2^ Street Summer Cup 2022

STREET MINI 4WD

GUIDA ALLE GARE

L’evento

- Ciascuna squadra sarà composta da un minimo di 3 corridori e un massimo di 5 per squadra;

- I cambi tra un pilota e l’altro tra una gara e l’altra sono a discrezione del capitano di squadra;

- Non è permesso al singolo pilota utilizzare auto di altri piloti iscritte all’evento;

-Possono partecipare solo piloti che hanno partecipato almeno ad un evento Challenge;

- 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.

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).

Ciascun team offrirà un elemento di squadra che si occuperà di filmare la gara in atto (responsabile di gara). Colui che filma non deve appartenere ad una delle due squadre in gara in quel momento.

Come il responsabile di gara, anche il giudice di gara verrà scelto tra i team (a rotazione).
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.

Le gare

- Ogni squadra correrà sul tracciato di qualificazione (Gara 1) singolarmente:
  * verranno presi i tempi di percorrenza per ciascuna squadra;

- La classifica dei tempi di percorrenza della gara di qualificazione (gara 1) definirà:
* le posizioni sulla griglia delle eliminatorie;
* 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;

Le gare

Tutti svolgono la gara 1, detta gara di qualifica;

Le eliminatorie si svolgono in tre fasi, ovvero:

- Fase 1: tutti svolgono la gara 2, quindi avremo i seguenti scontri percorsi su gara 2: 1 vs 4, 2 vs 6, 3 vs 5;

- Fase 2: tutti svolgono la gara 3, quindi avremo i seguenti scontri sulla gara 3: 1 vs 4, 2 vs 6, 3 vs 5;

A questo punto potremmo avere delle parità. Nel caso in cui ci sia almeno una parità si passa alla fase 3.

- Fase 3: si effettuano gli spareggi degli eventuali seguenti scontri: 1 vs 4, 2 vs 6, 3 vs 5;

Da queste tre fasi avremo i 3 team che passano di diritto alle semifinali e 3 squadre che hanno perso, da cui però bisognerà scegliere 1 team da fare passare alle semifinali.

Le gare

Per decidere chi va in semifinale tra i team perdenti si vanno a guardare le eventuali vittorie che i perdenti hanno ottenuto nella fase 1 o nella fase 2. Si avranno tre possibili situazioni:

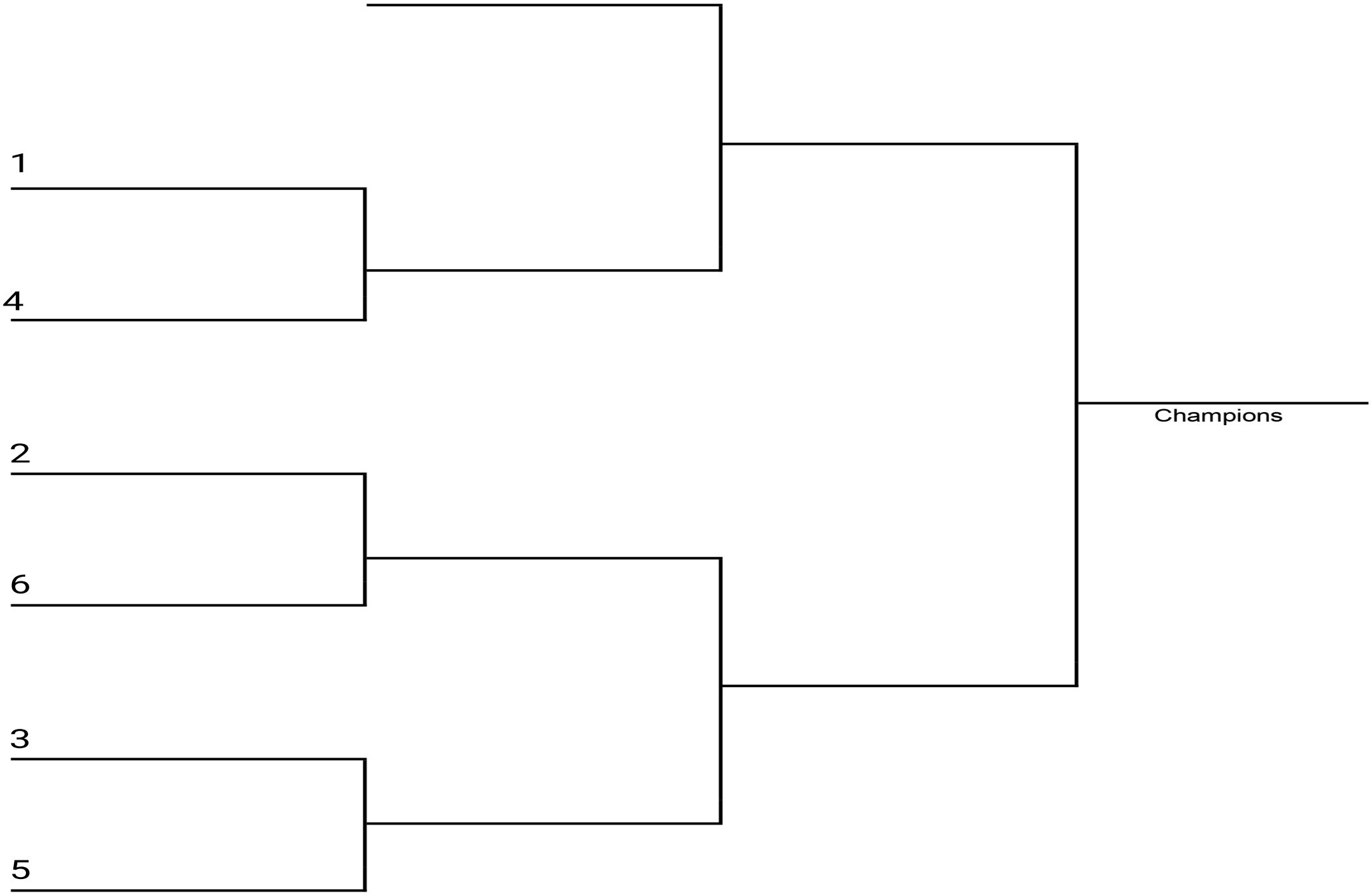
Situazione 1: 1 team su 3 ha 1 vittoria: questo team passa per diritto in semifinale;

Situazione 2: più di un team ha una vittoria: passa in semifinale il team che ha fatto la qualifica migliore;

Situazione 3: tutti e tre i team non hanno vittorie o hanno tutti e 3 una vittoria: passa in semifinale chi ha fatto la qualifica migliore.

Le gare – Semifinali e finali

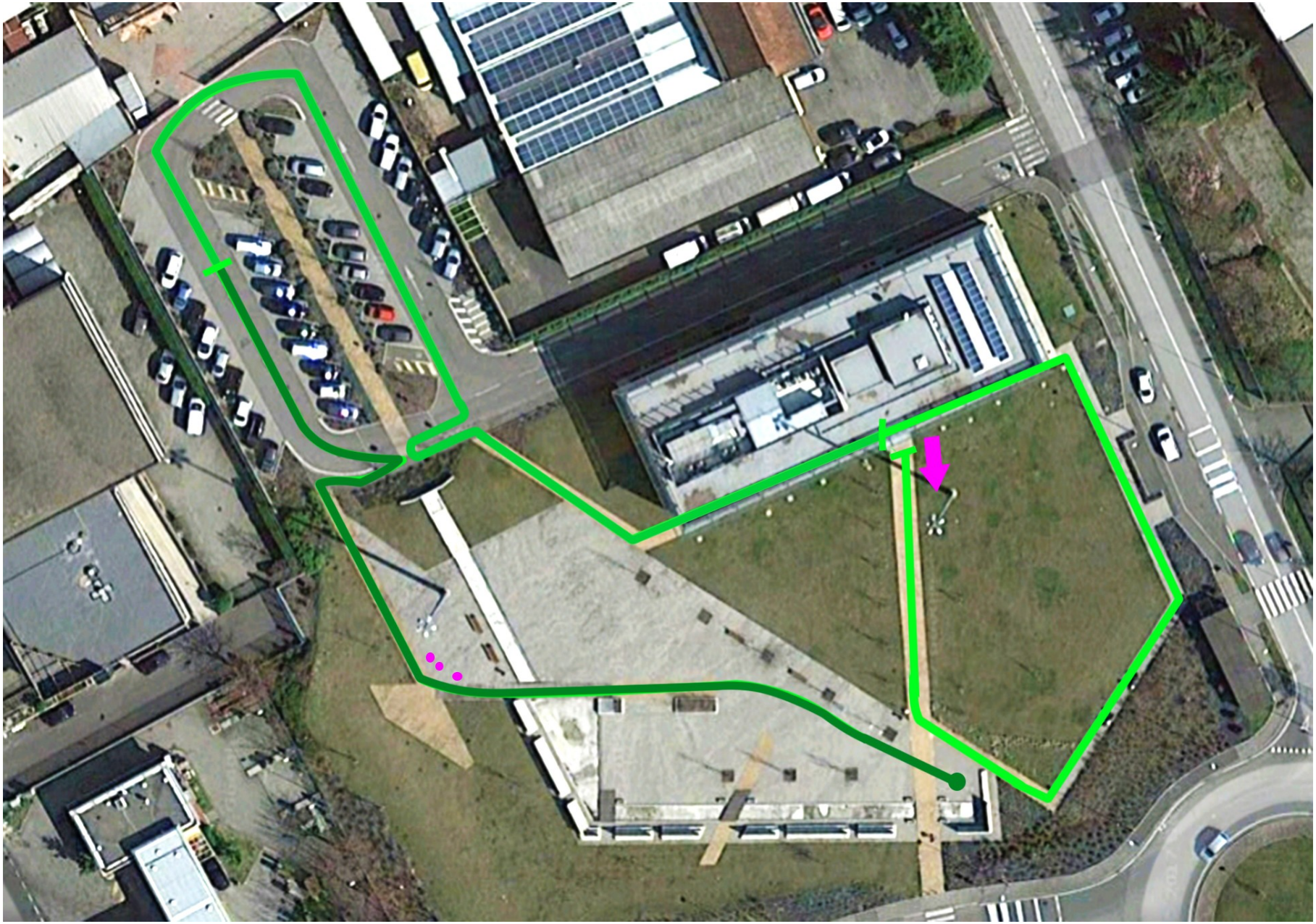
Gli scontri per le semifinali si svolgono nel medesimo modo delle eliminatorie, ovvero i semifinalisti corrono prima sul tracciato 2 e poi sul tracciato 3 secondo lo schema ad eliminazione diretto, se ci sono spareggi verrà deciso chi andrà alle finali per il primo e secondo posto attraverso lo svolgimento del tracciato 1. I team con almeno 2 vittorie in semifinale passano in finale.


1
4
2
6
3
5
Champions

2^ STREET SUMMER CUP 2022

GARA 1 STAFFETTA

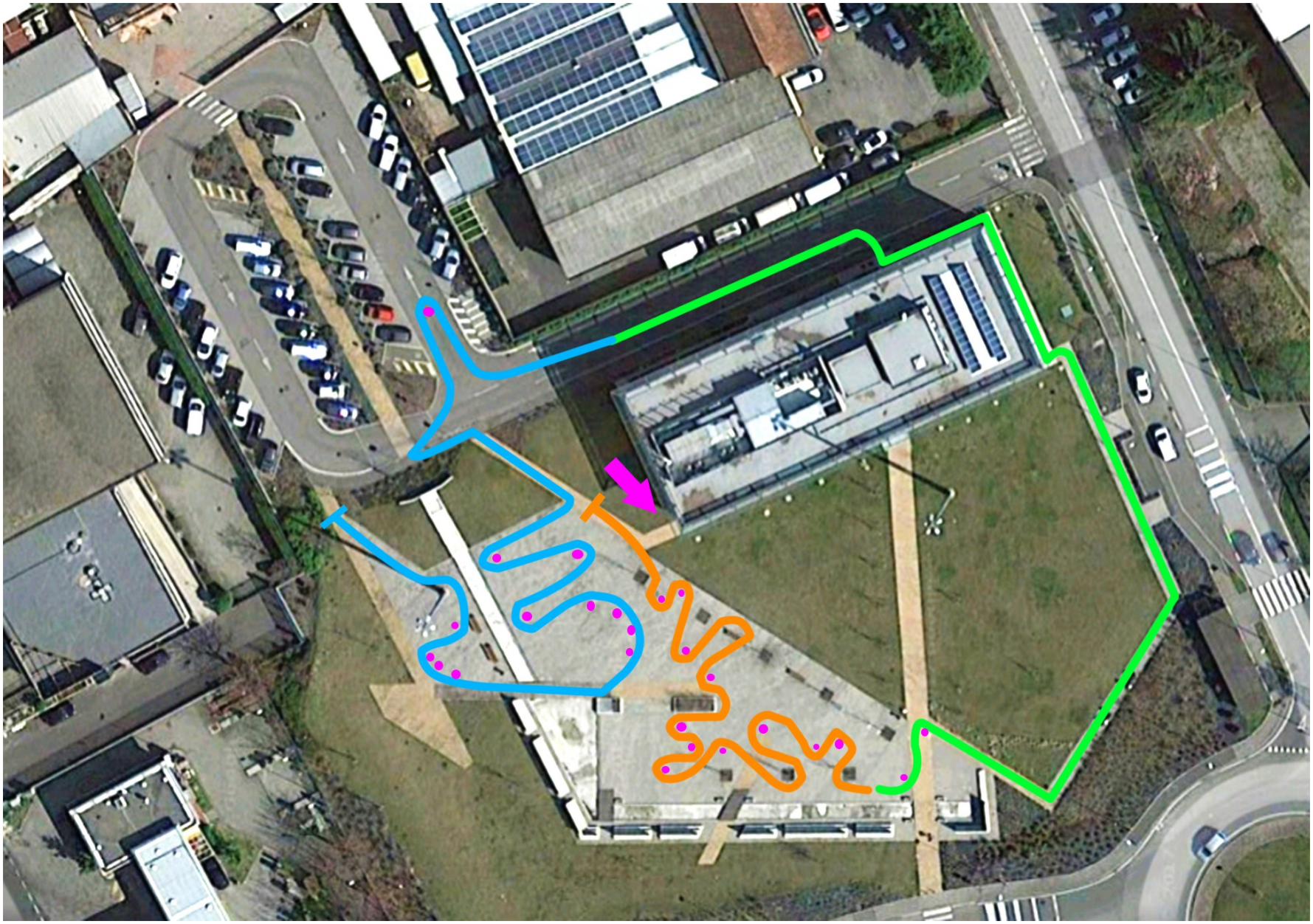
3 AUTO, 3 SEZIONI, 3 PILOTI



2^ STREET SUMMER CUP 2022

GARA 2 — SEZIONI

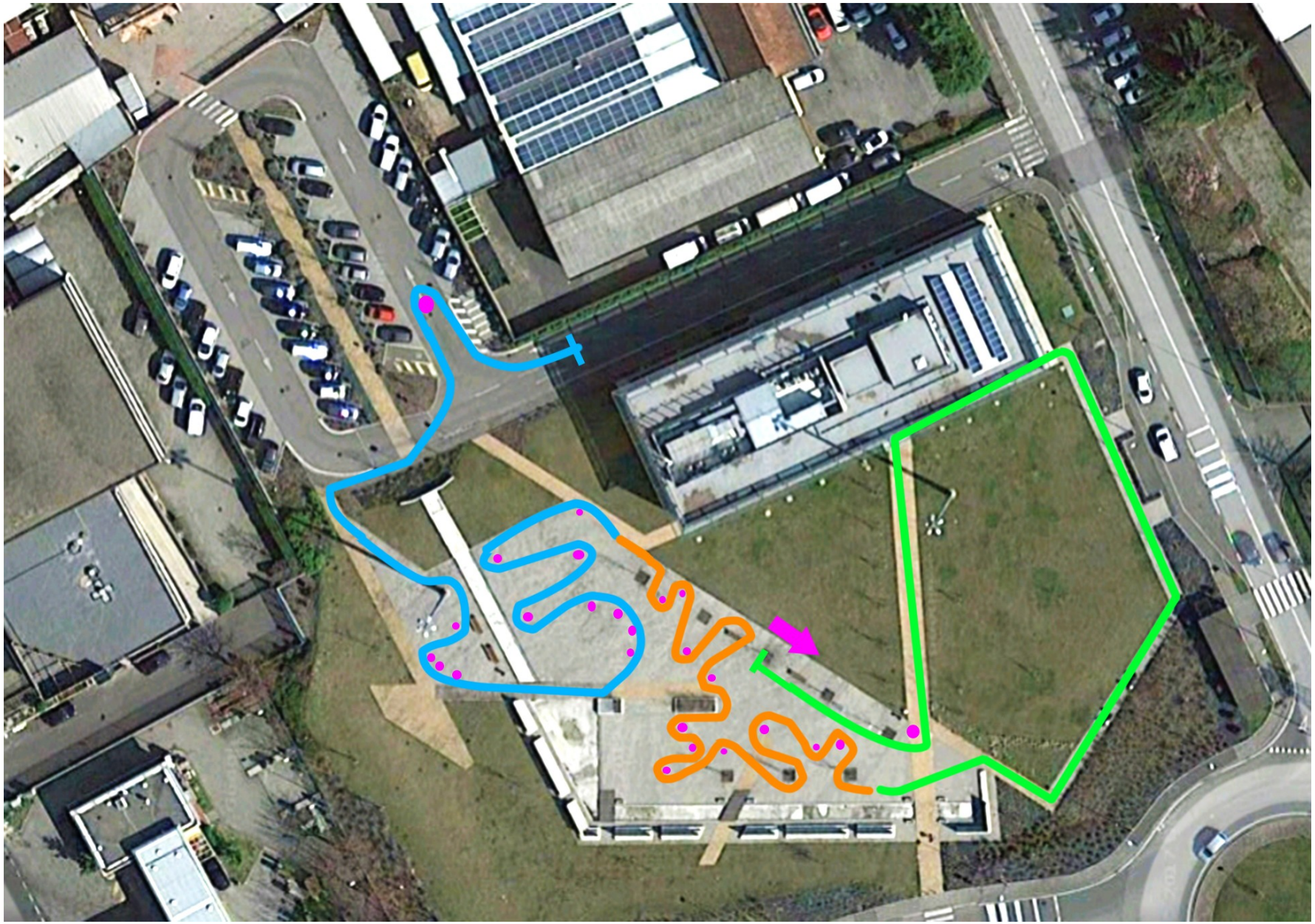
3 AUTO, 3 SEZIONI, 3 CORRIDORI, 1 PAIO DI PILE (solo eliminatorie)



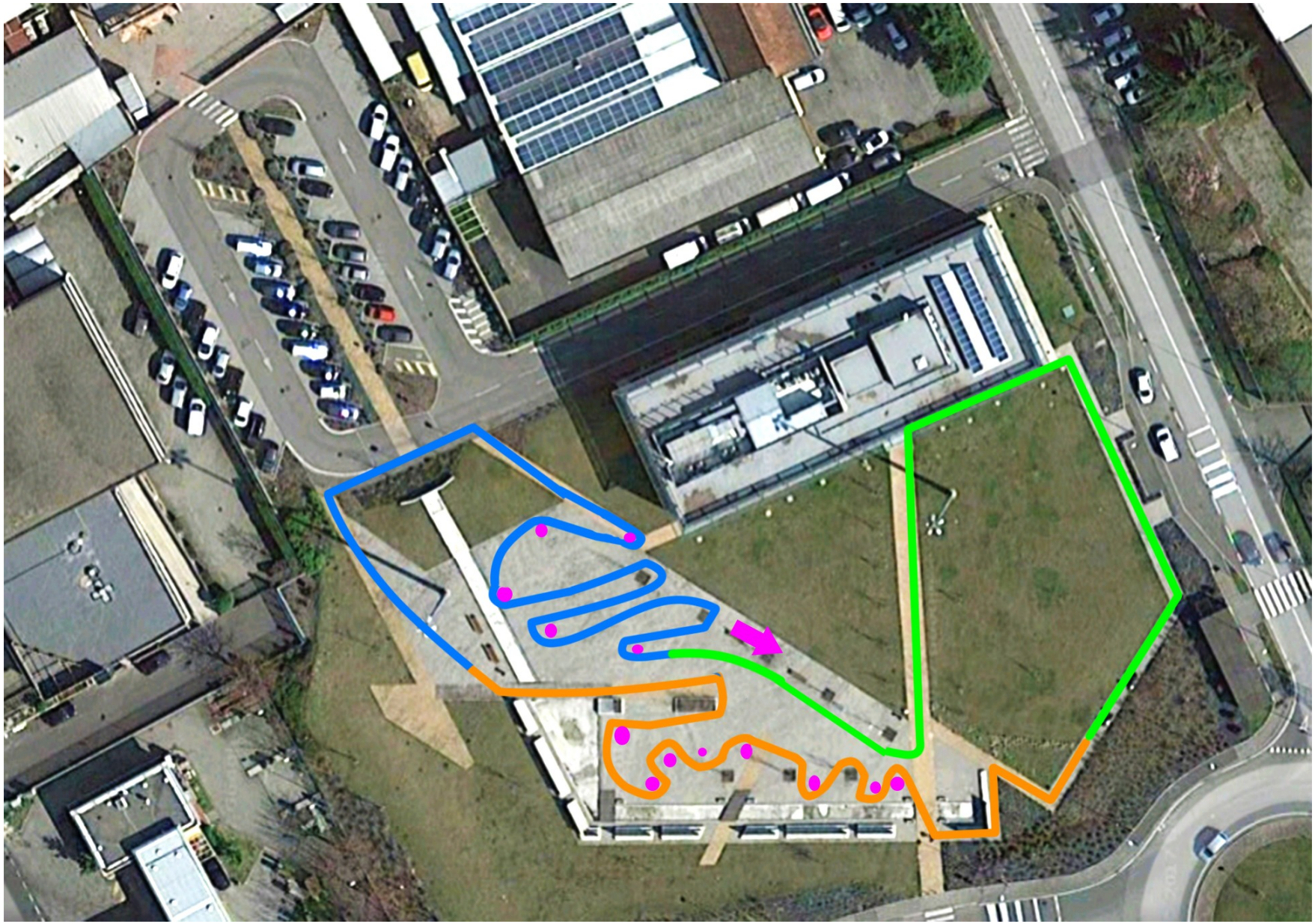
2^ STREET SUMMER CUP 2022

GARA 3 — SEZIONI

3 AUTO, 3 SEZIONI, 3 CORRIDORI



2^ STREET SUMMER CUP 2022

GARA FINALE — SEZIONI

3 GIRI, 3 AUTO, 3 SEZIONI, 3 PILOTI