



REGOLAMENTO TECNICO 2022 GARE SCALER

CARATTERISTICHE ESTETICA MODELLO

- Il modello deve avere una carrozza in scala 1/10 – 1/9 con fattezze di veicolo fuoristrada non necessariamente replica di un modello reale ma tassativamente con caratteristiche estetiche realistiche e non di fantasia.
 - Sono vietate le carrozze con Boat Sides.
 - Ammessi Pick-up, Flatbed e Truggy purchè il cassone/pianale e/o tubolare copra integralmente elettronica, trasmissione e longheroni protendendosi oltre il limite esterno delle bocce differenziali
 - Il pianale/cassone, tubolare deve essere largo come la cabina, e potrà restringersi con una larghezza minima non inferiore a quella del telaio.
 - I mezzi dovranno essere provvisti di interno 2D o 3D
- Requisiti minimi Interni 2D: cruscotto, un sedile (solo schienale), omino mezzo busto.
Requisiti minimi interni 3D: cruscotto, un sedile (seduta + schienale), omino intero.
- Se sprovvisti di interno è obbligatorio oscurare tutti i finestrini e il parabrezza della carrozzeria.
- Elettronica coperta da qualsiasi angolazione si guardi il modello in assetto di marcia (con modello appoggiato a terra)
 - Tutti gli accessori, come strop, piastre sabbia, ancora da terra, devono essere fin dalla partenza posizionati sul modello; Una volta utilizzati, prima di ripartire, dovranno essere riposti sul modello se si vorranno riutilizzare.

CARATTERISTICHE TECNICHE MODELLO

- Il modello deve avere esclusivamente 2 assi ed un telaio portante a longheroni/vaschetta che copra entrambi i differenziali protendendosi oltre il limite esterno delle bocce.
 - Bumper anteriore obbligatorio ancorato al telaio (no paraurti integrati nella carrozzeria) largo almeno come i longheroni/telaio a vaschetta e con uno spessore minimo di 3mm (la traversina del telaio non conta come paraurti) Posteriormente non è obbligatorio l'utilizzo.
- I bumper devono essere in materiali rigidi e non devono flettere.
- La parte interna degli pneumatici anteriori non può estendersi al di fuori della larghezza della cabina alle porte ed il pneumatico deve essere coperto per almeno 1/3.
 - I cerchi possono avere un diam. max di 2,2 pollici. Gli pneumatici possono avere un diam. max di 121 mm (farà fede la misura dichiarata dal produttore).
- Consentito l'intaglio dei pneumatici, vietato taglia e cuci da altre gomme.
- Consentito l'uso del verricello e del servo sul ponte.
 - Motore ed elettronica libera. (max 3s)
- La batteria ed il resto dell'elettronica (escluso il motore) possono anche essere montati all'interno della carrozzeria/pianale purchè non siano basculanti e ben occultati.
- Consentiti mezzi con un solo motore montato sul telaio.
 - Consentito lo zavorramento, ma dovrà essere adeguatamente mimetizzato, ad esempio verniciandoli (ad insindacabile giudizio del giudice di gara).
 - Non è consentito l'uso di 4ws*, dig*, bloccaggio/sbloccaggio differenziali, ponti spider e di sistemi atti a variare l'assetto* del modello (*: qualora siano presenti vanno bloccati/non utilizzati durante

la gara, pena la squalifica immediata dalla competizione)

- Consentito l'utilizzo del cambio.

SVOLGIMENTO GARA

- Ogni gara si disputerà su 2 prove, l'ordine di partenza sarà casuale.

- Sul percorso, delimitato e tracciato da indicatori direzionali, saranno posizionate le porte di avanzamento con larghezza minima di 31 cm. I marcatori delle porte saranno costituiti da semipalline, bandierine, fettucce ed elementi del percorso appositamente marcati.

- Il percorso non potrà essere provato, pena esclusione dalla gara.

- La classifica verrà redatta in base al minor numero di punti penalità, in caso di parità verrà valutato il minor tempo di percorrenza.

- Ogni percorso di gara avrà un tempo massimo di percorrenza che verrà dichiarato a tutti i concorrenti nel briefing pregara.

- Durante lo svolgimento della gara, intorno al tracciato interessato dalla stessa, potranno presenziare solo max 2 fotografi, oltre al giudice ed al pilota che in quel momento è in competizione.

Tutti gli altri dovranno tenersi a distanza per permettere il regolare svolgimento della gara.

- I piloti non impegnati nello svolgimento della gara potranno usufruire del resto dell'impianto non adibito a percorso.

PUNTEGGI E PENALITA'

Interni 2D: -5 punti

Interni 3D: -10 punti

No interno: nessun punto bonus

Avanzamento: -2 Punti per ogni porta superata

Retromarcia: Nessuna penalità

Tocco porta: +10 punti valido per ogni singola pallina/paletto/bandierina (la porta si riattiverà una volta superata)

La porta si intende superata quando entrambi gli assi sono passati oltre la linea della porta.

Es: se la porta viene superata, e facendo retromarcia si dovesse ritoccare la porta, in questo caso verrebbe data un'altra penalità di tocco porta.

Tocco fettuccia: +10 punti per ogni fettuccia/cordino che viene toccata con qualsiasi parte del modello (fettuccia/cordini sempre attivi)

Ribaltamento: +5 punti facendo perno su due gomme il modello verrà rimesso in "marcia" dal giudice secondo le indicazioni del concorrente.

Se non sarà possibile effettuare il "rollover" (es: il modello si incastra tra due roccie) verrà applicata la penalità di riposizionamento.

Se nel farlo verranno toccate fettucce, porte o si uscirà dal percorso di gara verranno segnate anche queste ulteriori penalità.

Il ribaltamento si intende solo quando il modello si appoggia su un fianco, se si appoggia con il tetto verrà considerata la penalità di riposizionamento, nel caso in cui non sia possibile il recupero tramite verricello.

Nessuna penalità se il mezzo ritorna sulle ruote da solo, con l'ausilio del gas, sterzo...

Il "fuori percorso" verrà segnato solo quando il modello uscirà dal tracciato di gara con tutte e 4 le gomme.

Riposizionamento/fuori percorso gara: +15 punti il modello verrà riposizionato dal giudice con le gomme posteriori in linea con l'ultima porta superata.

Verricello: +5 punti ad ogni utilizzo.

Manutenzione: +20 punti in caso di rottura o di cambio batteria verrà stoppato il tempo di

gara, e quando sarete pronti il giudice vi riammetterà in gara.

Il modello verrà riposizionato dal giudice nell'esatta posizione in cui si trovava prima del blocco e successivamente farà ripartire il cronometro.

Tempo massimo per la riparazione di "30 minuti"

- Limite massimo penalità: 100 punti a zona.

Al raggiungimento di tale soglia la gara del concorrente, in quella specifica zona, sarà considerata conclusa.

ASSEGNAZIONE PUNTEGGI CLASSIFICA

La sommatoria delle 2 prove darà luogo alla classifica di giornata (in caso di parità di punti verrà considerato il tempo di percorrenza) e saranno assegnati i punteggi secondo il seguente schema:

1° Classificato 400 2° Classificato 370 3° Classificato 340
4° Classificato 310 5° Classificato 280 6° Classificato 250
7° Classificato 220 8° Classificato 200 9° Classificato 180
10° Classificato 160 11° Classificato 150 12° Classificato 140
13° Classificato 130 14° Classificato 120 15° Classificato 110
16° Classificato 100 17° Classificato 96 18° Classificato 92
19° Classificato 88 20° Classificato 84 21° Classificato 82
22° Classificato 80 23° Classificato 78 24° Classificato 76
25° Classificato 74 26° Classificato 72 27° Classificato 70
28° Classificato 68 29° Classificato 66 30° Classificato 64
31° Classificato 62 32° Classificato 60 33° Classificato 58
34° Classificato 56 35° Classificato 54 36° Classificato 52
37° Classificato 50 38° Classificato 48 39° Classificato 46
Dal 40° classificato non si prenderanno punti.