

TORNEO DE AUTOS MODIFICADOS
LOUDNESS FEST



FORMATOS DE COMPETENCIA CAR AUDIO
PUERTA ABIERTA LOUDNESS FEST



BASS FEST es un formato de competencia de car audio creado por Loudness Fest S.A.S. que tiene como propósito resaltar las cualidades de productos, instaladores y competidores de la industria del car audio en el desarrollo de montajes de equipos profesionales de sonido para vehículos automotores.

El formato de competencia se basa en la comparación de vehículos con equipos de sonido similares (agrupados por categorías, ver especificaciones) que reproducen pistas musicales con alta intensidad sonora hacia el exterior del vehículo teniendo en cuenta tres variables principales: Evaluación por parte del público, Evaluación por parte del juez y la Habilidad del competidor para controlar su equipo de sonido.

BASS FEST entregará dos títulos:

1. **Campeón Nacional del Ranking:** es aquel participante que durante el año acumuló la mayor cantidad de puntos en el ranking nacional en su categoría.
2. **Campeón Final Nacional:** Es aquel competidor que consigue su cupo y se corona campeón en el evento FINALES NACIONALES.

El formato de competencia BASS FEST se puede desarrollar de tres maneras dependiendo de que se reúnan las condiciones necesarias para calificar cada variable:

Modalidad 1: Cuando el evento cuenta con una cantidad importante de público y el mismo no está ligado directamente con los competidores el formato de basa únicamente en dos variables: Show y Medición.

Desarrollo:

1. Se organizarán llaves de 2 o tres vehículos dependiendo de la cantidad de inscritos en cada categoría
2. se realizará sorteo para determinar quien suena primero y el genero musical con el que sonaran los vehículos de esa llave (ver sorteo más adelante).
3. Cada participante tendrá un minuto para realizar la presentación de su vehículo al publico y al finalizar la presentación de todos, el animador pedirá aplausos al publico para cada uno de ellos identificándolos por color, marca o modelo. El juez determinará ganador de la ronda aquel vehículo que consiguió mayor votación del público. El juez podrá determinar empate si dos o tres vehículos de la llave tienen votación similar del público. Ver más adelante desempates.

Modalidad 2: Esta modalidad es la principal incorpora el votación de público, juez y medición.

Desarrollo:

1. Se organizarán llaves de 2 o tres vehículos dependiendo de la cantidad de inscritos en cada categoría
2. se realizará sorteo para determinar quién suena primero y el género musical con el que sonaran los vehículos de esa llave (ver sorteo más adelante).
3. Cada participante tendrá un minuto para realizar la presentación de su vehículo al público y al finalizar la presentación de todos, el animador pedirá aplausos al público para cada uno de ellos

identificándolos por color, marca o modelo y el juez asignará a su vez puntos a los competidores de la siguiente manera:

El vehículo que mejor sonó para juez: 10 – 8 – 6 respectivamente

El vehículo con mayor votación del público: 10 – 8 – 6 respectivamente

Los resultados serán reflejados para el competidor en una pantalla donde se verá la siguiente tabla:

COMPETIDOR	1°	2°	3°
JUEZ			
SHOW			
TOTAL			

Importante: Recuerde que el formato de competencia se basa en las comparaciones de los vehículos por tanto 10 puntos no significa una calificación sino una posición frente a sus contrincantes en esa ronda específica.

JUEZ: Los parámetros que tendrá en cuenta el juez para organizar los vehículos son que el vehículo no falle durante su presentación, equidad sonora entre frecuencias graves, medias, medias altas, altas y la intensidad (fuerza) sonora del vehículo respecto a la categoría evaluada.

1. Si hasta este punto un vehículo consigue 20 puntos sin empate de variables pasará directo a la siguiente ronda. Ejemplo:

COMPETIDOR	1°	2°	3°
JUEZ	10	8	6
SHOW	10	8	6
TOTAL	20	16	12

2. En caso de que exista empate los vehículos en cuestión irán a ronda de medición.

Ejemplo:

COMPETIDOR	1°	2°	3°
JUEZ	10	8	6
SHOW	6	8	10
TOTAL	16	16	16

Ver más adelante desempates.

3. En caso de que la votación del público sea similar entre dos o tres vehículos o que a criterio del juez dos vehículos suenen similar se podrá empatar una variable. En este caso se determinará el paso de la ronda por medición entre los dos vehículos con más puntaje, pero aquel competidor con mayor puntaje tendrá un decibel a su favor que podrá sumar, restar u obviar a conveniencia para conseguir el paso a la siguiente ronda.

Ejemplo:

COMPETIDOR	1°	2°	3°
JUEZ	10	10	8
SHOW	10	8	6
TOTAL	20	18	14

El Vehículo numero 1 y 2 pasan a desempate, pero el numero 1 tiene un db de ventaja

Ver más adelante desempates.

Modalidad 3: Cuando en el evento no se cuenta con una cantidad suficiente de publico para determinar su voto el formato se basa en la calificación del juez y medición.

Desarrollo:

1. Se organizarán llaves de 2 o tres vehículos dependiendo de la cantidad de inscritos en cada categoría
2. se realizará sorteo para determinar quién suena primero y el género musical con el que sonaran los vehículos de esa llave (ver sorteo más adelante).
3. Cada participante tendrá un minuto para realizar la presentación de su vehículo al juez y al finalizar la presentación de todos asignará puntos a los competidores de la siguiente manera:

El vehículo que mejor sonó para juez: 10 – 8 – 6 respectivamente

Los resultados serán reflejados para el competidor en una pantalla donde se verá la siguiente tabla:

COMPETIDOR	1°	2°	3°
JUEZ	10	8	6
MEDICIÓN			
TOTAL			

Importante: Recuerde que el formato de competencia se basa en las comparaciones de los vehículos por tanto 10 puntos no significa una calificación sino una posición frente a sus contrincantes en esa ronda específica.

JUEZ: Los parámetros que tendrá en cuenta el juez para organizar los vehículos son que el vehículo no falle durante su presentación, equidad sonora entre frecuencias graves, medias, medias altas, altas y la intensidad (fuerza) sonora del vehículo respecto a la categoría evaluada.

4. Los dos o tres vehículos de la ronda irán a medición, pero El vehículo con mayor votación de juez 1 tiene un db de ventaja

Ver más adelante desempates.

LLAVES DE COMPETENCIA Y SORTEO:

En cada evento se organizarán al azar llaves de 2 o 3 vehículos dependiendo de la cantidad de competidores inscritos respetando en lo posible que en la primera ronda no se enfrenten vehículos de la misma instaladora. Las llaves se determinarán por orden de ingreso al escenario o por sorteo siempre que la logística del evento lo permita. A partir de la segunda ronda los vehículos se enfrentarán en orden de clasificación sin tener en cuenta que se enfrenten vehículos de la misma instaladora. El sorteo de las llaves, así como el orden para sonar se realiza por balotas así:

En un saco oscuro se pondrá igual numero de balotas que competidores, marcadas con números consecutivos no repetidos, cada participante tomará una balota y se organizarán las llaves de en orden ascendente de acuerdo con el numero que sacaron. Quien obtuvo el menor numero de cada ronda tomará una segunda balota que determinará la música con que sonarán los vehículos de su llave.

Ejemplo: 5 vehículos inscritos A,B,C,D Y E por tanto se ponen 5 balotas

El vehículo A obtuvo el 2, El vehículo B obtuvo el 5, El vehículo C obtuvo el 1, El vehículo D obtuvo el 3, El vehículo E obtuvo el 4

Las llaves quedan así:

Vehículo C (Saca balota para música)

Vehículo A

Vehículo D

Vehículo E (saca balota para música)

Vehículo B

En cada ronda se repite el procedimiento. (ver reglamento de la música por categorías)

DESEMPATES O MEDICIÓN:

Se usará el sensor de SPL midiendo picos de decibeles en frecuencias graves reproducidas por los subwoofers y los toques de decibeles que se establecen en el reglamento para cada categoría. Los vehículos tendrán 30 segundos para marcar y pasará a la siguiente ronda aquel vehículo que consiga realizar el registro más cercano al tope de su categoría sin pasarse. Ejemplo: DECIBELES PARA DESEMPATE: 140 – 142 eso quiere decir que el mínimo que debe marcar es 140.0 y el tope máximo es 142.0 db, quien quede más cerca a los 142.0 gana. si tuviéramos 3 vehículos en empate y uno marca 139.0, otro 141.0 y otro 143.0 pasaría a la siguiente ronda el 141.0 que estuvo más cerca del tope sin sobrepasarlo. Es obligatorio para clasificar llegar al mínimo exigido. Ejemplo2: DECIBELES PARA DESEMPATE: 140 – 142 si tuviéramos 2 vehículos en empate y uno marca: 139.0 otro 143.0 se repetiría la ronda ya que ninguno está dentro del intervalo establecido. En caso de que en un segundo desempate se repita la situación se dará una tercera oportunidad y pasará quien más cerca quede del tope sin importar si se pasa o si no llega al mínimo establecido.

El decibel de ventaja se presenta en la modalidad 2 o 3 del formato de competencia y sirve para aumentar a 3 la posibilidad avanzar a la siguiente ronda.

Ejemplo: Dos vehículos en competencia tope de medición para la categoría 140 – 142 (quien quede más cerca al 142 pasa, pero debe estar por encima de 140). El competidor A tiene el db de ventaja esto quiere decir que si le falta para llegar a los 140 lo puede sumar, si se pasa de los 142 lo puede restar o si está dentro del rango lo puede obviar. El competidor A. marca 142,8 y el competidor B marca 141.5 Gana el competidor A ya que $142,8 - 1 = 141,8$ y estaría más cerca del tope.

Para desempate el competidor debe usar la misma pista con la que se presentó al público (no se permite el uso de tonos o barridos ni el intro de la canción). El punto de partida de ubicación del sensor será a 40 cms del port para cajas que estén dentro del carro a menos de 10 cms del empaque de la puerta trasera o a 50 cms del port para cajas que estén dentro del carro a más de 10 cms del empaque de la puerta trasera pero debe tener en cuenta que el juez o auxiliar podrá acercarlo más o variar la altura hasta en 5 cms sin previo aviso a cualquier competidor (con el fin de que obligatoriamente inicien desde un volumen bajo y se ponga a prueba la habilidad del competidor), No es obligatorio que el juez acerque el sensor a todos los vehículos de la ronda, esto se puede hacer aleatoriamente sin impedir que el carro llegue al tope. Se permite usar el radio, procesadores de audio o controles de amplificadores para manejar el volumen del equipo, pero estos siempre deben ser operados por las dos personas a bordo del vehículo y que ingresaron a la pista desde el inicio de la ronda. Una vez ubicados los sensores y antes de iniciar la medición el juez preguntará a los competidores si están listos una vez respondan Sí iniciará el conteo de 30 segundos para conseguir el tope sin derecho a

repeticiones. Las únicas situaciones bajo las cuales se repite la ronda de medición son: que ninguno de los vehículos cumpla con el intervalo de la categoría, Que se presente un error de conexión entre el sensor, la interfaz y los sensores no estén marcando, Que uno de los sensores esté ubicado de tal manera que el competidor no pueda llegar al tope. El incumplimiento de alguna de las condiciones por parte del competidor puede significar descalificación.

RANKING NACIONAL BASS FEST

Existirán dos opciones para conseguir cupo a las FINALES NACIONALES:

1. Eliminatorias Departamentales: Son eliminatorias locales que cuentan con el aval de LOUDNESS FEST para el uso nuestro reglamento técnico de categorización y podrán usar la modalidad de competencia 1 y sumar puntos X1, X2 y X3. Dichos eventos serán sancionados por promotores autorizados de Loudness Fest y tendrán un ranking interno. Al finalizar la temporada los ganadores de dicho ranking sumarán puntos en el Nacional así: 1° 60 – 2° 48 3° 36.
2. Eliminatorias Nacionales: Son eventos oficiales en los que se realizan todas las categorías de puerta abierta y suman puntos al ranking desde X4 hasta X8 dependiendo del tipo de evento.

Para clasificar a las FINALES NACIONALES cada piloto debe acumular un mínimo de 60 puntos en la temporada desde Local 1 hasta Rookie Pro 3 y 40 puntos de Advanced 1 en adelante

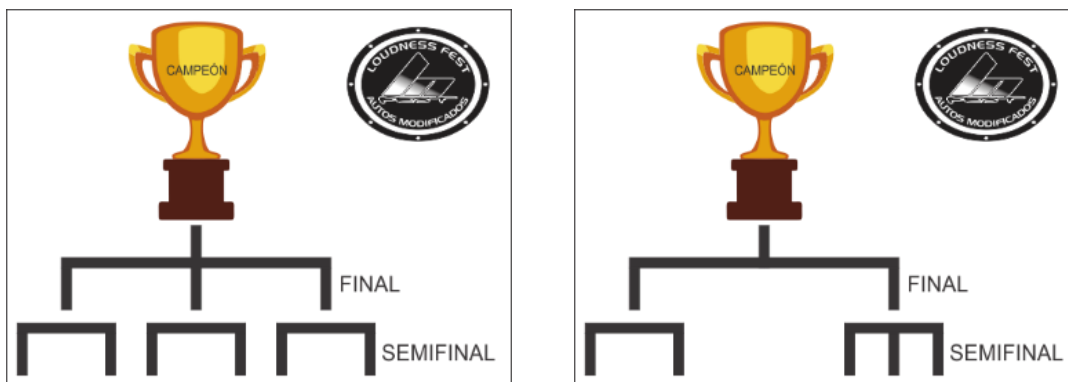
Los puntos se asignarán así:

CAMPEON 10 puntos – SUBCAMPEON 8 PUNTOS – TERCERO 6 PUNTOS - CUARTO 5 PUNTOS

Estos se multiplicarán por la importancia del evento. Por ejemplo, un campeón de un evento X5 sumará 50 puntos.

Determinación de los lugares en cada eliminatoria:

En todos los eventos se realizan llaves de 2 o 3 vehículos dependiendo la cantidad de vehículos inscritos y esto dará lugar a que se presenten semifinales de 4, 5 o 6 competidores y por tanto finales de 2 o 3 vehículos:

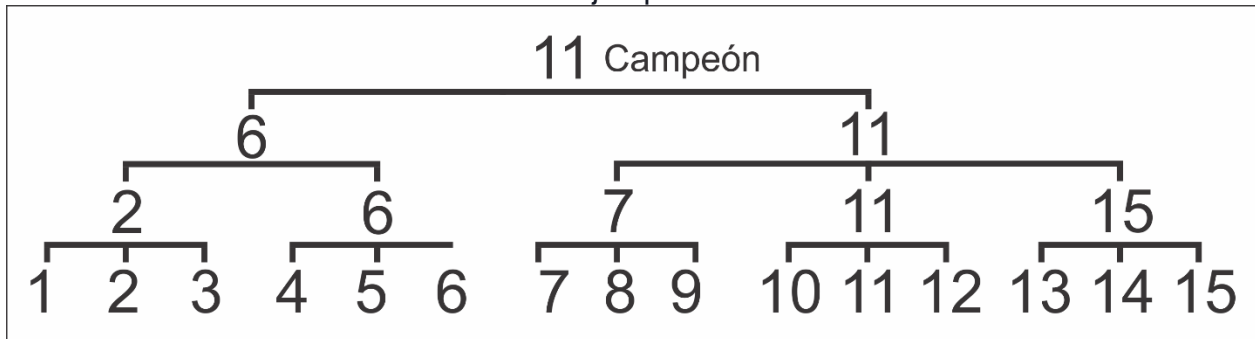


En caso de que tengamos en semifinales 6 vehículos se realizarán 3 llaves de 2 para dar paso a 3 vehículos a la final y por tanto se determinará 1°, 2° y 3°

En caso de tener 4 o 5 vehículos se realizarán dos llaves y por tanto pasarán a la final 2 vehículos determinando 1° y 2°.

Para determinar el 4to lugar (o 3r y 4to en la segunda opción) se realizará una llave adicional solo si el cronograma del evento lo permite de acuerdo con los horarios autorizados y la cantidad de vehículos inscritos. En caso de que no se realice la llave se tendrá en cuenta el mejor registro de OPEN BASS entre los vehículos **semifinalistas** que no pasaron a la ronda final en caso de que ninguno de los vehículos haya realizado dicho registro se entregará puntos de 4tos a todos siempre que hayan ganado al menos una ronda. En caso de que no se presenten las situaciones anteriores los puntos de 3ro y 4to se perderán.

Ejemplo:



Tenemos 15 vehículos

Se Realizan 5 llaves de 3, tendríamos 5 vehículos en semifinales y 2 en la Final
Campeón el auto 11 tendría 10 puntos

Subcampeon el auto 6 tendría 8 puntos

El 3 y 4 lugar estarían entre los vehículos 2, 7 y 15 por tanto si el evento tiene premiación estipulada para el 3er lugar se realizaría una llave adicional y el ganador sería el 3ro con 6 puntos los dos restantes empatarían el 4to lugar y tendrían 5 puntos.

Si el evento no determina premiación para 3ro o por temas de tiempo de logística y cronograma no se puede realizar esta llave el procedimiento es revisar si los vehículos 2, 7 y 11 que fueron quienes avanzaron una ronda realizaron medición de Open Bass y se asignaran las posiciones y puntos con base en su registro.

Suponiendo que estos no realizaran medición estarían todos empatados pero recibirían puntos de 4to.

Suponiendo que el registro más alto de medición estén entre los vehículos que salieron en primera ronda NO sumaría puntos.

Suponiendo que no sean 15 vehículos sino 5 y los vehículos en cuestión no realizaron medición no hay como desempatar la posición ni se cumple la condición de haber pasado una ronda por tanto los puntos de 3ro y 4to se pierden.

Bono extra por marcas de car audio: En el ranking nacional aparecen 12 casillas que se componen de: Foto del competidor – foto del vehículo – logo de la instaladora – marca de radio – marca de agudos – marca de medios altos – marca de medios – marca de subwoofers – marca de amplificadores de voces – marca de amplificadores de subwoofers, marca de accesorios eléctricos y marca de

baterías. Cuando el competidor indica que usa marcas patrocinadoras del Torneo podrá sumar un punto adicional por cada uno obteniendo hasta 12 puntos extras por evento.

Bono Extra por Distancia: aquellos competidores que se trasladen a eliminatorias que se encuentren entre 200 y 249 kms de su ciudad de origen recibirán 6 puntos extras independientemente del lugar obtenido en el evento, aquellos competidores que se trasladen a eliminatorias que se encuentren entre 250 y 299 kms de su ciudad de origen recibirán 8 puntos extras independientemente del lugar obtenido en el evento, aquellos competidores que se trasladen a eliminatorias que se encuentren entre 300 y 499 kms de su ciudad de origen recibirán 10 puntos extras independientemente del lugar obtenido en el evento, competidores que se trasladen más de 500 kms recibirán 12 puntos. Para recibir estos puntos obligatoriamente deben haber realizado su preinscripción por la página web oficial www.Infest.co hasta máximo el día viernes antes del evento indicando su ciudad de origen y se tomará como base la distancia indicada por google maps entre los puntos principales (distancia entre ciudades) considerando que sin duda cumple la condición de distancia. **Importante: Si se comprueba que el competidor entrega información incorrecta sobre su ciudad de origen con el fin de sumar los puntos será expulsado del ranking.**

Será **Campeón Nacional del Ranking** aquel competidor que durante la temporada incluyendo la final Nacional tenga acumulada la mayor cantidad de puntos en su categoría.

Aun cuando por puntos ningún competidor le pueda quitar el 1er lugar, es obligatorio que el competidor este inscrito al evento Finales Nacionales para recibir su título.

Será **Campeón de la Final Nacional** aquel competidor que consiguió su cupo, se inscribió y participo en el evento Finales Nacionales y termino Campeón en su categoría.

Importante: un competidor que tenga los puntos para participar en las FINALES NACIONALES, pero no pueda asistir puede ceder su cupo a otro participante de la misma categoría solo si este participo en alguna eliminatoria de la temporada.

CONDICIONES GENERALES PARA PARTICIPAR

- 1. Participante:** Todos los vehículos deben ser inscritos por personas mayores de edad y podrán ser presentados en la pista únicamente por personas que cuenten con licencia de conducción vigente y que se encuentren en completo estado de sobriedad. Un competidor o acompañante podrá presentar máximo 2 vehículos en el mismo evento.
- 2. Inscripciones:** De acuerdo con factores como el tamaño del evento, limitante de espacio, horario, formatos de competencia, categorías y premiación se determinará el cupo máximo de competidores para cada evento. El número máximo de participantes por categoría de puerta abierta es 24 y el número total de competidores de sonido en un evento de un día 120. En nuestra página web oficial www.infest.co se encontrará un formulario de preinscripción con el que cada competidor podrá asegurar su cupo; este formulario estará abierto con mínimo quince días de anticipación a cada evento y se cerrará a las 9:00 pm dos días antes del mismo. El día del evento se recibirán inscripciones de 7:00 am a 10:00 am sí y solo sí existen cupos disponibles en la categoría (esta información se publicará en nuestras redes sociales). En caso de que el cupo de un evento se complete durante el plazo de preinscripción se publicará el listado oficial de inscritos y el día del evento no se recibirán inscripciones, por otra parte, si aún existen cupos no se publicarán listados y los competidores podrán verificar su inscripción al ingreso del evento.
- 3. Horarios de Ingreso:** Los participantes de las categorías Local 1 hasta ROOKIE 2 deben ingresar al evento de 7:00 am a 10:00 am. Los participantes de ROOKIE PRO 1 en adelante podrán ingresar hasta las 3:00 pm. Una vez finalicen los horarios no se permitirán inscripciones.
- 4. IMPORTANTE:** Al realizar la inscripción el competidor declara que conoce y acepta los términos de competencia, premiación, reglamentos y demás factores que componen cada eliminatoria, declara que se inscribe de manera voluntaria y sabe que LOUDNESS FEST S.A.S. actúa únicamente como ente regulador de los aspectos técnicos de competencia e inscripción pero no es responsable por daños que pueda sufrir el vehículo, sus equipos de audio, robos o incumplimiento de ofrecimientos a los competidores que no estén especificados en nuestras publicaciones o en el presente reglamento. Entiende que es responsable directo de cuidar sus bienes y pertenencias, Entiende que es responsable de cumplir el código de conducta descrito en el presente reglamento y así mismo es responsable del comportamiento de sus acompañantes por tanto si derivado de sus acciones se generan daños a terceros debe responder por los mismo y puede ser descalificado, expulsado del evento y recibir una posible sanción por parte de LOUDNESS FEST S.A.S. Comprende y acepta que se encuentra en escenarios privados pero de acceso público por lo cual es responsable de cumplir con el

código nacional de policía. En caso de cualquier tipo de agresión física o verbal por parte de un competidor, expositor, grupo de jueces, personal logístico, acompañantes o público hacia cualquiera de los asistentes al evento será remitido a las autoridades competentes. De igual manera entiende y acepta que los cupos de inscripción son limitados, están ligados al sostenimiento del evento, su premiación y por tal razón una vez realice su pago tendrá plazo de solicitar su devolución o traslado solo hasta el día viernes anterior al evento (6:00 pm), una vez finalizado este plazo no se realizará devolución de dinero por inasistencia o situaciones que le impidan competir. En caso de situaciones ajenas a nuestra organización que impidan la finalización de las competencias el competidor acepta la devolución del costo de su inscripción sin derecho a indemnizaciones adicionales. El presente reglamento es de acceso público y su desconocimiento por parte del competidor no lo exime de cumplirlo.

DESCALIFICACION Y SANCIONES PARA BASS FEST:

1. El vehículo debe ingresar a la pista por sus propios medios impulsado por su motor y baterías, no se permite el ingreso de vehículos remolcados. En caso de que durante su presentación un vehículo se apague y no se pueda mover por sus propios medios solo podrá ser empujado dentro de la zona de competencia bajo la autorización e indicaciones de los jueces.
2. El periodo de competencia para BASS FEST es de 1 minuto durante el cual deben sonar todos los componentes del equipo de audio. Si el auto se queda sin vocal (medios) o bajos durante un periodo mayor a 10 segundos (o varios intervalos que acumulen 10 segundos) el competidor quedará descalificado; de igual manera si excede el tiempo de competencia por más de 5 segundos.
3. Si durante la presentación del vehículo el equipo de audio genera falla, pero no alcanza a completar los 10 segundos, la calificación de juez automáticamente será 6. Encaso de que el vehículo avance a la siguiente ronda y se repita la nuevamente la falla la calificación será 4 (esto quiere decir que un competidor no podrá avanzar más de una ronda con su equipo de audio fallando).
4. **PENALIZACION DE PUNTOS POR FALLA:** Para asignar los puntos al ranking es obligatorio que el competidor haga su presentación aun cuando este solo en la categoría. Si un competidor se presenta solo en su categoría y tiene falla en su equipo por mas de 10 segundos recibirá únicamente la mitad de los puntos aun cuando haya tenido dos oportunidades para sonar.
5. Se permite únicamente ingreso de piloto y copiloto dentro de la pista (estos deben permanecer dentro del vehículo durante toda la ronda de competencia y podrán bajar únicamente al momento de votación), no se permite ingreso de conductores sin licencia de conducción o en estado de embriaguez, no se permite realizar maniobras con el vehículo que distraigan al público o puedan poner en peligro la seguridad del mismo. No se permite el uso de pólvora ni arrojar elementos distractores desde el vehículo durante la competencia. Competidor que interrumpa el normal desarrollo de la competencia será descalificado.
6. Si durante el minuto de presentación al público se cierra la puerta aislando el sonido, el acompañante podrá bajar para abrirla pero se aplicará la regla de los 10 segundos contando

desde el momento en que se cierra la puerta hasta el momento que el copiloto regresa a su silla. Es decir que, si en 10 segundos no consigue abrirla y regresar será descalificado, En caso de conseguirlo no será descalificado pero el puntaje de juez será 6.

7. Si durante el minuto de presentación al público un vehículo genera fuerte distorsión a tal punto que impida escuchar claramente la pista musical a criterio del juez puede ser eliminado.
8. Cualquier competidor que dentro de la pista de competencia golpee a otro vehículo, vallas o público será descalificado.
9. Todo competidor debe saber que su vehículo mal operado puede poner en peligro la seguridad de otros competidores o público asistente al evento. A criterio del juez la realización de una maniobra peligrosa puede ser motivo de descalificación y expulsión del evento.
10. El mismo vehículo no podrá participar simultáneamente en dos categorías del mismo formato en el mismo evento. En primera instancia el juez clasificará el vehículo en la categoría que le corresponde por equipos. Si el competidor es penalizado y subido de categoría, los puntos obtenidos se publicarán en la categoría que los consiguió, pero este piloto podrá corregir su equipo para clasificar en la categoría que le corresponde y sus puntos se arrastraran en el ranking siempre que no haya competido en más eliminatorias en estado de penalización. Ejemplo: un piloto se presenta para ROOKIE 2 pero es penalizado por no cumplir el reglamento y se sube a ROOKIE PRO 1; Los puntos de este competidor se subirán a ROOKIE PRO 1 pero si desea puede arreglar su equipo y a la siguiente eliminatoria presentarse a ROOKIE 2. Los puntos se cambiaran de ROOKIE PRO 1 a ROOKIE 2 siempre que esta última sea su segunda eliminatoria en toda la temporada.
11. En caso de que un competidor lleve dos o más eliminatorias compitiendo en una categoría y decida cambiar su equipo y por consiguiente cambiar de categoría, los puntos obtenidos en la categoría anterior no se trasladaran a la nueva. En consecuencia aparecerá su nombre en 2 categorías diferentes.
12. Está prohibido cambiar deliberadamente de categoría con el objetivo de obtener el título nacional de las dos. Al Cambiar de categoría su nombre aparecerá en las dos pero en el último evento de la temporada su nombre será eliminado de la categoría en la que tiene menos puntos.
13. Al ingreso serán verificados y comprobados los aspectos técnicos de competencia (equipos de audio y tipo de vehículo) y es obligación de todos los competidores estar disponibles para revisiones durante cualquier requerimiento de los jueces. Está prohibido realizar correcciones, reparaciones o modificaciones dentro de la pista de competencia por tal razón si un competidor ingresa con más equipos de los permitidos será subido de categoría.
14. Poner a sonar el equipo de audio de tal manera que interrumpa la competencia puede terminar en la descalificación del vehículo y expulsión del evento. En caso de que un competidor encienda de manera deliberada su equipo con el objetivo de interrumpir el normal desarrollo de las competencias podrá ser expulsado del evento, retirado del ranking y sancionado por varias fechas.
15. **DESCALIFICACION DE LA TEMPORADA:** En caso de que un competidor se encuentre con equipos adulterados para clasificar en categoría diferente a la correspondiente ó falte a las normas de comportamiento, se hará público su nombre y el de su instaladora y de acuerdo con la gravedad de su falta la organización podrá descalificarlo de la competencia, sancionarlo por varias fechas o de toda la temporada.
16. El juez de competencia es la autoridad encargada de aplicar las normas en aspectos técnicos y de comportamiento, cualquier agresión contra el mismo significará expulsión del torneo sin derecho a devoluciones de inscripciones o indemnizaciones.



Los formatos de competencia, normas de categorización, nombres, logos, slogan o distintivos son propiedad intelectual de LOUDNESS FEST S.A.S. Su explotación y uso comercial parcial o completo sin autorización, su copia o reproducción sin autorización, así como su modificación o adulteración sin autorización están prohibidos y pueden ser penalizados por la ley de acuerdo con las leyes de propiedad intelectual.