Street Mini4wD

7º Torneo

Guida alle gare

1. Svolgimento del torneo

Il settimo torneo Street Mini4wD si svolge in tre giornate. La prima giornata sarà composta da cinque gare che testeranno l'efficienza delle macchine iscritte, la seconda giornata, composta anch'essa da cinque gare, permetterà di valutare le capacità dei piloti in gara e nell'ultima giornata verrà svolta la gara finale in cui parteciperanno solo tre piloti (presumibilmente i migliori corridori con le macchine più efficienti).
Nella prima giornata di gare ciascun iscritto dovrà affrontare cinque gare, più precisamente ciascuna gara della prima giornata 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. Le gare della prima giornata permetteranno di testare le auto degli iscritti in modo da valutare nelle migliori condizioni le auto più efficienti tra le partecipanti.
La seconda giornata di gare prevede una serie di tracciati “intelligenti”, cioè progettati in modo da favorire l'applicazione rapida delle capacità fisico-intellettive insite nel pilota. I risultati ottenuti nelle gare della prima e della seconda giornata permetteranno di determinare i tre partecipanti all'ultima giornata.

2. Le gare

Ogni gara che si svolgerà durante il settimo torneo Street Mini4wD 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 gara stessa. Per distinguere la 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 dovrà 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). Solo nel caso del tracciato finale (terzo giorno) si potrà decidere di ripetere la gara.
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 il punto di partenza, da quest'ultimo 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 cosi 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, nella seconda giornata mediante l'esecuzione di una tra le 5 gare (scelta dai giudici di gara) della prima giornata.

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 giungere alla terza giornata (la finale) bisogna conseguire più vittorie possibili.
I giudici di gara possono decidere di revocare ed assegnare uno o più punti a seconda delle situazioni.

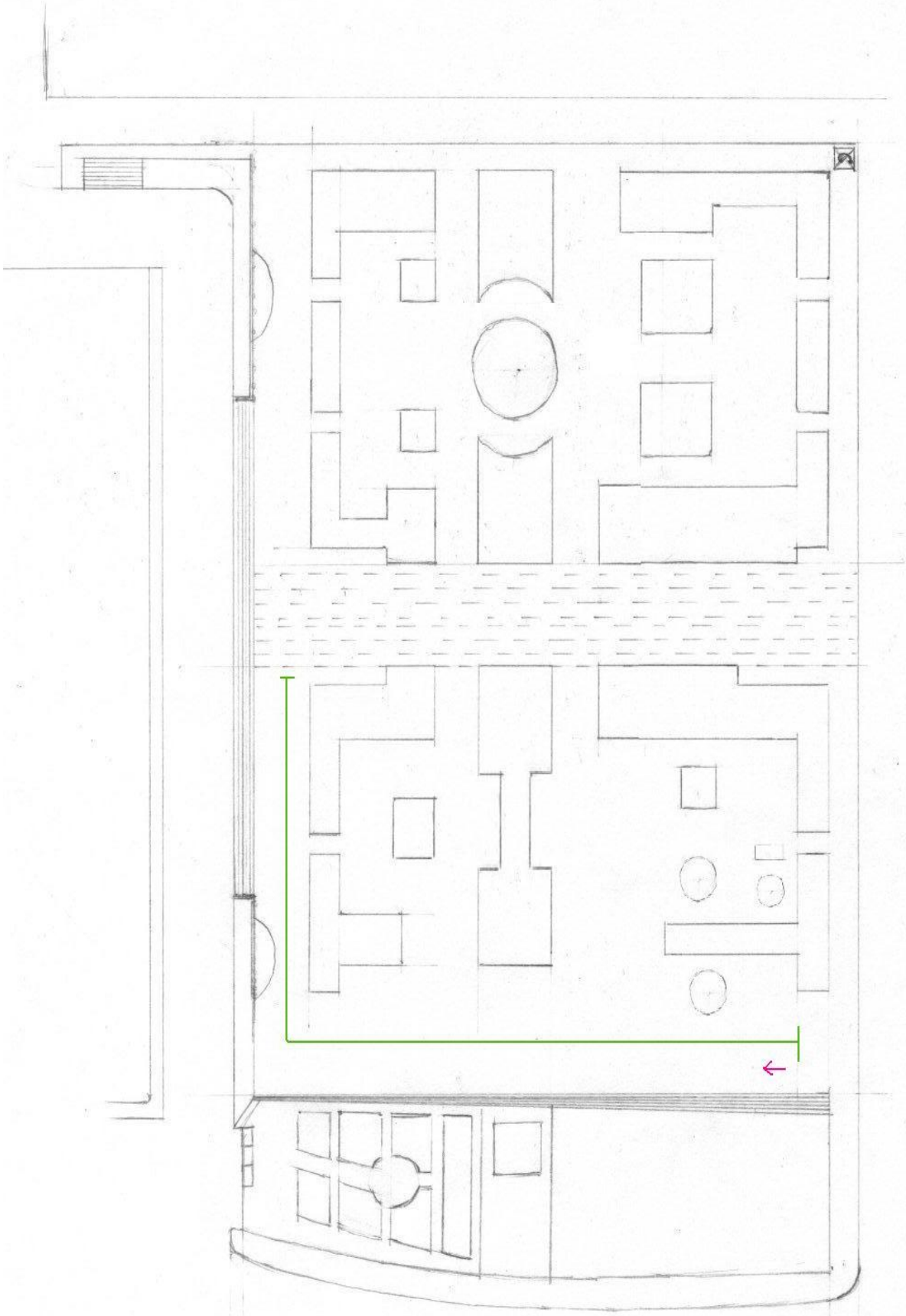
4. Tempi concessi ai corridori

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.

1ª giornata di gare

1ª gara: Il rettilineo veloce

La prima gara è un tracciato a “L” 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.
Motori utilizzabili: FA-130, Touch-Dash, Torque-Tuned;

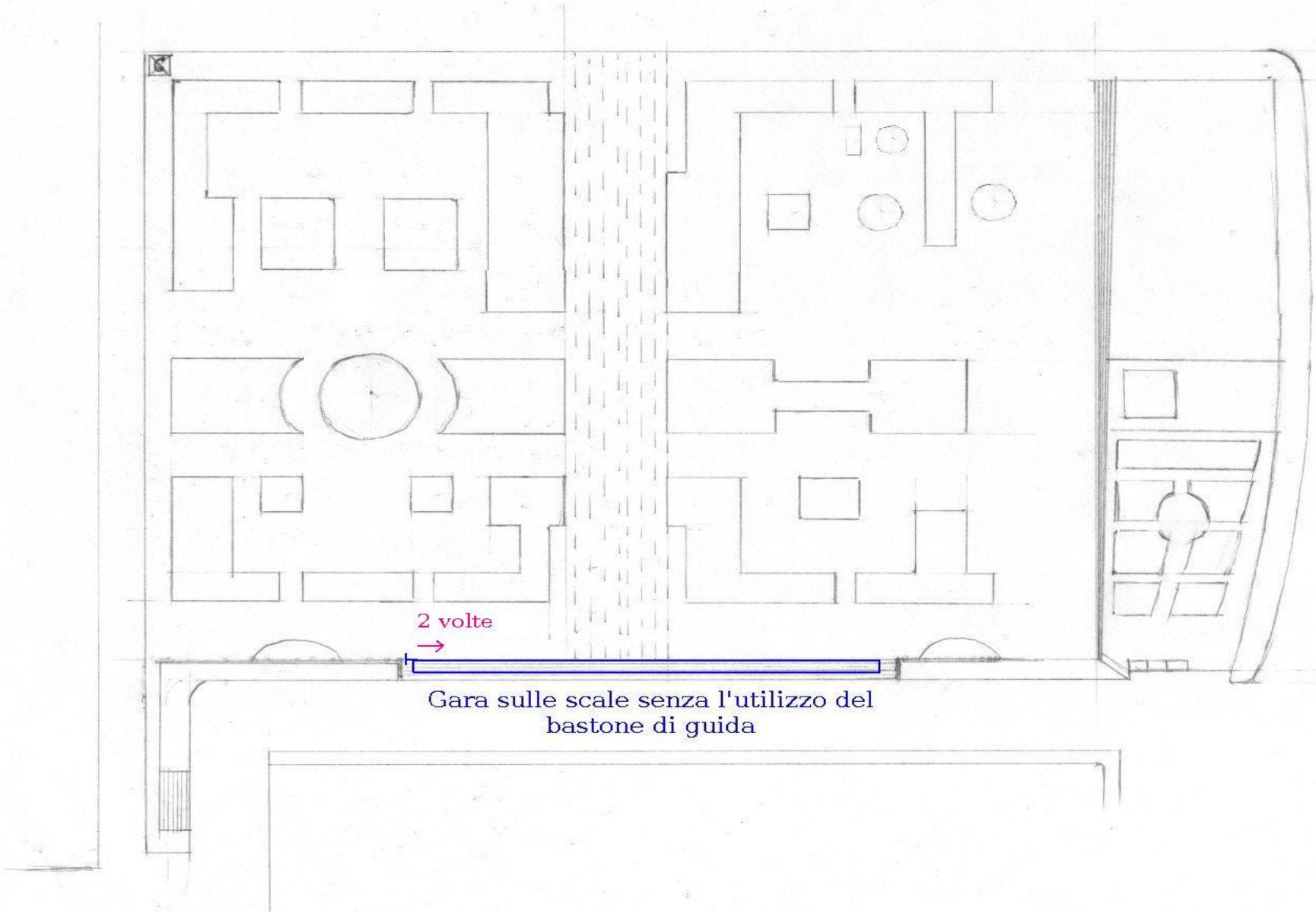


2ª gara: il tracciato dalle curve veloci

La seconda 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.
Motori utilizzabili: FA-130, Touch-Dash, Torque-Tuned;

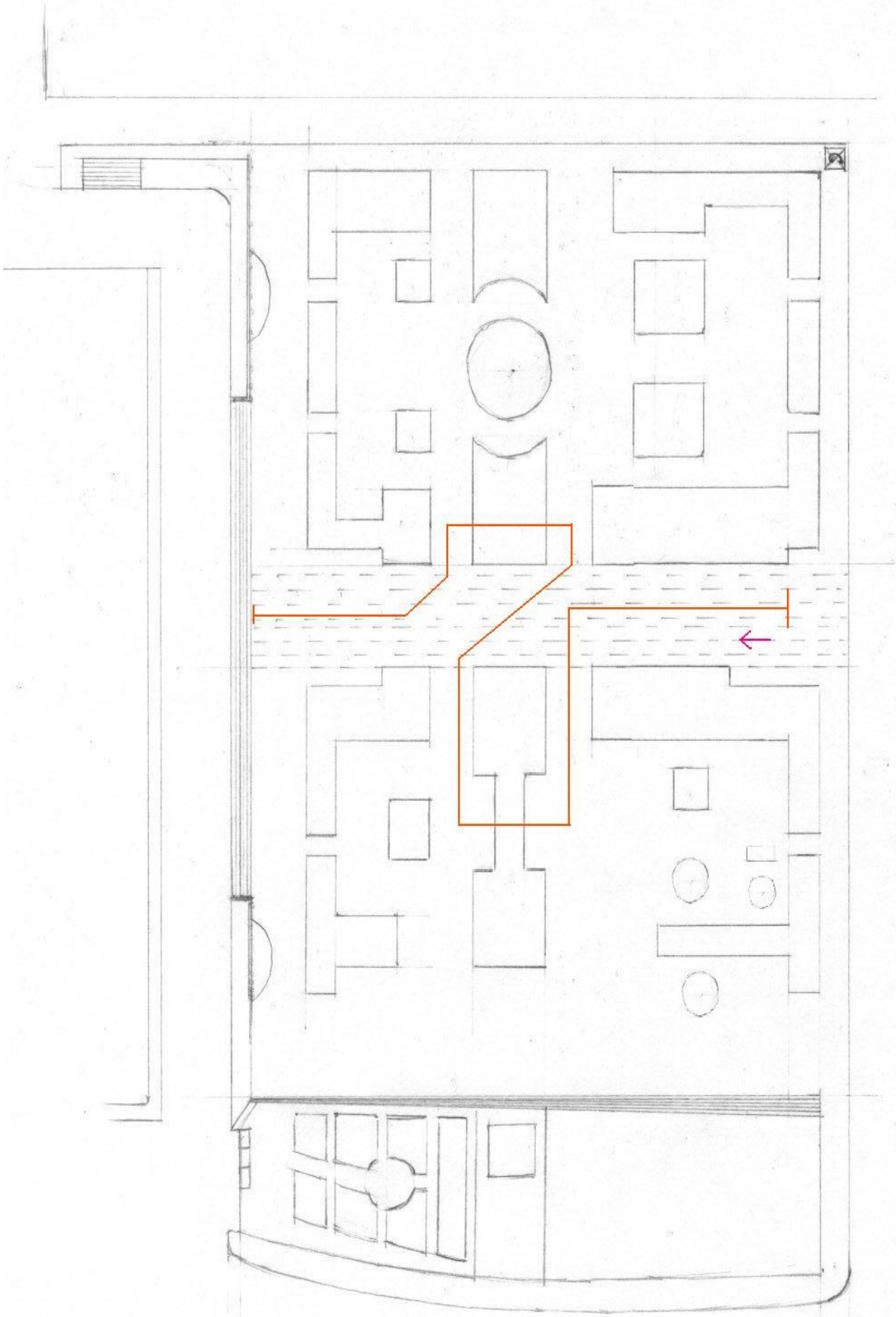
3ª gara: il tracciato sulle scale

La terza gara prevede una corsa sulle scale senza l'ausilio del bastone di guida. Il corridore dovrà percorrere complessivamente 4 volte uno stesso scalino ed avrà la possibilità di toccare con le mani la propria auto solo in due situazioni: nel momento in cui dovrà percorrere il “successivo” scalino o nel caso in cui la propria auto dovesse cadere, durante la sua corsa, dalla propria “corsia”. In quest'ultimo caso il corridore dovrà riprendere la propria auto con le mani e riposizionarla sullo scalino assegnato nello stesso punto in cui l'auto è andata fuori, così da rientrare in gara. E' permesso revisionare l'auto agli estremi dello scalino in modo da risistemarla adeguatamente e controllare e riparare eventuali danni alla vettura, è inoltre permesso rimontare eventuali pezzi dell'auto sganciati durante la corsa sullo scalino, mentre si riposiziona l'auto dopo una caduta dalla corsia.
Nella terza gara contano la solidità dell'auto e la velocità con la quale il pilota risistema, ad ogni estremo dello scalino, la propria macchina.
Motori utilizzabili: FA-130, Torque-Tuned;


2 volte
Gara sulle scale senza l'utilizzo del
bastone di guida

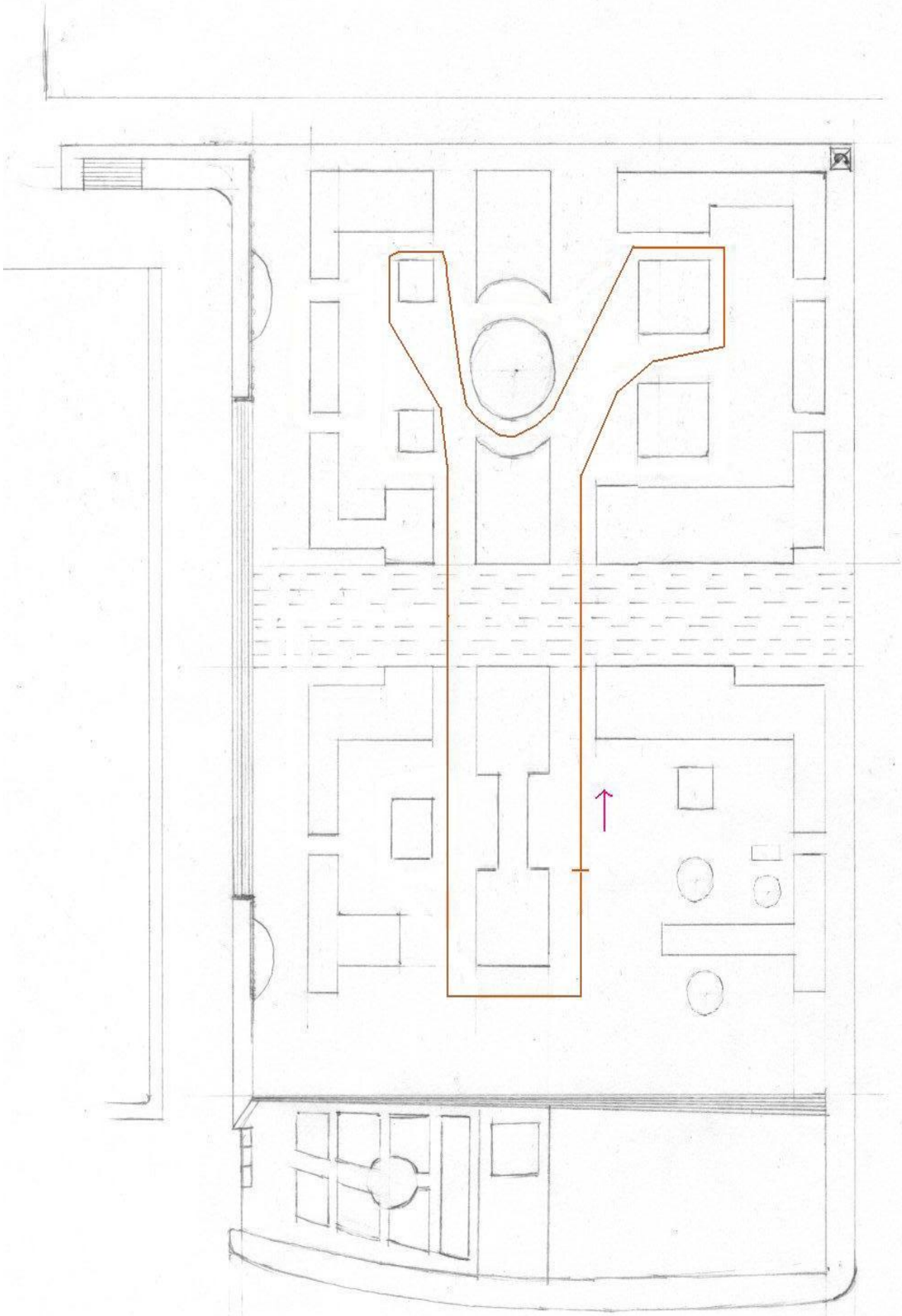
4ª gara: Il tracciato accidentato

La quarta gara è costituita da tratti accidentati e tratti all'interno di aiuole. Per ottenere risultati positivi in questa gara l'auto dovrà essere potente e stabile nonché solida.
Motori utilizzabili: Tutti i motori Tamiya tranne il Touch-Dash;



5ª gara: Il percorso misto veloce

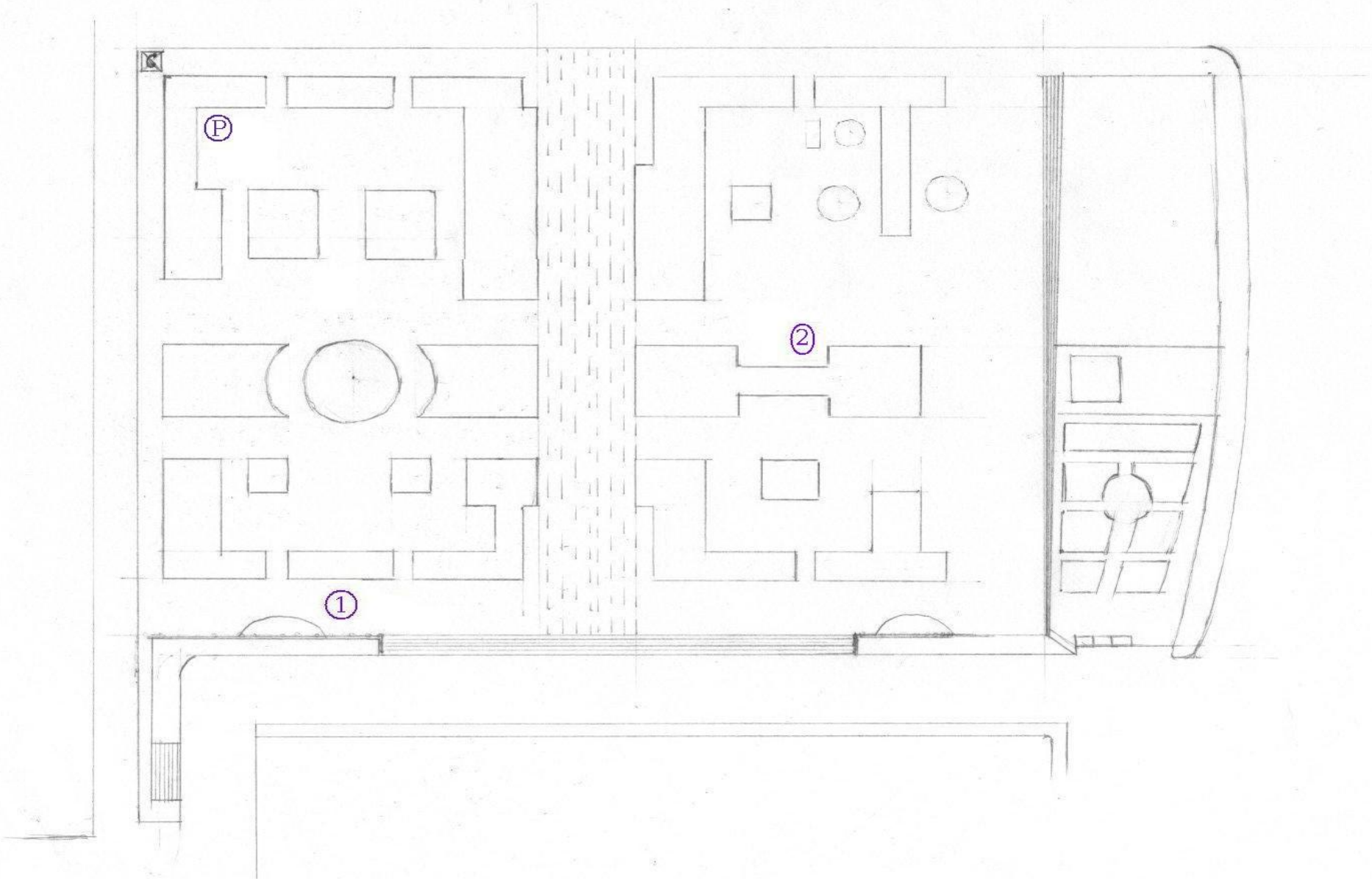
Nella quinta gara sono presenti lunghi rettilinei, curve ad alta velocità e tratti di percorso accidentato. In questa gara conta l'efficienza della macchina, la velocità, la capacità di sterzata e la stabilità complessiva dell'auto.
Motori utilizzabili: FA-130, Touch-Dash, Torque-Tuned;



2ª giornata di gare

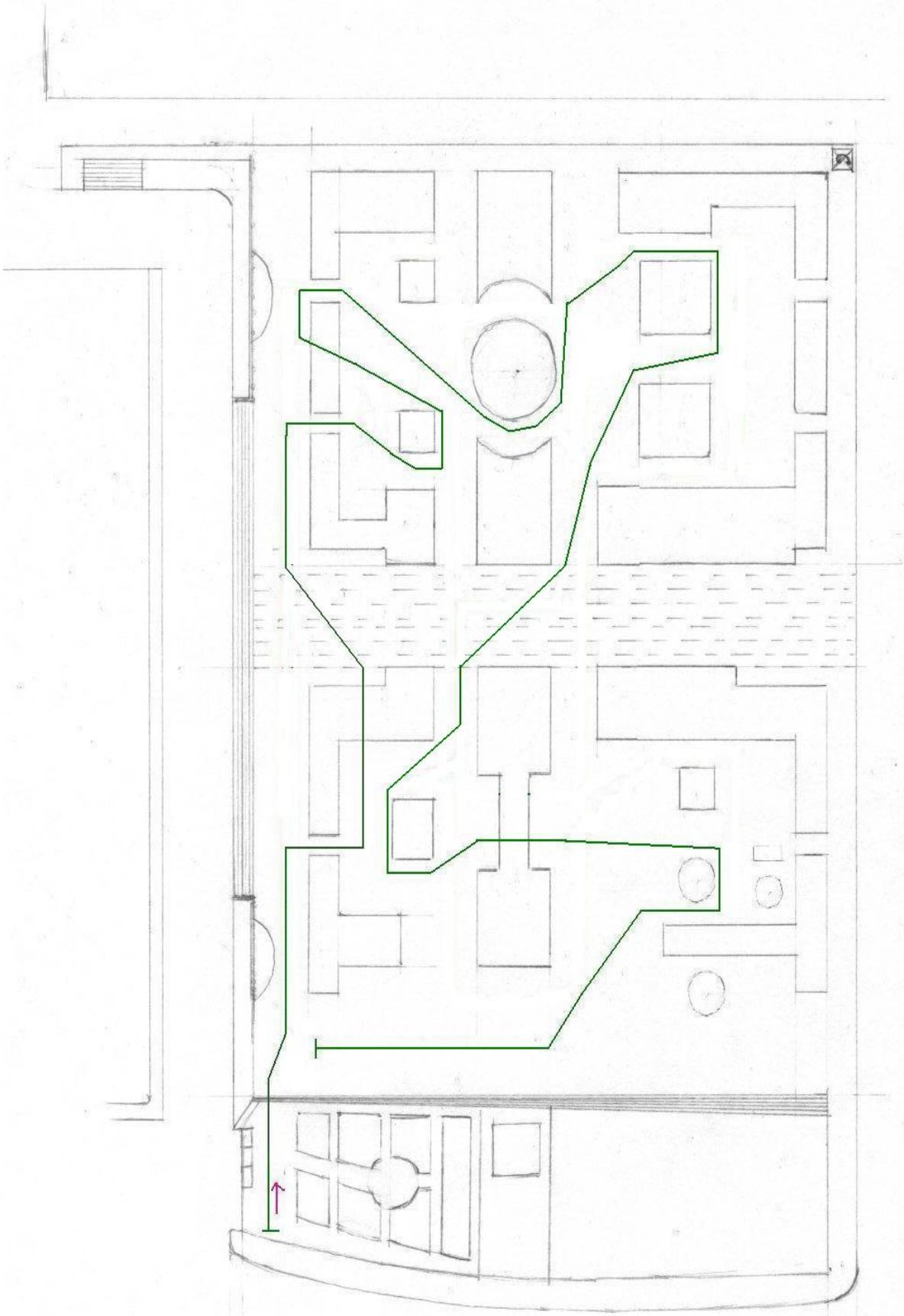
1ª gara: le 2 tappe

La prima gara comprende una tappa intermedia (1) prima della tappa finale (2). Dal punto di partenza sino alla tappa (1) si può scegliere il percorso più congeniale che permetta di raggiungere tale tappa intermedia tenendo conto anche delle caratteristiche della propria macchina, lo stesso vale dalla tappa (1) alla tappa finale (2).
Motori utilizzabili: FA-130, Touch-Dash, Torque-Tuned;


P
2
1

2ª gara: il tracciato tecnico

La seconda gara è composta da un tracciato tecnico nel quale hanno la meglio le macchine solide, potenti e discretamente veloci. Particolarità di questa gara è il salto dagli scalini subito dopo la partenza (si può anche scegliere di scendere gli scalini perdendo più tempo ma rischiando meno), l'attraversamento di tre aiuole ed alcune curve a bassa velocità di difficoltà media.
Motori utilizzabili: FA-130, Torque-Tuned, Atomic-Tuned, Rev-Tuned;



3ª gara: le 3 tappe

La terza gara comprende due tappe (1) e (2) prima della tappa finale (3). Dal punto di partenza sino alla tappa (1) si può scegliere il percorso più congeniale che permetta di raggiungere tale tappa tenendo conto anche delle caratteristiche della propria macchina, lo stesso vale dalla tappa (1) alla tappa finale (2) e dalla tappa (2) alla (3).
Motori utilizzabili: FA-130, Touch-Dash, Torque-Tuned;

1
2
3

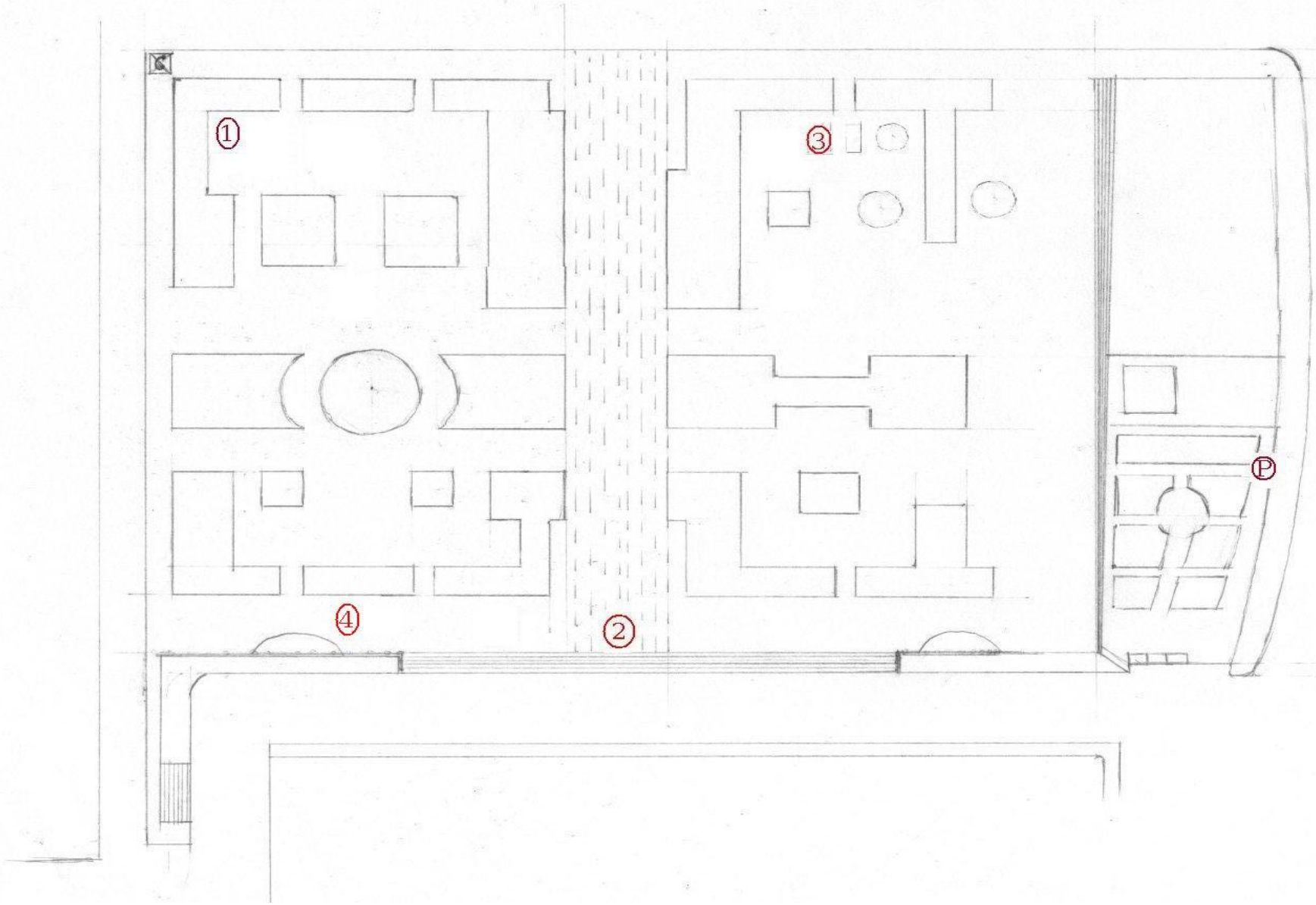
4ª gara: Il secondo tracciato misto veloce

Nella quarta gara sono presenti lunghi rettilinei, curve ad alta velocità e tratti di percorso accidentato. In questa gara conta l'efficienza della macchina, la velocità, la capacità di sterzata e la stabilità complessiva dell'auto. Particolarità di questa gara è il punto di partenza, il quale viene effettuato senza macchina né bastone, ma solamente con in mano le pile della propria auto. Dopo aver sentito i “via” dai giudici di gara, i corridori dovranno correre verso il PitStop dove troveranno la propria macchina ed il proprio bastone di guida, a questo punto dovranno montare le pile sulla propria macchina e partire, iniziando così il normale tracciato.
Motori utilizzabili: FA-130, Touch-Dash, Torque-Tuned;

PitStop

5ª gara: Le 4 tappe

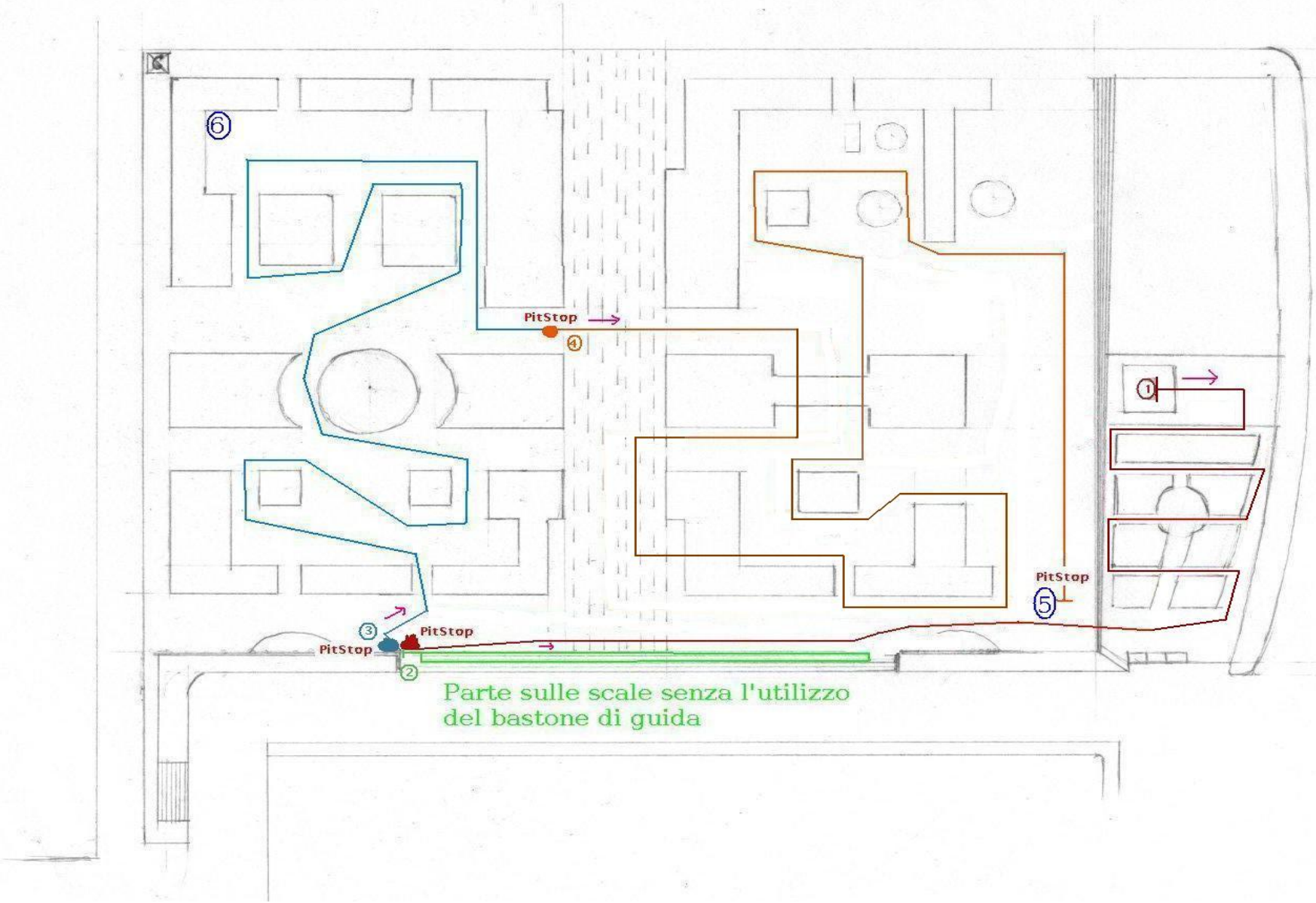
La quinta gara comprende tre tappe (1), (2) e (3) prima della tappa finale (4). Dal punto di partenza sino alla tappa (1) si può scegliere il percorso più congeniale che permetta di raggiungere tale tappa tenendo conto anche delle caratteristiche della propria macchina, lo stesso vale dalla tappa (1) alla tappa finale (2), dalla tappa (2) alla (3) e dalla tappa (3) alla tappa (4).
Motori utilizzabili: FA-130, Touch-Dash, Torque-Tuned;


1
3
P
4
2

3ª giornata di gare

La gara finale

La gara finale rappresenta una sorta di riassunto di tutte le gare svoltesi durante questo torneo ed è composta sia da tracciati veloci quanto da parti tecniche ed intelligenti. La gara finale è anche il tracciato più lungo di tutto il torneo.
La gara finale è composta da 5 parti, all'inizio di ciascuna di esse è possibile revisionare la macchina per adattarla al tratto che si sta per intraprendere e nello stesso tempo riposarsi se si sente il bisogno.
La prima parte (rossa) è un percorso accidentato in cui sono incluse un primo tratto dove si prevede di scendere degli scalini, ed in seguito un salto (o scendere altri scalini).
La seconda parte (verde) è composta da un tracciato sulle scale in cui non si utilizza il bastone di guida e valgono le regole della terza gara della prima giornata. Bisogna percorrere avanti ed indietro lo scalino.
La terza parte (celeste) è identica alla seconda gara della prima giornata di gare.
La quarta parte (arancione) è un percorso tecnico in cui si attraversano aiuole e lunghi tratti accidentati, sebbene ci siano tratti in cui è possibile acquisire velocità.
Il quinto ed ultimo tratto (indicato dalle due tappe (5) e (6) scritte in blu) è a discapito del pilota: dal punto di arrivo della quarta parte si deve scegliere la strada più congeniale per giungere alla tappa (6), dopo essere giunti alla tappa (6) si dovrà raccogliere un “testimone” e tornare quindi con esso alla tappa (5) che rappresenta il traguardo della gara finale.
Motori utilizzabili: Tutti in motori Tamiya;


6
PitStop
4
1
PitStop
5
3
PitStop
PitStop
2
Parte sulle scale senza l'utilizzo
del bastone di guida