

## EL CÓDIGO DE ÉTICA DE LOS JUECES

Los Jueces Certificados de **IASCA** deben completar un Programa de Entrenamiento y aprobar el examen escrito. A continuación el compromiso de los Jueces de **IASCA**

- Yo me comprometo a ser justo, consistente, profesional y cortes en mi juzgamiento y comportamiento. Yo siempre juzgaré al grado más alto de mi conocimiento y habilidad.
- Yo me comprometo a juzgar de acuerdo a las reglas oficiales del reglamento de **IASCA** y no por mis preferencias personales u opiniones.
- Yo me comprometo a respetar a todos los vehículos, las pertenencias de otras personas y a tomar el cuidado razonable para evitar el daño a dicho equipo. .
- Yo evitare comer, beber ó fumar cerca de los vehículos de los competidores en todo momento.
- Yo me comprometo a discutir las diferencias ó problemas con otros jueces y oficiales del evento en un lugar privado sin involucrar al competidor.
- Yo me comprometo a informar al Juez en Jefe, quien será el que determine mi habilidad de no influir negativamente, en algún conflicto de intereses que yo tenga con un vehículo en particular, división ó clase.
- Yo me comprometo a no evaluar ningún vehículo que:
  1. Yo fui dueño ó trabajé en él
  2. Pueda yo tener un conflicto de interés con él.
  3. Que yo, ó mi compañía, es patrocinador de él.
  4. Que un amigo mío cercano es dueño ó pariente.
- Yo me comprometo a asistir a seminarios de Jueces en mi área para ayudar a mantener los estándares de **IASCA** juzgando y para asegurar una competencia justa y uniforme. Yo me comprometo a trabajar para mejorar mis habilidades de Juzgamiento, incrementar mi conocimiento y para ayudar a entrenar a otros en los mismo.
- Yo entiendo que una violación seria a este ó alguno de los términos arriba expuestos puede causar mi expulsión de los Jueces de **IASCA** y cualquier remuneración.

*“Yo acepto el honor y responsabilidad de juzgar en competencias de IASCA. Yo me comprometo a cumplir mis deberes con lo mejor de mi habilidad y conocimiento, usando toda la cortesía, consideración y profesionalismo posible. Yo me comprometo a apoyar y sustentar este código de ética manteniendo los mas altos estándares de comportamiento profesional como Juez de IASCA y como miembro de la industria de la electrónica móvil”.*



Sección 2  
competencia

**“La Competencia es un resultado del trabajo productivo, no su meta. Un hombre creativo es motivado por el deseo de lograr, no por el deseo de vencer a otros.”**

**- Ayn Rand (1905 – 1982)**

### EL CAMINO PARA COMPETIR

Cualquier tipo de competencia requiere de cierto grado de compromiso del participante, especialmente en tiempo y esfuerzo. Así pues, no es una sorpresa que con el compromiso venga un igual fuerte deseo de experimentar el sentimiento de la Victoria. El formato de competencia de **IASCA** no está únicamente diseñado para ofrecer una competencia justa con reglas iguales, clasificación y juzgamiento; nosotros proveemos a los participantes con los beneficios de recibir una retroalimentación, un consejo basado en el conocimiento de nuestros jueces certificados.

El participar en una competencia oficial sancionada por **IASCA** le asegura credibilidad al proceso de juzgamiento y le da la oportunidad de conocer a otros competidores que comparten su pasión. Al forjar lazos con sus colegas competidores y observando otros sistemas en competencia, aquellos que desean el mejor rendimiento de su vehículo pueden aprender maneras de mejorar cuando están en este proceso. Así, es muy divertido y es una experiencia de aprendizaje maravillosa. A través de los años muchos competidores han convertido su experiencia en competencias en una carrera de tiempo completo dentro de la industria.

El camino para ganar puede y seguramente será largo y difícil. Es inevitable que a lo largo del camino usted experimente la derrota; sin embargo, esta puede ser fácilmente aceptada si usted considera que ha ganado nuevas ideas para mejorar su sistema con los comentarios y evaluación de la hoja de evaluación de **IASCA**. Después de haber competido le recomendamos tomar esa hoja a un distribuidor autorizado de **IASCA** para preguntarle sus dudas y como mejorar cada aspecto de la hoja. Un distribuidor autorizado de **IASCA** será capaz de ofrecer asesoría, consejos, productos y técnicas de instalación que lo ayudarán a lograr su meta de reproducir el sonido más real en el vehículo.

Este reglamento representa el criterio para la evaluación de su sistema el cual se ha convertido en el estándar de la industria. Su contenido puede ayudarlo a mejorar el rendimiento de su sistema aun si decide no competir.

### **LINEAMIENTOS & RESPONSABILIDADES DEL COMPETIDOR**

- para que pueda tomarlos en cuenta para ajustar su sistema de audio. La mayoría de los competidores están felices de mostrar sus vehículos ya que esto es su pasión. Cuando los escuche ó los vea demuestre respeto como a usted le gustaría que otros lo hicieran con el suyo.
- **HAGA AMIGOS EN LOS EVENTOS DE IASCA.** - Los eventos de **IASCA** son un gran lugar para conocer muchas personas que comparten la misma pasión que usted. No tenga miedo de dar una vuelta y checar los coches de los demás competidores; la mayoría de ellos están orgullosos de sus vehículos; y les encantará hablar de ellos.
  - **LOS JUECES SON PERSONAS TAMBIÉN** - Los Jueces no van solo a evaluar tu vehículo y hacer las sumas; ellos ahí para ayudarlo a mejorar su sistema de sonido. Durante una competencia, ellos no pueden estar mucho tiempo contigo, pero cuando el evento termine, no tenga miedo de preguntarles más acerca de su sistema de sonido. Ellos están bajo una gran cantidad de presión para hacer el mejor trabajo que puedan y para concentrarse para ser un buen Juez.
  - **CONDUCTA APROPIADA** - Cuando vaya a un evento, compórtese de una manera profesional e imperativa. El uso de lenguaje rudo en las líneas de juzgamiento no sirve de nada. Sea cortés con sus colegas competidores y sus familiares, especialmente cuando hay niños alrededor. Tenga cuidado con el consumo de alcohol, uso de sustancias ilícitas, videos obscenos, serán cosas que puedan hacer que se le descalifique de un evento de **IASCA**. Nosotros queremos nuestros eventos considerados como un ambiente familiar. El uso de lenguaje rudo puede llevarlo a la descalificación.
  - **ARMAS DE FUEGO EN EVENTOS** - Las armas de fuego de cualquier tipo están estrictamente prohibidas en cualquier evento sancionado por **IASCA**; las únicas personas que podrán portarlas serán los policías y militares. Cualquier otro que sea atrapado con estas armas en el evento será inmediatamente descalificado y retirado del evento.
  - **¡PREGONE LA PALABRA!** - **IASCA** siempre está buscando a distribuidores con buenas ideas, innovadores, y ambiciosos así como organizadores de eventos para **IASCA**. Al firmar a más miembros distribuidores y/o promotores, nosotros expandimos nuestra base de datos y atraemos nuevos eventos y miembros. No tenga miedo de hablar con su distribuidor local acerca de **IASCA**; un nuevo distribuidor autorizado de **IASCA** significa un próximo evento en su zona para competir y nuevos competidores en su clase.

**¡RECUERDE, LA COMPETENCIA TE INVOLUCRA A TI Y A TU VEHÍCULO, DA LO MEJOR QUE PUEDES DE TÍ!**

## LINEAMIENTOS & RESPONSABILIDADES DEL COMPETIDOR

Lo siguiente detalla algunos de los lineamientos y responsabilidades del competidor que deberán seguirse en todos los eventos sancionados por *IASCA*.

- **PUNTUALIDAD** - Este a tiempo a la competencia. Los organizadores fijan tiempos para limite de registro, junta de competidores, tiempo de juzgamiento y cosas por el estilo. Cuando usted llega tarde, los tiempos del evento se comprometen. Si usted tiene demoras de ultimo momento llame e informe al coordinador del evento que llegará tarde.
- **ASISTA A LA JUNTA DE COMPETIDORES** - Durante esta junta la logística general y las reglas del evento son explicadas a los competidores.
- **PREPARE SU VEHICULO PARA COMPETIR CON TIEMPO** Ajustar, limpiar, trabajar probando en vehículo deberá hacerse antes de ir al evento.
- **¡SEA EXHIBICIONISTA!**
- Esta es una exhibición de vehículos. Exhiba su vehículo. El cerrarlo y cubrirlo para que sea “Ultra Secreto” no sirve para nada. Comparta su experiencia. Haga un display de su vehículo cuando no se le este juzgando esto le añade emoción al evento.
- **APRENDA DEL SOFTWARE DE IASCA.** - Familiarícese con los Cd's de *IASCA* del formato en que compite. El lograr conocer a fondo el software de *IASCA* no solo lo ayudará a preparar su vehículo para competir, también es una herramienta valiosísima para asesorarlo y calibrar su sistema. Aquí están algunos tips referentes al software de su formato:
  - **CD de SQ.** Escuche el CD de *IASCA* una y otra vez en un buen sistema de audio de casa ó llévelo a su distribuidor de *IASCA* para tener una buena referencia. Usted construirá un punto de referencia el cual puede ser aplicado a su propio sistema
  - **CD de IdBL “Max dB2”** Este disco no solo tiene todos los tonos de prueba (20 Hz a 100 Hz), también contiene algunas pistas musicales para que las disfrute y “ruido rosa” el cual se usa para encontrar el “sweet spot” de su sistema de SPL.
- **HAGA PREGUNTAS** - No tenga miedo de preguntarle a alguien. Al competir usted le esta preguntando a un Juez certificado que le de una opinión profesional a través de una evaluación. Use la habilidad del Juez para ayudarlo a mejorar su vehículos. Los Jueces estarán siempre felices de ayudarlo a mejorar su sistema, logrando el máximo potencial.
- **¡ESCUCHE!** - No tenga miedo de preguntarle a sus compañeros competidores si puede escuchar sus vehículos, escuche los vehículos que tienen altas puntuaciones para que tenga un punto de referencia y



## INTRODUCCION A LAS REGLAS DE IASCA

El reglamento de *IASCA* para competencias de Car Audio ha evolucionado para ser reconocido como el banco de pruebas reconocido por la industria para evaluar sistemas de Car Audio. A través de los años, las reglas han ido adaptándose para permitir que cada competidor, sea cual sea su nivel y experiencia en la competición, pueda enfrentarse con sus contrincantes en igualdad de condiciones. Nuestras competencias están diseñadas para satisfacer las expectativas de los competidores más veteranos, pero siempre sin dejar de motivar a aquellos que se inician en el mundo de los sistemas Car Audio, a los cuales pretende nutrir de experiencia.

Este reglamento esta dividido en seis secciones; Información General, SQ (Sound Quality), IdBL, Everblast Bass Boxing, Tuner Jam y opiniones de los Pros. La sección de SQ cubre las reglas para la evaluación de Calidad de Sonido, Instalación, Evaluación de Salida en Tiempo Real, así como las divisiones y clases que existen. Las secciones de IdBL, Everblast Bass Boxing y Tuner Jam cubrirán cada una de las divisiones y clases entre ellos, en cada uno de los formatos. La sección “Opiniones de los Pro” ofrece a los miembros una visión de los profesionales de la industria ven las diferentes secciones de la competencia y dan tips en como lograr un tema en específico esto puede ser una herramienta muy valiosa para que los nuevos puedan construir el sistema de sus sueños.

Ya sea que es un aficionado a Calidad de Sonido, adicto al SPL, al Everblast Bass Boxing, amante de los car show ó si las luces es lo que le gusta *IASCA* tiene un formato para saciar su sed de competir. No tenga miedo de leer en este reglamento, tal ves algunas sección no sean en lo que usted compite pero igual encontrará un nuevo “niche” que adorará explorar



# IASCA Formatos de Competencia



SQC ISQC



Nightglow

## SQ (SOUNDOFF)

Esta es la tradicional competencia de IASCA un formato que continua siendo “El Standard por el Cual el Gran Desempeño de la Electrónica Móvil es Medido” Los Competidores y sus vehículos son juzgados bajo los siguientes criterios:

- La calidad de sonido en general del sistema y como reproduce el balance espectral, Precisión Tonal, escenario, Imagen, y Linealidad en el vehículo.
- El calibre y calidad de instalación la cual esta basada en la seguridad del sistema, integridad, manufactura y mejoras a la acústica y a la habilidad del competidor para entender y presentar las características su sistema de sonido y métodos de instalación a un Juez Certificado de IASCA.
- Salida En Tiempo Real ó **RTO**. Esta es una prueba que mide la presión sonora del vehículo (SPL) y analiza el espectro de frecuencias reproducido por el sistema de sonido del vehículo de veinte(20) hertz hasta veinte kilohertz (20K) usando el analizador de espectro en tiempo real (RTA). El equipo de medición desplegará la respuesta en frecuencia del sistema de sonido, mientras el Juez y competidor observan los resultados. Esta prueba computarizada puede ayudar a identificar las fuerzas y debilidades acústicas del vehículo. Los competidores pueden usar esta información para aprender más acerca de calidad de sonido y así hacer mejoras a su sistema para lograr un excelente rendimiento.

Hay diferentes niveles de competencia de SQ, basándose en la experiencia del competidor. Estos niveles están descritos más adelante en las reglas y están divididos en Divisiones y Clases.

Cada área de Juzgamiento tiene sus propias variables que son detalladas a través de este reglamento y la hoja oficial de evaluación de IASCA.

## PATROCINIOS

Una de las preguntas que nos llegan más cerca de las categorías es: “¿Qué se considera como patrocinio?” Para propósitos de clarificación y una correcta elección de la categoría hemos definido “patrocinio” como:

**Recibir sin costo, financiamiento, equipo, mano de obra, ó un vehículo de alguna persona ó entidad que pueda vender y/o instalar y/o distribuir productos de autosonido a cualquier nivel, a mayoreo ó menudeo, por cualquier razón y/o intercambio de publicidad, anuncios ó promoción de alguna marca ó afiliación a alguna marca. Esto incluirá descuentos extraordinarios no comúnmente ofrecidos al público en general, recibiendo fondos, ó siendo reembolsado por gastos corporativos típicos incluyendo viajes a competencias, combustible, comidas, hoteles, millas per diem.**

El siguiente criterio **NO califica** como recibir patrocinio:

- Recibir razonables descuentos de tienda como los que comúnmente se anuncian, Ej. 25 ó 50 % de descuento de productos por ofertas.
- Tratos especial de tiendas como “Compre 3 y lleve uno gratis”, ó un kit de cables gratis con un subwoofer.
- Ser un miembro activo del equipo de soporte de un fabricante.
- Recibir ropa con logos de un distribuidor sin costo ó de miembro de un equipo.
- Recibir compensación ó reembolso por competir como parte de un equipo de soporte de un fabricante.
- Recibir reservaciones de hotel como miembro del equipo de soporte de un fabricante.
- Recibir asistencia de un profesional para propósitos de ajustar un sistema de sonido ya sea pagado ó voluntariamente antes de una competencia ó preparando un vehículo el día de la competencia

Notas:

## DIVISIONES & CLASES (General)

Cada formato de competencia de *IASCA* tiene sus propias Divisiones y Clases. Para decidir en donde competir, busque cada una de las secciones en este reglamento. Si usted tiene más de un vehículo, puede competir en mas de un formato, división ó clase, sin embargo, deberá adquirir una membrecía por cada vehículo. Con la misma membrecía puede competir en los diferentes formatos que usted quiera con el mismo vehículo, pero solo puede competir en una división y clase en cada formato.

Cada formato de competencia tiene su propia estructura de puntos y usted podría calificar para la final en más de un formato!.

### CAMBIANDO DIVISIONES Y/O CLASES

Cuando se firma por primera vez la membrecía de *IASCA*, a veces es difícil saber en que clase se debe competir; por eso se ofrece la opción de cambiar de categoría los dentro de los primeros 30 días después de haber comprado la membrecía nueva. Después de ese periodo de 30 días, cualquier petición de cambio de categoría deberá ser enviado por escrito, a la oficina central para determinar si se puede aprobar.

Las divisiones y clases de los formatos de competencia están diseñados bajo dos criterios: Miembros que **están** afiliados con la industria de la electrónica móvil (generalmente Pro) ó **no** (generalmente Rookies y Amateurs) así como por el tipo y el nivel de modificaciones de sus vehículos. Los miembros competidores que están afiliados con la industria de la electrónica móvil tienen clases y divisiones específicas en las cuales pueden competir. (conocidas como Pro, Experto) y no se pueden bajar de esas a Amateur ó Rookie, especialmente en la misma temporada de competencia. Debido a que cada formato varia, basados en el tipo de competencia, los detalles acerca de cambiar de división y clase están más adecuadamente detallados en las reglas de cada formato específico.

La regla general a seguir es esta: usted puede ir hacia arriba en división ó clase, pero en ciertos formatos no puede bajar.

### SQC - SOUND QUALITY CHALLENGE

El “Desafío de Calidad de Sonido” es un formato que juzga y califica la Calidad Sonido y el RTO únicamente y esta diseñada para aquellos que se enfocan en que tan bueno suena su vehículo y no necesariamente en el nivel de detalle de la instalación. Este es formato que puede ser fácilmente producido en eventos pequeños especialmente en tiendas distribuidoras, requiriendo como mínimo un juez de calidad de sonido. El puntaje es basado en el criterio de *IASCA* de Tonalidad, Escenario, Imagen, Linealidad y Ausencia de Ruido. Las divisiones y clases son iguales que en el tradicional SQ.

EL SQC es juzgado usando la tradicional hoja de evaluación de *IASCA* de Calidad de Sonido, así como el mismo CD y ofrece a los competidores la oportunidad de ganar puntos para calificar y ofrece a los competidores la oportunidad de ganar puntos para las Finales Nacionales, Campeonatos y Finales del Mundo de *IASCA*.

### ISQC – INTERNATIONAL SOUND QUALITY CHALLENGE

El “Desafío Internacional de Calidad de Sonido” es un formato que es juzgado de igual manera que el SQC. El juzgamiento es una combinación de Jueces nacionales con Internacionales formando varios equipos de juzgamiento y el vehículo es juzgado al menos por dos equipos ó más. Las evaluaciones son luego sumadas para determinar al ganador. No hay divisiones de poder ó clase en este formato de *IASCA* ISQC



### **IdBL - IASCA dB LEAGUE**

Este es un formato de competencia de **IASCA** para SPL. Las divisiones de **IdBL** (Rookie, Stock, Pro Stock, Advanced y Ultimate) están basadas en la experiencia y en la posición en la industria del competidor así como e nivel de modificaciones al vehículo. Las clases de IdBL están basadas en la suma acumulativa del área de cono total de subwoofers en pulgadas cuadradas. (ver la tabla de conversión en este reglamento).

La Medición de la Presión Sonora (SPL) en decibeles se registra usando el medidor de **IASCA** AC-3056 RTA/SPL. Determinar el ganador es simple; ¡el score más alto en cada clase es el ganador! Los CD-R's, CD-RW's ó MP3's no estan permitidos en el proceso de juzgamiento. En IdBL, cualquier material comercialmente disponible en CD que contenga pistas musicales ó tonos de prueba puede ser usado para competir en eventos de Un Punto: "Single Point". El CD oficial de **IASCA** "Max dB2" debe ser utilizado para juzgar en eventos de Dos Puntos "Double Point Event" ó Eventos Clave Territoriales.

Típicamente, la mayoría de los promotores ofrecerán dos rondas para pasar a competir, dándole a cada competidor la oportunidad de incrementar su score anterior . El score más alto de los dos intentos será el válido.

### **EBB - EVERBLAST BASS BOXING**

El Bass Boxing es un formato de SPL que esta diseñado para traer de vuelta la musicalidad a las competencias de SPL. En el Bass Boxing, los competidores se ponen frente a frente en un formato de eliminación. En este formato, cualquier material comercialmente disponible en CD que contenga pistas musicales puede ser usado para competir; sin embargo, en el Bass Boxing un competidor solo puede poner pistas con música, no puede poner tonos. Son dos rondas de competencia, en la primera , el competidor pone una pista musical elegido por el juez típicamente del CD de **IASCA** IdBL "Max dB2" CD, pista #3. Esta pista es tocada por 60 segundos usando el medidor de **IASCA** AC 3056 RTA/SPL, el promedio del mas alto score es guardado.

En la segunda ronda, el competidor puede escoger la pista musical que desee y tienen que hacer alguna especie de "show" para que el público los apoye con sus gritos y aplausos. Durante esta ronda se medirá poniendo el micrófono al show del competidor por un periodo de 30 segundos. Después de las rondas los scores de cada una de ellas serán

### **CALIFICANDO PARA UNA FINAL DE IASCA**

a nuestra salud y a nuestra libertad, su sobresaliente contribución a la sociedad les hace ganar el derecho a competir en las finales sin un mínimo de puntos.

Los 2 competidores con más puntos por región también recibirán una invitación a las finales debido a que han cumplido con los requerimientos para lograr esta invitación. Ellos deberán reunir los puntos señalados en la página pasada, los miembros competidores que no hayan competido en ningún evento sancionado por **IASCA**, en el curso de la temporada y a pesar de haber tenido eventos en su área, no tendrán derecho a competir en las finales a menos que existan circunstancias que así lo ameriten.

**IASCA se reserva el derecho de invitar a la final a cualquier competidor en buenos términos por cualquier razón, ya sea que cumpla con los demás requerimientos ó no.** Ciertos individuos, por ejemplo jueces de **IASCA**, distribuidores, y promotores así como países afiliados a **IASCA** tendrán derecho a asistir a una final basados en nuestro consentimiento y su apoyo a la industria. Sin embargo es decisión de **IASCA** invitar a otras personas a discreción de la oficina de **IASCA** Mundial.



## CALIFICANDO PARA UNA FINAL DE IASCA

Para Calificar en un final de **IASCA**, los miembros competidores deberán cumplir con el siguiente criterio:

- Los Miembros Competidores deberán acumular el mínimo de puntos CAP requeridos para esa temporada, basados en el porcentaje de relativo de numero de eventos sancionados por **IASCA** programados para su región.
- La membrecía de los Miembros Competidores deberá estar al corriente y en buenos términos hasta el ultimo día de la competencia final y no más de 45 días expirada antes de la fecha señalada para las finales.
- Los Miembros Competidores deberán asistir y competir en al menos el 50% de los eventos SPE dentro de 400 kilómetros de radio de la ciudad donde viven.

Los miembros competidores no necesariamente deberán asistir a eventos DPE ó TKE para poder calificar a una final. Los eventos SPE están diseñados para promover a las tiendas locales, el objetivo principal es enfocar se en este tipo de eventos. En el pasado los miembros competidores simplemente iban a un DPE ó un TKE para ser invitados a una final este ya no es el caso. Los eventos DPE y TKE no son eventos que lo califiquen automáticamente a un final; ellos simplemente le ayudan a juntar puntos más rápido.

*El mínimo de puntos CAP requerido para calificar en una final es de 50, los 4 primeros lugares de las finales del año anterior necesitaran 40 puntos.* Hay algunas excepciones para ser invitado y a continuación se explican.

Nosotros entendemos que no todas las áreas del país tendrán eventos sancionados por **IASCA** a lo largo de la temporada. Así que diseñamos un sistema para permitir a estos que tengan pocos eventos en su zona el poder calificar para una final, de la siguiente manera: los miembros competidores deberán asistir y competir en no menos del 50% de los eventos SPE en un radio de 400 kilómetros de la ciudad donde vivan y que junten un 70% de los puntos disponibles de esos eventos. **Ejemplo:** Si hay 5 eventos dentro de ese radio, hay 50 puntos CAP disponibles para que el competidor pueda obtener, el 70% de esos 50 puntos es 35 puntos CAP, entonces, se necesitara un mínimo de 35 puntos para calificar para las finales.

Aquellos que trabajan en el ejercito, policía, paramédicos, ambulancias, están exentos de ese mínimo de puntos y recibirán una invitación automática; ya que están personas nos dan protección a nosotros mismos,

## **IASCA** Formatos de Competencia

sumados dando el total. El ganador puede ir a la siguiente ronda, y el otro es eliminado. La eliminación continua hasta que solo quede uno y sea declarado ganador.

Hay 5 clases en Bass Boxing; Peso Mosca, Peso Pluma, Peso Ligero, Peso Medio y Peso Completo basándose en el total de área de cono de todas las bocinas (excepto tweeters) se suman todas para calcular el total.

### TUNER JAM

La Competencia de Car Show: Tuner Jam es un formato de competencia de “Mostrar & Brillar”. El Tuner Jam utiliza la clasificación de **IASCA** de Juzgamiento y sus reglas las cuales han sido diseñadas esas áreas grises entre las que se considera “Moderado” y “Salvaje”. La evaluación esta basada en la calidad de las modificaciones y que trabajo que se realizó, no únicamente “como se vea”. Los competidores recibirán una copia de su hoja de evaluación después del evento para ayudarlos a mejorar sus vehículos.

### NIGHTGLOW COMPETITION

La Competencia de **IASCA** Nightglow evalúa el vehículo del competidor en base a sus luces interiores y exteriores; el uso de cualquier fuente de luz para mejorar la apariencia estética ó resaltar algún componente del sistema y la seguridad e integridad en general de la instalación.



## ACUMULACIÓN DE PUNTOS

Uno de los beneficios de ser miembro competidor de **IASCA** es la habilidad de ganar puntos CAP (Competition Award Points) en eventos sancionados por **IASCA**. Los puntos CAP se ganan cuando se participa en estos eventos entre más alto sea su lugar en la competencia más puntos tendrán añadidos. Los puntos se acumulan a lo largo de la temporada, así que ¡entre más vaya a eventos, más puntos tendrá.!

Probablemente usted se pregunte “¿Por qué querría ó necesitaría obtener puntos?”

Pues aquí esta la respuesta; al final de cada temporada, cada país afiliado a **IASCA** tiene su final nacional anual. Para poder tener derecho a que se les invite, los miembros competidores deberán juntar puntos en el periodo de la temporada. Una vez que el mínimo de puntos se alcanzado, el competidor automáticamente será invitado a las finales. Nosotros ahondaremos más en la sección “Calificando para las finales de **IASCA**”, Pero primero aquí están los detalles como se otorgan los puntos CAP.

Los puntos CAP por evento en todos los formatos de **IASCA** serán:

Primer Lugar	10 puntos	Sexto Lugar	5 puntos
Segundo Lugar	9 puntos	Septimo Lugar	4 puntos
Tercer Lugar	8 puntos	Octavo Lugar	3 puntos
Cuarto Lugar	7 puntos	Noveno Lugar	2 puntos
Quinto Lugar	6 puntos	Decimo y mas abajo	1 punto

Y recuerde, *¡¡asegúrese de llevarse una copia de su hoja de evaluación y guardar todo para futuras referencias!!* Algunas veces cosas pasan y no se mandan los documentos del evento a la oficina, la única prueba de esto será su hoja de calificación, así que guárdela, por si se necesitara después. Si por alguna razón no se le añade puntos su hoja será la prueba de que si ganó esos puntos, si esta situación sucede, usted puede mandar una copia de su hoja de calificación, y nosotros arreglaremos este problema.

## TIPOS DE EVENTOS

Hay 4 diferentes tipos de eventos sancionados por **IASCA**; **SPE**, **DPE**, **TKE** y **WRE**. Cada uno esta diseñado para un tamaño de evento específico, costeable así promoviendo entre los organizadores tener más eventos SPE, DPE y TKE los cuales otorgan puntos por competir a los miembros escalas.

**SPE** - (Single Point Events) son típicamente producidos en tiendas locales de car audio, y están diseñados para promoverse a ellos mismos y generar público. Los organizadores pueden ofrecer cualquier combinación de formatos de **IASCA** que exista en un evento SPE.

**SPE** = puntos CAP x 1

**DPE** - (Double Point Events, Doble Punto) son producidos por distribuidores y promotores para atraer más competidores que están interesados en acumular más puntos para calificar para la final. El mínimo de formatos requerido para un DPE es SQ e **IdBL**.

**DPE** = puntos CAP x 2

**TKE** - (Territorial Key Events, Evento Regional) son eventos triple punto; típicamente más grandes que un **DPE** y un **SPE**, que involucran displays de expositores, show de Tuner Jam, Nightglow, Bass Boxing y otras atracciones. SQ e **IdBL** son los formatos mínimo requerido para tener este tipo de eventos.

**TKE** = puntos CAP x 3

**WRE** - **IdBL** World Record Events—Eventos de Record del Mundo este tipo de eventos se puede ofrecer dentro de DPE y de TKE únicamente, los eventos WRE requieren de un Juez certificado para Record del Mundo, y la sanción deberá ser aprobada por la oficina central de **IASCA**. Los WRE no ofrecen puntos adicionales CAP, sin embargo les dará derecho para calificar en el **IdBL International Top 20 List** y la oportunidad de establecer un Record del Mundo de **IdBL** en su clase.

Notas:
