



21 Aprile 2024

GUIDA ALLE GARE

L'evento

Scontri individuali: 1 vs 1.

L'evento comprende 4 tracciati.

Gli scontri tra i piloti verranno decisi in anticipo;

Le partenze interna-esterna verranno decisi a sorteggio;

Eventuali bye: decisi a sorteggio;

Ciascuna tipologia di gara avrà un vincitore della categoria corrispondente:
best speed, mixed, tech e variable;

Ciascun iscritto dovrà utilizzare 1 sola auto per tutto l'evento, come da regolamento;

Le gare

- Pile ammesse: Ni-Mh LSD (vedi regolamento Street Mini 4WD per specifiche);
- Tempi di prova per ciascuna tipologia di gara: 10 minuti;
- Tempi di riposo tra una manche e l'altra: 5 minuti;
- 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** ("Zoe's exception").

Penalità e Abrogazioni

Abrogato articolo del regolamento 15.12 in favore di penalità in secondi dati dal giudice di gara, dai 5 ai 10 secondi in base alla gravità del taglio di percorso.

Gestione gare e penalità

- 1) Ciascun team sarà seguito mediante video da un responsabile di gara che si occuperà di filmare tutta la gara di un corridore (o team);
- 2) Ciascuna gara prevede che, un giudice di gara dia il via ai corridori in gara. Dopo l'arrivo del primo corridore (o team) al traguardo, un altro giudice di gara farà partire un timer che indicherà la distanza in secondi tra il primo arrivato e il secondo arrivato;
- 3) A gara conclusa le riprese video di quella gara verranno visionate dai giudici di gara in quel momento attivi. I giudici di gara potranno imporre una o più penalità di tempo nel caso di situazioni anomale visibili dalle riprese video;
- 4) Ripetizione di una gara: nel caso di figure di arbitraggio dedicate, se avviene una contestazione su una Supposta scorrettezza avvenuta, vengono visionati i video di gara. Se le riprese video non sono state effettuate correttamente la gara verrà ripetuta.

Gestione gare e penalità in assenza di figure di arbitraggio dedicate TOLLERANZA ZERO

- 1) Nel caso in cui non ci fossero abbastanza figure esterne ai partecipanti dell'evento che assumessero l'identità di giudici di gara e responsabili di gara saranno gli stessi partecipanti all'evento ad assumere l'identità delle figure regolamentative. **Tali figure si occuperanno di aiutare anche nel montaggio/smontaggio di percorsi e parti di pista;**
- 2) Nel caso di team: ciascun team offrirà elementi del proprio team che si occuperanno di filmare la gara in atto (responsabili di gara). Coloro che filmano non devono appartenere ad uno dei due team in gara in quel momento;
- 3) Nel caso di team: come i responsabili di gara, anche i giudici di gara verranno scelti tra i team (a rotazione);
- 4) Nel caso di team: i giudici di gara non devono appartenere ad un team in quel momento in gara;
- 5) 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 al corridore che non ha svolto il proprio compito (o al suo team nel caso di team). La penalità verrà assegnata al corridore (o al team di appartenenza) che avrà eventualmente ripreso in modo errato una gara o non ha ripreso la gara;

Penalità

1) Eventuali penalità del primo classificato in gara prevedono una sottrazione di TOT¹ secondi sul tempo che intercorre tra l'arrivo del primo classificato e il secondo. Se questo tempo andrà in negativo vincerà il secondo classificato, viceversa vincerà comunque il primo classificato.

2) I casi in cui verranno imposte le penalità sinora descritte sono:

a) Nel momento in cui un corridore dovesse:

Spingere **(10 SECONDI)**;

Lanciare **(10 SECONDI)**;

far partire l'auto prima del segnale di partenza.

b) Se il bastone di guida viene usato in modo anomalo;

c) non effettuare un salto da una rampa o simili equivale a saltare una parte di percorso **(10 secondi)**;

d) 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;

urta fisicamente l'altro corridore;

urta in modo intenzionale altre auto con la propria auto;

Compromette l'incolumità di altri piloti e delle loro auto;

Urla durante una gara senza un motivo ragionevole.

3) 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 TOT¹ secondi di penalità.

¹in genere 5 secondi sui tratti singoli e 3 secondi sui tratti singoli di una qualifica. I giudici di gara decideranno, in base al tracciato e alla gravità della violazione, eventuali altri secondi di penalità o la riduzione dei canonici 5/3 secondi. In casi estremi i giudici di gara potranno decidere l'eventuale squalifica di un team e la vittoria del team avversario.

ESEMPI DI SETUP PERMESSI

Su alcuni tratti (principalmente variabili) è possibile siano presentati degli obblighi di cambio setting che verranno indicati con i simboli di obbligo, ovvero:



In alcuni eventi il pilota Variabile è vincolato a scegliere 1 solo setting che **NON DEVE USARE** in nessun'altra gara oltre quella in corso! Il vincolo che lega le gare è indicato dai seguenti simboli:



GARA SPEED

TRATTO COLORE VERDE

Sono importanti:

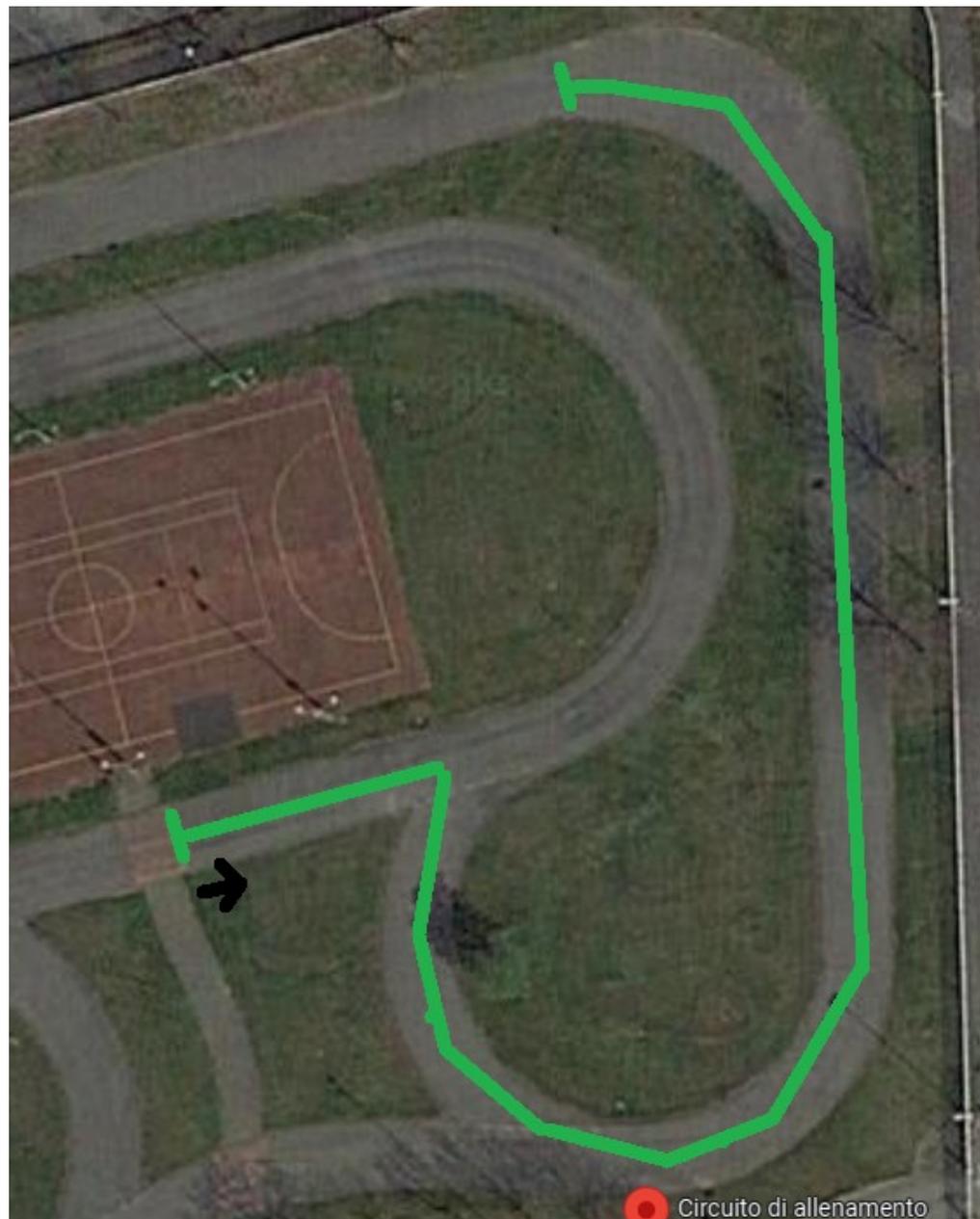
- La velocità di punta della macchina;
- La capacità di gestire la velocità da parte del pilota.

TOKUDA CHALLENGE 2024



GARA SPEED

La gara SPEED si svolgerà a gruppi di tre contemporaneamente, sia il primo girone che la finale.



GARA VARIABLE

TRATTO COLORE ROSSO

Sono importanti:

- versatilità: è in grado di adattarsi facilmente a situazioni differenti;
- la solidità e l'affidabilità della macchina;
- la lucidità del pilota e il suo grado di adattamento e di concentrazione;

Nuova variante (Se il circuito lo prevede):

Potreste trovare delle “porte” delimitate da due cinesini per ogni porta, attraverso il quale il corridore vi dovrà **OBBLIGATORIAMENTE** passare (come nel caso dei salti) senza avere nessun tipo di contatto (bastone, macchina e corpo) con i cinesini che compongono il passaggio; il contatto comporterà una penalità di 3 secondi. La porta è indicata sulla mappa da un quadrato pieno viola

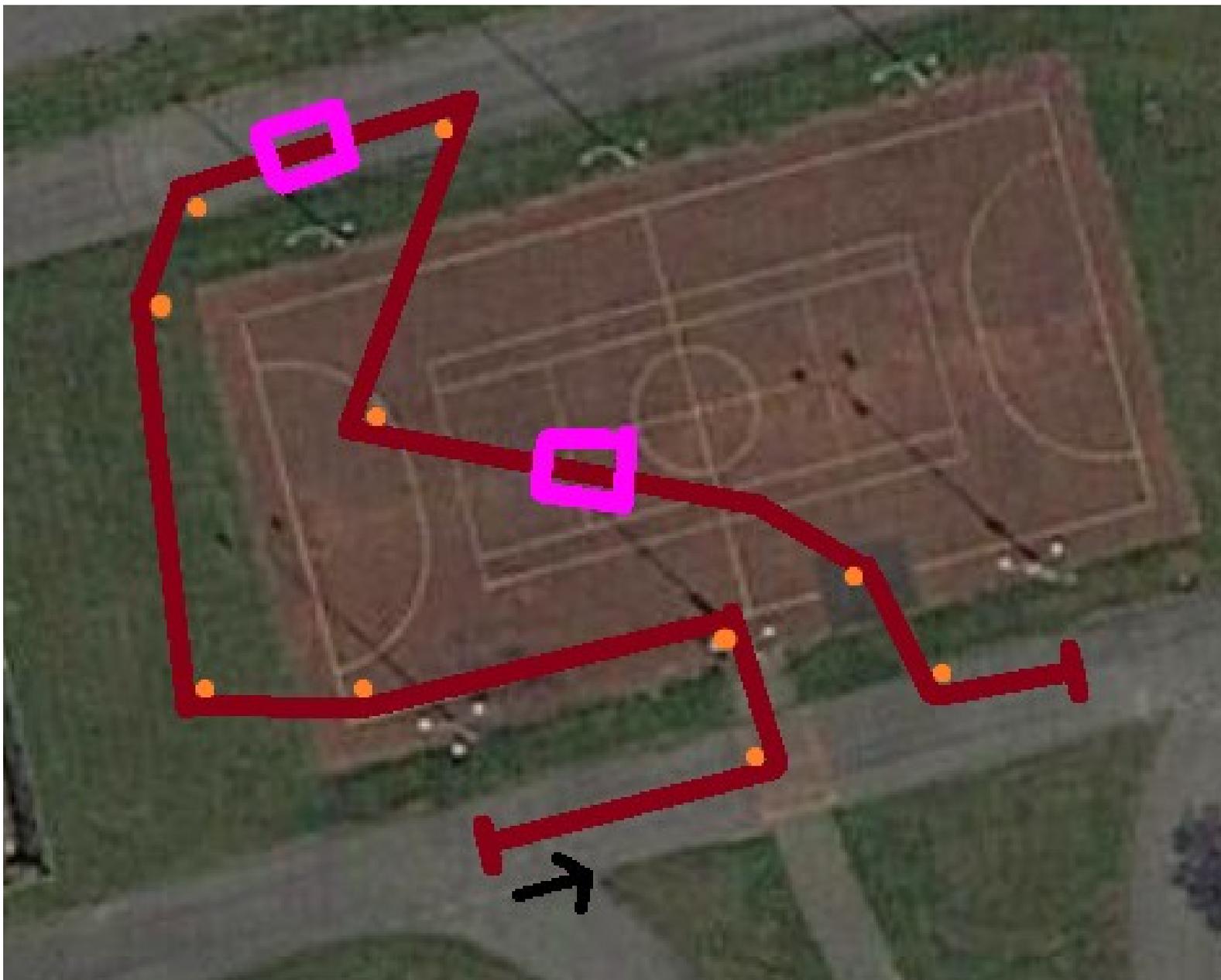


TOKUDA CHALLENGE 2024



GARA VARIABILE

Opzione 1 se la parte off-road sarà praticabile



TOKUDA CHALLENGE 2024



GARA VARIABILE

Opzione 2 se la parte off-road sarà impraticabile



GARA MIXED

TRATTO COLORE AZZURRO

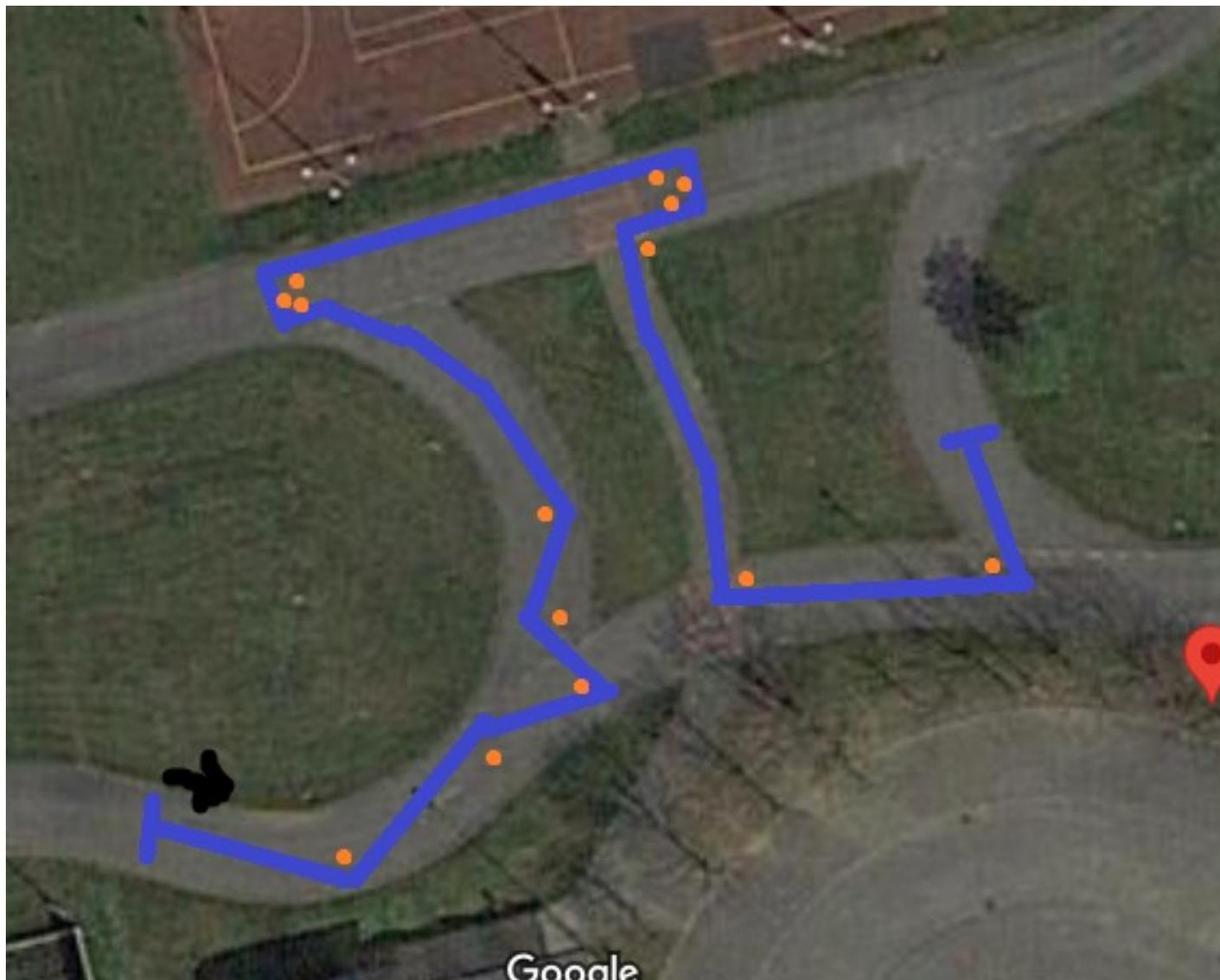
Sono importanti:

- La tenuta in curva;
- La velocità massima con cui è possibile affrontare le curve;
- La capacità del pilota di effettuare curve correttamente.

TOKUDA CHALLENGE 2024



GARA MIXED



GARA TECH

TRATTO COLORE GIALLO

Sono importanti:

- la stabilità della macchina e i riflessi del pilota.

