, estableciendo vueltas cronometradas, cuyos tiempos competirán contra los del resto de los autos inscritos.

TIME ATTACK es un campeonato seguro y profesional donde los pilotos perfeccionan sus habilidades al volante.

La experiencia del equipo detrás de **TIME ATTACK** garantiza un campeonato estable que permite que los equipos y preparadores exploten su experiencia en el desarrollo de autos cada vez más rápidos y competitivos.

II.- SEGURIDAD

II.1.- EN LOS VEHÍCULOS:

1.- Los vehículos serán sometidos a una revisión para verificar cumplimiento del presente reglamento.

a.- Las llantas no deberán de presentar golpes, protuberancias, partes seccionadas o un dibujo con menos del 20 % de vida, así como imperfecciones que pongan en riesgo al piloto y/o autos;

b.- Los vehículos no deberán derramar ningún tipo de fluido;

c.- No deberán tener presentar testigos (tipo check engine, air bag o similares); a menos que el piloto sustente y compruebe la razón del testigo encendido.

d.- Las luces de posición, direccionales, freno y limpia parabrisas, deberán estar en condiciones para operar;



REGLAMENTO TIME ATTACK TEMPUS FUGIT

Versión 5.0 de fecha 1 de enero de 2026

e.- Los asientos deberán estar firmemente instalados al auto, ya sea con la instalación y asiento original, o con instalación y asiento de carreras con homologación SFI o similar, y estar vigente y en buen estado, El asiento de carreras siempre estará sujeto a la aprobación del organizador, de la dirección del evento y de la autoridad deportiva.

f.- Los vehículos deberán contar con un arnés de seguridad de 4 puntos de apoyo mínimo, con 3 puntos de sujeción mínimo: 2 a los lados a los lados del asiento, y un tercero en la parte posterior central del asiento, dirigida a un punto rígido adecuado en la carrocería del vehículo, en un lugar adecuado en ángulo y distancia, dirigido al centro del asiento; de este punto de apoyo trasero deberán salir dos cinturones del arnés, que pasen sobre el asiento, por los hombros del piloto y se dirijan a la parte inferior del arnés, donde deberán ser sujetados contra éste. El arnés deberá ser aprobado FIA, SNELL, ECE o similar, y estar vigente y en buen estado. El arnés siempre estará sujeto a la aprobación del organizador, de la dirección del evento y de la autoridad deportiva.

g.- En caso de autos de producción cuyo diseño original esté proyectado para uso en pista como Porsche GT3 y GT4, Corvette Z06 y ZR1 y demás similares, podrán participar bajo la categoría Super Car "SC" con los componentes de seguridad originales, como asientos y cinturones de seguridad. Lo anterior siempre y cuando los autos no tengan ninguna modificación además de sistema de escape, admisión de aire y reprogramación y el piloto cuente con experiencia probada en seriales nacionales o internacionales.

En caso de que se trate de autos superdeportivos cuyo diseño original no se encuentre proyectado para uso en pista, participarán en la categoría "SC" y deberán de cumplir con las medidas de seguridad de los autos de categorías UNLIMITED.

h.- Los vehículos no deberán tener partes sueltas de la carrocería o que puedan desprenderse;

i.- Los vehículos deberán contar con un extintor firme y debidamente sujeto, pero fácil y rápidamente desprendible a la intención, al alcance del piloto;

j.- Los vehículos deberán utilizar líquido de frenos de alta temperatura, con punto de ebullición en seco igual o mayor a 300° centígrados, (REDLIN RL-660, RL-700 o similares), así como pasar la prueba de humedad, siendo ello responsabilidad del participante.

k.- Los vehículos deberán participar con las ventanillas subidas a $\frac{3}{4}$ de altura, de modo que pueda meterse la mano para cualquier caso de necesidad, y nunca cerrados por completo.

l.- No deberá de haber ningún tipo de objeto suelto dentro del vehículo (botellas de agua, bolsas de mano, carteras, ropa, maletas, etc.)

II.2.- EQUIPO PERSONAL DE SEGURIDAD.

Todo el equipo personal de seguridad deberá ser aprobado FIA, SNELL y/o SFI, y estar vigente. El equipo podrá ser revisado por el organizador, director de competencia o autoridad deportiva, y se estará a su decisión en cuanto a la autorización de uso del mismo. Deberá estar en buen estado y ser utilizado completo, y ello incluye:

a.- Nomex o traje especial para piloto de auto de competencia, de cuando menos 1 capa.



REGLAMENTO TIME ATTACK TEMPUS FUGIT

Versión 5.0 de fecha 1 de enero de 2026

- b.-** Guantes especiales para piloto de auto de competencia.
- c.-** Se recomienda zapatos especiales para piloto de auto de competencia, o cuando menos zapatos de piel o tela de algodón, pero con suela de hule antiderrapante.
- d.-** Calcetines de nomex o similar, mínimo de algodón.
- e.-** Casco con mecanismo de sujeción tipo Hans Device o similar.
- f.-** Mecanismo de sujeción tipo HANS Device o similar.
- g.-** La ropa interior deberá ser de nomex, o mínimo algodón. No se deberán usar ni permitirán ropas de fibras sintéticas.
- h.-** Todos los participantes deberán contar con su licencia deportiva FEMADAC, mínimo tipo “L”, vigente.

II.3.- EN LA CONDUCTA:

Los eventos se regirán por las siguientes REGLAS DE PARTICIPACIÓN, las cuales podrán ser adecuadas o modificadas por la autoridad deportiva, los oficiales en el evento, el personal del autódromo o los organizadores, siempre con la finalidad de brindar una mayor seguridad en la participación.

III. GENERALES:

- 1.-** Todos los participantes se obligan y comprometen respetar y acatar las indicaciones de las autoridades deportivas, los organizadores, los oficiales y del personal del autódromo.
- 2.-** Los participantes deberán acreditar su experiencia en eventos federados, pudiendo ser TrackDay previos y/o carreras.
- 3.-** Cualquier falta será sancionada conforme a las normas deportivas y al presente reglamento, a criterio de las autoridades deportivas y de los organizadores, pudiendo esa sanción ser desde un llamado de atención hasta la expulsión del evento, o la suspensión de su licencia deportiva. Dicha decisión será inapelable.
- 4.-** Queda totalmente prohibido introducir al recinto: bebidas alcohólicas, drogas, armas o cualquier otro objeto que ponga en peligro o dañe el desempeño del evento. Igualmente queda prohibido el acceso de escoltas o guardias personales, armados o no. También queda prohibido participar en el evento bajo el influjo de alcohol o cualquier tipo de droga enervante o similar. Está prohibido fumar y tomar bebidas alcohólicas en pits. La falta de observancia de estas normas será motivo de sanción e incluso, de expulsión del evento.
- 5.-** Solo tendrán acceso a pista las personas que previamente hayan realizado el pago de su inscripción oportunamente y dentro de las formas establecidas, y que cuenten con su licencia deportiva vigente. No



REGLAMENTO TIME ATTACK TEMPUS FUGIT

Versión 5.0 de fecha 1 de enero de 2026

tendrán acceso las personas que no se encuentren en la lista oficial de inscritos, o no sean autorizadas por la organización.

6.- Se colocarán pulseras de colores identificando a los pilotos e invitados; el intercambio de ellas, o la violación o alteración de las mismas, es causa inmediata de expulsión.

IV.- ACCESO A PISTA

1.- Solamente podrán conducir los vehículos los participantes con licencia vigente FEMADAC.

2.- Previo acceder a la pista, los vehículos serán colocados en el área designada por el comité organizador, evitando obstruir la circulación, procurando respetar a los demás vehículos y conservando la posición durante el evento.

3.- La zona de pits es una zona peatonal, por lo que la velocidad en ella debe de ser muy baja máximo de 30 KM/H, estando siempre pendientes de los demás vehículos y peatones, evitando maniobras bruscas. Circular a exceso de velocidad en los pits es falta grave y pone en serio riesgo la seguridad de los asistentes, por lo que será motivo de sanción, e incluso de expulsión del evento.

4.- Los peatones deben de mantenerse alejados de la zona de rodaje de los autos.

5.- La posición en pits deberá ser respetada durante todo el evento, salvo indicación de la organización u oficiales de pista. Así mismo la responsabilidad de las pertenencias y objetos situados en la zona pits son responsabilidad del propietario; en ningún caso la organización será responsable por daños, robos o extravíos de pertenencias.

V.- REGLAS DE COMPETENCIA.

1.- Todos los pilotos deberán de acudir a la junta de pilotos en el horario designado en el Programa Oficial. El no asistir a la junta puede significar no participar en el evento a criterio del Director de Pista.

2.- Los pilotos deben de obedecer de manera inmediata las indicaciones de los organizadores, personal del autódromo, y oficiales de pista.

3.- El acceso a pista será ordenado, siguiendo una sola fila, y solo podrá ingresarse cuando los oficiales de pista u organizadores así lo indiquen.

4.- El acceso será pausado por el oficial de salida de pits, considerando para ello el número de vehículos participantes, el tiempo que estos tardan en recorrer la pista, y la duración del entrenamiento o sesión cronometrada de Time Attack.

5.- Es obligatorio respetar el carril de salida a pista, absteniéndose del todo de pisar la raya blanca que divide la salida de pits, de la pista. Pese a ello, es indispensable utilizar los espejos para cerciorarse de que no se va a provocar una colisión con un auto que venga más rápido en pista.



REGLAMENTO TIME ATTACK TEMPUS FUGIT

Versión 5.0 de fecha 1 de enero de 2026

Los autos que ya estén circulando en pista, deberán abstenerse de invadir el carril de salida de pits.

6.- No se permitirán duelos en pista; cualquier auto que sea alcanzado, deberá permitir el rebase del auto que lo alcanzó. El rebase siempre deberá ser en recta, a menos que el auto alcanzado disminuya notoriamente la velocidad para permitir el paso del que lo alcanzó. Se entiende que un auto ha sido alcanzado, cuando el director de pista o los oficiales consideren que la punta del auto que alcanza se encuentra en el mismo plano que el auto alcanzado.

7.- En caso de que al auto alcanzado no permita el rebase, será amonestado por una ocasión (bandera negra diagonal blanco), si repite la maniobra será sancionado y deberá abandonar la pista al mostrarse la bandera negra.

9.- Los rebases son responsabilidad de ambos pilotos, el piloto del auto alcanzado debe facilitar el rebase, pero el piloto que busca adelantar debe de realizarlo siempre buscando afectar lo menos posible al vehículo que adelanta. En todo caso, el vehículo a ser rebasado deberá señalar claramente sus intenciones y anunciar por donde debe ser rebasado, ya sea con indicaciones manuales o por medio de las direccionales, facilitando el rebase, pero no deberá de modificar su trazado o su frenado en forma brusca o ilógica.

10.- Está prohibido terminantemente descender de los vehículos dentro de la pista, aún en caso de accidente, (salvo caso de incendio). En caso de incendio en la zona de pits y con el vehículo en movimiento, de ser posible se desplazará el vehículo a una zona segura y alejada de los demás vehículos y espectadores.

En caso de accidente, el piloto deberá señalar al puesto de oficiales más cercano si se encuentra bien, sacando el brazo y levantando su mano con el pulgar hacia arriba.

11.- En caso de avería, se debe buscar colocarse en una zona segura de la pista y permanecer en el interior del vehículo hasta que se cierre la misma y accedan las asistencias.

12.- En caso de incendio, según las circunstancias de cercanía, el piloto deberá dirigirse lo más rápidamente posible a un puesto de oficiales para ser auxiliado, sacando, siempre que sea posible, el auto de la pista y bajándose de inmediato del mismo, pero cerciorándose de apagar el switch de encendido antes de bajarse del auto, siempre que sea posible.

En caso de que el incendio sea en la zona de pits, con el piloto adentro y el auto moviéndose, éste deberá tratar de alejarse lo más posible de la gente.

Todos los pilotos deberán practicar bajarse de su vehículo en la forma más rápida posible, en condiciones de nula visibilidad.

13.- En sesiones cronometradas de Time Attack no serán válidas las vueltas en las que se haga “drafting” o succión delante o detrás de otro auto con el fin de reducir la carga aerodinámica de los autos. Los oficiales de pista serán los encargados de determinar si es que hubo maniobras de “drafting” en pista.

14.- Los tiempos serán tomados mediante los sistemas informáticos necesarios, por lo que no serán discutibles de ninguna forma. En caso de que el tiempo de dos competidores resulte igual, se utilizará su



REGLAMENTO TIME ATTACK TEMPUS FUGIT

Versión 5.0 de fecha 1 de enero de 2026

segunda mejor vuelta para definir el empate; en caso de continuar el empate, se continuará utilizando las vueltas subsiguientes para el mismo efecto.

15.- En todo momento se deberá respetar las indicaciones vertidas por las autoridades deportivas, oficiales y organizadores, a través de las banderas de pista. El no hacerlo será motivo de sanción y hasta de exclusión del evento.

Las banderas cuentan con una medida y color estándar, y su significado es el siguiente:

A.- La bandera amarilla es una señal de peligro, y se mostrará de dos maneras:

A. 1. (una bandera agitada) Reduzca la velocidad, no adelante y esté preparado cambiar la dirección

A. 2.- (dos banderas agitadas) Reduzca la velocidad, no adelante, esté preparado para cambiar de dirección o para detenerse, un peligro obstruye total o parcialmente la pista.

B.- La bandera de líneas amarillas y rojas es de precaución y se muestra cuando la pista no tiene la suficiente adherencia ya sea aceite, agua, combustible, algún objeto, etc.

C.- La bandera azul se muestra agitada para indicar a un piloto que está a punto de ser rebasado por un vehículo más rápido. Se considera una infracción grave el ignorar una bandera azul.

D.- La bandera blanca se muestra agitada para indicarle al piloto que hay un auto mucho más lento sobre el sector de la pista controlado por ese puesto; puede ser un auto participante o un vehículo de asistencia.

E.- La bandera verde, Indica el inicio de sesión en pista, también indica que la pista se encuentra libre después de la zona de un percance marcada con bandera amarilla.

En salida de pits, indica que estos están abiertos y pueden salir a la pista.

Las anteriores banderas pueden ser colocadas en cualquiera de los puestos de señalización.

Hay banderas que son de uso exclusivo de la Dirección de competencia como:

F.- La bandera blanca diagonal negra es de amonestación, para indicarle a un piloto que está realizando una conducta que se considera antideportiva o peligrosa, por lo que se le advierte que se abstenga de incurrir en ella, y se le pone en observación. No requiere entrar a los pits.

G.- La bandera negra, indica a un piloto que ha sido sancionado, que tiene que entrar a pits y cumplir la sanción que se le haya impuesto en la salida de pits, o en el lugar designado por su reglamento para ello. El no cumplir con esta bandera implica la descalificación del evento y suspensión del piloto, por cuando menos un evento.

H.- La bandera negra con un círculo naranja al centro, Indica al piloto que su vehículo tiene problemas mecánicos, con peligro para él mismo, o para los otros autos, por lo que deberá detenerse en su box y solucionar el desperfecto. El no cumplir con esta bandera implica la descalificación del evento y suspensión del piloto, por cuando menos un evento.



REGLAMENTO TIME ATTACK TEMPUS FUGIT

Versión 5.0 de fecha 1 de enero de 2026

I.- La bandera roja agitada significa que por cualquier circunstancia que lo amerite se ha decidido que la práctica y/o sesión cronometrada se suspende momentánea o definitivamente; se muestra agitada en cada puesto de oficiales del circuito. Hay que dirigirse a pits inmediatamente.

Si esta bandera se muestra agitada en la línea de salida de pits, indica que no puede salir ningún vehículo a la pista, cuando se termina una práctica y/o sesión cronometrada.

J.- La bandera de cuadros, se muestra agitada, significa el final de una tanda de entrenamientos o el final de la sesión cronometrada.

16.- La salida de pista se realizará por la zona de pits, previa indicación con las luces direccionales, respetando los límites de velocidad, poniendo especial atención en los demás vehículos y peatones, y regresando a su posición.

17.- El no respetar la bandera de conclusión de la sesión (cuadros), implicará la pérdida del mejor tiempo de la misma.

18.- Los pilotos deberán revisar sus frenos al salir de pits para entrar a pista, igualmente deberán dar una vuelta de enfriamiento de los frenos antes del regreso a pits.

19.- En las sesiones de competencia se permitirán hasta 6 vueltas seguidas contando las de calentamiento y enfriamiento. (incluyendo Autódromo Hermanos Rodríguez) más de 6 en cualquier pista es riesgoso. Cuando un auto salga de pits no deberá reingresar a pista hasta la sesión siguiente de su categoría.

20.- No hay auto muleto. Se puede permitir que otro competidor solicite autorización para probar el auto de un competidor, siempre y cuando esos tiempos no cuenten para la competencia

21.- Si un auto inscrito corre con neumáticos mixtos (slicks y no slicks), se clasificará en el evento con las llantas slicks.

22.- Mientras estén en pista, los autos deberán de circular con las ventas de conductor y copiloto abiertas en una tercera parte, dejando el espacio necesario para que el personal de asistencia pueda meter un brazo por la ventana, de ser necesario.

23.- En el interior de los autos no debe haber ningún objeto suelto.

24.- Cronometraje:

El encargado de cronometraje deberá colocar el chip únicamente a aquella persona que se encuentre en la lista del organizador y que por ninguna razón un competidor podrá solicitar la colocación del chip si no hay conocimiento del organizador y autoridades deportivas.

De igual manera, bajo ninguna circunstancia deberá permitir el ingreso a algún competidor que no cuente con todo el equipo de seguridad personal, especificados en el artículo II.2

La organización deberá colocar un monitor en una zona visible para todos, con la finalidad de que los tiempos estén al alcance de los participantes y haya transparencia en los resultados obtenidos.



REGLAMENTO TIME ATTACK TEMPUS FUGIT

Versión 5.0 de fecha 1 de enero de 2026

VI.- PUNTUACION

- 1.- En caso de un solo piloto participando con dos o más autos, se emitirán puntos por combo (auto/piloto)
- 2.- Para determinar los campeones de las diversas categorías se utilizará el siguiente sistema de puntuación.
 - 1er Lugar 100 Puntos
 - 2do Lugar 90 Puntos
 - 3er Lugar 85 Puntos
 - 4to Lugar 80 Puntos
 - 5to Lugar 78 Puntos
- 3.- Para tener derecho a sumar puntos el piloto debe marcar al menos una vuelta en una de las sesiones cronometradas. La mejor vuelta del día será tomada en cuenta para ser puntuada.
- 4.- Los primeros tres lugares de cada fecha puntuable de cada categoría (Unlimited 1, Unlimited 2 y Unlimited 3, Unlimited R1, Unlimited R2, Unlimited R3 y SC) serán sujetos de premiación.
- 5.- Al cierre del campeonato, se llevará a cabo la premiación para los primeros lugares de cada categoría. (Unlimited 1, Unlimited 2 y Unlimited 3, Unlimited R1, Unlimited R2, Unlimited R3 y SC)

VII.- RESPONSABILIDADES:

- 1.- Cada piloto tiene la responsabilidad de entender que es él el que toma las decisiones de su manejo, y que el mejor instrumento de seguridad está en la toma adecuada de esas decisiones.
- 2.- En caso de cualquier daño a las instalaciones, el o los pilotos involucrados serán responsables de cubrir íntegramente el costo de esos daños.
- 3.- Ni las autoridades, ni los organizadores, ni el autódromo, serán responsables de los daños o lesiones que se causen entre si los participantes entre sí, ni a terceros, por lo que en caso de un percance en donde sean involucrados dos o más vehículos, cada uno responderá por sus daños.
- 4.- En caso de incidentes o accidentes entre dos o más competidores, cada uno será responsable de sus daños.
- 5.- De ser posible los participantes deberán estar acompañados al menos de una persona que los auxilie en caso de reparación a su vehículo.

VIII.- IMAGEN.



REGLAMENTO TIME ATTACK TEMPUS FUGIT

Versión 5.0 de fecha 1 de enero de 2026

1.- Todos los derechos de todo el material gráfico, audiovisual y de medios de cualquier tipo capturados y generados durante el evento son propiedad del **TIME ATTACK** y/o el Autódromo donde se realice el evento reservándonos su difusión o reproducción en cualquier medio.

IX.- DESLINDE Y ASUNCIÓN DE RESPONSABILIDADES.

Al participar en cualquier evento de TIME ATTACK, el piloto participante y sus acompañantes aceptan y declaran lo siguiente:

1.- DECLARO tener pleno conocimiento de que el automovilismo es un deporte de alto riesgo, que puede ser causa de lesiones e incluso de fallecimiento, propio o de terceros, así como de daños propios y a terceros, riesgo que a pesar de que siempre se busca limitar, nunca deja de existir, por lo que manifiesto que es mi decisión personal, consciente e informada el asumir ese riesgo como propio para todos los efectos, declarándome conocedor del mismo, y en la expresa inteligencia de que ninguna persona o artículo puede darme una garantía en mi persona o bienes, o respecto a terceros, al participar en éste tipo de eventos.

2.- DECLARO bajo protesta de decir verdad, que tengo la experiencia y capacidad necesaria para manejar un vehículo a altas velocidades y en un entorno como lo es un autódromo, por lo que libero de toda responsabilidad a las autoridades deportivas, a los organizadores del evento, a los oficiales, así como al autódromo en el que participo, y de igual manera acepto pagar los daños causados a mí mismo y a mis bienes, así como a terceros y a sus bienes, durante el evento o con motivo del mismo

3.- DECLARO que el vehículo en el que participo es de mi propiedad o tengo permiso expreso del propietario para utilizarlo en condiciones de pista, y que se encuentra en adecuadas condiciones mecánicas para poder participar en éste tipo de eventos, que ha sido revisado por el suscrito debida y exhaustivamente, en la clara inteligencia de que el uso del mismo en condiciones de pista implica la pérdida de cualquier garantía, y que ni las autoridades deportivas, ni los organizadores, ni el autódromo, me otorgan garantía alguna respecto a su seguridad o funcionamiento.

4.- ACEPTO que soy responsable de mis actos, de mi propia seguridad, y deslindo de toda responsabilidad de cualquier índole a las autoridades deportivas, oficiales de pista, organizadores o a las instalaciones del Autódromo, sin importar cuál sea la situación.

5.- ACEPTO que, en caso de accidente o siniestro, soy responsable de mis gastos y de mis acompañantes. He leído y acepto este reglamento y condiciones de participación, sin objeción alguna, y me comprometo a respetarlo en todas y cada una de sus partes.



REGLAMENTO TIME ATTACK TEMPUS FUGIT

Versión 5.0 de fecha 1 de enero de 2026

ANEXO 1

CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN PARA TIME ATTACK

I. CRITERIOS PARA LAS CATEGORÍAS UNLIMITED.

1.- Los autos de la categoría UNLIMITED 1, 2 y 3 pueden ser autos de producción masiva, contruidos por un fabricante reconocido y disponible como un auto comercial actualmente o en su año de producción con Numero de Identificación Vehicular (VIN),

2.- Los autos con chasises tubulares, o autos diseñados para competencias, aunque provengan de un fabricante reconocido o de producción masiva (Radical, Ligier, Ultima GTR, Porsche CUP, Ferrari 488 Challenge, Lamborghini Huracan GT3 EVO, etc.) participarán en las categorías UNLIMITED R1, R2 y R3, de acuerdo a la relación Peso/Potencia.

3.- Se permite modificar el ángulo de los amortiguadores/coilovers.

4.- Los autos deben de mantener una estética cuidada.

5.- Las luces de freno deben de están en condiciones operativas.

6.- Está permitido reducir el peso del auto.

7.- El criterio principal para definir la subcategoría UNLIMITED (1, 2 y 3) será la Relación Peso/Potencia (RPP). Midiendo la potencia del auto en caballos de fuerza (HPs) y el peso en Kilogramos (Kg) tomando como base la RPP original del auto anunciado por el fabricante. El comité organizador tomará en cuenta la RPP declarada y en su caso podría el comité organizador podría analizar las características y modificaciones del auto para asignar la categoría correcta, contando con el apoyo del dinamómetro y básculas en caso de ser necesario.

CATEGORÍAS UNLIMITED			
CATEGORÍA	UNLIMITED 3	UNLIMITED 2	UNLIMITED 1
	UNLIMITED R3	UNLIMITED R2	UNLIMITED R1
RPP	≥ 4 Kg/HP	≥ 3 Kg/HP / ≤ 4 Kg/HP	≤ 3 Kg/HP
Llantas	Libre	Libre	Libre
Aerodinámica	Libre	Libre	Libre
Combustible	Libre	Libre	Libre
Sobrealimentación	Libre	Libre	Libre
Frenos	Libre	Libre	Libre



REGLAMENTO TIME ATTACK TEMPUS FUGIT

Versión 5.0 de fecha 1 de enero de 2026

CATEGORÍAS UNLIMITED:

1. El peso deberá de ser el del auto con fluidos y sin piloto.
2. La potencia deberá de ser medida a las llantas.
3. Cada participante declarará el peso y potencia al llevar a cabo la inscripción. Estos datos definirán de manera inicial la categoría a la que pertenece cada auto.
4. En caso de que existan dudas respecto a la relación Peso/Potencia de un auto, La organización de Time Attack podrá hacer uso de los siguientes medios para comprobarlo:
 - Evidencia proveída por el preparador del auto.
 - Revisión de los componentes del auto para determinar la capacidad máxima de la configuración de los mismos, tomando en cuenta el combustible utilizado.
 - Báscula.
 - Dinamometro.
 - Speed Trap.

Una vez confirmada la relación Peso/Potencia del auto se definirá la categoría en la que genera puntos el auto.

II. CATEGORÍA SUPER CAR “SC”

1.- Los autos de producción cuyo diseño original esté proyectado para uso en pista como Porsche GT3 y GT4, Corvette Z06 y ZR1 y demás similares, podrán participar bajo la categoría Super Car “SC” con los componentes de seguridad originales, como asientos y cinturones de seguridad. Lo anterior siempre y cuando los autos no tengan ninguna modificación además de sistema de escape, admisión de aire y reprogramación y el piloto cuente con experiencia probada en seriales nacionales o internacionales.

En caso de que se trate de autos superdeportivos cuyo diseño original no se encuentre proyectado para uso en pista, deberán de cumplir con las medidas de seguridad de los autos de categorías UNLIMITED.