

REGOLAMENTO INTERNO CLUB MzM MILANO

Ottobre 2010

1. Regolamento Tecnico

1.1 Telaio

Sono ammessi i Telai Kyosho Mini-Z MR01, 02, 015, 03 con passo 86-90-94-96-98-102mm.

Kyosho MA-010 con passo 94-98

1.2 Pezzi Opzionali per Telaio

Sono ammessi tutti quei pezzi opzionali espressamente prodotti e commercializzati per le MINI-Z

1.3 Elettronica:

Sono ammesse le Elettroniche (ESC) originali Kyosho 27Mhz AM e ASF 2.4Ghz

VIETATA la sostituzione dei FET.

VIETATO il GIROSCOPIO.

1.4 Batterie:

I modelli dovranno essere alimentati da 4 celle di tipo ministilo AAA NiCd o NiMH. VIETATE Li-po e Li-Fe

1.5 Motore:

Sono ammessi tutti i motori (130 class) supportati dalle ESC Kyosho ASF standard (FET 4x3004).

è possibile sostituire la cassa originale con una provvista di cuscinetti e fori per il montaggio su supporti motore in Alluminio in oltre è consentita la sostituzione dei magneti e delle spazzole.

L'organizzazione ha facoltà di fornire a tutti i partecipanti un motore unico. In questo caso NON saranno permesse modifiche.

1.6 Gomme:

Sono ammesse gomme in lattice di qualsiasi marca espressamente prodotte per le Kyosho Mini-Z.

La larghezza massima consentita per l'anteriore è di 8,5 mm e di 11mm per il posteriore.

VIETATE le gomme in SPUGNA

VIETATO l'uso di ADDITIVI

1.7 Cerchi:

Possono essere in plastica o in alluminio. La larghezza massima consentita è di 8,5mm per l'anteriore e di 11mm per il posteriore con un diametro massimo di 21,5mm.

1.8 Radio Trasmittente:

Sono ammesse Radio trasmettenti di qualsiasi marca e modello, 27 Mhz AM e 2.4Ghz ASF

1.9 Carrozzeria:

Sono ammessi Kyosho Mini-Z Autoscale, TRP Autoscale, I-Waver tipo Racers e le nuove Le Mans series.

1.10 Modifiche ammesse alla Carrozzeria

Possono essere apportate modifiche di carattere funzionale come ad esempio eliminare parti che sfregano sulla pista o tra la stessa carrozzeria e lo chassis, senza che queste alterino l'estetica e il realismo del modello.

1.11 Peso Minimo:

180 grammi (Modello pronto per correre)

1.12 Formato Gare

3 qualifiche da 5 minuti (Q1 due rounds a posizioni invertite) (Q2 un round in base ai risultati ottenuti in Q1)

1 Finale da 10 minuti

1.13 Cambio chassis in Gara

Il cambio sarà autorizzato dalla organizzazione solo in caso di avaria e comporterà delle penalità (vedi regolamento Sportivo al punto 2.3)

2. Regolamento Sportivo:

2.1 SPORTIVITA'

Ci si aspetta sportività e un comportamento appropriato da tutti i Piloti in qualsiasi momento. Preghiamo quindi di non urlare, dire parolacce o di farsi notare in una qualche altra maniera durante lo svolgimento delle gare.

Ogni controversia tra i piloti deve essere discussa dopo il termine della manche e non durante la stessa per evitare di disturbare gli altri piloti.

Il mancato rispetto di queste regole basilari comporterà la squalifica.

2.2 NORME IMPORTANTI PER I PILOTI

La posizione corretta per introdurre il modello in pista è **LA CORSIA BOX!!!**

VIETATO entrare in pista dal rettilineo o da qualsiasi altro punto!

Durante le prove cronometrate e durante lo svolgimento delle Qualifiche e delle Finali è severamente **VIETATO entrare o attraversare la pista per recuperare la propria o le altre vetture.**

Ora che abbiamo la pista in foam questa regola va rispettata ancora di più! Chi opera sulla pista dovrà **SEMPRE** togliersi le scarpe!

Il mancato rispetto di questa norma sarà punito con **il conto di una cena completa offerta allo Sceriffo!!!!** Nota: Il ristorante lo sceglie lui ;)

2.3 USO DEL MULETTO

E' **OBBLIGATORIO** l'utilizzo di un'unica vettura per tutte le sessioni (Qualifiche e Finale).

è consentito l'uso del muletto solo in caso di danno irreparabile durante le prove, questo deve mantenere tutte le caratteristiche della macchina usata fino a quel momento: chassis, passo, carrozza ecc..

In questo caso il pilota verrà arretrato di 3 posizioni in griglia di partenza.

La sostituzione con un altro tipo di chassis, passo, carrozza verrà punito con la partenza dalla corsia Box.

NB: sono possibili controlli casuali sulle macchine in qualsiasi momento della serata.

nel caso il mezzo non fosse conforme al regolamento tecnico, il pilota verrà squalificato.

2.4 PARCO CHIUSO

Per evitare interferenze Radio durante le Qualifiche e le Finali e per far sì che chi non corre si adoperi nel ruolo di commissario, la Direzione Gara

chiederà a tutti i partecipanti di consegnare le Radio. Queste verranno parcheggiate sul tavolo della Direzione e saranno restituite ai rispettivi Piloti solo durante lo svolgimento della manche in cui devono correre o della Finale in cui si sono qualificati.

2.5. COMMISSARI DI PISTA

E' OBBLIGATORIO per tutti i piloti che non partecipano alla manche in svolgimento adoperarsi nel ruolo di Commissari. Il loro compito sarà quello di garantire un regolare svolgimento della gara: sistemare carrozze o cordoli fuori posto, recuperare le vetture ribaltate o che comunque non possono terminare la manche.

Gli interventi dovranno essere rapidi e nel limite del possibile effettuati senza coprire la visuale ai piloti.

2.6 ORARI

Gli orari delle qualifiche e delle finali devono essere rispettati rigorosamente.

I Piloti che non dovessero presentarsi in orario per la qualifica NON SARANNO inseriti nell'elenco che il software Zround usa per creare le manche, di conseguenza non avranno il diritto di partecipare alle finali.

I finalisti che non dovessero presentarsi in orario SARANNO squalificati.

Dal momento in cui la Pista viene dichiarata aperta sino alle 22:00

Prove Libere Cronometrate.

22:05 Q1 Gruppo A

22:15 Q1 Gruppo A Round a posizioni invertite

22:25 Q1 Gruppo B

22:35 Q1 Gruppo B Round a posizioni invertite

22:45 Q2 Gruppo A

22:55 Q2 Gruppo B

23:10 Finale B

23:30 Finale A

2.7 CRONO

Il sistema utilizzato per il CRONOMETRAGGIO è il Lap-Z.

Ogni pilota dovrà verificare il corretto posizionamento e funzionamento del Transponder (pulce).

Il Software Zround Manager provvederà alla creazione delle Finali, basandosi sui risultati ottenuti dai piloti in Q1 e Q2, in oltre creerà la classifica in base ai risultati delle Finali A e B.

I risultati rilevati dal sistema LapZ NON sono contestabili.

2.8 PUNTEGGI

Si utilizzeranno i seguenti punteggi in base all'ordine di arrivo:

1° classificato:	25 punti
2° classificato:	20 punti
3° classificato:	18 punti
4° classificato:	15 punti
5° classificato:	12 punti
6° classificato:	10 punti
7° classificato:	8 punti
8° classificato:	5 punti
9° classificato:	3 punti

dal 10° classificato in poi **1 punto**.

Verrà premiato con un bonus di **2 punti** chi otterrà il Best Lap (giro veloce) della serata, vengono considerati i tempi ottenuti in Q1 Q2 e Finale.

Verrà premiato con un bonus di **2 punti** e con la Pole position in Finale chi otterrà la miglior prestazione nei 3 turni di qualifica Q1 round 1, Q1 round 2 e Q2 round3, ovvero il maggior numero di giri nel tempo prestabilito: 5 minuti

2.9 CLASSIFICA

La classifica generale si ottiene sommando tutti i risultati delle varie prove scartando il peggiore.

Nel caso di mancata partecipazione ad una delle finali. NON verranno assegnati punti.

2.10 NORME DI PILOTAGGIO

Durante la gara è Vietato effettuare manovre che possano in qualche modo danneggiare gli altri concorrenti.

10.1 I sorpassi vanno fatti in maniera pulita senza comunque danneggiare l'auto che si va a superare.

10.2 Chi è avanti ha il diritto di impostare la propria traiettoria in curva, il pilota che segue NON può e NON deve in alcun modo andare a colpire o spingere fuori traiettoria la vettura che lo precede.

10.3 I piloti che stanno per essere doppiati devono agevolare la manovra di sorpasso.

10.4 E' vietato Zig-zagare sui rettilinei (cambiare traiettoria di proposito più di una volta)

10.5 E' responsabilità del pilota controllare che non vi siano auto in arrivo nel momento in cui si cerca di rientrare in gara dopo un uscita dalla traiettoria, hanno sempre diritto di precedenza le auto in arrivo.

10.6 Partenza anticipata. è VIETATO partire prima del Beep emesso dal software,

11.PENALITA'

11.1 Ogni violazione ai punti 10.1, 10.2, 10.3, 10.4, 10.5 e 10.6 verrà punita con uno Stop&Go di 5 secondi

11.2 lo Stop&go deve essere effettuato entro 2 giri dalla notifica e comunque entro la fine della gara, altrimenti il pilota verrà penalizzato di 5 giri, nella seguente modalità:

Un commissario di pista aspetterà che l'auto entri nella corsia box, ed una volta ferma nel punto prestabilito, terrà una mano poggiata per 5 secondi sulla vettura, quando questa verrà sollevata il pilota potrà riprendere la gara.

11.3 in caso di reiterazione del comportamento scorretto e comunque alla 3ª penalità nella stessa manche il pilota verrà squalificato e dovrà abbandonare immediatamente la pista.

Buon campionato a tutti!