Street Mini4wD

1º Campionato Corse Invernali

Guida alle gare

1. Svolgimento del campionato

Il primo campionato Street Mini4wD si articola in diverse giornate. Ciascuna giornata comprende cinque gare che permetteranno, sia di testare l'efficienza delle macchine iscritte, sia di valutare le capacità dei piloti in gara.

Ciascuna gara componente una giornata di campionato rappresenta una delle cinque filosofie di sistemazione (per ulteriori informazioni consultare l'articolo "I 5 numeri" sul sito http://shinkuro.amiga.it) con cui si assettano principalmente le Mini4wD nelle corse in strada.

2. Le gare delle corse invernali

Ogni gara che si svolgerà durante la giornata denomitata "le invernali" è riportata in questa guida per mezzo di una pianta di piazza Municipio. Su tale pianta è segnato, con uno o più colori, il tracciato che compone una gara. Ciascuna gara è inoltre accompagnata da una breve descrizione. Il punto di partenza di ogni gara è indicato da un trattino posto ad un'estremità della linea che descrive il percorso costituente la stessa. Per distinguere



partenza dall'arrivo (entrambe indicate con un trattino) basta tenere a mente il verso con cui dovrà essere percorsa ciascuna gara, quest'ultimo è infatti indicato con una freccia: la "freccia del verso". Questa particolare freccia si trova relativamente vicino al "trattino di partenza".

Un corridore per vincere una gara <u>dovrà</u> raggiungere il traguardo: se nessuno dei piloti in gara "taglierà" il traguardo allora a nessuno di essi sarà assegnata una vittoria (5 punti) o un punteggio (per le sconfitte che abbiano tagliato il traguardo si assegneranno 3 punti o meno).

Le gare "a tappe" (cioè gare indipendenti da un percorso prestabilito che prevedono il raggiungimento di alcune zone dette "tappe") sono rappresentate sulla pianta di piazza Municipio attraverso dei cerchietti numerati: il cerchietto indicato con "P" rappresenta la tappa di partenza, da quest'ultima il corridore dovrà dirigersi, scegliendo la strada a lui più congeniale, verso la prima tappa (indicata dal numero "1"). Una volta giunto alla prima tappa il corridore dovrà raccogliere e portare con sé il "testimone" (un oggetto che rappresenta il raggiungimento di una tappa). Il corridore cercherà quindi di raggiungere la successiva tappa da cui preleverà il corrispondente testimone, e così via. Il pilota conseguirà la vittoria in una gara a tappe non solo giungendo all'ultima tappa, ma consegnando tutti i testimoni raccolti nelle tappe precedenti al giudice di gara presente al punto di arrivo.

Eventuali "spareggi" verranno risolti, attraverso la partecipazione dei piloti in causa, mediante l'esecuzione di una tra le 5 gare (scelta dai giudici di gara) appena svolte. Per quanto riguarda situazioni climatiche sfavorevoli durante il torneo si delineano due casi principali:

- 1) Pioggia e simili durante una gara: si continua la gara fino ad arrivare al traguardo;
- 2) Pioggia e simili prima o dopo una gara: i giudici di gara potrebbero decidere di sospendere momentaneamente le gare previste;

In caso di infortuni durante una gara il pilota potrà decidere di continuare la gara o ritirarsi.

3. Assegnazione punteggio

Vittoria = 5 punti Sconfitta (secondo posto)= 3 punti Sconfitta (terzo posto)= 2 punti Non completamento di una gara = 0 punti

Per vincere le corse invernali bisogna conseguire più vittorie possibili.

I giudici di gara possono decidere di revocare ed assegnare uno o più punti a seconda delle situazioni.

Inoltre il corridore che completerà una gara con un tempo minore rispetto a tutti gli altri partecipanti avrà diritto ai seguenti punti aggiuntivi:

Vittoria in tempi minori = 3 punti Sconfitta in tempi minori = 1 punto

4. Tempi concessi ai corridori

I corridori possono risistemare le proprie auto prima di ciascuna gara del torneo al fine di adattarle al percorso che dovranno intraprendere. Dopo che ciascun pilota avrà riassettato la propria Mini4wD dovrà consegnarla ai giudici di gara che si occuperanno di ispezionare il veicolo.

Dopo aver concluso un tracciato il pilota potrà tenere la propria macchina fino alla successiva gara alla quale dovrà partecipare. Al momento del successivo tracciato il pilota riconsegnerà la propria auto ai giudici di gara per le dovute ispezioni in previsione della gara che il pilota dovrà intraprendere.

5. Articoli soppressi per le gare incluse in questa guida

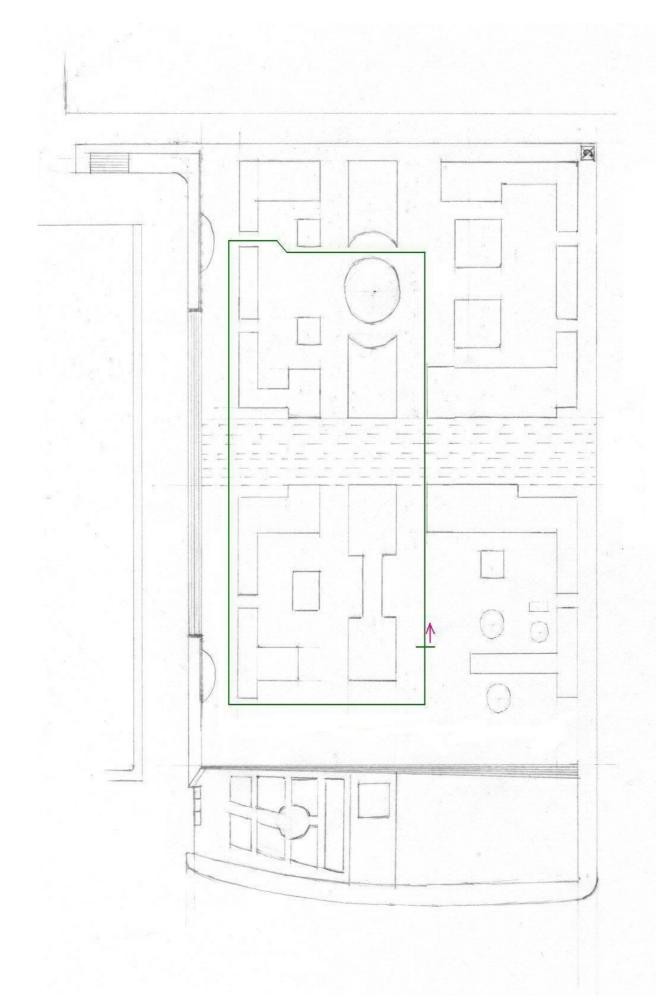
E' per le gare incluse in questa guida la versione 7.1(28-10-2005) del regolamento Street Mini4wD. Sono soppressi per le gare di seguito riportate i seguenti articoli:

- Articolo 5 Paragrafo 1 (Non è permesso possedere auto di scorta);
- Articolo 2 Paragrafo 11 (In casi di ribaltamento è possibile rimettere in corsa la macchina con le mani);
- Articolo 15 Paragrafo 14;
- Articolo 16 Paragrafo 14;

Le corse invernali

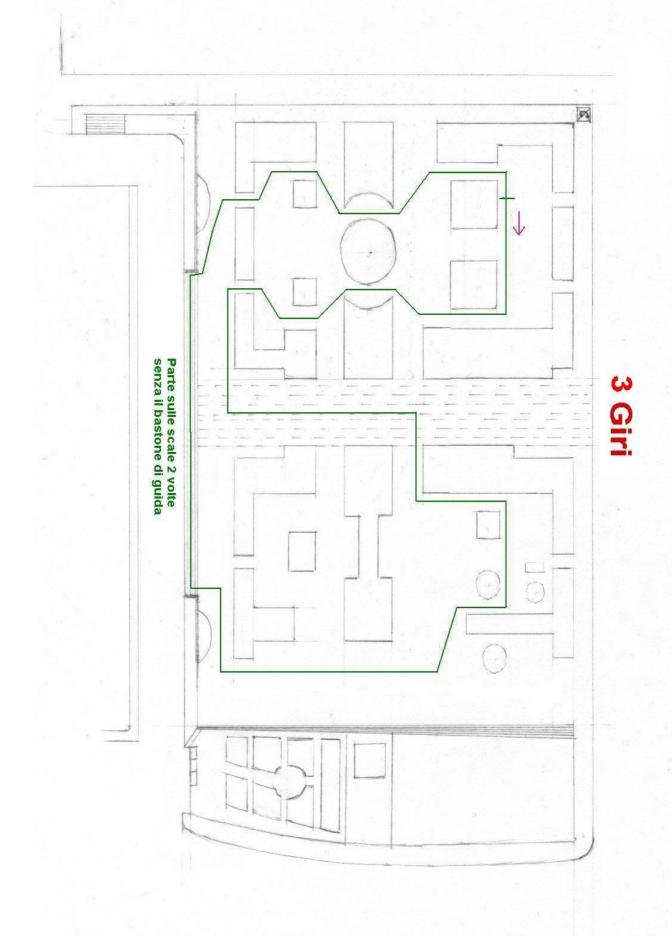
1ª gara: Il tracciato veloce

La prima gara è un tracciato "ovale" su terreno relativamente liscio in cui contano molto, sia la velocità di punta delle macchine quanto la loro linea aerodinamica. La prima gara è dunque studiata per le alte velocità.



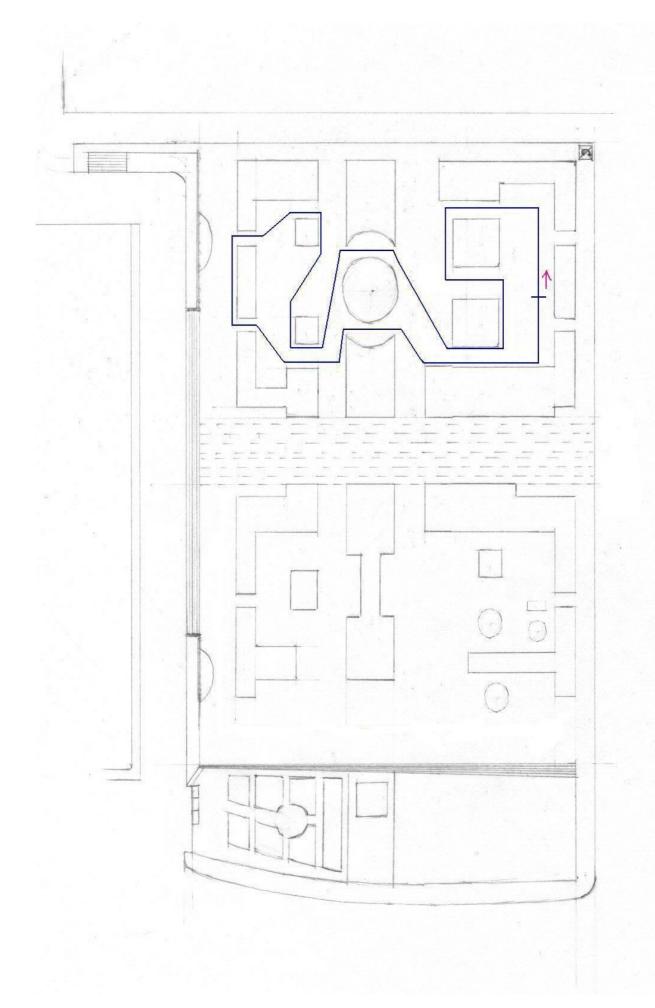
2ª gara: La gara di resistenza

La seconda gara è un tracciato di resistenza: le macchine dovranno affrontare tratti senza bastone sullo scalino ed un tratto di percorso accidentato ripetendo il circuito che compone la gara tre volte. In questa gara conta moltissimo sia la solidità della propria macchina e la durata delle batterie, sia la resistenza del pilota. E' permesso revisionare la macchina al completamento del primo e del secondo giro di circuito.



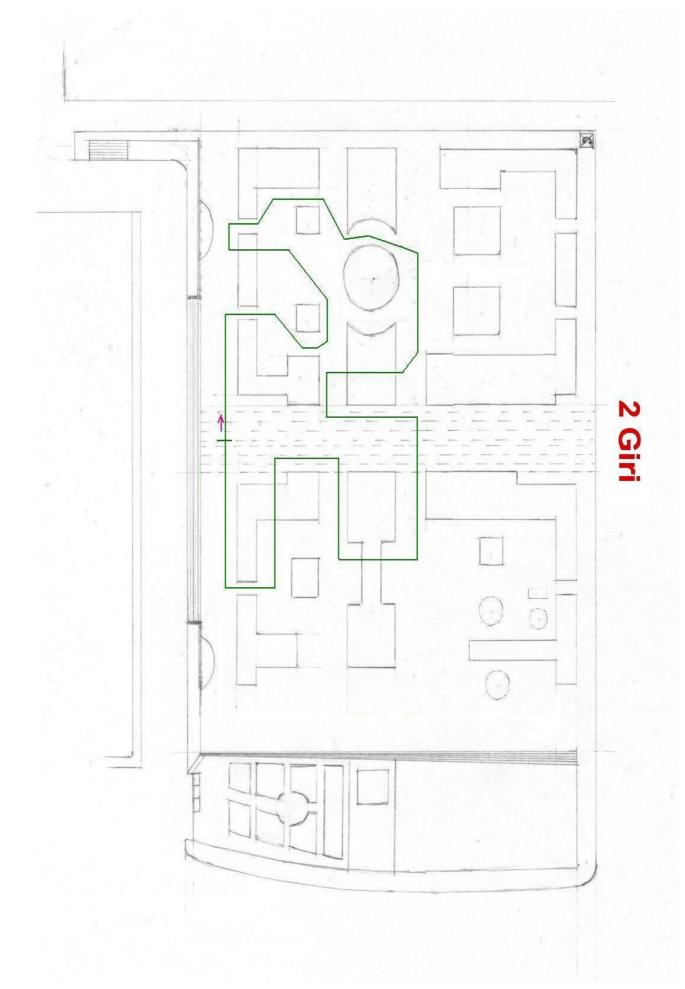
3ª gara: il tracciato dalle curve veloci

La terza gara è composta da una serie di curve che si susseguono l'una dopo l'altra su di un terreno relativamente liscio. In questa gara non conta soltanto la velocità della macchina in curva, ma anche una buona partenza.



4ª gara: Il tracciato accidentato

La quarta gara è costituita da un circuito composto di tratti accidentati e tratti all'interno di aiuole. Per ottenere risultati positivi in questa gara l'auto dovrà essere potente e stabile nonché solida. Il circuito dovrà essere eseguito 2 volte.



5º gara: Il percorso misto veloce conclusivo

Nella quinta gara sono presenti lunghi rettilinei, curve ad alta velocità, tratti di percorso accidentato insieme a parti di percorso sulle scale e tappe da raggiungere scegliendo a piacimento una strada. In questa gara conta l'intelligenza del pilota, l'efficienza della macchina, la velocità, la capacità di sterzata e la stabilità complessiva dell'auto.

La gara inizia con un tratto sulle scale senza l'utilizzo del bastone di guida: il pilota dovrà percorrere lo scalino a lui assegnato per due volte, a questo punto il pilota dovrà prendere il proprio bastone di guida e percorrere un tratto a percorso prestabilito, il quale si conclude in corrispondenza della tappa di partenza (P). Giunto alla tappa di partenza (P) il pilota può scegliere il percorso a lui più congeniale che gli permetta di raggiungere la tappa (1) tenendo conto anche delle caratteristiche della propria macchina. Tutto ciò vale sia dalla tappa (1) alla tappa (2), sia dalla tappa (2) alla (3). Giunto alla tappa (3) il pilota dovrà ripetere il circuito (tratto sulle scale senza bastone e tratto a percorso prestabilito) sino alla tappa di partenza (P) che in questo secondo giro rappresenterà il traguardo. E' permesso revisionare la macchina in qualunque parte del percorso.

