



Automobile Club d'Italia  
**SPORT**

## ANNUARIO SPORTIVO NAZIONALE 2025

### REGOLAMENTO DI SETTORE AUTOMODELLISMO DINAMICO RC

#### 4. ENDURANCE

Requisiti Generali	LMH
Pneumatici	Organizzatore gara
Quantità massima	Organizzatore gara
Additivo	Libero
Motore	HW ETS 17,5T
ESC	HW ETS
Software	HW 17500 RPM
Batteria	2S
Capacità massima (mAh)	10000
Rapporto	Organizzatore gara
Peso minimo (gr)	1280
Carrozzeria	Lista LMH
Trazione	4WD
Larghezza max (mm)	190
Larghezza max Alettone (mm)	190

#### **4.1 PNEUMATICI, ADDITIVI e TERMOCOPERTE**

Gli pneumatici dei modelli devono essere in lattice, del tipo comunicato dagli Organizzatori e punzonati dall'Organizzazione stessa. Gli pneumatici ammessi sono esclusivamente quelli definiti per marca/modello/shore dagli Organizzatori prima della gara e devono essere acquistati dai concorrenti in gara ad un prezzo non superiore a quello reperibile in commercio nei quantitativi massimi stabiliti dal presente regolamento.

Gli Organizzatori devono comunicare almeno 30 giorni prima della competizione i dettagli relativi agli pneumatici che saranno in uso.

E' possibile utilizzare additivi liberi purché inodori, non tossici e regolarmente in commercio nonché privi di rischi per concorrenti e impianto. Su specifici impianti possono essere vietati o imposti particolari additivi per salvaguardare la superficie della pista. Tale limitazione deve essere comunicata almeno 30 giorni prima dell'inizio della competizione.

È consentito l'uso delle termocoperte.

In caso di rottura di una ruota, il concorrente può chiederne la sostituzione previo parere della Direzione di Gara.

Nel caso in cui il Direttore di Gara dichiari "pista bagnata" è ammesso l'utilizzo di pneumatici "Shimizu D01J Wet – XG-RAIN" di proprietà del concorrente/scuderia e punzonati dall'Organizzazione.

#### **4.2 MOTORE ED ESC**

Sono ammessi solo ESC e motori di tipo Brushless. I motori dovranno avere caratteristiche conformi alle fiches di omologazione pertinenti (viteria, codici rotor sia standard che opzionali, ecc.). E' vietato l'utilizzo di qualsiasi dispositivo di assistenza alla guida (giroscopio, sterzata assistita, controllo di trazione e sospensioni attive). E' altresì vietato utilizzare riceventi apposite per catturare segnali elettronici da sensori collocati nell'automodello al fine di modificare i settaggi di ESC o motore mentre l'automodello stesso è in pista in qualsiasi fase di gara.

Gli ESC devono sempre essere riconoscibili dall'esterno (visivamente dal parabrezza o dal lato carrozzeria) tramite i segnali luminosi imposti. Non possono essere ammessi ESC con i led rovinati, nascosti o non visibili.

In nessun caso è ammessa la sostituzione dei condensatori con altri diversi da quelli di serie dell'ESC usato.

##### **4.2.1 VERIFICA MOTORE ED ESC:**

Il Direttore di Gara, se lo ritiene opportuno, può eseguire prima e/o dopo una qualsiasi fase di gara una verifica di

ESC e motore. Nel caso in cui, in sede di verifica, dovesse essere riscontrata una non conformità, la scuderia interessata sarà squalificata dalla gara.

#### **4.3 BATTERIE**

Le batterie sono libere a 2S in hard case con capacità massima di 10000 mAh. L'etichettatura con i dati della batteria (LiPo, 2S, xxx mAh, CE) deve essere leggibile ed integra. Gli impianti possono a loro discrezione imporre, per motivi di sicurezza, un limite massimo di Ampere in fase di carica/scarica. Il superamento di questo limite porta alla squalifica e l'allontanamento dell'automodello dall'impianto. Il limite di tensione delle batterie è fissato a 8,40 Volt. Il superamento di questo valore obbliga il pilota a sostituire la batteria con un'altra. Se ne è sprovvisto il modello non può scendere in pista.

Non è ammesso abbattere il valore di carica con accelerate o resistenze dopo la verifica.

Le fasi di scarica e ricarica devono avvenire con le batterie all'interno di Lipo-sack chiusi con bilanciatore collegato. E' severamente vietato l'utilizzo di sganci/agganci rapidi per le batterie: la sostituzione della batteria dovrà avvenire alla postazione box assegnata, rimuovendo interamente la carrozzeria dall'automodello.

#### **4.4 TELAI**

E' punzonabile un solo telaio principale per scuderia oltre che uno per la gara in condizioni di pioggia (telaio "rain") nelle sole gare outdoor.

In caso di necessità di sostituzione del telaio punzonato per motivi di rottura, lo stesso potrà essere sostituito, previa autorizzazione della Direzione di Gara, con un telaio di ricambio identico a quello sostituito.

#### **4.5 CARROZZERIE**

Le carrozzerie appartenenti alle liste disponibili in apposito Regolamento di Settore devono essere verniciate e riportare i fari anteriori, posteriori e la mascherina in colore contrastante con il resto della macchina. I vetri devono rimanere chiusi e trasparenti o verniciati in colore traslucido. Nelle gare in notturna è obbligatoria l'installazione dell'impianto di illuminazione anteriore e posteriore (posteriore in colore rosso).

E' severamente vietato l'utilizzo di sganci/agganci rapidi per le carrozzerie che dovranno essere fissate sull'automodello attraverso le 4 colonnine e relative clips separate.

#### **4.6 SCUDERIE**

##### **4.6.1 NUMERO SCUDERIE, CONDUTTORI/CONCORRENTI & TURNI DI GUIDA**

Il numero massimo di scuderie partecipanti all'evento è fissato dall'Organizzatore e comunque vincolato alla capienza massima del palco guida. Il numero massimo di scuderie non può in ogni caso essere superiore a 12.

Ogni scuderia deve essere composta da un minimo di 4 piloti e deve rispettare l'alternanza dei turni di guida di ogni membro della scuderia. La durata dei turni di guida è a discrezione di ogni scuderia. Le mansioni nel corso della gara (guida, recupero, meccanico, addetto box, ecc.) possono essere svolte solo dai membri della squadra iscritta alla competizione.

L'avvicendamento del pilota alla guida dell'automodello deve obbligatoriamente avvenire ai piedi del palco guida.

##### **4.6.2 DENOMINAZIONE SCUDERIE**

Ogni scuderia, all'atto dell'iscrizione, dovrà fornire una denominazione riconducibile all'associazione di provenienza o al Costruttore/Distributore che rappresenta.

Ad. es.: ASD XXX – Team A (riferito all'associazione)

ASD XXX – Team B

ASD YYY

Team ZZZ (riferito al Costruttore/Distributore)

Sono vietate denominazioni di fantasia o che rendano difficoltosa l'identificazione della scuderia con un'associazione e/o Costruttore/Distributore.

##### **4.6.3 RECUPERI**

Ogni scuderia durante l'intero svolgimento della gara deve garantire la presenza di un proprio membro come recupero automodelli in pista nella postazione assegnata.

#### **4.7 SVOLGIMENTO GARA**

##### **4.7.1 QUALIFICAZIONI**

E' disputato un turno di qualificazione, in modalità "Super Pole" (dove gli automodelli scendono in pista uno ad uno con ordine di partenza estratto a sorte), sulla distanza di 5 giri complessivi per ogni scuderia al fine di determinare la griglia di partenza della gara Endurance. Ogni scuderia può indicare il pilota che assolverà il turno di qualifica. La griglia di partenza della gara Endurance verrà determinata prendendo, per ciascuna scuderia, il miglior giro veloce registrato nel corso del turno.

#### **4.7.2 GARA ENDURANCE**

La gara si svolge in prova unica, senza interruzioni.

La durata della gara è a discrezione dell'Organizzatore, ma comunque non inferiore a 4 ore e non superiore a 12 ore e può essere svolta in qualsiasi momento della giornata (ore diurne o ore notturne, se l'impianto gara è dotato di illuminazione). La fase di partenza della gara avverrà in modalità "lanciata". L'Organizzatore, a propria discrezione, può impiegare un automodello nella funzione di "Pace Car" e guidato da un membro del proprio staff regolarmente licenziato, al fine di espletare la procedura di partenza.

La classifica finale di gara è redatta tenendo in considerazione il numero dei giri effettuati ed il tempo per ogni scuderia in gara.