

Distrito de Eno River

Pinewood Derby

2025-2026 programa

Líderes del Pack, por favor distribuyan estas Reglas del Distrito a sus Packs.

Tomen en cuenta que las reglas de la carrera se cumplirán estrictamente. Cualquier carro que no cumpla con los requisitos de peso, dimensiones o construcción será descalificado.

Detalles del Evento:

Fecha: Sábado, 28 de febrero de 2026

Horario: 9:30–10:30 a.m.: Registro de carros por los líderes de unidad

10:30 a.m.: Comienza la carrera

Ubicación: Gimnasio de Eno River Academy High School

1212 North Carolina Hwy 57, Hillsborough, NC 27278

Contacto: Adam Riggs – riggsab@gmail.com

Construcción

1. Para el Pinewood Derby Distrital 2026, los Packs podrán presentar participantes en una o en todas las categorías disponibles. Los Scouts (o un “conductor” designado; ver regla 34) deben estar presentes en el evento para recibir un premio.

Para este año, tendremos las siguientes categorías:

a Velocidad León/Tigre – Los 3 más rápidos entre Lions y Tigers

b. Velocidad General – Los 3 autos más rápidos

c. Belleza/Originalidad (Lions/Tigers) – 3 autos seleccionados por jueces adultos

d. Belleza/Originalidad (Scouts Mayores) – 3 autos seleccionados por jueces adultos

2. Los autos del Pinewood Derby deben ser diseñados y contruidos por los Scouts, con la supervisión y asistencia de su Akela. La guía de Scouts BSA sobre el uso de herramientas apropiado para cada edad está publicada en el Guide to Safe Scouting.

3. Cada auto debe ser construido por un Cub Scout utilizando los materiales del Kit Oficial BSA Pinewood Derby Car. Esto incluye el bloque de madera de pino, los ejes y las ruedas.

Se permiten cualquier rueda oficial del Scout Shop. No se permiten componentes comprados por separado que hayan sido especialmente modificados, como bloques de pino contorneados o ruedas mecanizadas.

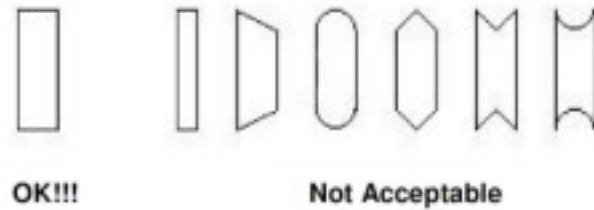
4. No se pueden reutilizar piezas o partes de autos contruidos en años anteriores para la construcción del auto nuevo.

5. Todos los autos deben usar ruedas oficiales BSA.
6. La longitud total del auto no debe exceder las 7 pulgadas (17.8 cm).
7. La anchura total del auto no debe exceder las 2 $\frac{3}{4}$ pulgadas (7.0 cm) (anchura estándar del kit).
8. La altura total de un auto de velocidad no debe exceder las 4 $\frac{1}{2}$ pulgadas (11.4 cm) para evitar dañar los sensores de cronometraje. Los autos que no sean de velocidad no pueden exceder 6 pulgadas de altura.
9. La distancia mínima del suelo al chasis debe ser de $\frac{3}{8}$ de pulgada. La separación mínima entre las ruedas internas debe ser de 1 $\frac{3}{4}$ pulgadas.
10. En los autos de velocidad, el peso total no debe exceder 141.75 gramos (5.00 onzas).
El método recomendado para pesar los autos es usar una balanza digital postal configurada para medir en gramos (≤ 141.75 g).
11. En los autos de velocidad, la distancia entre las ruedas delanteras y traseras no debe modificarse. Las ranuras para ejes proporcionadas en el bloque deben utilizarse. Estas pueden ser re-perforadas, pero no se permiten nuevos agujeros. Las 4 ruedas deben girar cuando el auto se desplace sobre una superficie plana. No se permite levantar una rueda.
12. No se permiten materiales sueltos o piezas deslizantes dentro o fuera del auto. Los pesos móviles están prohibidos, así como el uso de pesos líquidos (por ejemplo: agua o mercurio).
13. El auto puede ser ahuecado y completado hasta el peso máximo mediante la adición de pesos, siempre que continúe cumpliendo con todos los demás requisitos de construcción.
14. El auto debe moverse libremente, sin dispositivos de arranque o propulsión (por ejemplo: resortes, ventiladores, cohetes, globos o cartuchos de CO₂).
15. Los elementos puramente decorativos, como volantes, conductores, calcomanías y pintura, están permitidos siempre que cumplan con los demás requisitos establecidos.
16. Los ejes del kit oficial BSA Pinewood Derby pueden ser pulidos para dejarlos lisos, siempre que no se modifique su forma o perfil original.
17. Solo se permiten lubricantes secos (por ejemplo, grafito) para los ejes.
18. Está prohibida la lubricación directa de la superficie de rodamiento (la banda de rodadura de la rueda).
19. Toda lubricación debe completarse ANTES de la inspección y el registro del auto.
No se permitirá ni se realizará lubricación adicional después del registro, ya sea por los participantes o por los oficiales de carrera.
20. Está prohibido lubricar previamente la pista.
21. Están prohibidos los rodamientos, arandelas y buches (bushings).
22. No se permite agregar pesos a las ruedas.
23. Las dimensiones internas de las ruedas no pueden ser adelgazadas ni modificadas.

24. Los bordes ásperos y el exceso de rebaba del molde en las ruedas pueden ser lijados, siempre que las ruedas conserven el 97% (1.155 pulgadas – 29.24 mm) de su diámetro original. La superficie de rodamiento (tread) debe permanecer a 90 grados con respecto a la cara de la rueda.

Está prohibida cualquier alteración del contorno de la banda de rodamiento (por ejemplo, redondearla). La mayoría de las 4 ruedas debe estar en contacto con la superficie de la pista.

Se permiten ángulos leves en cada rueda debido a la dificultad de una alineación perfecta; esto queda a discreción del oficial de registro.



25. Los autos que corren sobre el riel y/o aquellos con ruedas elevadas (1 rueda levantada y 3 ruedas en la pista) serán descalificados de la categoría de auto más rápido, a menos que se corrija antes de la carrera.

26. Autos de velocidad: Los autos con frente puntiagudo o contorneado deben poder reposar por sí mismos contra el pasador de la puerta de salida sin avanzar más allá de la línea de partida o de otros autos, ya que esto afecta los sistemas de cronometraje.

27. Incluso si el auto de un Scout gana una serie o todas las series en que compite, el auto aún podría no ganar un trofeo.

28. Los autos no deben ser alterados ni modificados de ninguna manera entre el Derby de la Manada y el Derby Distrital, excepto la re-aplicación de lubricante.

Elegibilidad

29. Se anima a los Packs a realizar una carrera abierta / para adultos / hermanos, para que los familiares puedan construir autos y participar de la experiencia del Pinewood Derby. Sin embargo, no habrá categoría abierta en el Derby Distrital.

30. Los Cub Scouts registrados – Lions, Tigers, Wolves, Bears, Webelos y Arrow of Light – serán elegibles para participar en el Pinewood Derby Distrital, así como cualquier Scout que haya ganado en cualquier categoría en su Derby de Pack como Arrow of Light y que desde entonces haya pasado a Scouts BSA.

31. Para inscribirse en el Derby Distrital, el auto de un Scout debe haber ocupado un lugar en el Derby de su Pack celebrado desde el 1 de septiembre del año anterior a la carrera distrital.

32. Un Scout solo puede inscribir un auto y una categoría en el Derby. La categoría “Elección del Scout” no es una categoría oficial de inscripción; por lo tanto, un Scout puede ganar tanto la categoría de elección del Scout como otra categoría oficial.

33. Cada auto se inscribirá en la categoría en la que ganó en el Derby del Pack.

34. Si el propietario del auto no puede asistir al Derby Distrital, ese Scout puede designar a otro Scout (no adulto) para representar el auto ganador. El Scout que represente al auto en el Derby (ya sea el propietario o el designado) será responsable de cumplir con todas las reglas del evento. El Scout designado será conocido como el “conductor del auto”.

35. At the District Derby, each Cub Scout entrant should be in the official Scout field uniform (Class A).

Inspección y Día de la Carrera

36. Los autos ganadores del paquete serán retenidos por un Cubmaster (o su representante) y transportados al Derby del Distrito. Cajas de almacenamiento de ejemplo, diseñadas para proteger los autos hasta el Derby del Distrito, estarán disponibles bajo solicitud.

37. Cada auto está sujeto a inspección para verificar el cumplimiento de las reglas de construcción antes de ser registrado. Estas reglas se aplican a todas las categorías. Una vez que pase la inspección, al auto se le asignará un número de inscripción.

38. Después de pasar la inspección, los autos se colocarán en mesas designadas y solo podrán ser manipulados por el conductor del auto y los oficiales de la carrera.

39. Los autos que no pasen la inspección tendrán hasta el inicio de la carrera para ser modificados y cumplir con los requisitos. Las modificaciones solo pueden realizarse en el área de la carrera por el conductor del auto. Un oficial de la carrera estará disponible para supervisar; otros adultos no tienen permitido estar en el área de la carrera.

40. Todos los autos deben ser capaces de recorrer toda la pista y cruzar la línea de meta para poder participar en cualquier categoría.

41. Los ganadores de Velocidad ("Más Rápido") se determinarán mediante un sistema de cronometraje computarizado. Los autos correrán una vez en cada carril de la pista. El auto con el tiempo promedio más rápido (más bajo) será declarado ganador. Ganar una serie no determina la posición final en la carrera.

42. Evaluación de categorías de diseño:

- a. Los Scouts tendrán la oportunidad de votar por el auto "Scouts Choice" entre todos los autos presentes.
- b. Un panel de jueces independientes decidirá en la categoría de Belleza/Originalidad.

43. Durante la carrera, si un auto se sale de la pista, se podrá realizar una repetición en el momento de la salida o al final de la carrera, según lo que sea mejor para el software de la carrera. Si el auto se sale por segunda vez, se le asignará un tiempo de 9.999 segundos para esa corrida. Sin embargo, solo se utilizará el tiempo más rápido para determinar al ganador.

44. Si se sale una rueda, se permite un tiempo de reparación (5 minutos). Solo el conductor del auto puede realizar las reparaciones. Ningún adulto puede tocar el auto. Los adultos solo pueden dar consejos y orientación.

45. En caso de empate, todos los autos empatados competirán para determinar al ganador. Si hay más autos que carriles (por ejemplo, tres autos con tiempos iguales y una pista de 2 carriles), los autos correrán en un solo carril contra el reloj hasta que se pueda determinar un ganador. De lo contrario, los autos correrán entre sí en cada carril y se sumarán sus tiempos como en una carrera regular hasta que se pueda determinar un ganador.

46. En caso de fallo de computadora, energía o pista que impida un cronometraje preciso, los ganadores se decidirán mediante eliminación doble. Las carreras de eliminación doble consistirán en 2 series de 2 autos cada una.

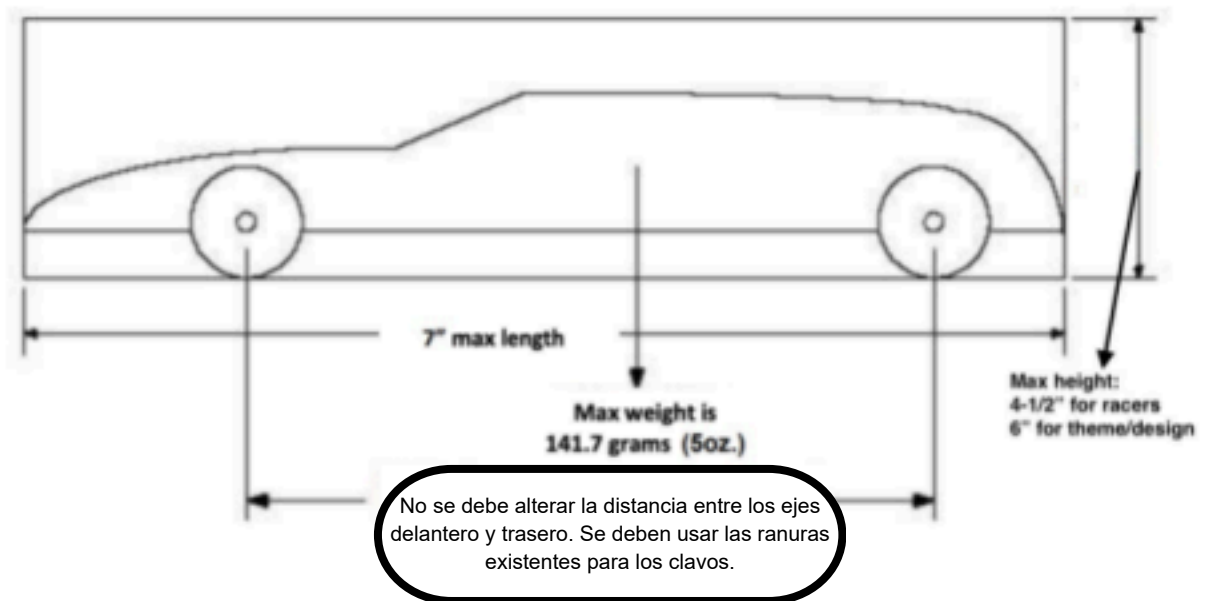
Después de la primera serie, los autos intercambiarán posiciones en la pista y volverán a correr. Un auto debe ganar en ambas posiciones de la pista para ganar la carrera. Un auto debe perder carreras contra 2 autos diferentes para ser eliminado.

47. Los autos serán colocados en la pista al momento de la carrera por un oficial de la carrera. No se permitirá que los conductores carguen sus propios autos (solo en el Distrito).

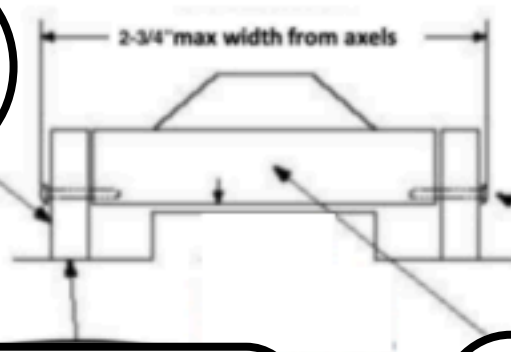
48. Las decisiones de los jueces y de los oficiales del Derby serán FINAL. Todas las decisiones se tomarán con el Espíritu Scout, el juego limpio, la buena deportividad y la DIVERSIÓN.

49. Se otorgarán trofeos en todas las categorías.

50. ¡DA LO MEJOR DE TI y DIVIÉRTETE!



Para todos los autos, use únicamente los neumáticos y ejes oficiales de Scouting America.



No modifique el ancho existente de los neumáticos. Los neumáticos pueden alisarse redondeando, pero el ancho del neumático debe permanecer igual. La banda de rodadura debe ser plana; no se puede redondear la banda de rodadura.

¡No cubras los clavos con tapacubos! ¡No se permiten arandelas!

No se permiten partes móviles dentro ni fuera del auto.