

## Carrozzeria

Il modello deve avere una carrozza in scala 1/10 o 1/9 con caratteristiche morfologiche simili a quelle di un fuoristrada realistico, non è necessaria la replica di un modello reale ma tassativamente con caratteristiche estetiche realistiche e non di fantasia.

Le carrozzerie possono essere in policarbonato o materiale rigido (consentite carrozze stampate in 3D) come ABS, PLA, Forex, stirene o legno.

Le scocche non devono subire dei restringimenti né nella parte anteriore e né alla parte posteriore della scocca.

I passaruota possono venir rifilati per consentire l'installazione di una gomma di misura maggiore rispetto all'originale ma senza che venga stravolta la linea della carrozzeria.

Sono vietate le carrozze con Boat Sides.

Ammessi Pick-up, Flatbed, il pianale/cassone deve essere largo quanto la cabina, il pianale/cassone di carico deve coprire integralmente elettronica, trasmissione e longheroni protendendosi oltre il limite esterno delle bocce differenziali e dovrà estendersi almeno 15 mm oltre le ruote posteriori.

Ammessi Truggy, il traliccio dovrà protendersi oltre il limite esterno delle bocce differenziali e dovrà estendersi almeno 15 mm oltre le ruote posteriori e deve essere più largo del telaio di 10mm per lato.

Tutti gli accessori, come strop, piastre sabbia, ancora da terra, etc devono essere fin dalla partenza posizionati sul modello, una volta utilizzati, prima di ripartire, dovranno essere riposti sul modello se si vorranno riutilizzare.

Le gomme anteriori non dovranno eccedere il paraurti.

Le 4 ruote dovranno essere coperte per almeno 1/3 dalla carrozzeria. Sono ammessi passaruota supplementari, ma sempre realistici (non sono ammesse "alette" di lexan o di nastro adesivo o altri derivati).

Elettronica coperta da qualsiasi angolazione si guardi il modello in assetto di marcia (con modello appoggiato a terra).

I mezzi dovranno essere provvisti di interno in 2D oppure 3D.

Gli interni 2D sono considerati tali se formati da componenti che simulino la presenza di cruscotto, volante, forma del sedile (schienale), forma di almeno un pilota (mani, braccia spalle, testa, parte del busto) visibile dal finestrino. Ad esempio sono considerati validi come interni 2D le stampate Tamiya Rally, le stampate Montech oppure gli interni cinesi a cui è necessario applicare un mezzo pilota.



Gli interni 3D sono considerati validi solo se formati da: il cruscotto, tunnel centrale, almeno una vasca poggiatesta, almeno un sedile (seduta e schienale), almeno un omino intero. L'omino non potrà essere inferiore ai 16cm di altezza. In caso di impossibilità di verifica da parte del giudice, l'interno verrà considerato 2D.

Bumper anteriore obbligatorio ancorato al telaio con uno spessore minimo di 3mm (la traversa del telaio non viene considerata come paraurti). Devono essere più larghi del telaio di 5mm per parte. I bumper devono essere in materiale rigido e non devono flettere (no paraurti in nylon). Per le carrozzerie in ABS che prevedono il paraurti integrato, sarà considerato valido a patto che non sia stato modificato. (esempio carrozza jeep cherokee, toyota lc70).

Motore ed elettronica libera. (alimentazione consentita max voltaggio 3s).

Alla ricevente possono essere collegati solo sterzo, esc, verricello ed eventuali luci.

Consentito l'uso del verricello o servo-verro comandato da radio o radiocomando esterno.

Peso minimo del veicolo senza batteria 3,4KG.

---

## Pneumatici e cerchi

I cerchi possono avere un diametro massimo di 2,2 pollici. Gli pneumatici possono avere un diametro massimo max di 122 mm (farà fede la misura dichiarata dal produttore).

Non sono ammessi cerchi in fibra di carbonio.

Le dimensioni originali del pneumatico devono essere mantenute. Tagliare e restringere, ridurre o aumentare, in qualsiasi modo, non è consentito. La carcassa del pneumatico non può essere tagliata.

Gli pneumatici devono essere integri così come acquistati, non è ammesso lo sfoltimento dei tasselli.

Non sono ammessi pneumatici pin di produzione.

Le "C" appesantite e i pesi aggiuntivi, devono rientrare nella circonferenza interna del beadlock (non sono consentiti pesi sospesi simili nel design ai "magneti da roccia").

---

## Trasmissione

I veicoli sono limitati alle sole ruote anteriori sterzanti.

I veicoli devono essere azionati esclusivamente da alberi di trasmissione e alimentati da un singolo motore. Nessun "Motor On Axle" (MOA) di alcun tipo. I vostri assi devono essere azionati da una trasmissione o ripartitore e un minimo di due alberi di trasmissione. Nessun controllo separato della velocità su alberi o assali.

Non sono consentiti dig anteriori o posteriori o disconnessioni degli assi.

Non è consentito l'uso del cambio.

---

## Telaio

Con carrozzeria in policarbonato: il telaio deve avere, tassativamente, sezione a C ed in metallo.

Con carrozzeria in ABS: il telaio può essere ricavato da piastra, quindi piatto, ed in metallo.

Vietati, con entrambe le carrozzerie (rigida o policarbonato), telai in fibra di carbonio.

Il telaio si deve estendere oltre le bocce dei differenziali.

Il servo deve essere tassativamente posizionato su telaio.

Il collegamento tra ponti e telaio può essere effettuato solo con link ed ammortizzatori.

La batteria deve essere montata sul telaio e non può essere basculante.

---

## Svolgimento di gara

Il percorso è 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 semi palline, 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.

Le decisioni del giudice sono insindacabili.

---

## Punti Bonus

- **Avanzamento: -2pt** per ogni porta superata.
- **Porte Bonus: -10pt.** per ogni porta superata.
- **Carrozzeria in materiale rigido: -10pt** (no policarbonato).
- **Interni 3D: -10pt**
- La porta non ancora “superata” può venir passata anche in retromarcia ma solo nel corretto verso di percorrenza. Verrà applicata, comunque, la penalità di retromarcia.
- La porta si disattiva una volta superata e può venir ripassata anche nel verso contrario a quello di avanzamento.

---

## Punti penalità

**No interni: +10pt**

**Retromarcia: +1pt** Il punto viene dato quando un veicolo inverte la rotta dopo aver fatto progressi in avanti. L'inversione è definita come uno qualsiasi dei pneumatici che si muove in direzione opposta, sia impegnato o a ruota libera e/o se intenzionale o no. Una volta che una penalità di retromarcia è data, nessuna ulteriore penalità di retromarcia può essere data fino a quando il veicolo non fa progressi in avanti. Nessuna penalità viene data se il movimento all'indietro avviene mentre il veicolo è in posizione di ribaltamento. Se un pilota inizia un percorso in retromarcia, una penalità in retromarcia verrà data immediatamente.

**Verricello: +3pt** ad ogni utilizzo. Il pilota chiede al giudice ove posizionare il gancio ed esegue il tiro. Nel caso in cui il gancio venga riposizionato si considera ulteriore penalità

**Tocco porta: +10pt** valido per ogni singola pallina/paletto/bandierina. La porta si disattiva una volta toccata.

**Tocco fettuccia: +10pt** per ogni fettuccia o cordino che viene toccato con qualsiasi parte del modello. Fettuccia e cordini sono sempre attivi).

**Ribaltamento: +5pt** facendo perno su due gomme il modello verrà rimesso in “marcia” dal

giudice. Se non sarà possibile effettuare il “rollover” (es: il modello si incastra tra due rocce) verrà applicata la penalità di riposizionamento. Se nel ribaltamento verranno toccate fettucce, porte o si uscirà dal percorso di gara verranno segnate anche queste ulteriori penalità. Nessuna penalità se il mezzo ritorna sulle ruote da solo, con l'ausilio del gas, sterzo. Nessuna penalità di retromarcia è data fino a quando il veicolo è raddrizzato e torna su tutti e quattro gli pneumatici.

**Riposizionamento: +10pt** se il veicolo viene toccato in qualunque modo dal concorrente (anche con un piede), il veicolo verrà posizionato all'uscita della porta precedente.

**Direzione percorso: +10pt** se il veicolo attraversa una porta ancora attiva in direzione contraria rispetto al verso dichiarato.

**Salto porta: nel momento in cui entrambe le palline che delimitano la porta sono state toccate senza che la stessa sia stata passata (avanzamento), il veicolo verrà posizionato all'uscita della porta.**

Saranno conteggiate **2 penalità di Tocco Porta.**

**Fuori percorso: +10pt** il modello verrà riposizionato dal giudice con le gomme posteriori in linea con l'ultima porta superata, Il “fuori percorso” verrà segnato solo quando il modello uscirà dal tracciato di gara con tutte e 4 le gomme

**Riparazione: +10pt** alla fine della riparazione il veicolo sarà posizionato all'ultima porta passata.

**DNS (did not finish):** il mezzo non è in grado di finire la manche e prenderà l'ultima posizione in classifica. In presenza di situazioni analoghe, si valuteranno i punti delle manche svolte.

**DNF:** penalità abolita.

---

## Assegnazione punti

Posizione	Punti	Posizione	Punti	Posizione	Punti
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 assegneranno punti.