



REGOLAMENTO SPORTIVO RALLY SLOT COSTA ETRUSCA 2013

PROVE SPECIALI: (abbreviate anche in P.S.) sono i tratti cronometrati la cui somma darà la classifica finale, devono essere dotate di presa Magic a norma ANSI, devono essere alimentate singolarmente e prevedere un sistema di cronometraggio autonomo.

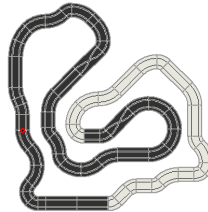
Le Prove Speciali non possono assolutamente essere provate prima del rally.

Ogni evento dovrà prevedere un minimo di 6 P.S., è possibile sulla stessa pista invertire il senso di marcia per ricavarne 2 P.S. valide.

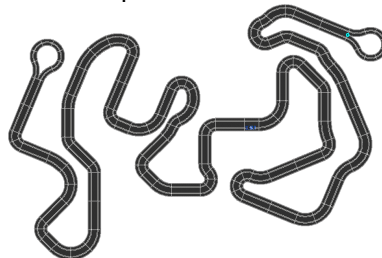
Ogni Speciale può avere dei regolatori di tensione in modo da dare la possibilità al concorrente di poter variare la tensione in pista (normalmente da 10 fino a 14 volt).

Le P.S. possono essere di due tipi:

1. **AD ANELLO:** percorso tipo SuperSpeciale, chiuso e su cui si possono disputare al massimo tre giri. Si può inserire un incrocio di corsia per poter avere un secondo passaggio diverso, allungando di fatto la speciale stessa.



2. **CON DOPPIO RITORNO:** rispecchia la speciale in linea con l'aggiunta di due ritorni, in questo caso l'intero sviluppo può essere percorso non più di due volte nella stessa speciale.



SHAKEDOWN: è una prova speciale a parte o un tratto di una speciale del rally, sulla quale si può compiere un massimo di un passaggio, al fine di settare al meglio la vettura per la gara. Durante lo svolgimento dello "shakedown" l'assistenza è libera, si può quindi intervenire sulla vettura nei limiti del regolamento tecnico di categoria e/o quello particolare dell'evento. Il tratto adibito a tale scopo deve rispecchiare il più possibile la tipologia del fondo della gara.

VERIFICHE: Dopo lo shakedown e l'eventuale assistenza le vetture devono essere portate nel parco verifiche, dove verrà controllata la loro conformità al regolamento tecnico, quindi verranno messe in parco chiuso dove non potranno più essere toccate. La Commissione di gara può richiedere la verifica di una vettura in qualsiasi momento della gara, può altresì decidere di non verificare le vetture ad inizio gara per motivi di tempo, ma si potrà farlo a gara finita per le prime tre vetture al traguardo, più due a caso o a scelta della Commissione. Nel caso di irregolarità si applicheranno le sanzioni previste.

TEMPI P.S. : le Prove Speciali sono montate dall'organizzazione ed il cronometraggio viene effettuato con fotocellule (start e stop) o con altri sistemi di cronometraggio. La precisione di tali sistemi deve essere almeno al decimo di secondo, ma è consigliata al centesimo di secondo. Prima della partenza del primo concorrente l'organizzazione o un concorrente (scelto a caso o l'ultimo della classifica di categoria) potrà effettuare un giro di "prova contatti" con vetture "apripista".

PARCO CHIUSO: dopo le verifiche pre-gara e dopo i vari parchi assistenza le auto saranno riordinate dal giudice di gara e verranno messe in parco chiuso. E' assolutamente vietato compiere interventi e riparazioni sulle auto in regime di parco chiuso o fuori dal parco assistenza. A chi contravverrà a tale regola verrà assegnato il **tempo imposto** nella prova speciale successiva all'intervento, come se ci fosse stata una "assistenza veloce". Le vetture a gruppi di max 8 lasceranno il parco chiuso per trasferirsi sulle varie speciali dove una per volta affronteranno il tratto cronometrato. Anche durante questo trasferimento non è possibile intervenire sulle vetture se non per controllare spazzole e gomme all'inizio di ogni speciale.

PARTENZE: fino al primo riordino, le vetture partiranno con l'ordine dell'attuale classifica di campionato. Dopo i riordini che, salvo regolamenti particolari di gara, verranno effettuati dopo il passaggio su tutte le "speciali" presenti, verrà stilata la classifica provvisoria del rally che verrà utilizzata per stabilire l'ordine di partenza per il passaggio successivo (il primo concorrente in classifica sarà il primo partire) e così via per le altre "tappe" del rally.

ASSISTENZA: i gruppi di vetture che finiscono la prima serie di P.S. (o tappa), prima di entrare in parco chiuso possono passare per il parco assistenza, nel quale per un periodo di 5 minuti si può intervenire sulla vettura, sempre ovviamente in linea con il regolamento tecnico di categoria.

Questo periodo deve servire per riparare eventuali danni o cambiare assetti o pulire la meccanica nelle gare a fondo sporco. Non si potrà in nessun caso sostituire il motore, il telaio e la carrozzeria che se danneggiati andranno riparati. E' possibile sostituire il contatti striscianti ed eventualmente le gomme (vedi regolamenti particolari di categoria).

A chi dovesse superare il tempo massimo verrà applicata una penalità di 1 secondo ogni 10 secondi di ritardo.

Tra le P.S. senza assistenza gli unici interventi sulle auto possono avvenire a causa di un guasto (assistenza veloce).

GUASTO: se un concorrente non termina la prova per un qualsiasi problema all'auto gli viene assegnato un "**tempo imposto**". Alla fine della sua P.S. il concorrente potrà effettuare un' **assistenza veloce**.

ASSISTENZA VELOCE: è possibile solo in caso di guasto, serve per la sostituzione o la riparazione del pezzo danneggiato (max. 2 minuti). Nel caso il concorrente dovesse superare tale tempo verrà applicata una penalità di 1 secondo per ogni 10 secondi di ritardo. L'assistenza veloce può essere concessa solo in caso di **tempo imposto**.

TEMPO IMPOSTO: il concorrente che per qualsiasi motivo non può disputare o concludere una o più prove speciali riceverà un tempo pari al **150% del miglior tempo della P.S. disputata** e potrà riprendere e continuare il rally alla speciale successiva.

RITIRO: Non ci sono ritiri, il concorrente che non prosegue la gara avrà comunque un tempo finale che sarà dato dalla somma dei tempi delle PS disputate più i tempi imposti per le PS non disputate.

COMMISSARI (o PUBBLICO): durante la P.S. i concorrenti che aspettano il loro turno devono posizionarsi lungo il percorso come commissari o meglio come pubblico per rimettere nel minor tempo possibile nella sede stradale l'auto del concorrente in gara nel momento in cui questa esca di strada. Non sono ammessi comportamenti offensivi o ingiuriosi da parte dei piloti nei confronti dei commissari, pena l'applicazione del tempo imposto per la P.S. che stà disputando o la squalifica dall'evento.

USCITE DI STRADA: i commissari (o pubblico) presente sulla P.S. dovrà rimettere la vettura in strada entro e non oltre i due pezzi di pista successivi. Il commissario può richiedere la ripetizione della PS solo per un suo errore di posizionamento in corsia, dovrà comunque posizionare la vettura in pista e far terminare la prova.

RIPETIZIONE PS: Se per un qualsiasi motivo un concorrente debba ripetere una P.S. dovrà sommare al tempo ottenuto un secondo per ogni uscita riportata nella prova interrotta. Ad esempio un concorrente che esce due volte ed a causa di un mancato cronometraggio deve ripetere la prova, dovrà aggiungere due secondi al tempo che otterrà nella ripetizione della speciale.

PARTENZA P.S. : il concorrente che, effettua una partenza anticipata, ovvero prima del regolare start del cronometro subirà una penalità di 1 secondo.

FINE P.S. : il concorrente che finisce la prova con il pick-up fuori dallo slot nel tratto compreso tra il ponte-crono e l'apposito segnalino posizionato dall'organizzazione gara subirà una penalità di 1 secondo, a tale proposito a richiesta del commissario la vettura dovrà poter continuare.

P.S. SOSPESA: nel caso di sospensione di una PS quando già alcuni concorrenti hanno effettuato tale prova, viene assegnato a chi non l'ha disputata il **tempo imposto**, mentre chi avrà terminato la speciale manterrà il proprio tempo.

RALLY SOSPESO: un rally può venire sospeso solo se deciso dall'unanimità dei partecipanti (100%). Il rally vale comunque al fine del campionato se sono state svolte almeno la metà delle P.S. in programma più una.

STESSO TEMPO: nel caso che alla fine del rally due o più piloti abbiano lo stesso tempo finale, verrà preso come riferimento il tempo della prima P.S. in caso di parità della seconda e così via.

STESSI PUNTI IN CLASSIFICA: nel caso che due o più piloti abbiano gli stessi punti in classifica generale, avrà la miglior posizione il pilota che avrà più vittorie; nel caso che le vittorie siano pari o non ci siano si controlleranno le altre posizioni in campionato fino a trovare un differenza.

REGOLAMENTO PARTICOLARE DI GARA: si potrà verificare, che in alcuni rally particolari vi siano alcune differenze dai regolamenti vigenti, queste differenze verranno comunque rese note nella locandina del rally stesso, sotto il nome di "regolamento particolare di gara" o descritte in sede di briefing dal giudice di gara. Quando sarà omessa tale dicitura il regolamento inteso sarà quello corrente.

TABELLA PENALITA'

PENALITA' SQUALIFICA

Vettura non conforme al regolamento tecnico per n°1 irregolarità: 10 secondi

Vettura non conforme al regolamento tecnico per più di 1 irregolarità: 20 secondi

Comportamento recidivo di non conformità tecniche: squalifica dalla gara corrente

PENALITA' TEMPO

Ritardo in parco assistenza (ogni 10 sec. in più): 1 secondo

Ritardo in assistenza veloce (ogni 10 sec. in più): 1 secondo

Partenza anticipata: 1 secondo

Uscita del pick-up dallo slot al fine prova: 1 secondo

Ingiurie/offese ai commissari: Tempo imposto

Comportamento antisportivo: 10 secondi (imprecazioni non consone)

Interventi sull'auto fuori parco assistenza: Tempo imposto (ultimo tempo di categoria + 1 secondo)

Lavori sull'auto in parco chiuso: Tempo imposto (ultimo tempo di categoria + 1 secondo)

P.S. non disputata o non conclusa: Tempo imposto (ultimo tempo di categoria + 1 secondo)

Pulsanti:

Ciascun pilota può utilizzare il proprio pulsante o uno messo a disposizione dall'organizzazione dell'evento.

Sono utilizzabili esclusivamente pulsanti **analogici passivi**, con al massimo la regolazione della resistenza e/o del freno.

Per pulsante analogico passivo si intende un pulsante privo di componentistica elettronica attiva (chip, transistor o simili) che impedisca, in caso di inversione di polarità sulla presa magic, di funzionare.

A tal fine sono consentiti pulsanti dotati esclusivamente di resistenze, interruttori (anche multiposizione) e/o potenziometri.

I potenziometri possono essere utilizzati esclusivamente per effettuare la regolazione della frenata e non quella della sensibilità (resistenza).

In ogni caso il pulsante non può erogare in uscita una tensione più alta di quella in ingresso.

Regolamento di Campionato:**DEFINIZIONE:**

Un **campionato** è un ciclo di gare (o eventi) che viene organizzato periodicamente e che può essere articolato in due o più prove.

Lo Slotclub Costa Etrusca organizza durante l'anno quattro campionati rally principali (WRC – WRC-2 – WRC-3 – Legend) più altri eventi speciali; ogni categoria segue il proprio regolamento tecnico particolare e la tabella di modelli omologati. Il numero di gare/eventi verrà stabilito dal Direttivo all'inizio di ogni anno/stagione agonistica.

Al termine di ogni gara ogni partecipante otterrà un numero di punti in base alla posizione di arrivo:

1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
25 Punti	18 Punti	15 Punti	12 Punti	10 Punti	8 Punti	6 Punti	4 Punti	2 Punti	1 Punti

L'accumulo di punti è assegnato direttamente al modello utilizzato dal singolo pilota.

Al termine dell'ultima gara del campionato verrà effettuato il conteggio dei punti accumulati da ogni modello in ogni gara e stilata la classifica di sottocategoria: il pilota che ha accumulato il maggior numero di punti vince il campionato.

Ogni pilota a fine stagione dovrà eliminare i punti del peggiore piazzamento realizzato in campionato.

In caso di parità tra due o più piloti verranno contati i primi piazzamenti di ciascun pilota; se si verifica ancora la parità verranno contati i secondi piazzamenti, e così via.

CLASSIFICA DI “SCUDERIA”:

Al termine dei quattro campionati verrà effettuato il conteggio di tutti i punti accumulati dai singoli piloti con tutti i modelli con cui ha gareggiato e di conseguenza verrà stilata una classifica di “scuderia”, in modo da premiare il pilota che ha avuto il rendimento più costante in tutte le categorie.

CAMPIONATI PREVISTI PER L'ANNO 2013:

- Campionato WRC – n° 6 tappe con possibilità di fondi misti e/o sporcati con neve (farina bianca) e/o terra (farina tostata)
- Campionato WRC-2 – n° 6 tappe con possibilità di fondi misti e/o sporcati con neve (farina bianca) e/o terra (farina tostata)
- Campionato WRC-3 – n° 6 tappe con possibilità di fondi misti e/o sporcati con neve (farina bianca) e/o terra (farina tostata)
- Campionato Legend – n° 6 tappe con possibilità di fondi misti e/o sporcati con terra (farina tostata)

Le date degli eventi verranno pubblicate sul sito www.slotcostaetrusca.it.