GUIDA ALLE GARE

L’evento

Scontri individuali: 1 vs 1, con gara di qualificazione (raccolta dei tempi).

L’evento si divide in due fasi:

- Prima fase: raccolta di tempi individuali attraverso gara di qualificazione;
- Seconda fase: scontri ad eliminazione diretta.

Gli scontri tra i piloti verranno decisi a sorteggio;

Le partenze interna-esterna verranno decisi in base alle qualifiche;

Eventuali bye: saranno coloro che avranno il miglior tempo tra le qualifiche;

Ciascuna tipologia di gara avrà un vincitore della categoria corrispondente: best speed, mixed, tech e variable;

Le gare

- Ogni corridore correrà sul tracciato di qualificazione singolarmente:
  * verranno presi i tempi di percorrenza per ciascun corridore;

- La classifica dei tempi di percorrenza della gara di qualificazione definirà:
* le partenze interne ed esterne in tutte le gare;
* eventuali bye o ripescaggi.

-Pile ammesse: Ni-Mh LSD (vedi regolamento Street Mini 4WD per specifiche);

- Tempi di prova per ciascuna tipologia di gara: 15 minuti;

- Tempi di riposo tra una manche e l'altra: 5 minuti;

- Limiti di età: il limite fissato per l'età dei componenti di una squadra è 11 anni a meno di non **avere partecipato almeno ad un evento Challenge** ("Zoe's exception").

-Possono partecipare solo le auto permesse nelle precedenti Vintage Challenge e Saber Challenge;

Gestione gare e penalità

Ciascun corridore (o team) sarà seguito mediante video da un responsabile di gara che si occuperà di filmare tutta la gara di quel corridore (o team).

Due o più corridori non in gara in quel momento si occuperanno di filmare la gara in atto (responsabili di gara a rotazione). In caso di gare i responsabili di gara verranno decisi a rotazione.

Nel caso di gare in team il giudice di gara verrà scelto tra i team (a rotazione), nel caso di gare singole sarà un corridore non in gara in quel momento (a rotazione).

Nel caso di gare in team il giudice di gara non deve appartenere ad una squadra in quel momento in gara.

Ciascuna gara prevede che, dopo l'arrivo del primo corridore (o team) al traguardo, il giudice di gara che ha dato il via ai corridori faccia partire un timer che indicherà la distanza in secondi tra il primo arrivato e il secondo.

Il giudice di gara, a gara conclusa, potrà imporre una o più penalità di tempo nel caso di situazioni anomale visibili dalle riprese video. **Nel caso in cui venga fatta una contestazione su un corridore e il responsabile di gara avesse ripreso non correttamente l'andamento del corridore a lui assegnato coinvolto nella contestazione (ad esempio riprendendo in tutt'altra direzione), la penalità verrà assegnata alla squadra a cui il responsabile di gara appartiene.**

Eventuali penalità del primo corridore (o team) classificato in gara prevedono una sottrazione dai 3 ai 5 secondi sul tempo che intercorre tra l'arrivo del primo corridore (o team) classificato e il secondo. Se questo tempo andrà in negativo vincerà il secondo corridore (o team) classificato, viceversa vincerà comunque il primo corridore (o team) classificato.

Gestione gare e penalità

I casi in cui verranno imposte queste penalità sono le seguenti:

1) Nel momento in cui un corridore dovesse:
- spingere
- lanciare
- far partire l’auto prima del segnale di partenza;

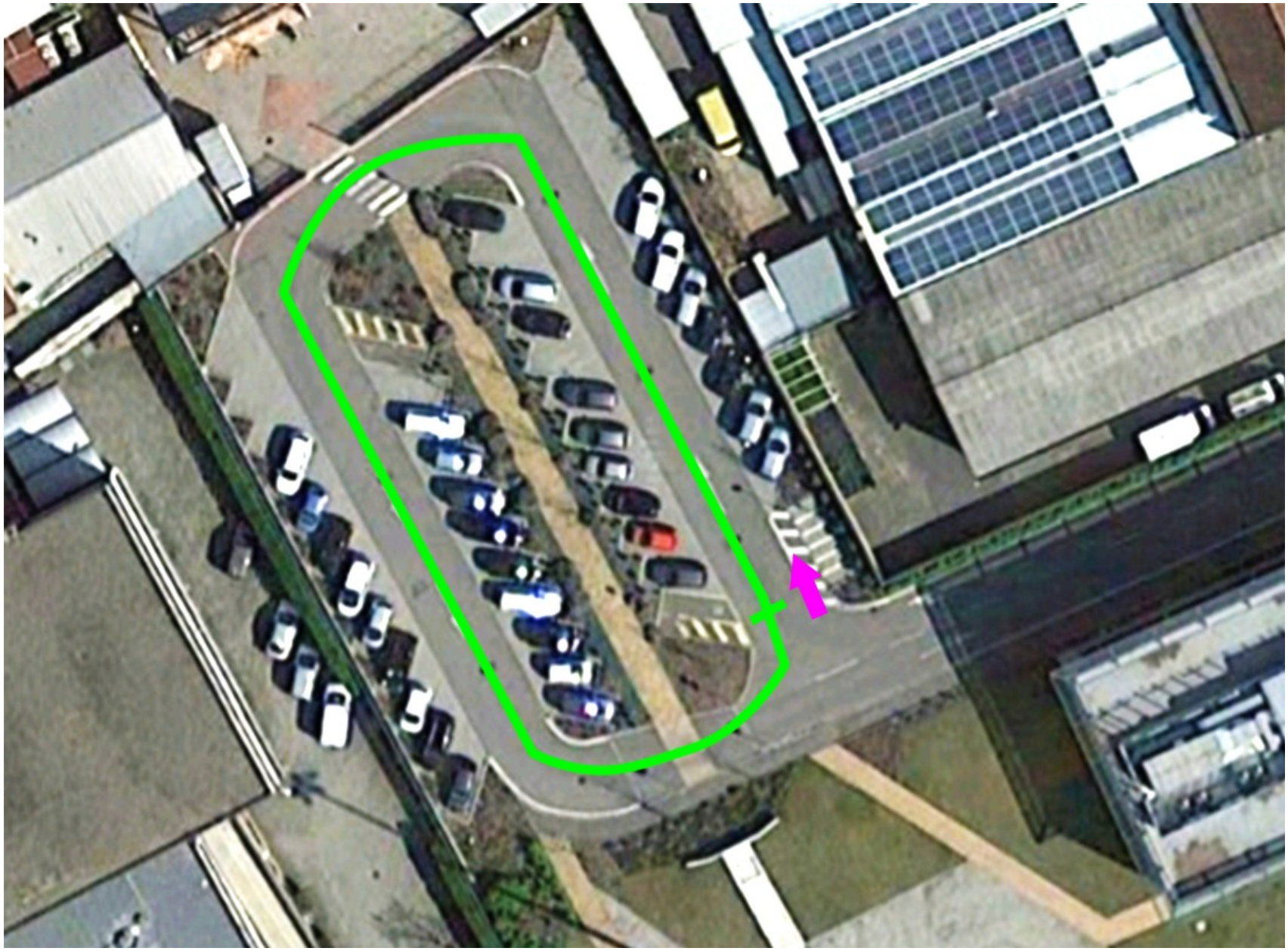
2) Se il bastone di guida viene usato in modo anomalo;

3) Quando il corridore durante una gara:

- Supera in modo anomalo il corridore in vantaggio;
- Taglia la strada all’altro corridore;
- Impedisce la corsa dell’altro corridore;
- Si butta sopra l’altro corridore;
- Si inserisce da dietro all’altro corridore in modo anomalo senza che ci sia uno spazio ragionevole;
- Urla durante una gara senza un motivo ragionevole.

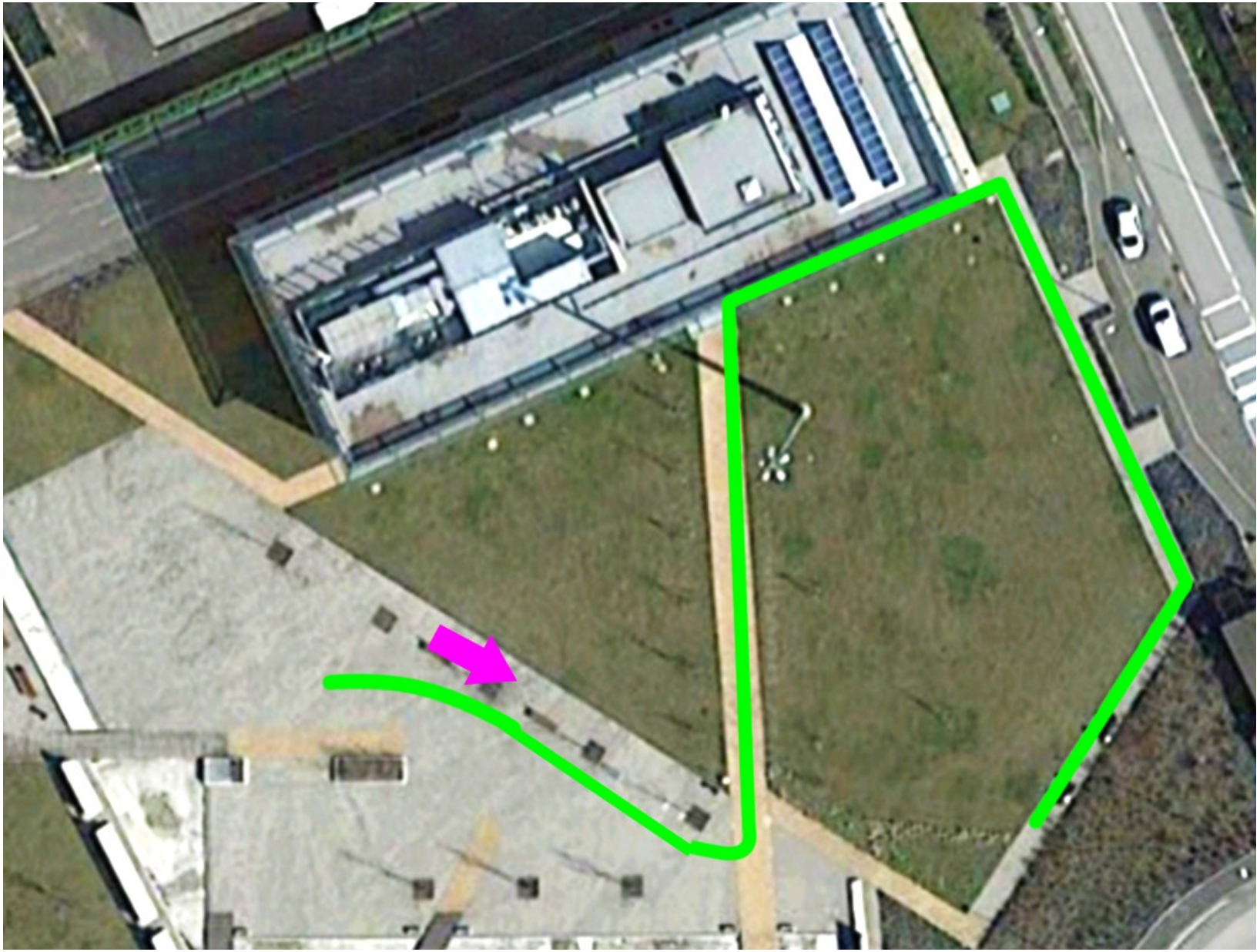
4) Nel caso in cui un corridore faccia sbandare un altro per un comportamento scorretto tra quelli descritti sopra ed entrambi concludono la gara, vengono sottratti i secondi che il corridore in svantaggio ha impiegato per rientrare nel percorso, oltre a questi secondi si tolgono anche i canonici 3-5 secondi di penalità.

GARA QUALIFICHE



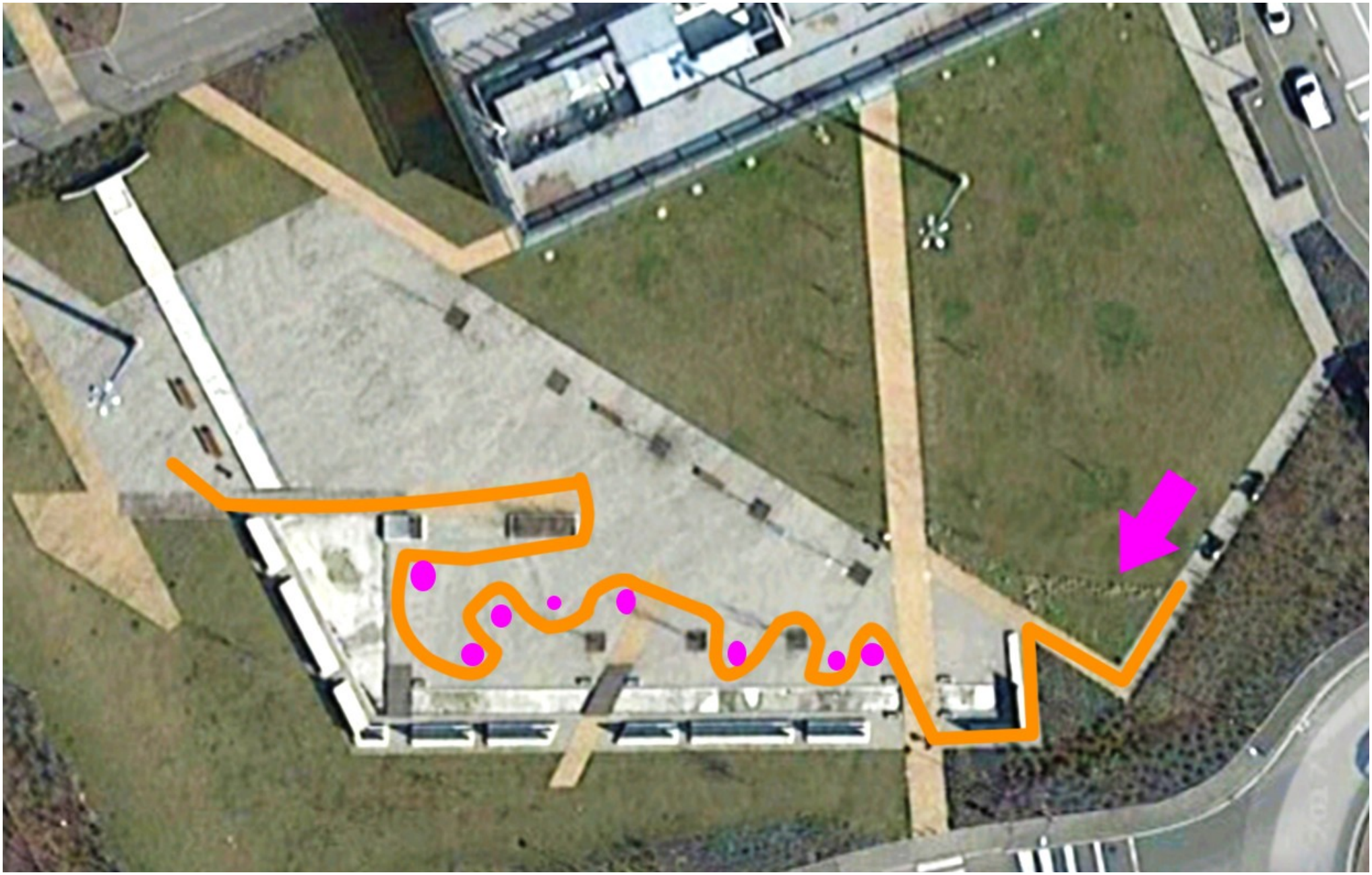
GARA SPEED

E’ importante la velocità di punta della macchina e la capacità di gestire questa velocità da parte del pilota.



GARA TECH

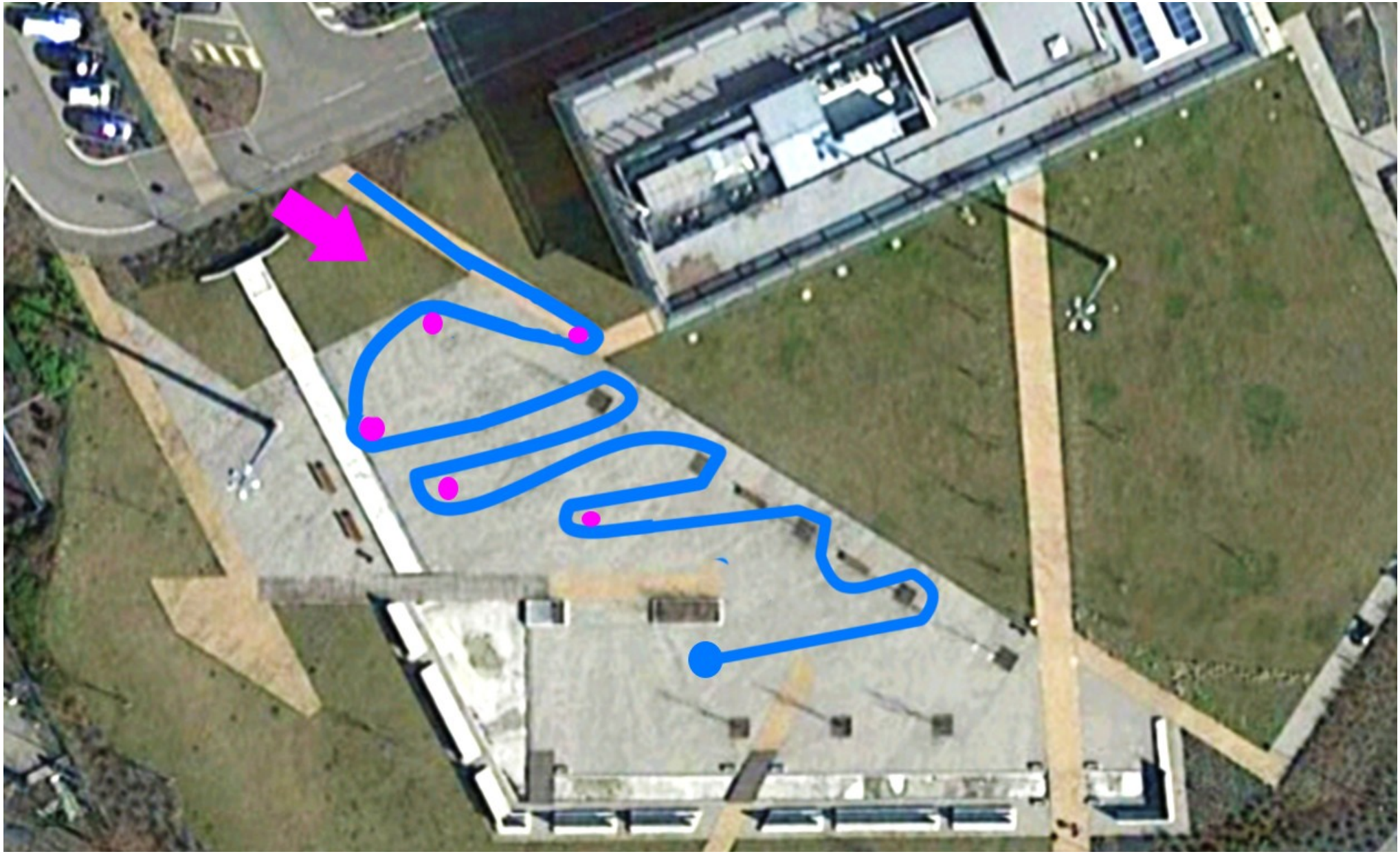
Sono importanti la stabilità della macchina e i riflessi del pilota.



GARA MIXED

Sono importanti:

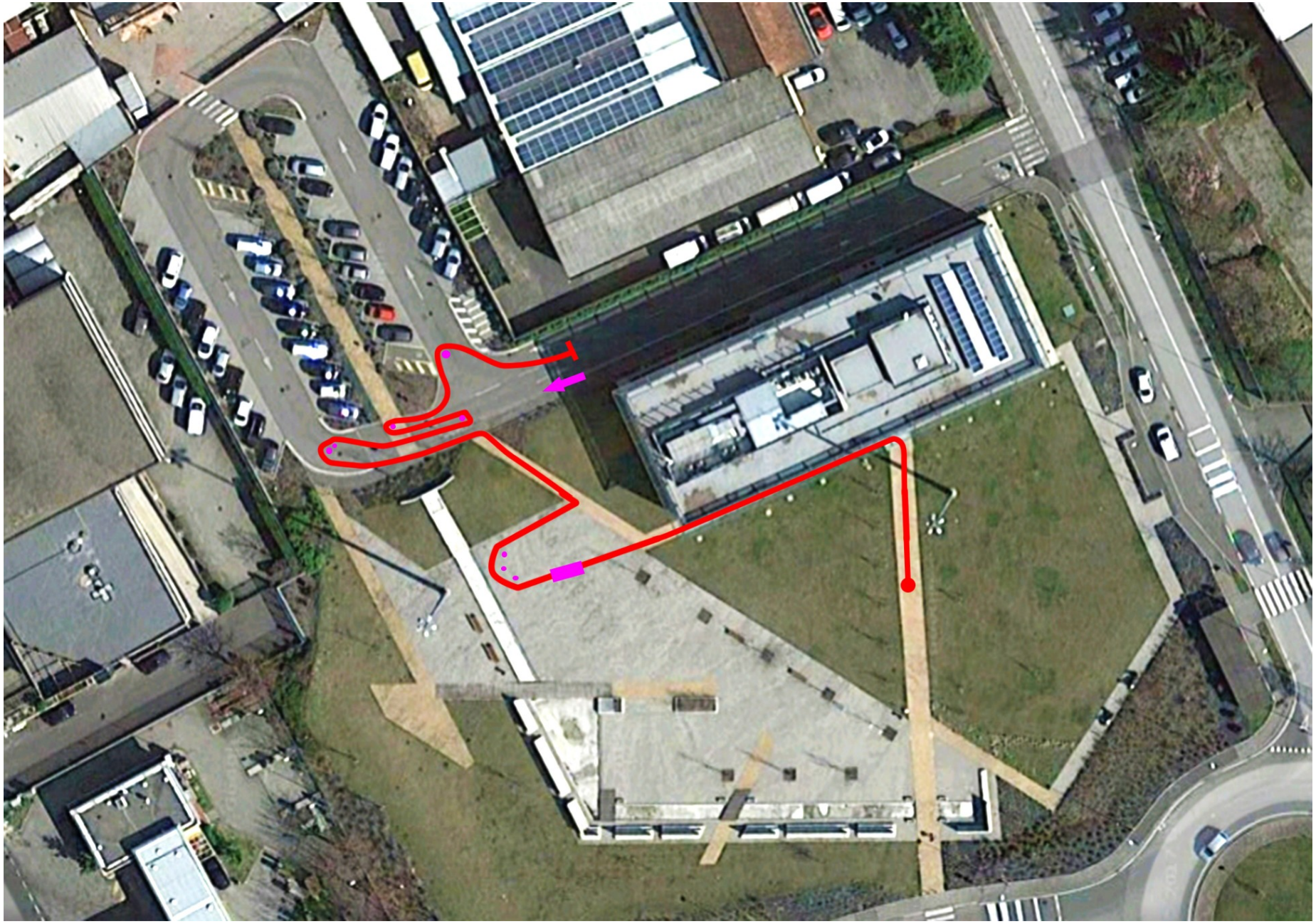
- La tenuta in curva;
- La velocità massima con cui è possibile affrontare le curve;
- La capacità del pilota di effettuare curve correttamente.



GARA VARIABLE

Sono importanti:

- versatilità: è in grado di adattarsi facilmente a situazioni differenti;
- la solidità e l'affidabilità della macchina;
- la lucidità del pilota e il suo grado di adattamento e di concentrazione;

GENERATION CHALLENGE 2022

GARA VARIABLE