



CAMPIONATO MULTIRACE 2024

Benvenuti al Campionato Italiano MultiRace per la stagione 2024, il primo campionato a cui è possibile partecipare a squadre composte ciascuna da massimo 2 Racers, che prevede il confronto su circuiti predeterminati nelle varie location, studiati su varie tipologie di terreno, dall'asfalto molto liscio dal grande grip, fino ad articolati percorsi in fuoristrada.

Il Campionato per la stagione 2024 si comporrà di 3 Eventi che si svolgeranno nelle seguenti location:

1. O-Ring – Corsico, Via Benedetto Croce 1/3 nei pressi dell'IKEA
2. Parco del Centenario – Trezzano Sul Naviglio, Str. Per Baggio 8
3. Parco dei Fontanili – Milano, Via Luigi Mengoni

Ogni evento prevederà 2/3 Gare, con altrettanti circuiti prestabiliti che verranno mantenuti per le stagioni successive. L'organizzazione si riserva la possibilità di poter variare (seppur in piccola misura) i circuiti di Gara in caso di miglioria o di mutazioni dovute da ambiente o cause esterne.

In attesa di fissare le date a calendario, i 3 eventi saranno pianificati durante tutto l'anno e indicativamente saranno fissati nei mesi di Marzo, Giugno e Ottobre.

Possiamo anticipare che, per l'O-Ring di Corsico, i circuiti vedranno come fondo e terreno prevalentemente asfalto e piastrellato per tutti i circuiti che andranno a formare l'evento; in particolare saranno previsti circuiti veloci, tecnici e circuiti dalle caratteristiche miste.

Per il Parco del Centenario i circuiti saranno tutti in fuoristrada, di vario livello di difficoltà.

Per il Parco dei Fontanili infine possiamo anticipare che i circuiti saranno su fondi multi-terreno, dall'asfalto allo sterrato con gare dalle caratteristiche tra loro molto differenti.

Potranno essere pianificate delle gare in stile Endurance e delle gare da affrontare a squadre prevalentemente in modalità staffetta.

1) SQUADRE

Il Campionato MultiRace si svolge a squadre, ciascuna composta da massimo 2 Racers che andranno quindi a formare il proprio TEAM (Double Racer Team – DRT). Le coppie formate dovranno essere mantenute per tutto il Campionato, non sarà quindi possibile “mescolare” elementi di Team diversi tra loro a stagione iniziata.

Sarà possibile, tuttavia, iscriversi al Campionato anche in modalità singolo, con un Team composto da un solo corridore (Single Racer Team – SRT).

Solo nel caso in cui, per problemi oggettivi, uno degli elementi di un Team fosse impossibilitato a partecipare a un evento, ci sarà la possibilità di sostituire il Racer con un elemento esterno non appartenente ad altri Team. Tale sostituzione sarà possibile per 1 solo Evento.

Ogni Racer dovrà partecipare agli eventi indossando la propria Divisa (T-Shirt) che avrà delle caratteristiche specifiche, dal colore identificativo del Team di appartenenza (massimo 2 colori) alla possibilità di inserire sponsor di Team in posizioni precise della divisa (non obbligatorio avere sponsor di Team), il logo MultiRace, il nome o logo del Team di appartenenza e il numero di gara personale, sempre in posizioni predefinite. Per chi vorrà sarà possibile utilizzare un cappellino con grafica e colori personali, a mo' di casco, slegati quindi dai colori del Team.

Esempio Divisa:



Per alcuni Eventi, così come accennato in precedenza, ci sarà la possibilità di predisporre delle gare a Team, Le **TAG RACE**, con prove a staffetta, a tempo o, in generale, dove ci sarà necessità di iterazione tra i Racers appartenenti allo stesso Team.

Negli SRT il Racer partecipante avrà l'onere di partecipare alle TAG RACE in solitaria, affrontando tutti i percorsi senza quindi possibilità di passare il testimone a nessun altro Racer e completando quindi la prova da solo.

Ricordiamo inoltre che, in questa tipologia di Gare, in caso di rottura o impossibilità di utilizzo della vettura ufficiale di uno dei 2 Racers che fanno parte dello stesso Team durante un Round, il compagno di squadra potrà prestare la propria vettura ufficiale al compagno gareggiante, evitando il ritiro dal Round disputato. Gli SRT, in caso di rottura della vettura durante un Round non avrà possibilità di cambiare auto e sarà costretto a ritirarsi e riprendere al prossimo Round con l'eventuale vettura di riserva.

Altro vantaggio per i DRT è quello di poter scambiare, attraverso il **RACERS CHANGE**, per un solo Round e per una sola Gara dell'Evento, il Racer 1 e il Racer 2 all'interno dei gruppi prefissati.

2) AUTOMODELLI

Sarà possibile iscrivere al campionato una sola macchina ufficiale e un solo muletto per ciascun Racer. A iscrizione campionato sarà necessario comunicare all'organizzazione il telaio della macchina ufficiale (FM-A, VZ, VS, ...) e la carrozzeria che verrà utilizzata (Manta Ray, Burning Sun, Emperor, ...). Per tutto il campionato il Racer dovrà utilizzare quella tipologia di telaio e quella tipologia di carrozzeria (esempio: se si dichiara di utilizzare Type3 e carrozzeria Emperor, ogni evento del campionato dovrà essere utilizzato impiegando telaio Type3 e carrozzeria Emperor. Si potrà sostituire telaio o carrozzeria della vettura ufficiale mantenendone la tipologia solo in caso di rottura durante lo svolgimento di un Evento. In caso di rottura di telaio (o danni gravi alla vettura) o della carrozzeria in fase di gara, potrà essere utilizzato il muletto (in questo caso non è necessario dichiarare telaio e carrozza ai fini della validità di iscrizione al campionato, ma dovrà essere comunicato e controllato in fase iniziale dell'evento insieme alla vettura ufficiale dal direttore di gara). Il muletto non è necessario che rispetti il telaio o la carrozza della vettura ufficiale.

In caso di rottura in gara della vettura ufficiale e utilizzo del muletto, ricordiamo che è necessario per il prossimo Evento, ripristinare la vettura ufficiale.

Non è necessario che le carrozzerie delle vetture ufficiali e dei relativi muletti ripicchino i colori dei Team di appartenenza. I telai delle vetture ufficiali potranno essere di qualunque colore, purché venga mantenuta la tipologia dello stesso (VZ, VS, Super XX, ...).

Di seguito alcune caratteristiche che ogni vettura iscritta dovrà rispettare:

- A. Le vetture dovranno rientrare all'interno della Bastard Box
- B. Sarà possibile utilizzare un massimo di 4 punti di contatto (roller)
- C. Ammessi solo motori stock Tamiya modello 130 e Low RPM, non modificati (consentito rodaggio e liquidi lubrificanti)
- D. Solo per le Qualifiche possibilità di libero utilizzo di motori Tamiya Mini 4WD anche non stock
- E. Larghezza pneumatico compresa tra gli 8 e i 32mm, diametro massimo consentito 42mm

- F. Batterie ammesse Eneloop Lite max 1000 mAh, 6 max per ogni pilota/Evento e senza possibilità di ricarica per tutto l'evento (le prove circuito tra una Gara e un'altra dello stesso Evento possono essere eseguite con batterie extra), oppure Eneloop Lite max 1000 mAh, 4 max per ogni pilota/Evento e Eneloop Pro max 2500 mAh, 2 max per ogni pilota/Evento senza possibilità di ricarica per tutto l'evento (le prove circuito tra una Gara e un'altra dello stesso Evento possono essere eseguite con batterie extra)

3) REGOLE COMPORTAMENTALI IN FASE DI GARA

Di seguito andiamo a riportare i comportamenti scorretti da non adottare in fase di gara.

- A. E' vietato colpire il Racer avversario con bastoni o oggetti di altro tipo – pena squalifica dall'Evento
- B. E' vietato arrecare danno non accidentale alla vettura di un altro Racer – pena squalifica dall'Evento
- C. E' vietato urlare e spaventare il Racer avversario in fase di competizione – pena squalifica dalla singola Gara
- D. E' vietata la sostituzione della vettura danneggiata con il muletto in fase di Gara: può essere sostituita ma solo tra una Gara e un'altra dello stesso Evento o in fase di partenza in caso di anomalia grave della vettura principale – pena squalifica dalla singola Gara
- E. E' vietato ricaricare durante tutto l'Evento le batterie di Gara che andranno utilizzate nelle varie Gare dell'Evento; le batterie potranno essere contrassegnate con degli appositi adesivi che verranno apposti dai giudici di gara - Pena squalifica dall'Evento
- F. E' vietato evitare birilli o parti che delimitano il tracciato di un circuito; in caso erroneamente venisse fatto, il Racer dovrà tornare indietro e rifare la parte del circuito non eseguita nel modo corretto (il compagno di Team non coinvolto in quel momento nell'esecuzione del tracciato può dare indicazioni al proprio compagno nel caso si accorgesse dell'errore) – pena squalifica dalla singola Gara o penalità assegnata a discrezione del giudice di gara.
- G. 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
- H. Il Racer, 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
- I. È consentito prendere in mano la propria auto per rimetterla in gara nel caso in cui questa fosse impossibilitata ad avanzare, ad esempio in caso di ribaltamento o malfunzionamento
- J. Un Racer può fermare la procedura di partenza prima dello START per qualsiasi problema sopraggiunto. Se il problema è risolvibile nell'immediato si attende la risoluzione del problema (max 5 minuti). Il Racer potrà a suo piacimento risistemare la sua auto titolare o decidere di passare alla propria auto di riserva. Nel caso in cui le problematiche si presentino dopo la partenza sarà onere del Racer in difficoltà risolvere la situazione senza interrompere la gara
- K. Nel momento in cui un Racer dovesse spingere, lanciare o far partire l'auto prima del segnale di partenza il giudice di gara potrà imporre una penalità: in questo caso verrà ripetuta la procedura di partenza e il Racer coinvolto partirà dall'ultima posizione della griglia del Round in corso.

- L. I Racers si assumono l'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 e decidere, caso per caso con il buon senso, come risolvere queste situazioni di stallo
- M. Gli organizzatori e i giudici di gara, o lo staff preposto, non sono da ritenersi in alcun modo responsabili dell'incolumità dei partecipanti e delle auto
- N. In qualunque momento dell'Evento i giudici di gara possono procedere, a estrazione casuale, al controllo delle vetture e al loro regolare equipaggiamento.

4) PUNTEGGI

Il Campionato MultiRace prevede dei punteggi che verranno attribuiti in funzione della partecipazione e dei piazzamenti raggiunti nelle Gare dei vari Eventi, e riguarderà sia i piloti partecipanti e sia i Team; tali punteggi concorreranno a 2 classifiche distinte: Campionato MultiRace Piloti e Campionato MultiRace Costruttori. I punteggi, come accennato, verranno assegnati secondo le seguenti modalità:

- A. 10 pt Pilota in fase di iscrizione singolo Racer a Campionato
- B. 10 pt Costruttore in fase di iscrizione singolo Racer a Campionato
- C. 5 pt Pilota in fase di iscrizione singolo Racer a Evento
- D. 5 pt Costruttore in fase di iscrizione singolo Racer a Evento
- E. Di seguito i punteggi ottenuti da ogni Racer in funzione del posizionamento raggiunto a termine di ogni Gara di ogni Evento:

<i>Punti Gara Assegnati</i>	<i>Pilota</i>	<i>Costruttore</i>
1° Classificato	25 Punti	25 Punti
2° Classificato	18 Punti	18 Punti
3° Classificato	15 Punti	15 Punti
4° Classificato	12 Punti	12 Punti
5° Classificato	10 Punti	10 Punti
6° Classificato	8 Punti	8 Punti
7° Classificato	6 Punti	6 Punti
8° Classificato	4 Punti	4 Punti
9° Classificato	2 Punti	2 Punti
10° Classificato	1 Punto	1 Punto

- F. Per determinare il Punteggio Gara Assegnato, ogni Gara viene suddivisa in Round dove i Racers, suddivisi in 3-4 gruppi, a loro volta composti da 3-4-5 elementi (a seconda del numero di partecipanti), si scontrano tra di loro in più sessioni (minimo 2/3 per Gara) rimescolando i partecipanti dei vari gruppi nei vari Round per consentire a tutti i Racer di correre tra di loro con partecipanti di volta in volta differenti. La somma dei punteggi ottenuti nei vari Round deciderà la classifica dei Racers a cui verranno assegnati i Punti Piloti e i Punti Costruttori in funzione del risultato ottenuto in ogni Gara. In caso di parità di punteggio Piloti a termine dell'evento, sarà in vantaggio il Racer che ha ottenuto il miglior tempo in qualifica.

<i>Punti Round Assegnati</i>	<i>Pilota</i>	<i>Costruttore</i>
1° Classificato	10 Punti	10 Punti
2° Classificato	8 Punti	8 Punti
3° Classificato	6 punti	6 punti
4° Classificato	4 Punti	4 Punti
5° Classificato	2 punti	2 punti

5) QUALIFICHE

Le qualifiche sono importanti ai fini dell'Evento in quanto andranno a determinare le griglie di scontro dei vari Round e consentiranno di suddividere i Racers partecipanti all'Evento in gruppi omogenei che, a seconda del Round, verranno rimescolati tra loro al fine di consentire a tutti i Racers di gareggiare gli uni con gli altri e sempre con Racers diversi. Ogni Gara dell'evento sarà gestita in almeno 2/3 Round (ad esclusione delle Gare Endurance). Tutti i Racers, quindi, parteciperanno ad almeno 2/3 Round per ogni singola Gara (almeno 6/9 Round per singolo Evento).

In caso di parità di Punti Round tra vari Racers a termine di una singola Gara sarà il risultato ottenuto nelle qualifiche a decretare la classifica finale della Gara con i relativi Punti Pilota e Punti Costruttori assegnati.

Nella maggior parte delle casistiche le Qualifiche saranno disputate su circuiti specifici prevalentemente orientati sulla velocità. I tracciati di qualifica avranno una lunghezza compresa tra i 50 e i 120 metri e potranno prevedere prove di accelerazione con partenza da fermo (Sprint) o tempo su giro lanciato (Speed).

6) BANDIERE E SEGNALAZIONI

Durante lo svolgimento delle Gare potrebbe essere necessario segnalare situazioni di pericolo, o segnalazione comportamentali che possono bloccare o sospendere una Gara. A tal proposito i commissari di gara potranno essere dotati di bandiere di segnalazione:

- A. Bandiera Gialla: indica una situazione di pericolo dove è necessario rallentare e dove è vietato sorpassare.
- B. Bandiera Verde: indica il ritorno alla normalità della Gara a fronte di una segnalazione di pericolo rientrata
- C. Bandiera Bianca: indica ai Racers a cui viene esposta che stanno per essere doppiati e che non devono bloccare il passaggio al Racer che sta sorraggiungendo.
- D. Bandiera Rossa: indica una situazione di pericolo per i Racer e viene esposta per segnalare la sospensione della Gara con relativo rientro ai Box
- E. Bandiera Nera: indica la squalifica di un Racer dall'Evento per infrazioni al regolamento o per comportamento scorretto in Gara