

Street Mini 4wD

Regolamento

Versione 8.1 (24-09-2006)

1. Tipi di veicoli

1) Sono ammessi tutti i modelli di Mini4wD prodotti da Tamiya, Bandai, Auldey, Xieda, ecc... purchè rispettino le misure di una Mini4wD e gli altri articoli di questo regolamento.

2. Caratteristiche della macchina da corsa

1) L'auto deve possedere il sistema 4wD funzionante. Quest'ultimo non deve essere modificato in modo da cambiare la sua funzione base;

2) La carrozzeria (o corpo) dev'essere assicurata propriamente al telaio in modo da evitare fenomeni di sganciamento durante una corsa. Più precisamente le carrozzerie devono avere almeno un gancio anteriore ed uno posteriore da agganciare negli appositi alloggi presenti sul telaio;

3) Le auto, durante le gare, non devono essere un pericolo per le auto avversarie né intralciarle in alcun modo;

4) Le auto devono essere ispezionate dagli ufficiali di gara. Tutti i componenti devono accondiscendere con il regolamento. Le auto che non hanno passato l'ispezione non possono partecipare alle gare;

5) E' permesso possedere un'auto di scorta; I giudici di gara dovranno ispezionare la macchina di riserva nel momento in cui si renderà necessario il suo utilizzo; L'auto titolare non può essere sostituita durante la sua corsa dalla macchina di scorta;

6) Numero massimo di rotelle guida : 6;

7) Non è permesso utilizzare espedienti che modifichino l'essenza stessa di una macchina da corsa a quattro ruote motrici, ad esempio non è permesso l'utilizzo di cingoli al posto dei pneumatici. Saranno i giudici di gara a valutare, caso per caso, ogni dubbia soluzione impiegata in un'auto in gara;

3.Limitazioni delle auto

- 1) Ampiezza massima (incluse rotelle, estensori, ecc...): 105mm;
- 2) Altezza massima (inclusi alettoni, stabilizzatori, ecc...): 70mm;
- 3) Lunghezza massima (inclusi antiribaltamento, rinforzi, ecc...): 165mm;
- 4) Altezza minima dell'auto da terra: 1mm;
- 5) Peso minimo dell'auto pronta a partire: 90gr;
- 6) Diametro gomme: non meno di 22mm e non più grande di 35mm;
- 7) Ampiezza delle gomme (battistrada): non meno di 8mm e non più grande di 26mm;
- 8) Lunghezza del passo: non meno di 79mm e non più di 84mm;
- 9) Lunghezza minima della carreggiata: 62mm;

4.Motori

1) L'auto deve utilizzare esclusivamente i motori classe 130 distribuiti da Tamiya;

- 2) Il motore non può essere cambiato dopo aver passato l'ispezione, sebbene sia sempre possibile far ispezionare più motori in modo da poter scegliere di usarne uno piuttosto che un altro in una gara;
- 3) Un motore non può essere modificato né esternamente né internamente;
- 4) Alcune gare possono limitare il tipo di motore utilizzabile;
- 5) I motori utilizzati in gara devono essere distinguibili da altri motori: i giudici di gara "marcheranno" i motori che avranno passato le ispezioni;

5.Fonte di alimentazione

1) Le auto devono usare esclusivamente due pile stilo da 1.2/1.5 volt;

- 2) I tipi di pile ammesse sono le Zinco/Carbone, le Alcaline, le Ni-Cd e le Ni-Mh;
- 3) Alterazioni delle pile non sono permesse;
- 4) Le pile devono riportare bene in vista le loro caratteristiche principali;

6.Optional e ricambi

- 1) Può essere utilizzata qualsiasi parte di ricambio a discrezione del corridore, purchè non trasgredisca gli altri articoli del regolamento;
- 2) Gli accessori possono essere modificati senza trasgredire il regolamento;

7.Modificazioni

Per favore presta attenzione alle modifiche che effettui sulla tua auto.

- 1) La carrozzeria ed il telaio si possono modificare per essere più leggeri;
- 2) Gli ingranaggi possono essere modificati per qualunque motivo, in particolare per aumentare o diminuire il rapporto. In alcune gare potrebbe comunque essere presente una limitazione riferita al tipo di rapporto da utilizzare;
- 3) Le gomme ed i cerchi possono essere modificati senza trasgredire il regolamento;
- 4) Si può utilizzare qualsiasi tipo di congegno elettronico alimentato sempre e solo con la stessa fonte di alimentazione dell'auto e senza trasgredire il regolamento;
- 5) E' possibile utilizzare parti autocostruite che non violino gli altri articoli del regolamento;
- 6) Non è permesso modificare il telaio e parti di esso per esporre gli ingranaggi;

8.Abbellimenti della carrozzeria

- 1) Nelle gare le auto devono essere sempre distinguibili ed individuabili;
- 2) La carrozzeria può essere modificata a piacimento del corridore, ma le modifiche devono essere realistiche e non in contrasto con gli altri articoli del regolamento. Tra le modifiche irrealistiche vi sono i seguenti esempi:
 - a) La carrozzeria può essere alleggerita a piacimento del corridore ma la riduzione di peso non deve comportare la trasformazione della carrozzeria in una "striscia di plastica" che va dal paraurti anteriore sino alla chiusura posteriore;
 - b) La carrozzeria non deve presentare eccessivi fori tondi che la riducano ad un "colabrodo";
- 3) Le carrozzerie in acetato e/o trasparenti devono essere colorate in modo da risultare distinguibili;
- 4) E' possibile utilizzare abbellimenti che non implicino l'utilizzo di adesivi/retine Tamiya;
- 5) La carrozzeria deve almeno coprire le pile montate sul proprio telaio;

9. Ispezioni dei veicoli

1) Il corridore deve fare ispezionare la propria auto da un giudice di gara;

- 2) Nelle gare le auto e le parti del percorso possono essere ispezionate prima, durante e dopo ciascuna gara. Nei casi di irregolarità è possibile che il risultato di una o più corse vari, sebbene tali corse si siano già concluse;
- 3) Non può essere cambiata la sistemazione dell'auto dopo ciascuna ispezione a meno che non sia consentito in alcune gare;
- 4) I controlli verranno effettuati a discrezione dei giudici in qualsiasi momento. I controlli potrebbero prevedere:
 - a) controllo dei requisiti tecnici della vettura;
 - b) verifica delle misure limite;
 - c) controllo dell'altezza da terra, effettuato su superficie piana e lungo tutta la vettura;
 - d) verifica della meccanica;
 - e) verifica del motore;
 - f) verifica della corrispondenza delle pile con quelle permesse;
 - g) verifica della presenza di modifiche non permesse;

10. Bastone di guida

10.1. Caratteristiche e limitazioni

- 1) Il bastone può essere di qualsiasi peso, dimensione e materiale;
- 2) Il bastone può essere decorato, alleggerito, e modificato a patto di non trasgredire alcun articolo del regolamento;
- 3) Il bastone non deve in alcun modo avere dei contatti fissi con l'auto (fili, cavi, spaghi, ecc...);**

10.2. Utilizzo del bastone di guida

- 1) Il bastone può essere usato, sia per controllare l'auto durante la sua corsa, sia come "parte di percorso", ad esempio la paletta può essere utilizzata, inclinando il bastone, come piccola rampa per far superare alla macchina un ostacolo molto alto;**
- 2) Il bastone non deve essere usato per recare danno ai corridori o alle auto avversarie;**
- 3) Il bastone non deve essere usato per spingere o pressare l'auto nel terreno, sebbene possa essere utilizzato per rimettere in gara una macchina ribaltata, bloccata da un ostacolo e simili;
- 4) Non è permesso utilizzare il bastone di guida come uno strumento per sollevare l'auto da terra e superare tratti di percorso;
- 5) Non è permesso colpire violentemente l'auto con il bastone di guida per superare degli ostacoli;

11. Comportamento in gara

- 1) **Durante una gara non è permesso prendere in mano la propria macchina o le macchine avversarie** a meno che le regole in vigore nella gara non prevedano tutto questo, per esempio in alcune gare potrebbero essere presenti delle speciali zone (i "pit-stop") in cui è permesso al corridore di prendere in mano la macchina e risistemarla;
- 2) In casi di blocco della macchina a causa di ostacoli il corridore potrà superare una tale situazione utilizzando esclusivamente il bastone di guida senza trasgredire gli altri articoli del regolamento;
- 3) Non sono permessi altri modi per controllare la macchina durante una gara oltre all'impiego del bastone di guida a meno di eccezioni previste in alcune gare;
- 4) Il corridore non deve avere contatti fissi con la propria macchina;
- 5) Il corridore, durante una corsa, può fermarsi e raccogliere una o più parti della propria macchina o del proprio bastone di guida nel momento in cui queste dovessero staccarsi accidentalmente;
- 6) **Durante una gara è severamente vietato scambiare o prestare i propri modelli a terzi.** Nel caso ci sia il dubbio che un concorrente stia gareggiando con un'auto costruita e studiata da altri, potrà essergli richiesto di smontare e rimontare la propria macchina o descriverne alcune caratteristiche onde provare che ne sia l'effettivo pilota;
- 7) E' obbligatorio rispettare i tempi di chiamata alle gare, pena l'esclusione dalle stesse;
- 8) **Durante una gara a percorso prestabilito non è possibile "tagliare" parte del tracciato per arrivare prima al traguardo.** Nel caso in cui il pilota dovesse sbagliare parte del tracciato durante una gara, egli avrà il dovere di raggiungere, pilotando la propria auto, il punto in cui ha cominciato a sbagliare la strada e, da tale posizione, riprendere il normale andamento del tracciato;
- 9) E' permesso toccare la propria macchina con le mani, sotto la supervisione di un giudice di gara, nel momento in cui si verifichi una delle seguenti situazioni:
 - a) Spegnimento incidentale; la macchina può essere riaccesa con le mani;
 - b) Blocco dell'auto a causa di corpi estranei; il pilota può estrarre con le mani i corpi estranei e rimettersi in gara;
 - c) Perdita di una ruota; il corridore può agire come segue: ribalta la propria auto, raccoglie la propria ruota e la rimonta sulla propria auto riprendendo così la gara;
 - d) Ribaltamento della macchina: il corridore riposiziona la propria auto in condizione di continuare la propria corsa;
- 10) Per ciascuna gara verrà stabilito un tempo massimo con il quale tale gara dovrà essere conclusa. I piloti devono dunque concludere la gara non superando tale tempo limite. Una gara conclusa superando il tempo limite non sarà ritenuta valida, saranno dunque i giudici di gara a decidere come risolvere una tale situazione;
- 11) Nelle gare in pista nessun pilota deve toccare/muovere la pista senza il consenso dei Giudici di gara;
- 12) Nelle gare in pista le auto non devono danneggiare fondo, sponde ed altre parti della pista;
- 13) **Nelle gare in pista il pilota non può interferire in alcun modo**

durante la marcia delle macchine a meno che la gara in svolgimento non lo permetta;

12. Penalità

- 1) Nel momento in cui un corridore dovesse spingere, lanciare o far partire l'auto prima del segnale di partenza il giudice di gara potrà imporre una penalità (penalità di tempo): in questo caso sarebbero possibili partenze ritardate del corridore in torto;
- 2) Si ha una penalità di percorso (passi indietro) se il bastone viene usato in modo anomalo;
- 3) Altre penalità di percorso (passi indietro) si hanno quando il corridore in svantaggio durante una gara supera in modo anomalo il corridore in vantaggio o casi simili;

13. Sanzioni e decisioni dei giudici di gara

- 1) Ciascun pilota dovrebbe leggere il regolamento ed accettarlo nella sua interezza;
- 2) In caso di controversie sul regolamento o sulla gestione gara, le decisioni spettano alla direzione gara. Le decisioni hanno effetto: immediato, definitivo, incontestabile;
- 3) In caso di violazione da parte dei piloti di direttive regolamentari, saranno presi provvedimenti disciplinari. I provvedimenti prevedono:
 - a) ammonizione verbale: per inosservanza delle procedure di gara;
 - b) alla seconda ammonizione per la stessa infrazione si verrà esclusi dalla gara in corso;
 - c) penalizzazione in gara (modifica dei risultati): per ripetuta inosservanza delle procedure di gara;
 - d) esclusione dalla gara: per comportamento antisportivo o pesanti violazioni delle procedure di gara;

14.Squalificazioni

Il motivo di questi eventi è il divertimento. Tuttavia i corridori possono essere squalificati da una gara nel momento in cui perseguono i seguenti comportamenti:

- 1) Se la macchina è alterata nella trazione (non ha più 4 ruote motrici) o rappresenta un pericolo per le auto avversarie;
- 2) Nel momento in cui il corridore inserisce intenzionalmente modifiche nella propria auto che interferiscono con altre auto in gara;
- 3) **Se il corridore distrugge intenzionalmente un'auto avversaria o propria prima, durante o dopo una corsa;**
- 4) Modificando la macchina dopo un'ispezione;
- 5) Disubbidendo agli ufficiali di gara o disturbando una corsa;
- 6) Mantenendo un comportamento non sportivo, cattivo, di disturbo e simili;
- 7) Maneggiando auto altrui senza il permesso del padrone dell'auto e dei giudici di gara;
- 8) Disturbando gli ufficiali di gara durante le ispezioni;
- 9) Disturbando altri piloti durante le loro sistemazioni;
- 10)Prendendo oggetti altrui senza il consenso del padrone degli oggetti;
- 11)Trasgredendo agli articoli del regolamento;
- 12)Se il corridore giunge al traguardo sbagliando parte del tracciato costituente una gara a percorso prestabilito;
- 13)Qualora la macchina in gara risultasse non conforme al regolamento;
- 14)Nel caso di modifiche effettuate alla macchina durante una gara che aggirano volontariamente il regolamento;
- 15)Se il corridore utilizza la propria auto di scorta avendo la propria macchina titolare in condizioni tali da intraprendere ancora gare (dovranno valutare, caso per caso, i giudici di gara);
- 16)Sostituendo, durante una gara, la propria auto di titolare con la propria macchina di scorta e viceversa;
- 17)Utilizzando in gara un motore non ispezionato dai giudici di gara;

15.Restrizioni ed abrogazioni

- 1) Un'auto può essere utilizzata da un solo pilota, inoltre in una squadra un pilota non può guidare un'auto di un altro compagno di squadra a meno che non lo si richieda espressamente in una gara;
- 2) Altre restrizioni possono sopraggiungere in altre gare e/o eventi;
- 3) **La corrente versione del regolamento Street Mini4wD annulla le precedenti;**
- 4) Possono sopraggiungere in gare e/o eventi delle abrogazioni di alcuni articoli del regolamento;

16. Responsabilità

- 1) **I corridori si assumono intera responsabilità della propria auto e delle auto avversarie:** partenze pericolose, curve troppo strette e percorsi estremamente accidentati possono comportare il danneggiamento involontario delle macchine avversarie o della propria auto. Saranno i giudici di gara a valutare caso per caso e decidere, con il buon senso, come risolvere queste situazioni di stallo;
- 2) **Gli organizzatori di gara non sono da ritenersi in alcun modo responsabili dell'incolumità dei partecipanti e delle auto;**

History

v 8.1: Modificato art. 2 par.11 ed aggiunto il punto d) all'art. 9 par.11, difatti il ribaltamento è un incidente, e come tale non si interviene in esso con lo strumento per il controllo dell'auto (il bastone di guida nel caso delle Mini4wD, lo sterzo nel caso di altre auto da corsa...);

v 8.0: Evidenziato articolo 3 paragrafo 14, corretto articolo 2 par. 16;

v 7.2: aggiunti art.11, 12 e 13 par.11, art.8 e 9 par.3, art.5 par.8, modificati art.1 par.1, art.2 par.2, art.7 par.3, art.1 par.6;

v 7.1: modificato art.1 par.4, art.2 par.11, creato paragrafo 16, spostato art.4 par.13 nel par.16, adesso tale articolo è identificato come art.1 par.16, aggiunto art.9, 10 par.11, art.2 par.16, modificato par.13 per riflettere la diversa numerazione che hanno acquisito i successivi articoli;

v 7.0: salto di versione in previsione del settimo torneo Street Mini4wD, approvazione di 3 su 4 membri dell'organizzazione del torneo, modificato art.6 par.11;

v. 5.12: aggiunto art.7 par. 2, art.4 par.8, art.3 e 4 par.15, aggiunto par.10.2 e spostati art.2, 3, 4 par.10.1 nel par.10.2, adesso sono identificati come art.1, 2, 3 par.10.2, aggiunti art.4 e 5 par 10.2, modificato art.2 par.10.2, art.3 par.11, art.1 par.13, art.1 par.15, modificato nome del paragrafo 15 da "Restrinzioni" a "Restrinzioni ed abrogazioni", rimosso art.9 par.11;

v. 5.11: evidenziati in grassetto e sottolineato alcuni articoli dal valore piuttosto importante nelle gare in strada;

v. 5.10: modificati art.5 par.2, art. 4 par.9, art.1 e 4 par.11, art. 3d par. 13. Aggiunti art. 5 par. 4, art. 9 par.11, art. 14, 15, 16, 17, 18 par. 14, aggiunta inoltre la data alla versione del regolamento;

v. 5.9: aggiunti articoli 8 par. 11 e 13 par. 14;

v. 5.8: integrate alcune parti prese dal regolamento Tamiya Italia 2005, aggiunta la sezione "Sanzioni e decisioni dei giudici di gara", spostato l'articolo relativo agli incidenti in gara dalla sezione "Squalificazioni" alla sezione "Sanzioni e decisioni dei giudici di gara", numerata ogni sezione e ciascun articolo in maniera tale da appellarsi più facilmente agli articoli del regolamento;

v. 5.7: modificato articolo riguardante la risistemazione dell'auto durante una corsa;

v. 5.6: modificato articolo riguardante l'auto di scorta, aggiunti articoli riguardanti la perdita di pezzi durante una corsa e le responsabilità di un corridore nel momento in cui avvengono danneggiamenti involontari delle macchine in gara;

v. 5.5: aggiunte alcune clausole (a e b) tra gli articoli che riguardano

l'abbellimento della carrozzeria;

v. 5.4: versione online;

v. 5.4b (interna): Ampliata la sezione "Comportamento in gara", aggiunte le carrozzerie tra le parti tollerate non Tamiya, modificato l'articolo relativo alla trazione integrale nella sezione "Caratteristiche della macchina da corsa";

v. 5.3: Aggiunta la sezione "Comportamento in gara", modificati alcuni articoli relativi alla sezione motori ed alla sezione Bastone di guida/ Caratteristiche e limitazioni;

v. 5.2: Aggiunta quest'history. Aggiunto l'articolo riguardante le parti autocostruite nella sezione delle modificazioni: adesso in teoria l'ammortizzazione di Claudio "fatto peridere" dovrebbe essere ammessa;

v. 5.1 : Rielaborato il regolamento del quinto torneo Street Mini4wD del 1999 togliendo gli articoli riguardanti le unità segrete e le limitazioni dei motori e dei numeri. Corretto ove possibile;