Street Mini4wD

9º Torneo

Guida alle gare

1. Svolgimento del torneo

Il nono Street Mini4wD si svolge in due parti.
La prima parte comprende quattro gare che si svolgeranno a piazza Municipio (terreno con poca presa, misto veloce), con le quali si otterrà una classifica di piloti per la costituzione vera e propria delle squadre che parteciperanno alla seconda parte del torneo.
La seconda parte comprende gare che si svolgeranno a piazza Municipio, alla villetta presso il Baby Park (terreno sterrato accidentato) e presso il Lungomare (Passeggiata a mare) (terreno liscio ad alta velocità).

2. Le gare

Ogni gara che si svolgerà durante il nono torneo Street Mini4wD è riportata in questa guida per mezzo di planimetrie che rappresentano le piazze in cui verranno eseguite le gare. Su ciascuna planimetria 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”.
Le gare “a tappe” (cioè gare indipendenti da un percorso prestabilito che prevedono il raggiungimento di alcune zone dette “tappe”) sono rappresentate su una pianta 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 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.
Ci potrebbero essere combinazioni di gare a tappe e gare con percorso prestabilito, in questo caso la descrizione relativa alla gara presente in questa guida darà le dovute delucidazioni.
Un corridore per vincere una gara <u>dovrà</u> raggiungere il traguardo;

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 e composizione delle squadre

Nelle gare della prima parte il punteggio è il seguente:

Primo Classificato: 1 punto;
altri classificati: 0 punti;

I tempi impiegati da ciascun pilota per raggiungere il traguardo di una gara verranno annotati. Alla fine delle gare della prima parte verrà stilata una classifica comprendente per ciascun pilota una media di tempi, tale media caratterizzerà tre categorie. Le categorie sono:

Percorsi Veloci = la media di tutte le gare veloci;
Percorsi Tecnici = la media di tutte le gare tecniche;
Percorsi Misti = la media di tutte le gare;

I tempi migliori per ciascuna categoria decreteranno i migliori piloti della categoria d'appartenenza;
Ciascun pilota verrà quindi identificato con una categoria tra le tre elencate, considerando in quale delle tre categorie risulta essere andato meglio, sempre rispetto ai tempi (in questo caso la categoria “Percorsi Misti” verrà considerata nel caso in cui un pilota abbia ottenuto risultati uguali nelle altre due categorie);
Ciascuna squadra sarà composta da piloti appartenenti a categorie differenti. **La scelta dei piloti dovrà dipendere esclusivamente dai tempi di classifica.** Le squadre composte avranno così un tempo medio ciascuna, ottenuto dalla media dei tempi di ciascun corridore che appartiene alla squadra. **I tempi di ciascuna squadra dovranno essere paragonabili ai tempi di un'altra squadra**.
Le squadre saranno composte ciascuna da 3 piloti, ciò significa che il numero d'iscritti dovrà essere un multiplo di 3. Nel caso in cui non sussista quest'ultima eventualità, **verrà istituita una (o più) squadra composta da più piloti (quattro).**
Nel momento in cui le squadre saranno composte si potrà iniziare la seconda parte del torneo.
Ciascuna squadra inizierà la seconda parte del torneo con un proprio punteggio, ottenuto dalla somma dei punteggi appartenenti a ciascun pilota della squadra stessa (acquisiti nelle gare della prima parte);

Nelle gare della seconda parte il punteggio è invece:

Prima squadra Classificata: 4 punti;
Altre squadre Classificate: 0 punti;

Potranno partecipare alla gara finale solo le due squadre iscritte al torneo che avranno acquisito più punti.

4. Tempi concessi ai corridori

Dopo che il traguardo verrà raggiunto regolarmente da un pilota si attenderà l'arrivo al traguardo degli altri piloti per un massimo di 5 minuti, alla fine dei quali si riterranno squalificati dalla gara;

5. Articoli soppressi per le gare incluse in questa guida

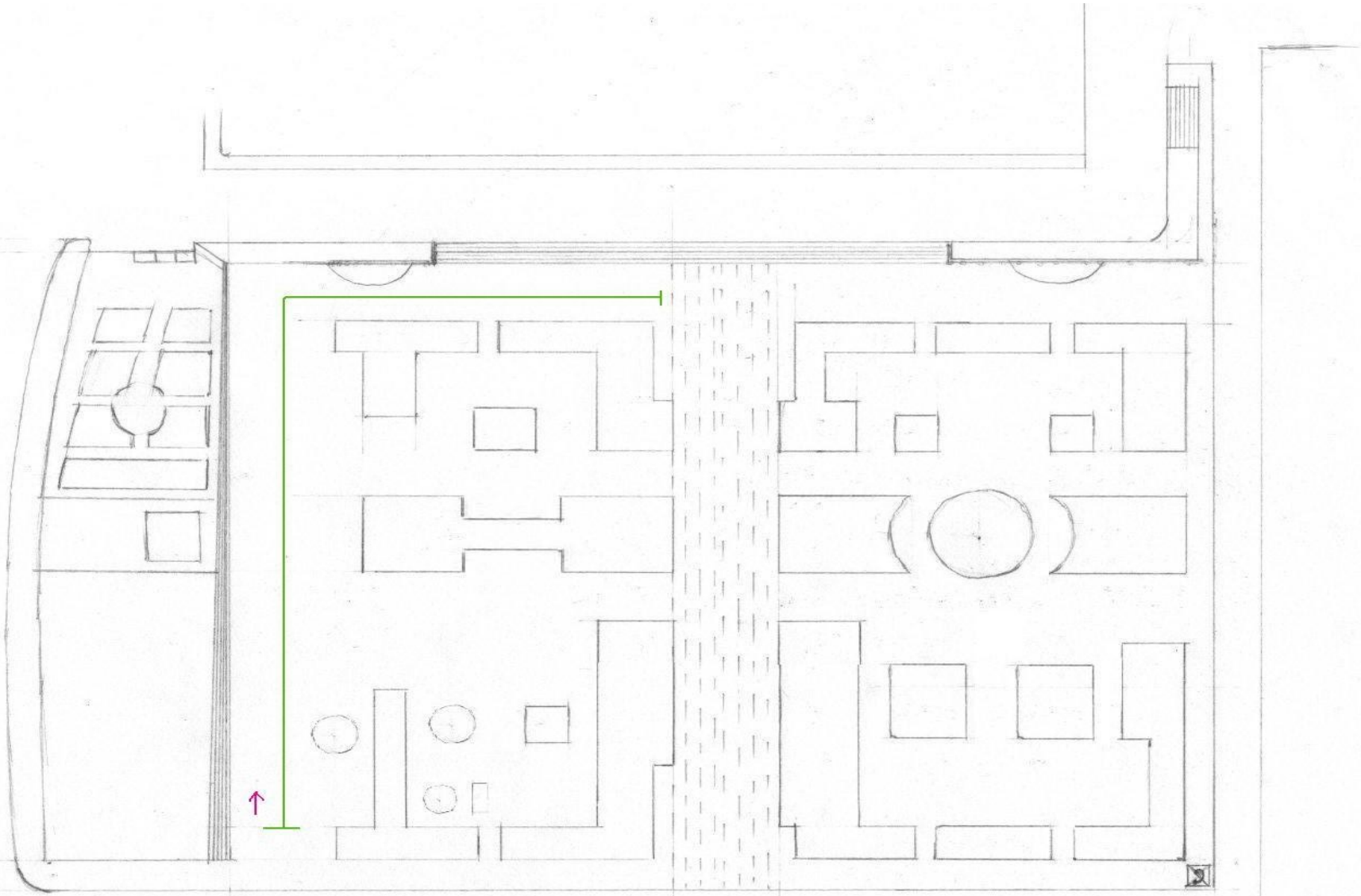
E' per le gare incluse in questa guida la versione 8.1(24-09-2006) del regolamento Street Mini4wD. Sono soppressi per le gare di seguito riportate i seguenti articoli:

- Articolo 2 Paragrafo 11 (In casi di ribaltamento è possibile rimettere in corsa la macchina con le mani);
- Articolo 2 Paragrafo 2;
- Articolo 9 Paragrafo 11;

1ª Parte

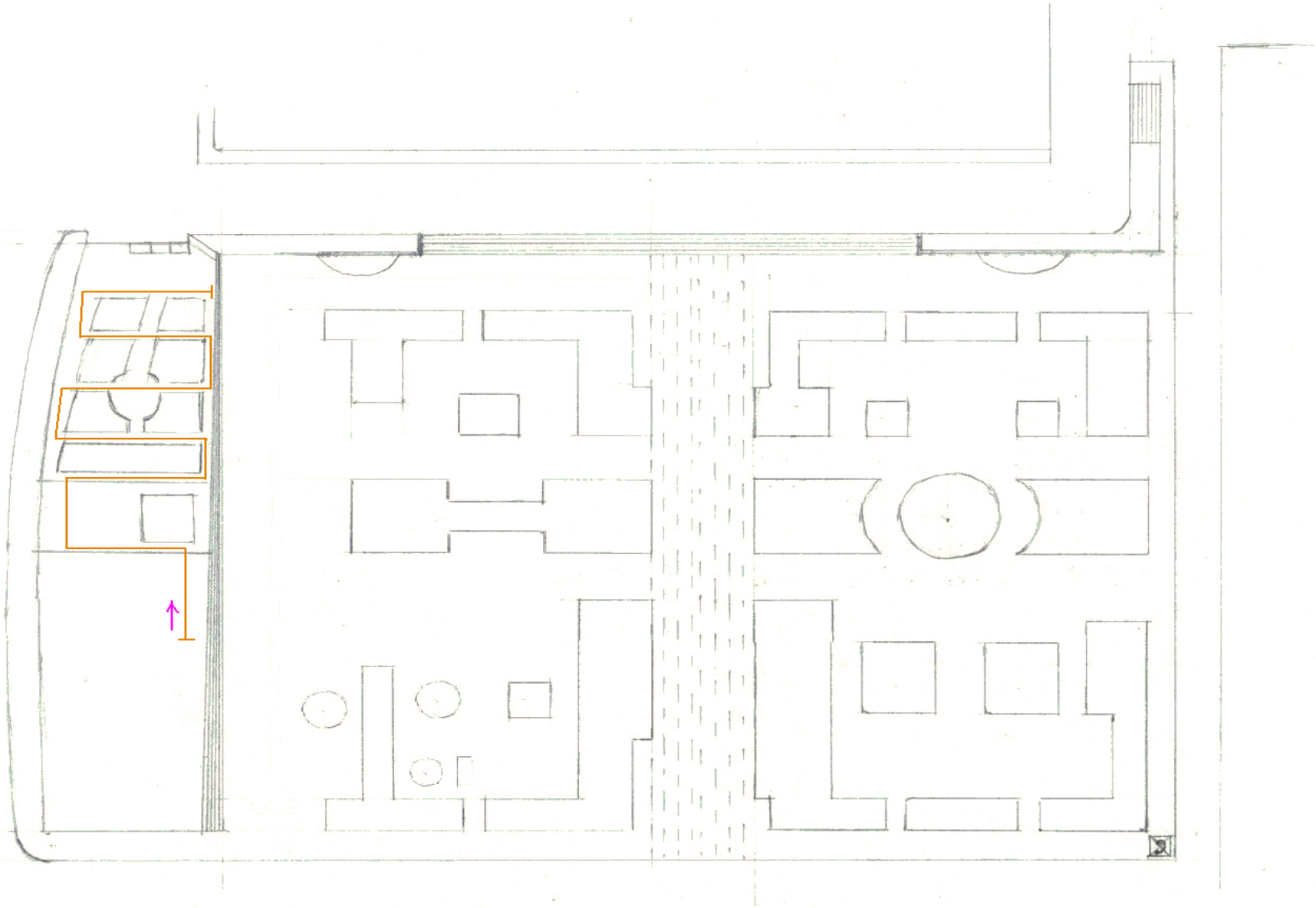
1ª gara: Il rettilineo veloce

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.



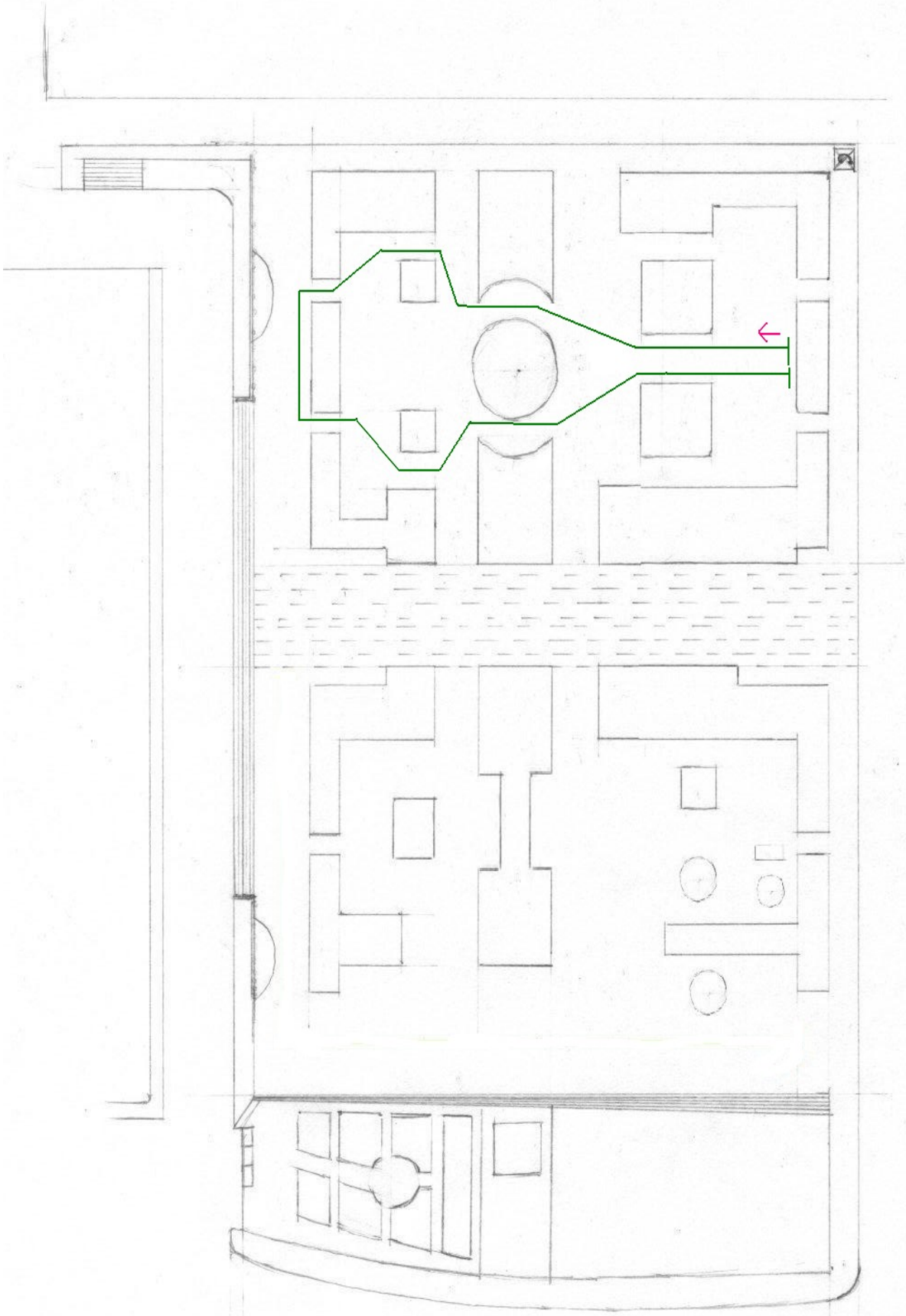
2ª gara: il tracciato dalle curve a bassa velocità

La seconda gara è composta da una serie di curve che si susseguono l'una dopo l'altra su di un terreno relativamente accidentato.



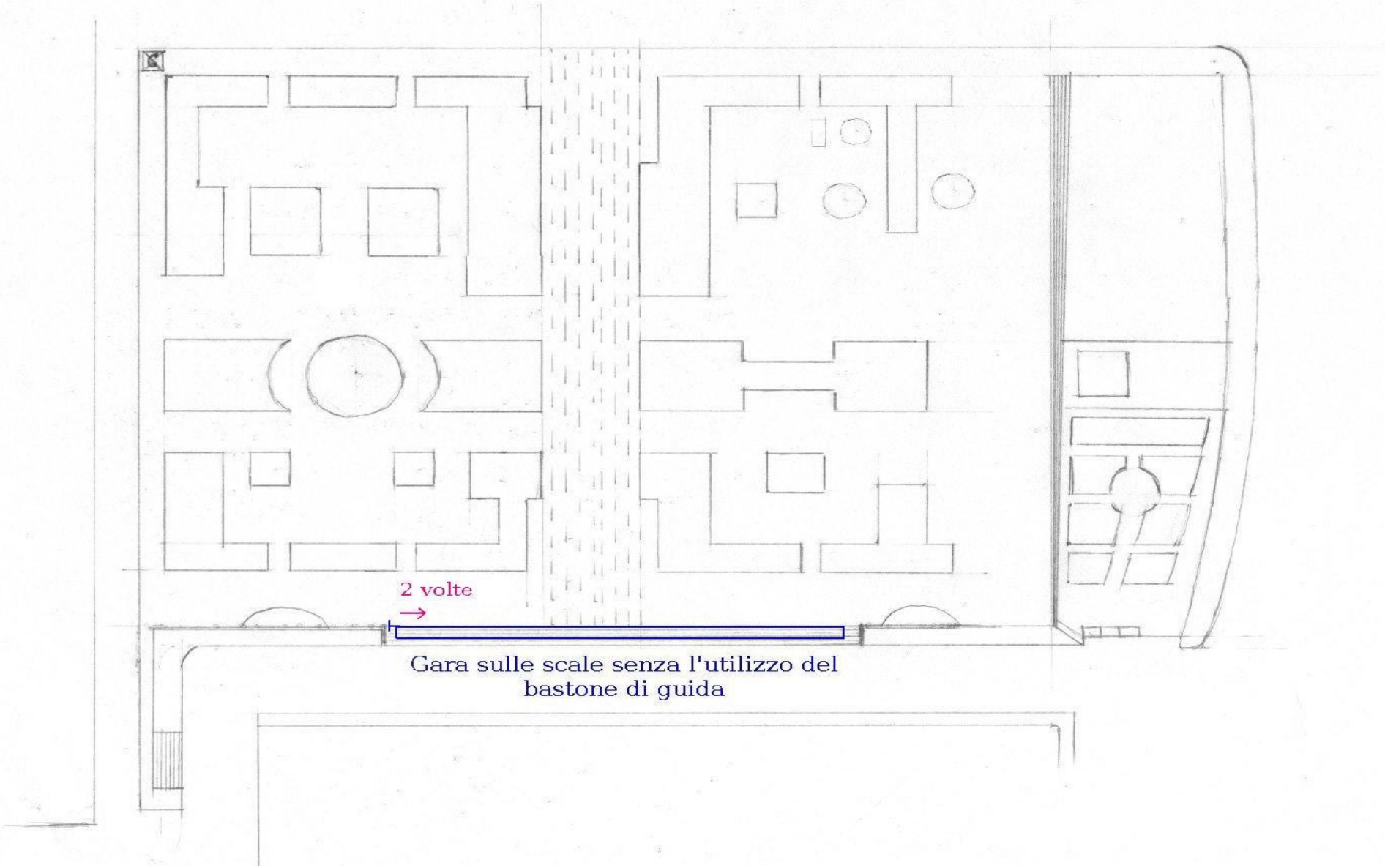
3ª gara: Il percorso veloce

Nella terza gara sono presenti per lo più rettilinei e qualche curve ad alta velocità. In questa gara conta l'efficienza della macchina e la velocità.



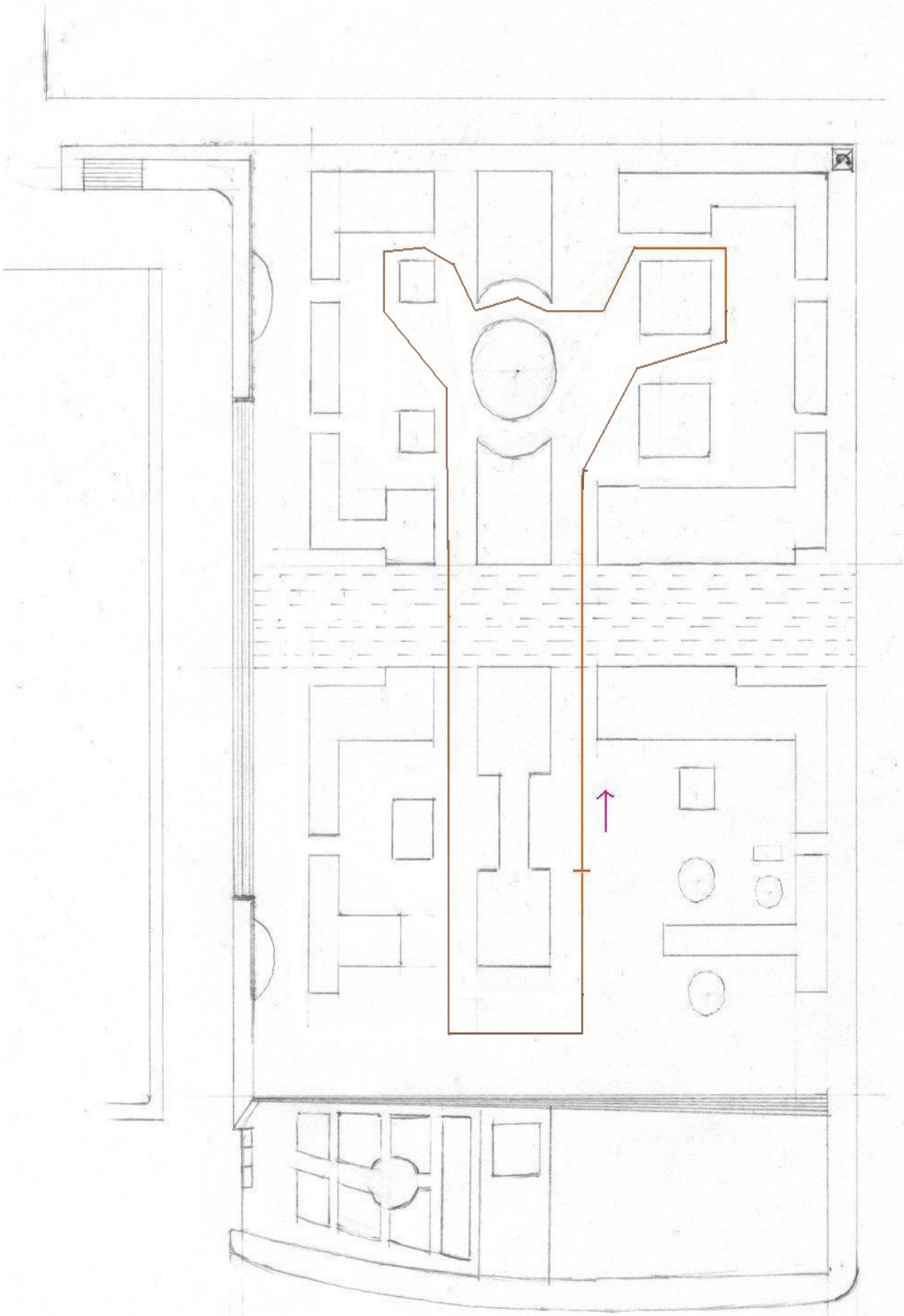
4ª gara: il tracciato sulle scale

La quarta 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 quarta gara contano la solidità dell'auto e la velocità con la quale il pilota risistema, ad ogni estremo dello scalino, la propria macchina.


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

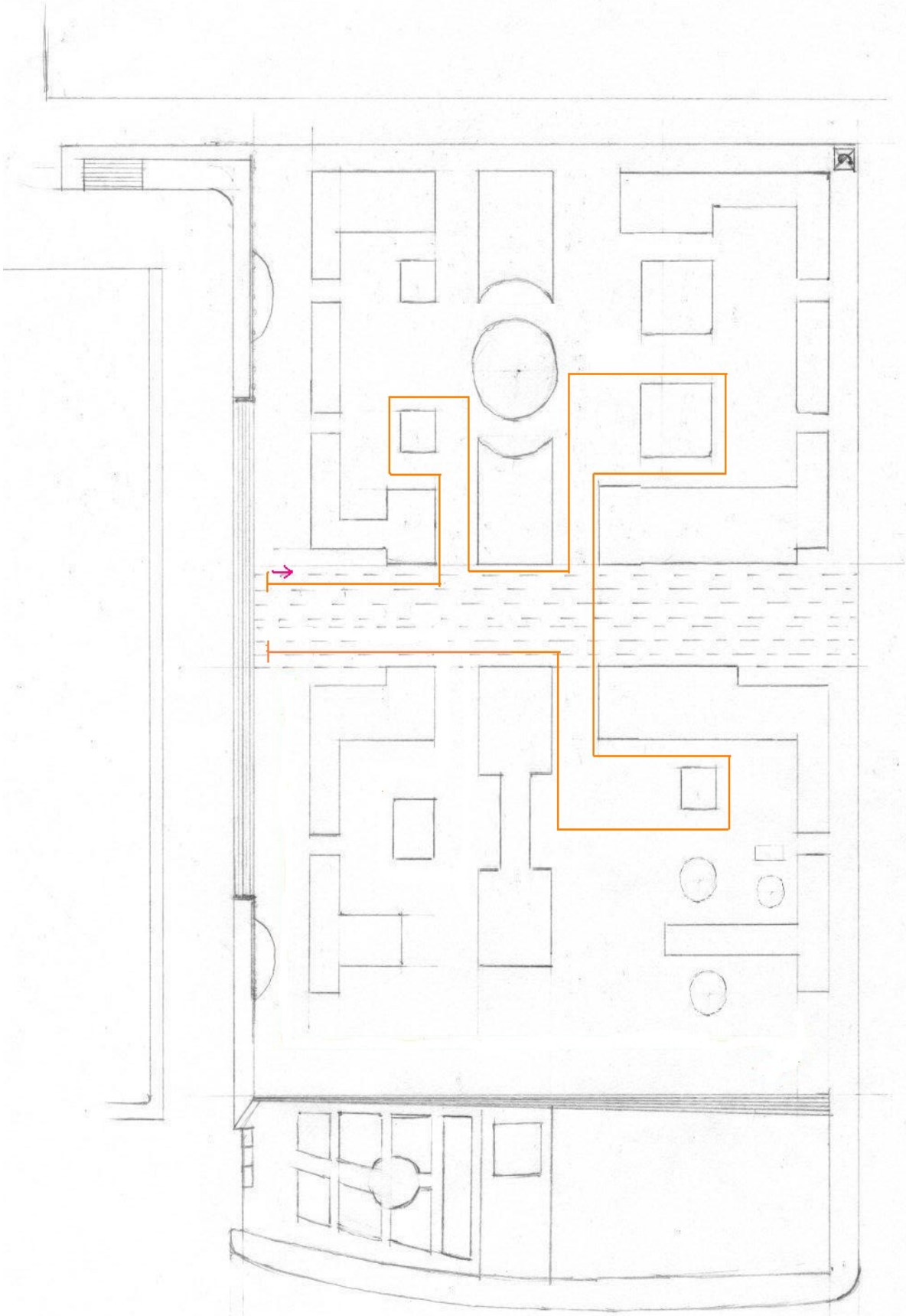
5ª gara: Il percorso misto veloce

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.



6ª gara: Il tracciato tecnico

La sesta gara è costituita da tratti accidentati e tratti con curve a bassa velocità su terreno relativamente liscio. Per ottenere risultati positivi in questa gara l'auto dovrà essere stabile e solida.

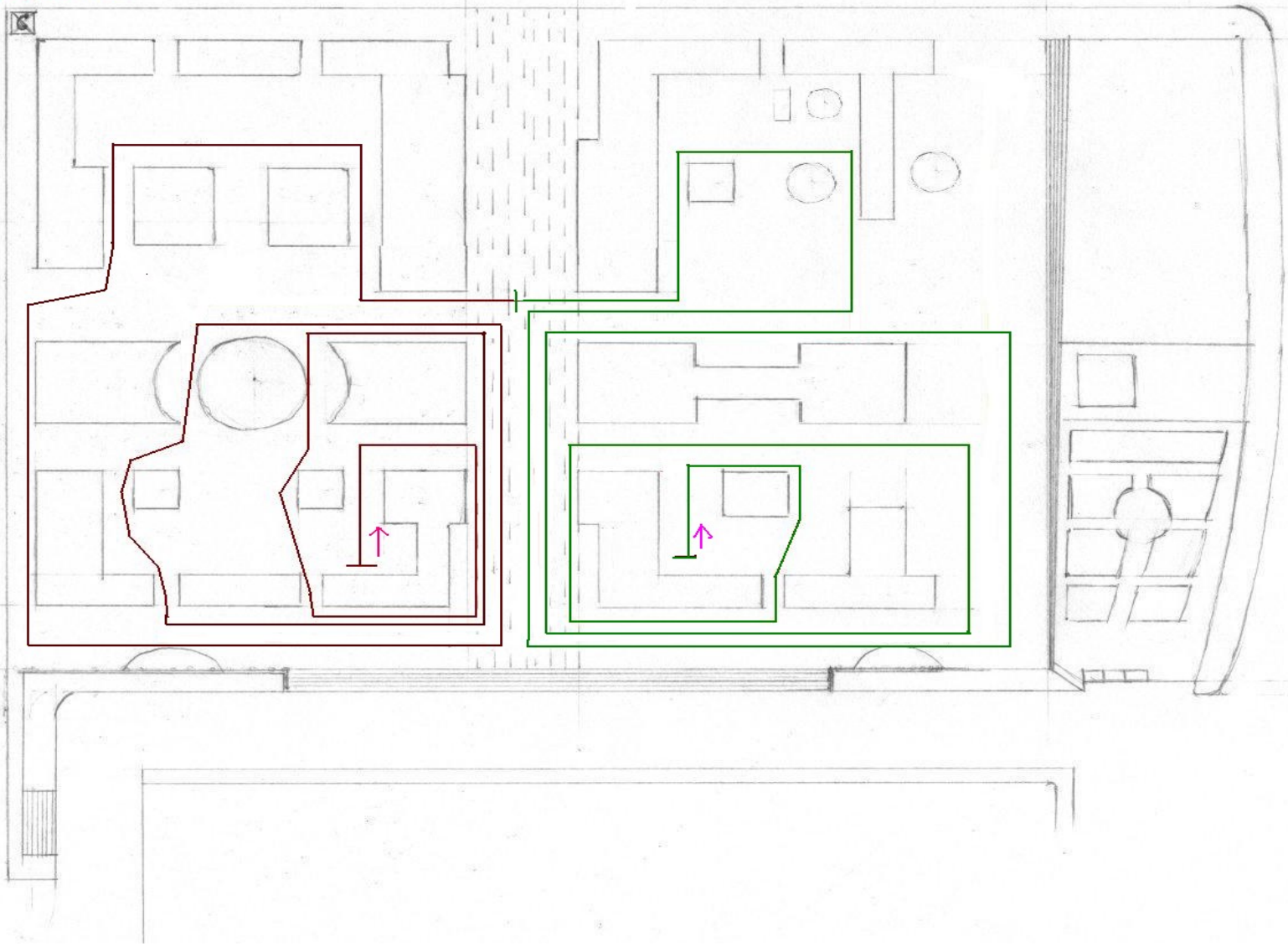


2ª parte

1ª gara: Percorso speculare veloce

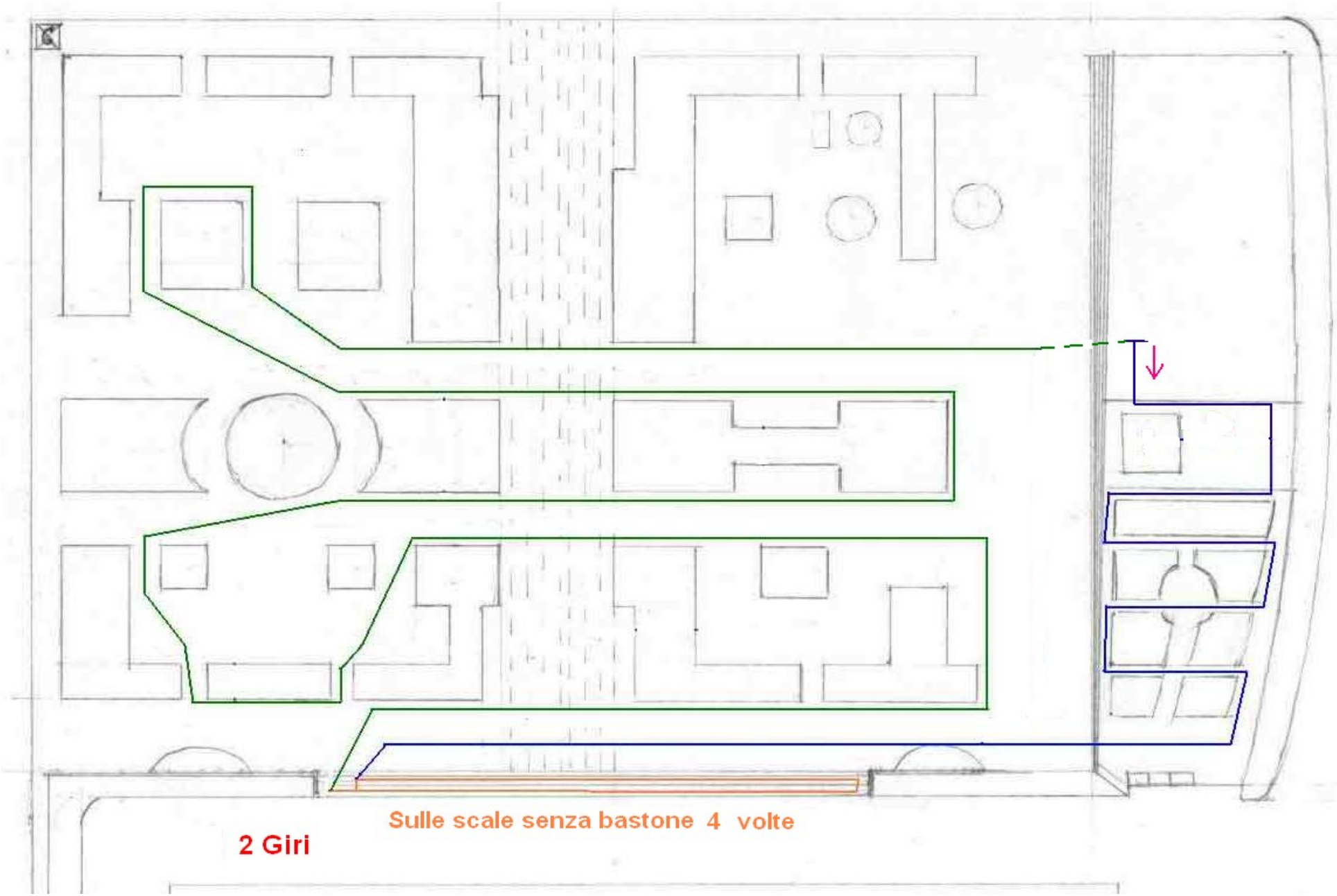
Questa gara prevede di essere percorsa da due corridori e due macchine per squadra.

2 piloti per squadra: ciascun pilota percorre un tratto in contemporanea con un altro, arrivati al punto d'unione ciascun pilota potrà continuare il tratto seguente solo scambiando il rispettivo testimone con l'altro pilota della propria squadra. Vince la squadra che per prima piazza i propri due piloti ai rispettivi punti di partenza/arrivo



2ª gara: Gara a tratti

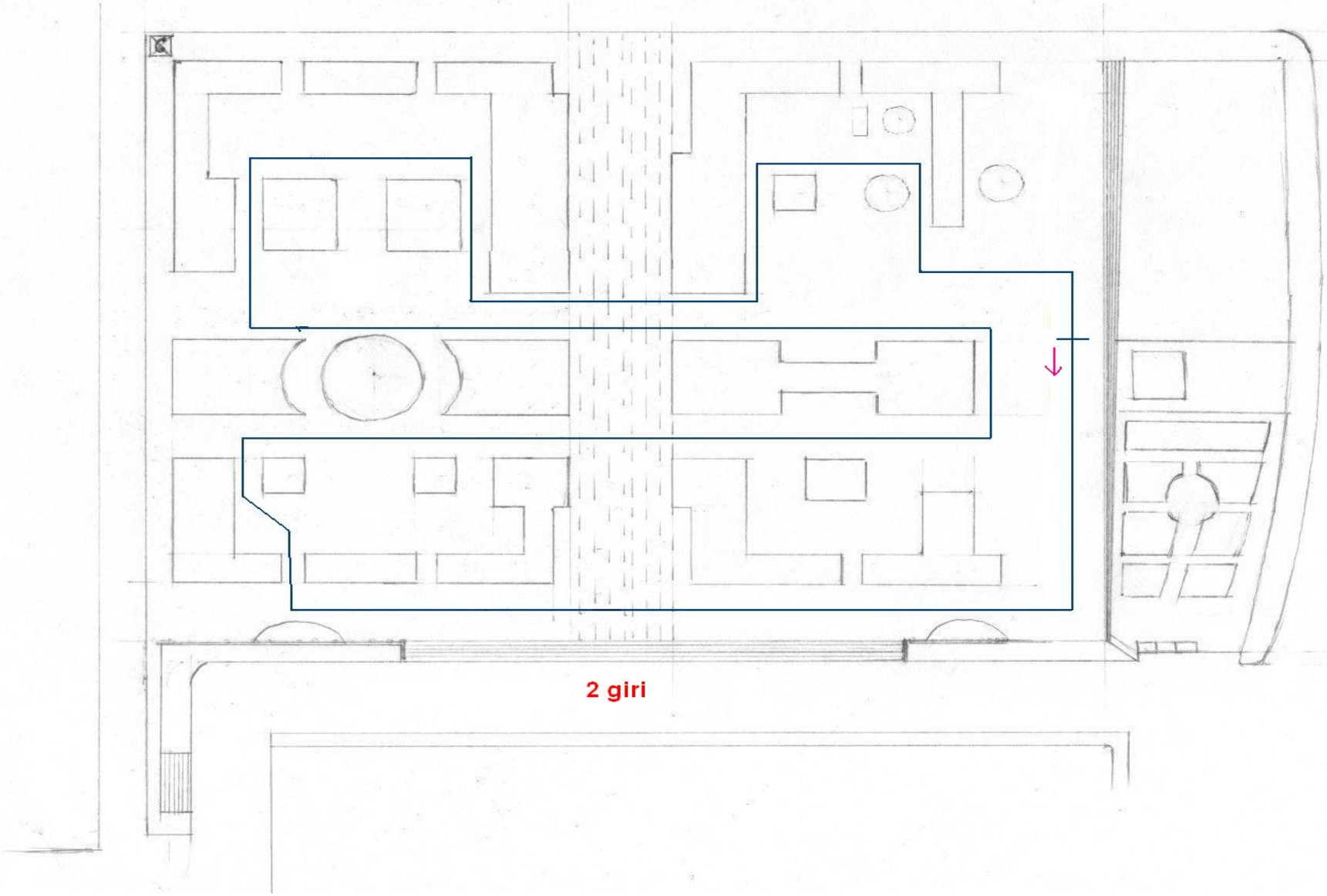
Questa gara comprende 3 tratti, ciascun tratto verrà percorso da un unico corridore ed un'unica macchina per squadra. In corrispondenza di una tappa il corridore dovrà passare il testimone ad un altro pilota della sua squadra affinchè la propria squadra possa continuare la gara. E' permesso dare il cambio ad un pilota della propria squadra in caso di necessità anche prima del raggiungimento di un punto d'incontro.
Il tracciato viene ripetuto 2 volte.


Sulle scale senza bastone 4 volte
2 Giri

3ª gara (Spareggio): Percorso tattico veloce

Questa gara prevede di essere percorsa da due (o 3) corridori e due (o 3) macchine per squadra. Vince la gara l'ultima macchina di una squadra che arriva per prima rispetto all'ultima macchina di un'altra squadra, questo significa che i piloti di ciascuna squadra devono collaborare tra di loro in modo da favorire una delle auto.

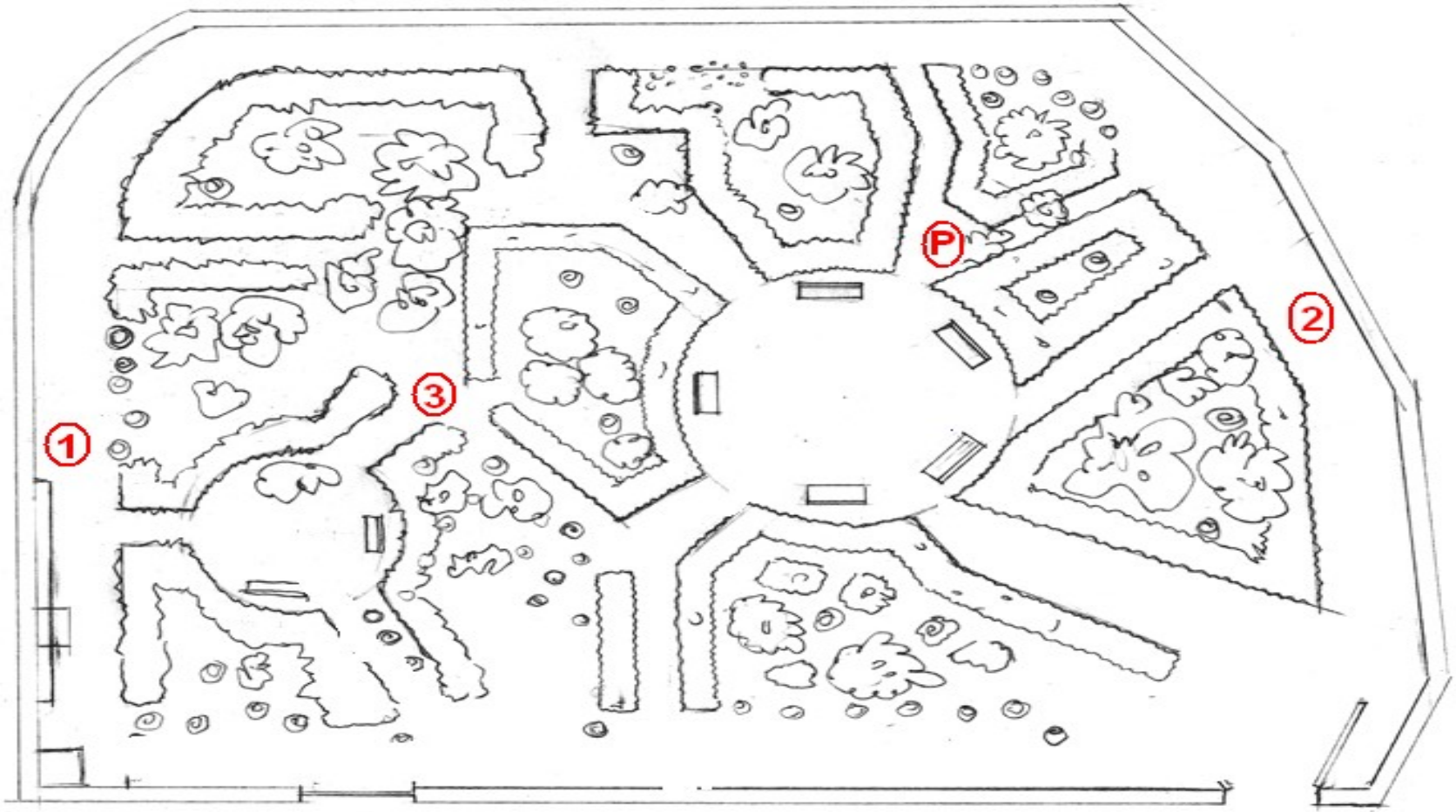
Vince l'ultima macchina della squadra che arriva prima dell'ultima macchina dell'altra squadra



2 giri

4ª gara: Gara a tappe

Questa gara comprende due tappa intermedia (1) e (2) prima della tappa finale (3). Dal punto di partenza (P) 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 (2) e dalla tappa (2) alla tappa (3). La gara comprende dunque 3 tratti, da (P) ad (1), da (1) a (2), da (2) a (3), ciascun tratto verrà percorso da un unico corridore ed un'unica macchina per squadra, per un totale di 3 corridori e 3 auto per squadra. In corrispondenza di una tappa il corridore dovrà passare il testimone ad un altro pilota della sua squadra affinchè la propria squadra possa continuare la gara.
E' permesso dare il cambio ad un pilota della propria squadra in caso di necessità anche prima del raggiungimento di una tappa.

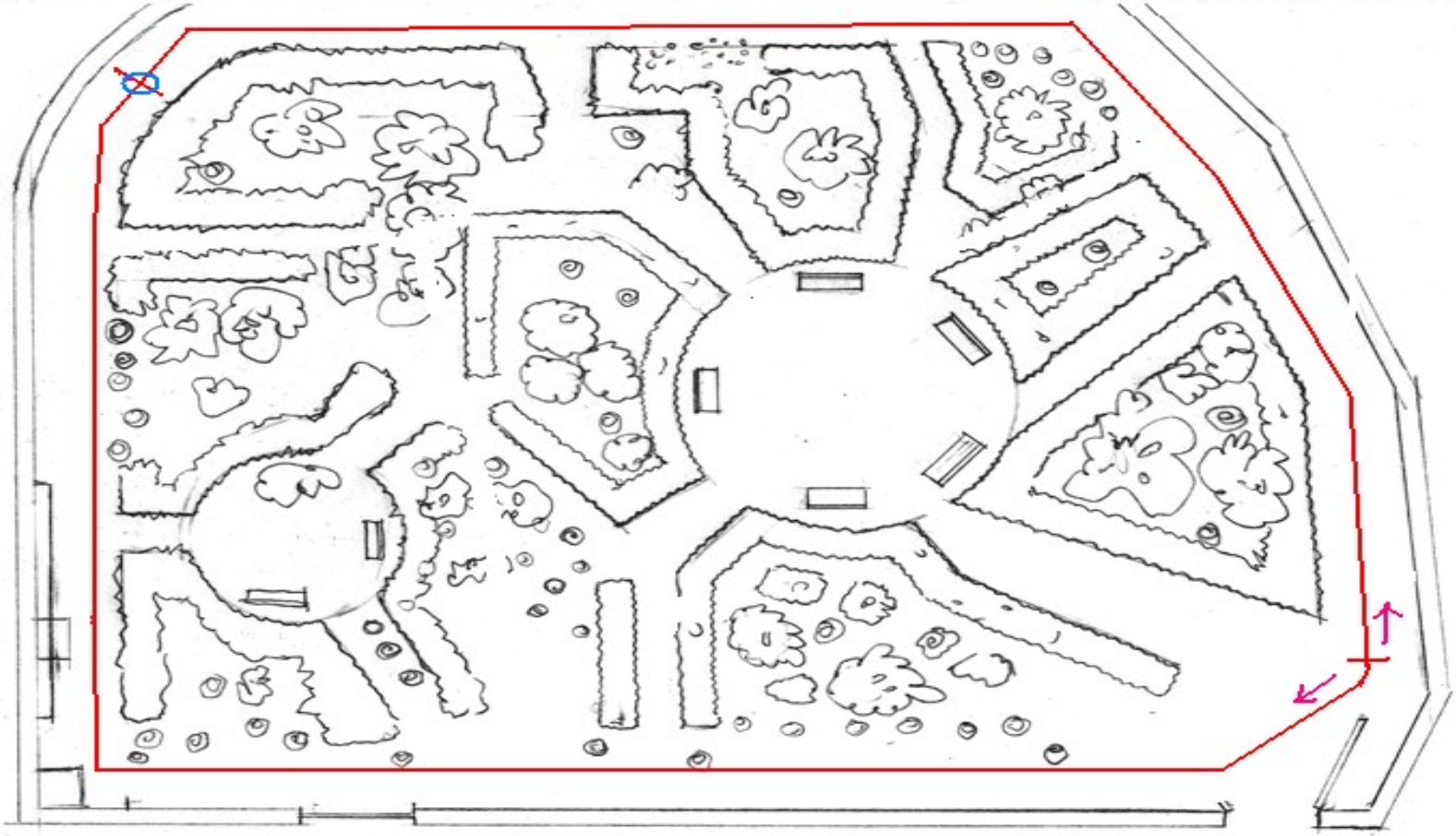


ENTRATA

5ª gara: Percorso speculare accidentato

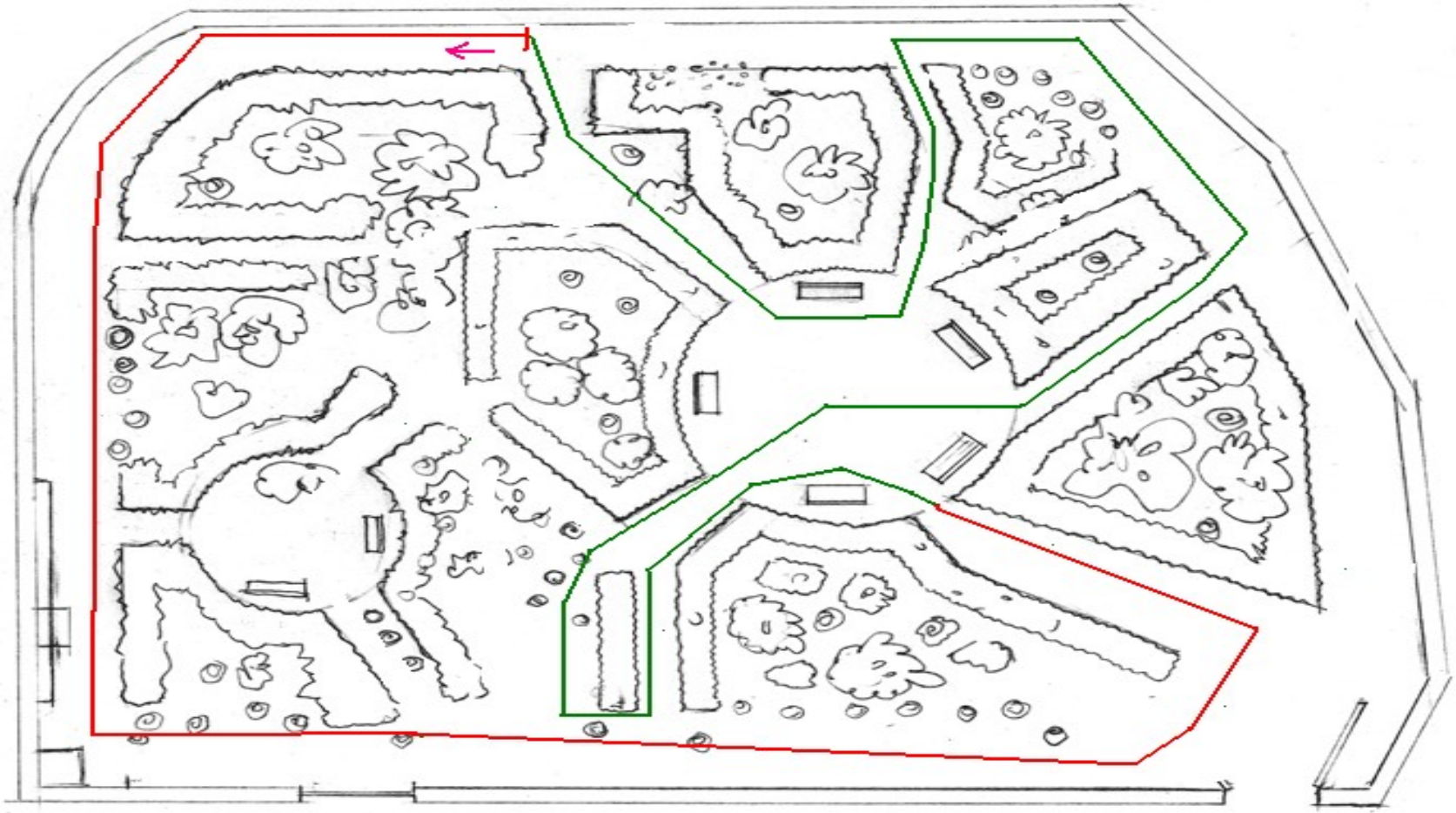
Questa gara prevede di essere percorsa da due corridori e due macchine per squadra.

2 piloti per squadra: ciascun pilota percorre un tratto in contemporanea con un altro, arrivati al punto d'unione ciascun pilota potrà continuare il tratto seguente solo scambiando il rispettivo testimone con l'altro pilota della propria squadra. Vince la squadra che per prima piazza i propri due piloti ai rispettivi punti di partenza/arrivo



6ª gara (Spareggio): Gara a tratti

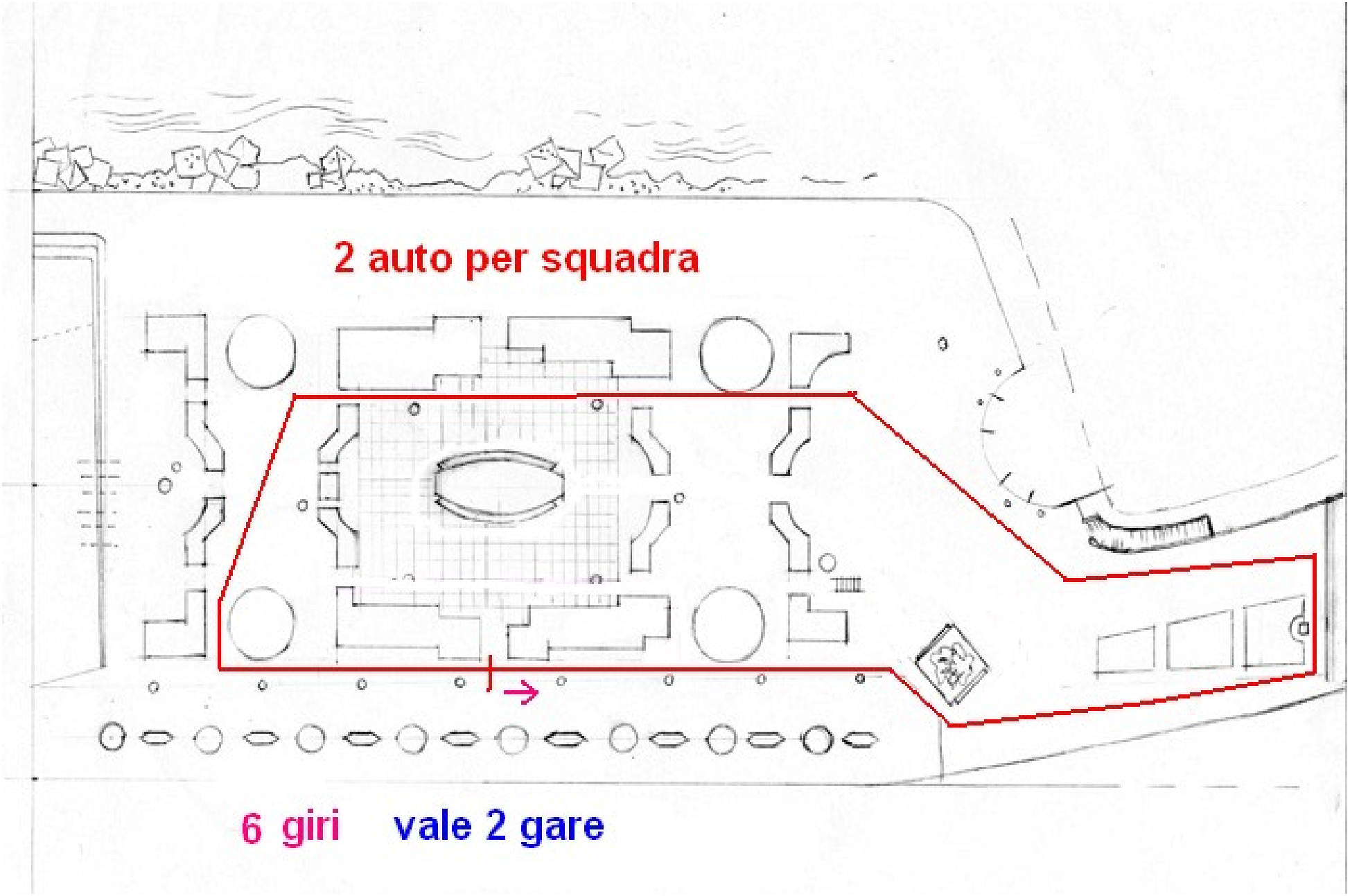
Questa gara comprende 2 tratti, ciascun tratto verrà percorso da un unico corridore ed un'unica macchina per squadra. In corrispondenza di una tappa il corridore dovrà passare il testimone ad un altro pilota della sua squadra affinchè la propria squadra possa continuare la gara. E' permesso dare il cambio ad un pilota della propria squadra in caso di necessità anche prima del raggiungimento di un punto d'incontro.



ENTRATA

7ª gara (Vale due gare): Super Corsa

In questa gara partecipano due corridori per squadra. Vince la squadra il cui corridore arriva per primo al traguardo rispetto ai corridori delle altre squadre.

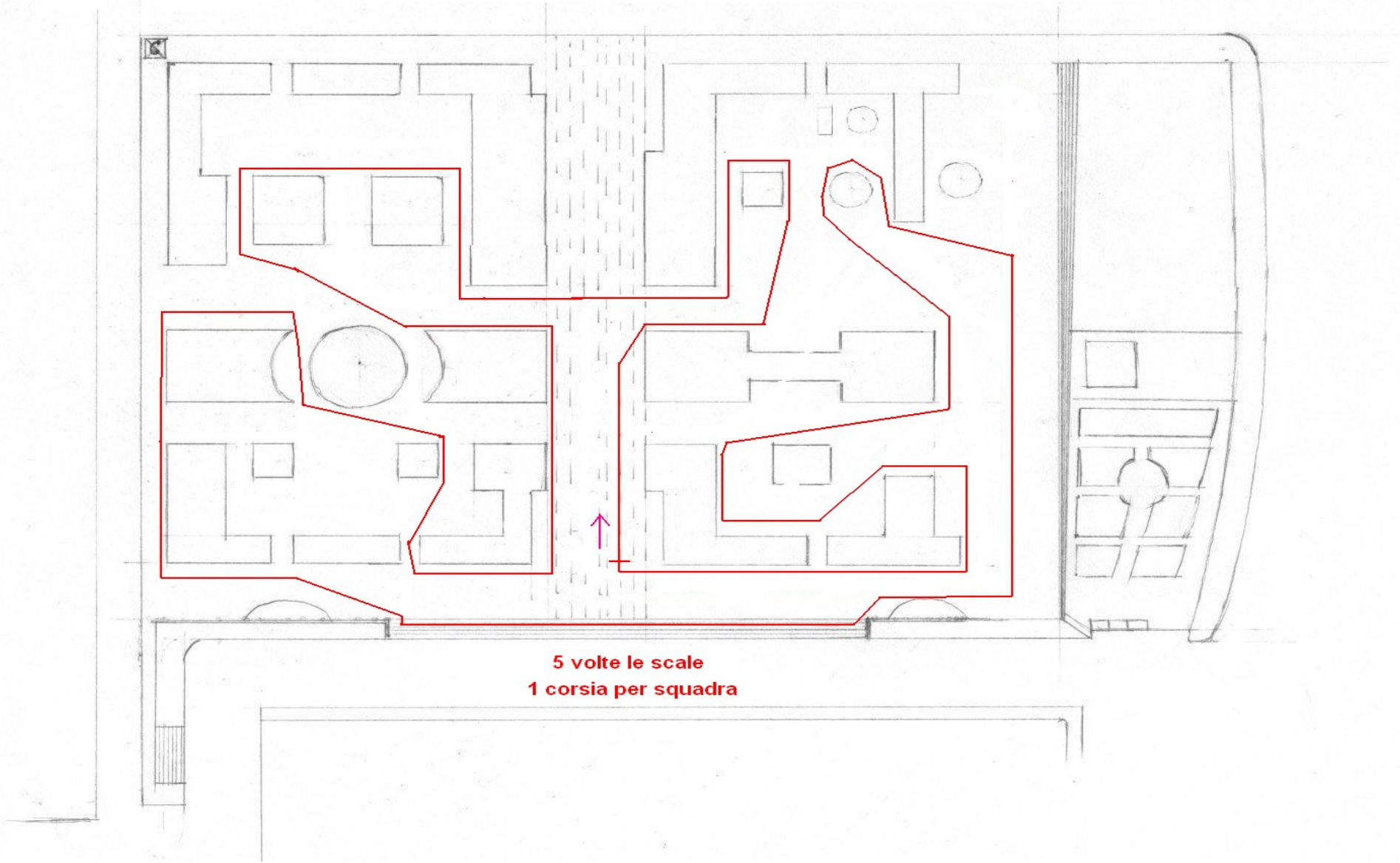

2 auto per squadra
6 giri
vale 2 gare

FINALE

La gara finale

Questa gara prevede di essere percorsa da due (o 3) corridori e due (o 3) macchine per squadra. Vince la gara l'ultima macchina di una squadra che arriva per prima rispetto all'ultima macchina di un'altra squadra, questo significa che i piloti di ciascuna squadra devono collaborare tra di loro in modo da favorire una delle auto.

4 Giri Vince l'ultima macchina della squadra che arriva prima dell'ultima macchina dell'altra squadra



5 volte le scale
1 corsia per squadra