



Automobile Club d'Italia

SPORT

REGOLAMENTO DI SETTORE RALLYCROSS

PREMESSA

Sono competizioni di RALLYCROSS le gare che si svolgono su circuiti permanenti con fondo misto terra asfalto con partenza in griglia. La percentuale del fondo dovrà essere tra il 35% ed il 60% con fondo in asfalto ed il rimanente con fondo di terra.

Sarà assegnato un titolo di Campione Italiano per ciascuna categoria ammessa al Pilota con il punteggio totale più alto; i punteggi di categoria non sono cumulabili tra loro.

Per qualsiasi ulteriore dettaglio non altrimenti specificato in questo RDS, farà fede la versione inglese del Regolamento Sportivo di Campionato Europeo Rallycross FIA in vigore.

1) CONCORRENTI E CONDUTTORI AMMESSI

Per le gare di RALLYCROSS i concorrenti e conduttori dovranno essere in possesso di licenza in corso di validità (si veda APPENDICE 1 AL REGOLAMENTO SPORTIVO NAZIONALE - LICENZE E ASSICURAZIONI).

I Piloti minorenni saranno ammessi come previsto dalle norme sportive Italiane vigenti.

2) VETTURE AMMESSE

Le vetture ammesse alle competizioni di RALLYCROSS sono le seguenti:

Supercar: vetture 4 ruote motrici, fino a 3500cc. conformi all'articolo 279/279A All. J del regolamento FIA, regolamento CEZ Rallycross/Autocross, Gr.2 VST (reg. CSAI 2004 – vietata guida centrale e vietata rete metallica in sostituzione dei vetri e parabrezza), gruppo N/A/R, S2000, speciale slalom, E1 Italia.

Le vetture rientranti nelle classi sopra indicate dovranno rispettare i limiti imposti dal regolamento FIA All. J 279: peso (Art. 4); flangia turbo (Art. 5.2.3); sensori (Art. 7.1); controllo trazione (Art. 7.1.1).

RX2: conformi al Regolamento Tecnico Rallycross International Series RX2.

Super1600: vetture 2 ruote motrici, trazione anteriore, fino a 1600cc. conformi all'articolo 279 All. J del regolamento FIA, omologate gruppo A/N/R, VST (reg. CSAI 2004), regolamento CEZ Rallycross/Autocross, speciale slalom.

Le vetture rientranti nelle classi sopra indicate dovranno rispettare i limiti imposti dal regolamento FIA All. J 279: peso (Art. 4); sensori (Art. 7.1); controllo trazione (Art. 7.2).

Supertouringcar min: vetture 2 ruote motrici, fino a 2000cc. conforme al regolamento CEZ Rallycross (vietata guida centrale e vietata rete metallica in sostituzione dei vetri e parabrezza).

Supertouringcar plus: vetture 2 ruote motrici, superiori a 2000cc. conforme al regolamento CEZ Rallycross (vietata guida centrale e vietata rete metallica in sostituzione dei vetri e parabrezza).

Kart Cross: prototipi 2 ruote motrici, 600 cc. conforme al regolamento nazionale Kart Cross.

Buggy autocross: prototipi 4 ruote motrici Superbuggy fino a 4000cc., Buggy1600 fino a 1600cc., conformi all'articolo 279A All. J del regolamento FIA o regolamento CEZ Autocross.

Maxi Turismo: vetture con passaporto Silhouette, Top Tuning, T3F, Gr.2 VST (reg. CSAI 2004 – consentita guida centrale e vietata rete metallica in sostituzione dei vetri e parabrezza).

Per i pneumatici e la rumorosità per tutte le vetture si fa riferimento all'appendice tecnica 1.

Le comunicazioni radio (vocali) tra Pilota e Team sono ammesse.

3) COSTITUZIONE RAGGRUPPAMENTI

Nelle competizioni di Rallycross un raggruppamento è costituito se vi sono almeno quattro vetture verificate.

La costituzione del raggruppamento è deliberata dal Direttore di Gara e resa nota al termine delle verifiche ante gara con esposizione dell'elenco verificati.

Se il raggruppamento non fosse costituito, sarà accorpato ad altro raggruppamento a discrezione dell'organizzatore.

4) UFFICIALI DI GARA OBBLIGATORI

Per ogni competizione ACI nominerà i seguenti Ufficiali di Gara:
Un Commissario Sportivo Nazionale
Un Delegato Tecnico

L'Organizzatore provvederà a nominare:
Un Direttore di Gara
Un verificatore tecnico
Un segretario di manifestazione
Un responsabile del percorso
Un responsabile del servizio cronometraggio.

5) SERVIZI ANTINCENDIO E SANITARIO

Servizio antincendio

In ogni gara deve prestare servizio una vettura per il pronto intervento contro l'incendio. La vettura deve essere equipaggiata con estintori di capacità minima complessiva di 40 Kg. e con personale munito di adeguato abbigliamento di protezione contro il fuoco (tuta e guanti).

Servizio sanitario

Nelle competizioni velocità su terra devono essere rispettate le seguenti prescrizioni sanitarie:

- Il Medico Capo di gara, con dotazione strumentale e sanitaria adeguata alla normative vigente.
- Almeno due ambulanze di rianimazione complete di equipaggio di cui una con a bordo un Medico Rianimatore e/o medico che opera nel Servizio Nazionale 118.

6) TASSE DI ISCRIZIONE

Le domande di Iscrizione saranno ritenute valide soltanto se accompagnate dal versamento della tassa di iscrizione richiesta. La tassa di iscrizione per le gare di Campinato Italiano è fissata in: € 300,00 + IVA.

7) SVOLGIMENTO DELLA GARA

Ogni gara sarà composta da 2 turni di prove libere, 4 turni di qualifica, semifinali e finali.

Le vetture di diverse categorie correranno separatamente. Il giro "Joker Lap" potrà essere utilizzato nelle prove libere. Un Pilota che non sia riuscito a completare almeno un giro nelle prove libere potrà essere ammesso a prendere parte alla gara con decisione dei Commissari Sportivi.

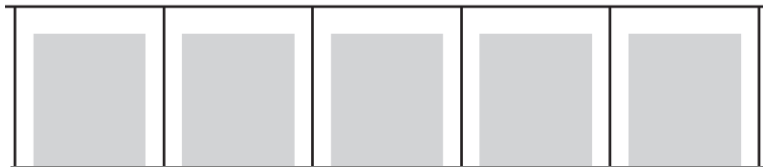
Tutti i Piloti della categoria successiva sono tenuti ad essere presenti in pre-griglia per consentire all'Organizzatore di far avanzare i Piloti necessari per completare le varie formazioni.

Non sarà ammesso l'utilizzo di alcun dispositivo supplementare di raffreddamento in zona pre-griglia, oltre alla regolare dotazione della vettura.

Se un Pilota non è in grado di prendere parte al proprio turno, deve informare l'Addetto alle Relazioni con i Concorrenti oppure la Direzione Gara prima della partenza del primo turno della propria categoria. La mancata comunicazione sarà sanzionata dai Commissari Sportivi.

7.1 TURNI DI QUALIFICA

Ci saranno quattro turni di qualifica con un massimo di 5 vetture e partenza in linea per 4 giri.



Primo turno di qualifica (Q1): le posizioni di partenza verranno estratte a sorte, in presenza di almeno un Commissario Sportivo.

Se 2 o più Piloti si ritireranno durante il primo giro di Q1 saranno classificati in base alla distanza effettivamente percorsa.

Secondo turno di qualifica (Q2): le posizioni di partenza saranno determinate dalla classifica della Q1.

Terzo turno di qualifica (Q3): le posizioni di partenza saranno determinate dalla classifica della Q2.

Quarto turno di qualifica (Q4): le posizioni di partenza saranno determinate dalla classifica della Q3.

Il Pilota miglior qualificato partirà dalla piazzola di partenza denominata "pole position" del circuito, a seguire il secondo, il terzo, ecc.

La griglia di partenza di ogni tornata sarà predisposta allo stesso modo: almeno 5 vetture, tranne le prime due tornate che saranno per i Piloti peggio classificati (o per i Piloti agli ultimi posti del sorteggio per la Q1).

Nella Q1 le griglie di partenza saranno composte secondo sorteggio.

A partire dalla Q2 le griglie di partenza saranno composte come sopra ma usando i risultati del turno precedente invece del sorteggio; i cinque Piloti meglio classificati partiranno nell'ultima tornata, i secondi cinque Piloti meglio classificati partiranno nella penultima tornata e così via.

Se dalla composizione delle prime due tornate il numero totale di vetture rimanenti sarà tra 6 e 9, ci saranno due tornate, come segue:

9 vetture: i 4 peggio classificati (o ultimi posti del sorteggio) nella prima tornata, i seguenti 5 nella seconda tornata;

8 vetture: i 3 peggio classificati (o ultimi posti del sorteggio) nella prima tornata, i seguenti 5 nella seconda tornata;

7 vetture: i 3 peggio classificati (o ultimi posti del sorteggio) nella prima tornata, i seguenti 4 nella seconda tornata;

6 vetture: i 3 peggio classificati (o ultimi posti del sorteggio) nella prima tornata, i seguenti 3 nella seconda tornata.

Tutti i turni di qualifica saranno cronometrati e il Pilota più veloce di ogni turno otterrà 50 punti, il secondo 45 punti, il terzo 42 punti, il quarto 40 punti, il quinto 39 punti, il sesto 38 punti, il settimo 37 e così via.

Dopo il primo turno di qualifica, in caso di ex-aequo, la precedenza verrà assegnata alla loro posizione di partenza in questo turno. Per il secondo, terzo e quarto turno di qualifica, in caso di ex-aequo, la precedenza verrà data al(i) Pilota(i) meglio classificato(i) nel turno precedente.

Ai Piloti che non completeranno il turno (DNF) verrà assegnato un punteggio equivalente al punteggio che si sarebbe visto assegnare l'ultimo Pilota, meno un punto, considerando tutti i partenti alla gara come classificati.

Ai Piloti che non dovessero partire nel turno di qualifica (DNS) e ai Piloti squalificati nel turno di qualifica (DSQ) non verrà assegnato alcun punteggio.

Dopo i turni di qualifica, ci sarà una classifica intermedia in base al totale dei punti di ogni Pilota nei 4 turni. In caso di parità nella classifica intermedia verrà data precedenza al(i) Pilota(i) che avrà(nno) ottenuto il miglior tempo nella Q4.

Per figurare nella classifica intermedia un Pilota deve aver attraversato la linea del traguardo ed essere stato debitamente classificato in almeno una Q.

In ogni turno di qualifica, uno dei giri dovrà obbligatoriamente essere il giro "Joker Lap". La non effettuazione del giro "Joker Lap" comporterà la penalità di 30". La penalità per chi percorre più di una volta il giro "Joker Lap" sarà decisa dai Commissari Sportivi. Un giudice di fatto sarà nominato per prendere nota dei passaggi delle vetture. All'uscita del Joker Lap la precedenza sarà delle vetture sul percorso principale.

7.2.1 SEMIFINALI E FINALE - TUTTE LE CATEGORIE AD ESCLUSIONE DELLA CATEGORIA KART CROSS

Le semifinali si disputeranno soltanto se ci saranno almeno 8 vetture in grado di prendervi parte. Se le semifinali non venissero disputate, i migliori 6 Piloti accederanno direttamente alla finale.

Le semifinali saranno di 6 giri.

La finale sarà di 6 giri.

Se un Pilota è impossibilitato a prendere parte alla (semi)finale sarà sostituito dal miglior Pilota non qualificato, che prenderà l'ultimo posto in griglia lasciato libero dall'avanzamento degli altri concorrenti.

In ogni (semi)finale uno dei giri dovrà obbligatoriamente essere il giro "Joker Lap". I Piloti che non effettueranno il giro "Joker Lap", verranno classificati ultimi in quella (semi)finale e non riceveranno punti di campionato. La penalità per chi percorre più di una volta il giro "Joker Lap" sarà decisa dai Commissari Sportivi. All'uscita del Joker Lap la precedenza sarà delle vetture sul percorso principale.

Un Pilota squalificato dalla (semi)finale non riceverà punti di campionato per quella (semi)finale.

I 12 Piloti con il punteggio migliore dopo i turni di qualifica prenderanno parte alle semifinali; i primi 3 classificati di ogni semifinale saranno qualificati per la finale.

Ci saranno 6 partenti nelle finali, disposti su tre file.

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Nelle semifinali i Piloti classificati primo, terzo, quinto, settimo, nono, undicesimo della classifica intermedia, parteciperanno alla semifinale 1. I Piloti classificati secondo, quarto, sesto, ottavo, decimo, dodicesimo della classifica intermedia, parteciperanno alla semifinale 2.

Le posizioni dei Piloti in griglia per ogni semifinale saranno determinate dalle rispettive posizioni della classifica intermedia.

Il vincitore di semifinale con il punteggio più alto in gara partirà dalla piazzola di partenza denominata "pole position" del circuito, seguito dal vincitore dell'altra semifinale. La stessa procedura verrà utilizzata per i due secondi di semifinale e per i due terzi.

7.2.2 SEMIFINALI E FINALE – CATEGORIA KART CROSS

Le semifinali si disputeranno soltanto se ci saranno almeno 14 vetture in grado di prendervi parte. Se le semifinali non venissero disputate, i migliori 10 Piloti accederanno direttamente alla finale.

Le semifinali saranno di 6 giri.

La finale sarà di 6 giri.

Se un Pilota è impossibilitato a prendere parte alla (semi)finale sarà sostituito dal miglior Pilota non qualificato, che prenderà l'ultimo posto in griglia lasciato libero dall'avanzamento degli altri concorrenti.

In ogni (semi)finale uno dei giri dovrà obbligatoriamente essere il giro "Joker Lap". I Piloti che non effettueranno il giro "Joker Lap", verranno classificati ultimi in quella (semi)finale e non riceveranno punti di campionato. La penalità per chi percorre più di una volta il giro "Joker Lap" sarà decisa dai Commissari Sportivi. All'uscita del Joker Lap la precedenza sarà delle vetture sul percorso principale.

Un Pilota squalificato dalla (semi)finale non riceverà punti di campionato per quella (semi)finale.

I 20 Piloti con il punteggio migliore dopo i turni di qualifica prenderanno parte alle semifinali; i primi 5 classificati di ogni semifinale saranno qualificati per la finale.

Ci saranno 10 partenti nelle finali, disposti su quattro file.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ■ | | ■ | | ■ |
| | ■ | | ■ | |
| ■ | | ■ | | ■ |
| | ■ | | ■ | |

Nelle semifinali i Piloti classificati primo, terzo, quinto, settimo, nono, undicesimo, tredicesimo, quindicesimo, diciassettesimo e diciannovesimo della classifica intermedia, parteciperanno alla semifinale 1. I Piloti classificati secondo, quarto, sesto, ottavo, decimo, dodicesimo, quattordicesimo, sedicesimo, diciottesimo e ventesimo della classifica intermedia, parteciperanno alla semifinale 2.

Le posizioni dei Piloti in griglia per ogni semifinale saranno determinate dalle rispettive posizioni della classifica intermedia.

Il vincitore di semifinale con il punteggio più alto in gara partirà dalla piazzola di partenza denominata "pole position" del circuito, seguito dal vincitore dell'altra semifinale. La stessa procedura verrà utilizzata per i due secondi di semifinale e per i due terzi.

7.3 ATTRIBUZIONE PUNTI CAMPIONATO

L'attribuzione dei punti ai fini della classifica del Campionato Italiano si baserà sulla somma dei punti ottenuti al termine delle qualifiche (classifica intermedia), delle semifinali e delle finali, rispettivamente contabilizzati come di seguito indicato.

Al termine dei 4 turni di qualifica, i punti assegnati saranno:

Al 1° 16 punti

Al 2° 15 punti

Al 3° 14 punti

Al 4° 13 punti

Al 5° 12 punti

Al 6° 11 punti

e così via fino al 16° che riceverà un punto.

nella semifinale i punti assegnati saranno (tutte le categorie ad esclusione della categoria Kart Cross):

Al 1° 6 punti

Al 2° 5 punti

Al 3° 4 punti

Al 4° 3 punti

Al 5° 2 punti

Al 6° 1 punto

nella finale i punti assegnati saranno (tutte le categorie ad esclusione della categoria Kart Cross):

Al 1° 8 punti

Al 2° 5 punti

Al 3° 4 punti

Al 4° 3 punti

Al 5° 2 punti

Al 6° 1 punto

nella semifinale i punti assegnati saranno (categoria Kart Cross):

Al 1° 10 punti

Al 2° 9 punti

Al 3° 8 punti

Al 4° 7 punti

Al 5° 6 punti

Al 6° 5 punti
Al 7° 4 punti
Al 8° 3 punti
Al 9° 2 punti
Al 10° 1 punto

nella semifinale i punti assegnati saranno (categoria Kart Cross):

Al 1° 12 punti
Al 2° 9 punti
Al 3° 8 punti
Al 4° 7 punti
Al 5° 6 punti
Al 6° 5 punti
Al 7° 4 punti
Al 8° 3 punti
Al 9° 2 punti
Al 10° 1 punto

7.3 PROCEDURA DI PARTENZA – FALSA PARTENZA

La procedura di partenza inizierà con l'esposizione del cartello "READY TO RACE", ad indicare l'attivazione del sistema di controllo falsa partenza. La partenza verrà data all'accensione del semaforo verde.

Se una vettura attraverserà la propria linea di partenza prima dell'accensione del semaforo verde, verrà segnalata falsa partenza: la procedura di partenza si bloccherà, il semaforo cambierà in giallo lampeggiante.

In caso di falsa partenza durante un turno di qualifica, una semifinale o finale, tutti i Piloti dovranno riposizionarsi nelle rispettive piazzole di partenza e verrà iniziata una nuova procedura di partenza. Il/I Pilota/i responsabile/i della falsa partenza dovrà/nno percorrere 2 volte il giro "Joker Lap" nella stessa tornata. In caso di falsa partenza ripetuta (lo stesso Pilota nella stessa tornata), il Pilota interessato sarà escluso da quella tornata.

7.4 GARE DI CONTORNO

Saranno ammesse gare di contorno contestualmente alle prove valedoli per il Campionato Italiano, a discrezione dell'organizzatore; apposito RPG ne definirà lo svolgimento.

8) PARCO CHIUSO

Solo le vetture che avranno preso parte alle finali dovranno essere portate dal Pilota al parco chiuso, al termine di ciascuna finale.

9) JUDICIAL CAMERAS

E' fatto obbligo installare sulla vettura una telecamera (Judicial camera), posizionata in modo da registrare pista e volante, per tutta la durata della manifestazione. La penalità per mancata conformità sarà a discrezione dei Commissari Sportivi e potrà arrivare alla squalifica dalla manifestazione. Il peso della telecamera è incluso nel peso minimo della vettura. E' responsabilità di ogni Concorrente assicurarsi che la telecamera sia correttamente posizionata, che batteria e scheda di memoria siano sufficienti alla registrazione in HD di tutte le sessioni di prove libere, qualifiche, semifinali e finali. La telecamera deve essere accesa all'ingresso della vettura in pregriglia e può essere spenta soltanto al suo ritorno nel paddock.

Soltanto i Commissari Sportivi della manifestazione potranno avere accesso alle immagini.

10) PODIO PREMI E COPPE

La cerimonia del podio si svolgerà immediatamente dopo le finali.

I primi tre classificati di ogni categoria riceveranno premi d'onore.

APPENDICE TECNICA 1

PRESCRIZIONI TECNICHE DELLE VETTURE

PNEUMATICI

Supercars, Super1600, Supertouringcars min - plus, Maxi Turismo:

- sono autorizzati pneumatici utilizzati nei campionati Rallycross internazionali (secondo norma FIA Allegato J art. 279.9.2), regolamento CEZ Rallycross, pneumatici Rally (NS 11 2014 (stampo) - RDS Rally 2015)
- il diametro del cerchio è libero ma non può eccedere i 18"
- è vietato l'utilizzo di pneumatici slick, terra, stradali, chiodati, dispositivi antisgonfiamento e termocoperte

Kart Cross:

- sono autorizzati pneumatici conformi all' art. 7.17 del regolamento nazionale Kart Cross

Buggy autocross:

- sono autorizzati pneumatici utilizzati nei campionati Rallycross internazionali (secondo norma FIA Allegato J art. 279.9.2), pneumatici Rally (NS 11 2014 (stampo) - RDS Rally 2015)), pneumatici da terra
- il diametro del cerchio è libero ma non può eccedere i 18"
- è vietato l'utilizzo di pneumatici slick, stradali, chiodati, dispositivi antisgonfiamento e termocoperte

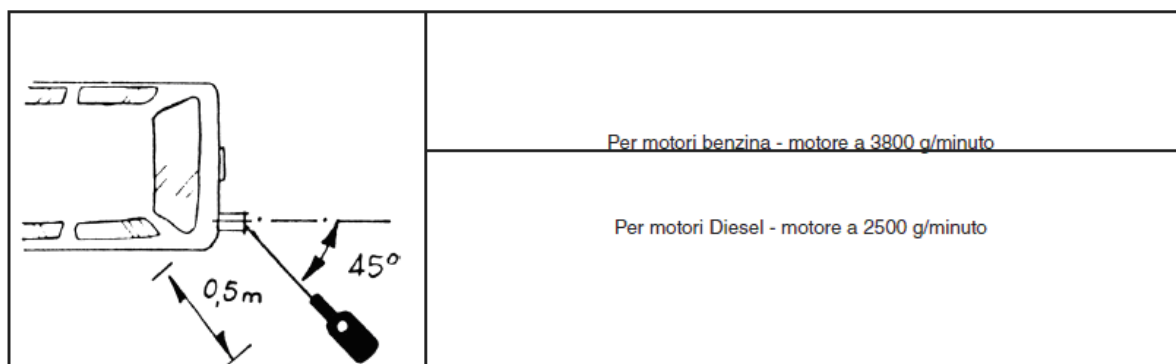
Regolamento sull'utilizzo

- è consentito il solo utilizzo di pneumatici da asciutto punzonati in sede di verifica tecnica oppure durante la manifestazione
- il numero massimo di pneumatici punzonabili (che non potranno essere ceduti ad altro Pilota durante la manifestazione) è pari a 8 (otto) per tutte le categorie eccetto la categoria Kart Cross, per la quale è previsto un numero massimo pari a 4 gomme anteriori e 4 gomme posteriori
- i 4 pneumatici utilizzati al primo ingresso in pista dovranno essere presentati per la punzonatura entro il termine delle verifiche tecniche ante-gara
- se la punzonatura dovesse rovinarsi durante la manifestazione e rendere difficile identificare il pneumatico, è responsabilità del Pilota ripresentarlo agli addetti per una ripunzonatura
- pneumatici da bagnato consentiti, non soggetti a punzonatura
- pneumatici da bagnato NON consentiti per la categoria Kart Cross

RUMOROSITA'

Per le vetture di Rallycross il limite di rumorosità è di 100 dB, a 4500 giri/minute

- 1) veicolo fermo, suolo asciutto, superficie rigida (senza erba, neve, ecc. ecc.)
- 2) il fonometro dovrà essere posto secondo il disegno seguente
- 3) si faranno tre misure e la media sarà il risultato definitivo
- 4) il livello sonoro in queste condizioni non dovrà superare i limiti previsti



Il fonometro deve essere messo a disposizione dagli Organizzatori.