

REGOLAMENTO 4 PROVA SCALER & RACER

TIMER RACE



Non poteva mancare la ciliegina sulla torta. La prova che noi tutti conosciamo. Veniamo da un sabato sfiancate sotto tutti i punti di vista. È stato bello, direi fantastico sgasare qua e la per affrontare le prime 3 prove, ma adesso è arrivato il momento della verità. La prova in un percorso vero (tipologia scaler) tra ostacoli naturali e porte (mezze palline da tennis). Quest'ultime con una larghezza di 350 mm.

La domenica mattina lo staff effettuerà il **briefing alle ore 09:00** dove subito dopo verranno sorteggiati velocemente i numeri di partenza.

Ricordati che la batteria da te scelta deve essere autonomamente utile per completare il tracciato, quindi non esagerare troppo nella scelta al momento dell'iscrizione!!!! Una batteria con poca autonomia potrebbe risultare insufficiente per completare l'intero giro della 4 prova. Troverai un percorso con un tempo limite deciso dallo staff che provvederà a provare il tracciato con un pilota di livello medio in modo da stabilire la tempistica e quindi il tempo limite per poter effettuare l'intero tracciato.

In gara ci saranno 2 giudici che si occuperanno di seguire e segnalare le penalità di tutti i piloti.

Al momento della partenza del primo pilota, il secondo giudice potrà a sua scelta dare lo star al secondo pilota non appena il primo ha superato il 50% dell'intero percorso.

ATTENZIONE: QUALORA IL SECONDO PILOTA RAGGIUNTE IL PRIMO DEVE AUTONOMAMENTE TROVARE STRADA PER SUPERARLO SENZA CHIEDERE STOP AL TEMPO E SENZA COMMITTERE PENALITÀ. SONO CHIARAMENTE CONSENTITI SCONTRI TRA MODELLI RAVVICINATI PER PASSARE UN OSTACOLO O PER PRENDERE LA POSIZIONE. FATE MOLTA ATTENZIONE PRIMA DI SUPERARE CHI VI PRECEDE E MAGARI DI COMUNE ACCORDO SENZA CHE I GIUDICI INTERVENGANO SIATE ONESTI E RAZIONALI. DIAMO STRADA A CHI È PIÙ VELOCE. IL GIUDICE NON PUÒ ASSOLUTAMENTE STOPPARE IL TEMPO)

Per questo tipo di prova abbiamo deciso di fare una scheda particolare dove vengono segnate sia le penalità che il tempo impiegato.

È evidente che un mezzo ben preparato può fare la differenza su un mezzo di serie, ma dato che il nostro evento premia chi veramente la spunta nella guida, abbiamo deciso di assegnare questo tipo di penalizzazioni:

PENALIZZAZIONI:

- TEMPO IMPIEGATO IN MINUTI E SECONDI
- TOCCO PORTA + 60 sec
- USCITA PERCORSO CON UNA RUOTA + 60 sec
- TOCCO MODELLO CON MANI E PIEDI (attenzione il modello non di deve tenere con i piedi nemmeno se devo srotolare il verricello, devo comunque posizionare il modello in una posizione di sicurezza senza alcun sostegno) + 60 sec
- Retromarcia + 0 sec
- Uso del verro + 0 sec
- Salto ostacolo + 180 sec

ATTENZIONE: LA PORTA NON È MAI SPENTA, NE QUELLA DI DESTRA NE QUELLA DI SINISTRA. OGNI QUALVOLTA SI TOCCA UNA PALLINA, QUALUNQUE ESSA SIA VIENE APPLICATA LA PENALITÀ “ TOCCO PORTA + 60 SEC)

ATTENZIONE: SE UN PILOTA ARRIVA AL “TEMPO MASSIMO” (tempo massimo deciso e comunicato dall'organizzazione nel momento del briefing) E NON HA TERMINATO IL

PERCORSO VIENE IMMEDIATAMENTE FERMATO. A LUI VERRANNO ASSEGNATE LE SEGUENTI PENALITÀ: TEMPO MASSIMO IN MINUTI, TOCCO PORTA PER TUTTE LE PALLINE RESTANTI DAL SUO PUNTO A FINE DEL TRACCIATO, 1 MINUTO.

ATTENZIONE: SE DURANTE LA PROVA IL MODELLO SUBISCE UNA ROTTURA MECCANICA NON C'È LA POSSIBILITÀ DI RICHIEDERE LA PAUSA TECNICA ED IL TEMPO CONTINUA A SCORRERE. IL PILOTA PUÒ DECIDERE DI RIPARARE IL MODELLO ALL'INTERNO DEL PERCORSO DANDO STRADA AGLI ALTRI MODELLI PRENDENDO PENALITÀ "TOCCO MODELLO CON MANI O PIEDI + 60 SEC". SE DECIDE DI RIPARARE IL MODELLO FUORI DAL TRACCIATO GLI VERRÀ ASSEGNATA ANCHE LA PENALITÀ "USCITA PERCORSO CON UNA RUOTA + 60 SEC). RICORDATEVI SEMPRE CHE PER ROTTURA MECCANICA DEL MEZZO E QUINDI LA RIPARAZIONE DELLO STESSO C'È SEMPRE L'AUTORIZZAZIONE DELLO STAFF ED IN QUESTO CASO LA EFFETTUERÀ IL GIUDICE IN GARA IL QUALE ANNOTERÀ LA ROTTURA DEL PILOTA CHE DOVRÀ COMUNQUE PAGARLA CON UN PUNTEGGIO DI 50 PUNTI GUADAGNATO NELLE ALTRE PROVE.

Come potete osservare il nostro evento premia i piloti dalla guida pulita, i modelli efficienti e non le auto tirate all'estremo per essere poi molto fragili.

L'ultima prova rappresenta l'essenza dello scaler e proprio per questo motivo abbiamo deciso di assegnarle un punteggio diverso, di maggior spessore.

Punteggio prova:

1. 150 point
2. 140 point
3. 131 point
4. 123 point
5. 116 point
6. 110 point
7. 105 point
8. 101 point
9. 97 point
10. 94 point
11. 92 point
12. 91 point
13. 90 point
14. 89 point
15. 88 point

Dal 16 al 26 70 point

Dal 26 al 36	40	point
Dal 36 al 46	10	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!!!!

Siamo fiduciosi nella vostra onestà, cerchiamo di offrire il massimo servizio e lo facciamo solo per passione. Speriamo che vi piaccia, se così non fosse c'abbiamo provato e vi ringraziamo per essere venuti.

GRZIE