

REGOLAMENTO 2 PROVA SCALER & RACER

TUG OF WAR



È la prova più attesa di tutto l'evento, la prova di ignoranza pura, la prova dei nervi!!!!!!! Hai scelto una buona macchina? L'affidabilità è uno degli elementi fondamentali di questa seconda prova!!!! Hai delle buone gomme super grippose!!!!??? Non fare cazzate, qui ci vogliono i giusti pesi ed il giusto grip!!!! Non dimenticarti di avere un gran motore chiaramente!!!!

Da definire il numero dei partecipanti, quindi non sappiamo ancora quante coppie di sfideranno. Ciò che è sicuro possiamo dirtelo subito.

Ci saranno due postazioni di tiro, quest'ultime attrezzate di una catena idonea di moschettoni per essere ancorata al ponte posteriore del modello. Sarà presente un giudice in ogni postazione. Non aspettarti un terreno asfaltato per fare questa prova di tiro!!! Tutt'altro!!! Un terreno molto scivoloso con a terra terriccio e ghiaia, lo stesso terreno dove hai trainato il carrello (potrai quindi sondare alla prima prova l'aderenza del mezzo e cambiare gomme qualora ti servisse)

Come detto, non sappiamo il numero esatto dei partecipanti e quest'ultimo lo avremo ben chiaro solo al momento d'iscrizione. Proprio per questo motivo abbiamo deciso di sorteggiare le coppie che si sfideranno. Il campo gara chiaramente è neutro perché entrambi i tiri distano l'uno dall'altro circa 3 metri ed il terreno è perfettamente identico. Non pensare dove dovrai tirare, concentrati sul tuo mezzo e porta a casa il risultato!!! Devi tirare il tuo avversario oltre la mezzeria con le ruote anteriori del suo modello!! **ATTENTO!! HO PARLATO DI RUOTE ANTERIORI. Ciò SIGNIFICA CHE OLTRE LA MEZZERIA DEVE ESSERCI TUTTO IL MODELLO!!**

Hai a disposizione due prove di tiro, ognuna di **Max 60 sec.** La catena che ti verrà agganciata presenta nella sua metà un segnalino del tipo bandierina proprio per vedere l'avanzamento o

l'arretramento del tuo modello. Allo scoccare del 60esimo secondo il giudice interromperà la prova e annoterà il vincitore che guadagnerà **1 PUNTO**. Hai due possibilità per battere il tuo avversario. Alla fine delle due prove di tutte le coppie avremmo piloti che avranno guadagnato **2 PUNTI**, alcuni con **1 PUNTO** e altri piloti che avendo perso entrambi i tiri sono a **0 PUNTI**. I piloti con 0 PUNTI sono automaticamente fuori gara. La direzione gara si riserva di ripescare a sorteggio alcuni piloti per la formazione di coppie pari qualora i vincitori con 2 PUNTI dovessero essere dispari. La modalità verrà spiegata dallo staff prima dell'inizio della seconda prova.

Terminato il primo giro di tiri con le coppie sorteggiate si andrà avanti ad eliminazione diretta a tiro unico con coppie rimescolate e sorteggiate. Chiaramente sarà il lancio della monetina per scegliere la direzione di tiro. Come detto sarà prova "secca" con un tiro di **60 secondi**.

Si andrà avanti per accedere agli ottavi di finale, quarti di finale, semifinale di due coppie ed in fine la finalissima!!!

LA FINALE:

Si effettuerà a tiro unico, questa volta però senza limite di tempo... Attentooo!!! Hai capito bene!!!! Non più 60 secondi ma ad esaurimento almeno che tu riesca a tirare il tuo avversario oltre la mezzera che vi divide!!!!

IN BREVE:

- Numero coppie in base agli iscritti
- Sorteggio coppie
- Scelta dello staff in quale campo va ogni coppia
- Due tiri con lo stesso sfidante per guadagnare max 2 PUNTI per poter accedere alla fase successiva
- 2 tiri, uno in un verso uno nell'altro
- In caso di pareggio 1 PUNTO ciascuno
- Catena con moschettone agganciato al ponte posteriore
- Tiro di max 60 sec
- Tiro finale no tempo max
- Ripescaggio dei piloti con 1 PUNTO per formare le coppie pare qualora fossero dispare
- Scelta del verso di tiro nelle fasi successive tramite monetina
- Scelta del verso della finale tramite monetina
- Fasi successive alla prima ad eliminazione diretta con tiro unico
- Obbligo macchina punzonata
- Obbligo batteria punzonata
- Possibilità di cambiare gomme prima della prova e non durante

DIVIETI:

- Cambio batteria con una non punzonata dalla direzione gara
- Cambio motore con uno non punzonato dalla direzione gara
- Cambio modello
- Pausa tecnica per riparazione

- Pausa tecnica per interferenza elettronica
- Pausa tecnica durante il tiro per rottura del modello
- Cambio gomme in mezzo alle due prove di tiro della prima tranche dei tiri
- Cambio carrozzeria
- Sostituzione di pezzi meccanici e/o elettronici nel mezzo dei primi due tiri della prima tranche
- Evadere con le ruote oltre i margini laterali consentiti durante il tiro (non posso andare troppo destra o sinistra) (verranno applicati dei limitatori di traiettoria)
- Fare ricordo ad una decisione del giudice (è severamente vietato fare obiezione ad una decisione del giudice in quanto rappresenta una figura perno ed ha potere decisionale sulla prova. Ricordati che stiamo giocando, possono esservi dei bambini nei dintorni e non è sicuramente d'esempio far apprezzare loro di un inutile litigio)

Punteggio prova:

1.	100	point
2.	94	point
3.	89	point
4.	85	point
5.	82	point
6.	80	point
7.	78	point
8.	77	point
9.	76	point
10.	75	point
11.	74	point
12.	73	point
13.	72	point
14.	71	point
15.	70	point

Dal 16 al 26	50	point
Dal 26 al 36	25	point
Dal 36 al 46	5	point
Dal 46 in poi	0	point

Attenzione: se durante una prova il modello subisce una rottura meccanica o elettronica, dopo previa autorizzazione dello staff a sostituire la parte rotta, il pilota dovrà pagare ben 50 point. Fate quindi molta attenzione a non esagerare ne con le motorizzazioni ne con la poca affidabilità del mezzo per cercare l'exasperazione più assoluta!!!! (nel caso del tiro se il modello si rompe durante il tiro, comunque verrà trainato oltre la mezzeria e risulterà perdendo di quella sfida. Una volta terminato lo scontro potrà richiedere alla direzione gara la possibilità per sostituire la parte rotta pagando il punteggio sopra descritto)

Buona gara.

Lo STAFF