Street Tuning Races: Wild

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;

- Ciascuna squadra userà 1 (UNA) sola auto Wild per tutto l’evento. I piloti dunque piloteranno a turno 1 sola auto Wild in tutte le gare dell’evento;

- Gestione muletto: se la Wild titolare si danneggerà prima di arrivare in finale, la squadra potrà decidere di sostituirla con la Wild muletto. La sostituzione potrà essere effettuata solo PRIMA dell’inizio delle semifinali.

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;

  * 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

- Gestione Penalità: ogni gara dopo le qualificazioni prevede che, dopo l’arrivo del primo team al traguardo, parta un timer che indicherà la distanza in secondi tra il primo arrivato e il secondo. Eventuali penalità del primo team classificato in gara prevedono una sottrazione dai 3 ai 5 secondi sul tempo che intercorre tra l’arrivo del primo team classificato e il secondo. Se questo tempo andrà in negativo vincerà il secondo team classificato, viceversa vincerà comunque il primo team classificato.

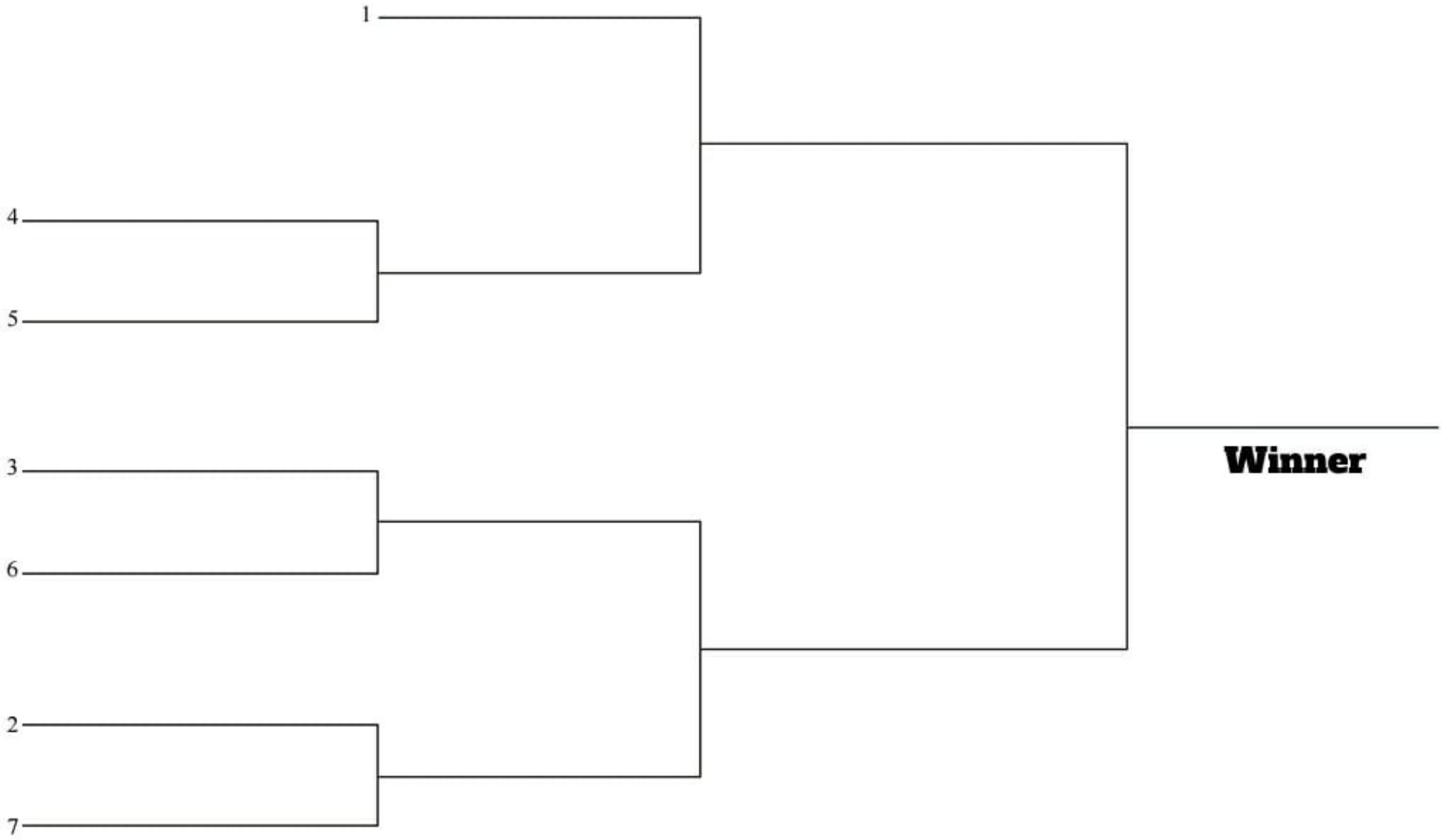
- Tutti percorrono il tracciato di qualificazione (Gara 1) singolarmente per team. I risultati della Gara 1 permettono di gestire le partenze interne o esterne dell'intero evento, stabilire gli scontri diretti della Gara 2 ed eventuali bye;

- Tutti fanno la Gara 2, in cui gli scontri saranno determinati dalla classifica delle qualifiche (Gara 1). Gara 2 è la vera eliminatoria. La gara 2 prevede il cambio obbligatorio tra un giro e l’altro di ALMENO la marmitta/chiusura della macchina per ciascun corridore. La marmitta in questo caso sarà il “testimone” da passare tra un pilota e l’altro;

- Finalina per terzo posto: i 2 team arrivati in semifinale ma non in finale si sfidano sul tracciato Finale;

- Finale! I due Team finalisti si scontreranno in una gara dedicata per determinare il vincitore dell'evento che verrà premiato come Campione della Tuning Races Street Mini 4WD Gennaio 2022!

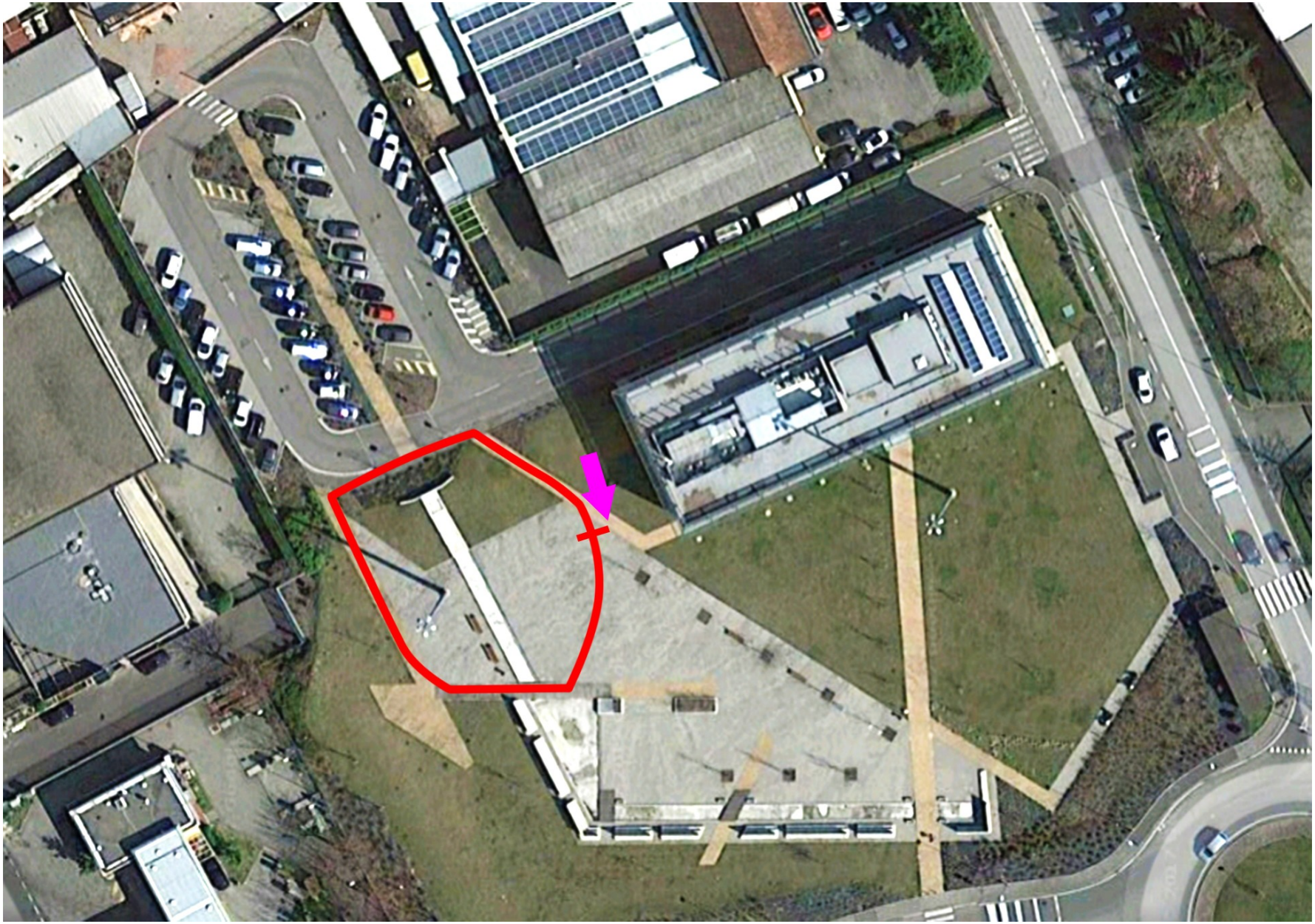
7 Team Single Elimination



TUNING RACES: WILD - GENNAIO 2022

GARA 1 QUALIFICHE

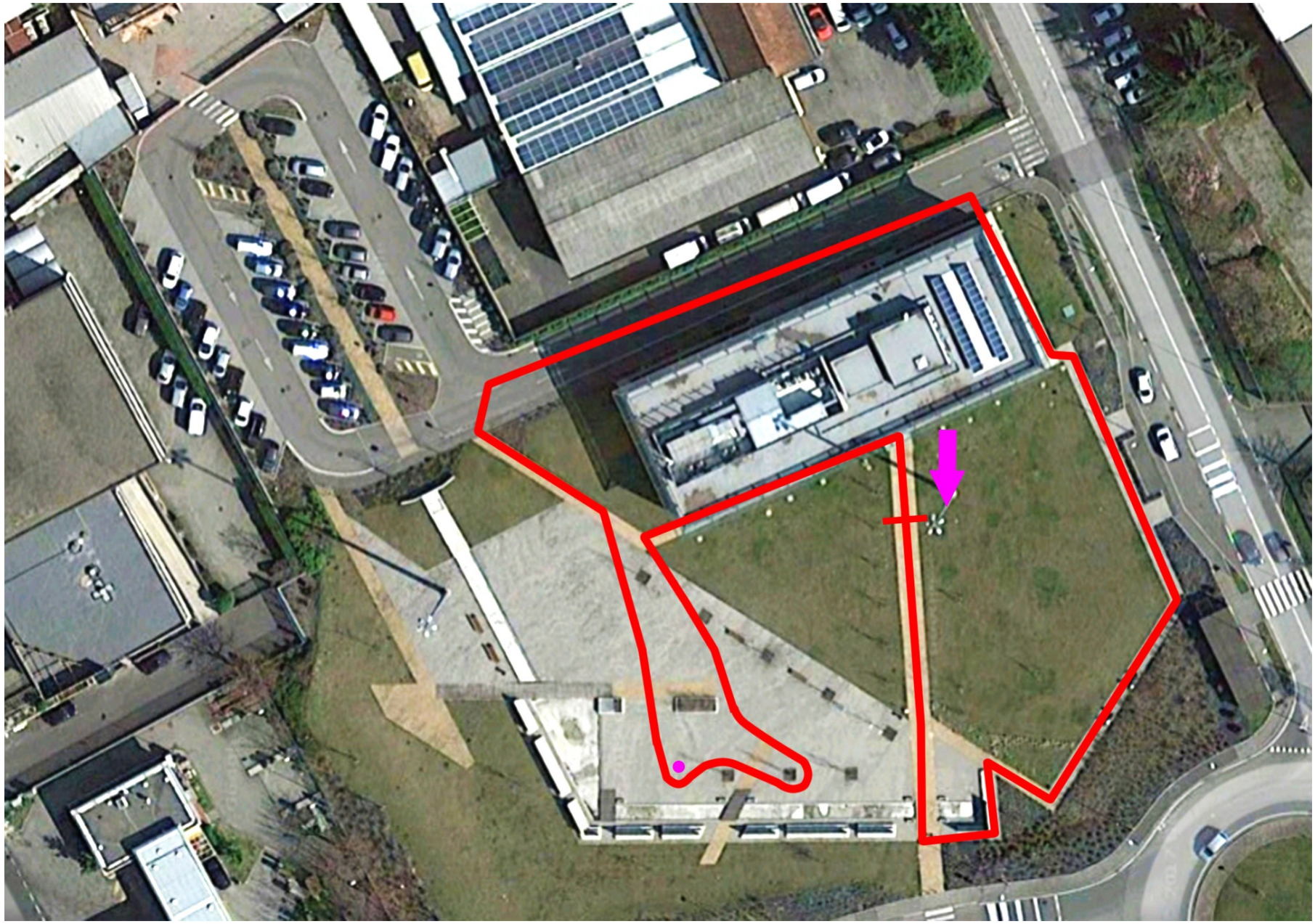
1 AUTO, 3 GIRI, 3 PILOTI



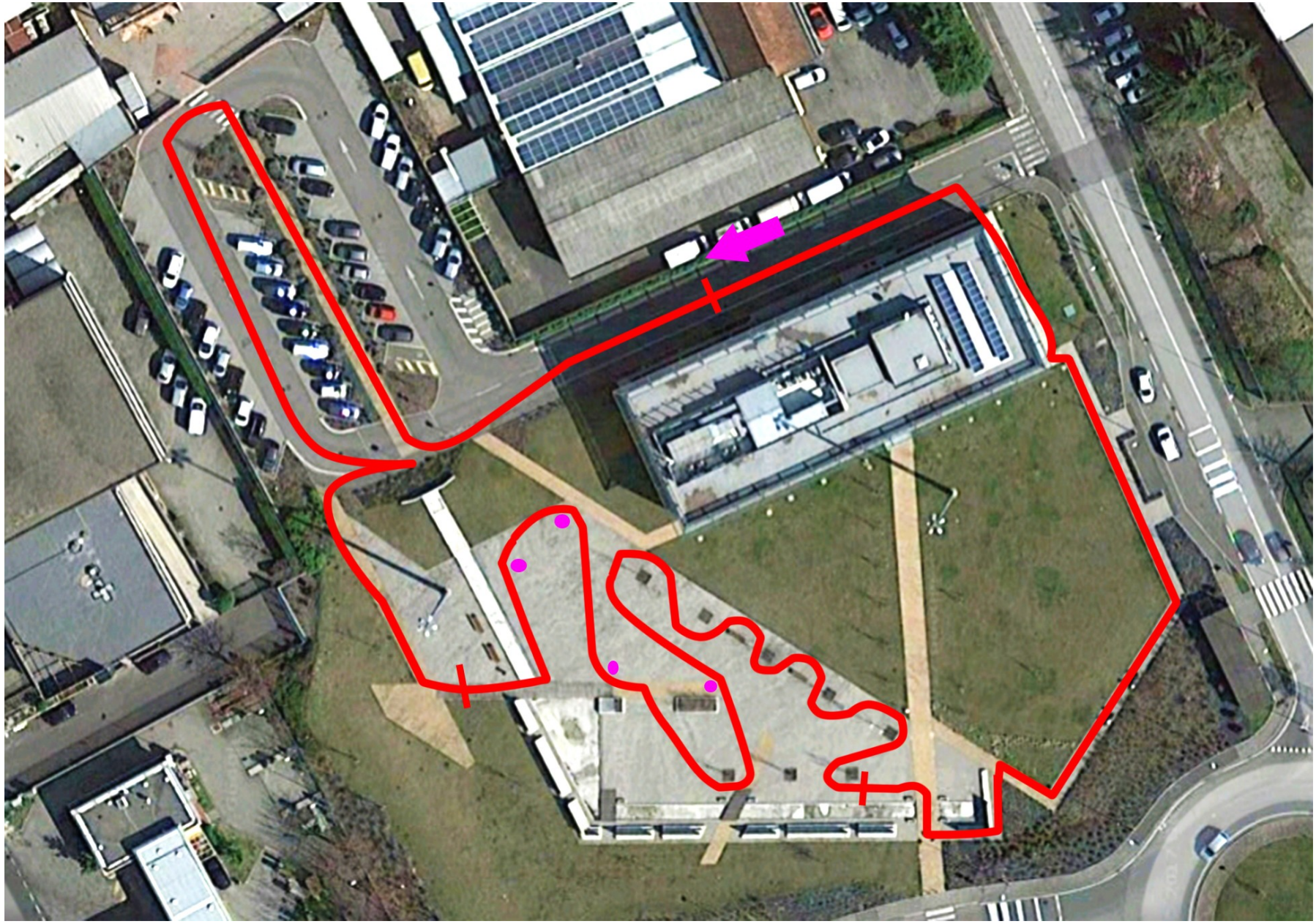
TUNING RACES: WILD - GENNAIO 2022

GARA 2—SEZIONI

1 AUTO, 3 CORRIDORI, 3 GIRI, OBBILGO ALMENO CAMBIO MARMITTA TRA UN GIRO E L'ALTRO



TUNING RACES: WILD - GENNAIO 2022

GARA 3 — FINALE

1 AUTO, 3 SEZIONI, 3 PILOTI, 3 GIRI