

REGOLAMENTO SPORTIVO ITALIANO SLOT RALLY

Prove speciali: (abbreviate anche in P.S.) sono i tratti cronometrati la cui somma darà la classifica finale, non devono essere piste fisse o già utilizzate prima. Le Prove Speciali non possono assolutamente essere provate prima del rally.

Shakedown:

è una prova speciale a parte o un tratto di una speciale del rally, sulla quale si possono compiere un certo numero di passaggi, al fine di settare al meglio la vettura per la gara. Durante lo svolgimento dello "shakedown" l'assistenza è libera, si può quindi intervenire sulla vettura, ma solo a livello di assistenza veloce. Il tratto adibito a tale scopo deve rispecchiare il più possibile la tipologia del fondo della gara. Se così indicato dalla direzione gara, potrà essere svolto compiendo un giro di pista sulla prima P.S. della gara.

Verifiche:

Dopo lo Shakedown e l'eventuale assistenza le vetture devono essere portate nel parco verifiche, e quindi verranno messe in parco chiuso dove non potranno più essere toccate. A fine gara verranno verificate dalla CT le prime 3 di ogni categoria e a discrezione della CT altre 2 tirate a sorte.

Parco chiuso: dopo le verifiche pre-gara e dopo i vari parchi assistenza le auto chiamate dal giudice di gara entreranno in parco chiuso. È assolutamente vietato manipolare le auto in regime di parco chiuso o fuori dal parco assistenza.

Riordino: durante il rally potranno essere effettuati uno o più riordini, in base alla conformazione della gara, durante i quali verrà fatto un riordino in base alla classifica dei tempi.

Auto rally: Sulle auto/slot partecipanti al rally, ci dovranno essere presenti sulle portiere le tabelle porta numero stile rally e una platea porta numero sul cofano.

Assistenza: Chi avesse bisogno di fare assistenza durante il riordino, avrà 4 minuti a disposizione e dovrà essere fatto davanti al tavolo della commissione questo periodo deve servire per riparare eventuali danni, **non si possono** cambiare gli assetti e non si potrà in nessun caso sostituire la carrozzeria, il telaio e il motore. L'elastico può essere sostituito solo in caso di rottura.

Nel caso venisse superato il tempo massimo di assistenza, ci sarà la possibilità di prolungare l'assistenza, ma verrà applicata una penalità di 2 secondi ogni 30 secondi di ritardo. Nel caso di impossibilità di partecipare alla PS successiva, verrà assegnato il tempo imposto con la formula Super Rally. Tra le PS senza assistenza gli unici interventi sulle auto potranno essere la pulizia degli striscianti.

Guasto: se un concorrente non termina la prova per un qualsiasi problema all'auto gli viene assegnato un tempo in base alla formula del Super Rally. Alla fine della P.S. e dopo aver svolto il proprio ruolo di commissario, il concorrente potrà effettuare un'assistenza veloce di 2 minuti, per la sostituzione o la riparazione del pezzo danneggiato.

Guasto/rottura motore: al concorrente che gli si rompe il motore, in caso di ritiro, può gareggiare lo stesso fuori classifica con un'altra auto della stessa categoria così da permettergli di girare su tutte le ps.

Assistenza veloce: è possibile solo in caso di guasto che non consente di concludere la speciale in corso, serve per la sostituzione o la riparazione del pezzo danneggiato, max. 2 minuti. Se viene superato tale tempo si applicheranno le penalità previste per l'assistenza (2 secondi ogni 30 secondi in più). Se non dovesse riuscire a ripartire per la PS successiva, verrà assegnato un tempo imposto con la formula Super Rally. **Tutto ciò sempre con la presenza di un membro della commissione, e solo il pilota può metterci le mani.** Vietato durante le PS qualsiasi intervento per assetto delle auto o ciò può essere fatto esclusivamente in parco chiuso.

Super rally: il concorrente che per qualsiasi motivo non può disputare o concludere una o più prove speciali riceverà un tempo Super Rally, pari al tempo dell'ultimo tempo di PS più **5 SECONDI**.

Ritiro: Non ci sono più ritiri, il concorrente che non prosegue la gara avrà comunque un tempo finale che sarà dato dalla somma dei tempi delle PS disputate più i tempi Super Rally per le PS non disputate più **5 SECONDI**.

PS Asfalto/Neve: In ogni partenza e arrivo delle PS si possono toccare/aggiustare le spazzole, ma solo con le mani. Durante le PS neve si può usare anche un pennello, che verrà messo in ogni tavolo, così da poter dare una spennellata generale alle slot.

Pulizia Gomme: Esse possono essere pulite solo ed esclusivamente ad ogni cambio di categoria, si può usare sia uno straccio che un prodotto.

Ripetizione PS: Se per un qualsiasi motivo un concorrente debba ripetere una PS, (a limentatore, cronometro) lo farà solo da ultimo e se avesse fatto delle uscite ci sarà d a aggiungere al tempo finale 1 secondo per ogni uscita che aveva fatto.

Si potrà ripetere la PS anche nel caso che un commissario nel rimettere l'auto sbagli a corsia, ma sarà a discrezione del pilota decidere se proseguire o fermarsi immediatamente e quindi ripetere la prova dopo che hanno svolto la PS tutti i piloti del suo gruppo.

Partenza PS: il concorrente che, effettua una partenza anticipata, ovvero prima del regolare start del cronometro subirà una penalità di 1 secondo.

Fine PS: il concorrente che finisce la prova con il pick-up fuori dallo slot, subirà una penalità di 1 secondo.

PS Sospesa: nel caso di sospensione di una PS quando già alcuni concorrenti hanno effettuato tale prova, viene assegnato a chi non l'ha disputata il tempo più alto tra quelli dagli altri concorrenti, mentre chi avrà terminato la speciale manterrà il proprio tempo

Problemi tracciato: se durante il passaggio di un concorrente si riscontra un problema di contatti della pista (mancanza e non calo di tensione), sarà possibile per quel concorrente ripetere la prova dopo il transito di tutti gli altri concorrenti sulla prova, solo dopo che la CT abbia verificato e riscontrato l'anomalia.

Rally sospeso: un rally può venire sospeso solo se deciso dall'unanimità dei partecipanti (100%). Il rally vale comunque al fine del campionato se sono state svolte almeno la metà delle P.S. in programma più una.

Stesso tempo: nel caso che alla fine del rally due o più piloti abbiano lo stesso tempo finale, verrà preso come riferimento il tempo della prima P.S. in caso di parità della seconda e così via.

LISTA PENALITÀ:

SQUALIFICA: Vettura non conforme al regolamento tecnico: squalifica dalla gara (irregolarità di primo grado);

COMPORTAMENT ANTISPORTIVO: comportamento antisportivo ed imprecazioni 10 sec da sommare al tempo di PS.

RITARDO IN PARCO ASSISTENZA O ASSISTENZA VELOCE: 2 sec ogni 30 sec.

PARTENZA ANTICIPATA: 1° volta: 1 sec., 2° volta: 3 sec., 3° volta e succ. 5 secondi di penalità da aggiungere al tempo di gara.

PROVA NON TERMINATA: ultimo tempo più 5 secondi.

PROVA NON DISPUTATA: ultimo tempo più 5 secondi.

RITIRO: tutti gli ultimi tempi di PS più 5 secondi di ognuna.

USCITA A FINE PROVA: uscita del pick up al termine della prova speciale: un (1) secondo di penalità da aggiungere al tempo di gara.

PROBLEMI ALIMENTAZIONE/CRONOMETRGGIO: 1 secondo ad uscita da sommare a fine PS.

PS Neve:

Terminate le PS su asfalto, ci sarà il riordino e i piloti verranno divisi in base alle PS neve da fare, così ogni gruppo andrà su una PS tirata a sorte dove effettuerà lo shakedown e si partirà dall'ultimo fino ad arrivare al primo e al termine della prova si potranno spostare solo alla PS successiva e non in quelle libere. ES: dalla PS 1 si va alla 2, dalla 4 si va alla 5 e così via.

Pulsanti: Solo il pilota che disputa la PS potrà portare al collo il secondo pulsante. In caso un commissario facesse cadere il proprio pulsante sulla PS, mentre è in svolgimento la gara, questo sarà sanzionato con la penalità di 5" da sommare al tempo della PS in cui è stata rilevata l'infrazione.

Per i piloti che utilizzano pulsanti con resistenze intercambiabili, per equipararli ai pulsanti con regolazioni a potenziometro, queste potranno essere cambiate a piacimento del pilota, senza limitazioni nel numero dei cambi. I cambi di resistenza potranno essere effettuati SOLO nello spazio del cambio di PS, ossia quando il suo gruppo, terminata una PS, si sposta sulla successiva. Il cambio di resistenza dovrà terminare prima che il primo pilota dello stesso gruppo inizi la disputa della PS. In caso il primo pilota inizi la PS ed il cambio di resistenza non fosse ancora terminato, al ritardatario verrà comminata la sanzione del mancato turno di commissario, pari a 10" da aggiungere al tempo della PS da disputare. Non sarà possibile effettuare il cambio di resistenza se il pilota deve essere il primo a partire del suo gruppo.

Tutti i pulsanti che ne sono dotati, dovranno obbligatoriamente avere l'antispin a zero. Non c'è tolleranza nella posizione della manopola dell'antispin. Sarà cura della Direzione gara e della CT, verificare al termine di ogni PS la regolarità dei pulsanti. La verifica potrà essere anche visiva durante la disputa della PS. Sarà anche compito dei commissari di percorso che gareggiano nello stesso gruppo o in altri gruppi, di effettuare verifiche visive sulla regolarità dell'uso dell'antispin e, in caso di rilevazione di violazioni, segnalarlo alla direzione gara per l'applicazione della sanzione.

Non saranno ammesse giustificazioni di alcun genere in caso di accertamento di violazione alla presente regola.

In caso di violazione alla presente regola, sarà comminata al pilota la sanzione del tempo imposto nella PS disputata ed oggetto della verifica.

Sistemi di cronometraggio: dovranno essere messi obbligatoriamente in un tratto di rettilineo di almeno 80 cm.