



# Automobile Club d'Italia

# SPORT

## REGOLAMENTO DI SETTORE RALLY CROSS

### 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.

### 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:

**Supercars:** 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).

**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).

**Supertouringcars 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).

**Supertouringcars 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.

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 dei raggruppamenti 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 (Heat), semifinali e finali.

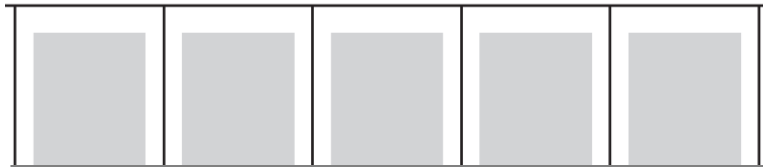
Le vetture di diverse categorie correranno separatamente. Il giro "Joker Lap" potrà essere utilizzato nelle prove libere. Un pilota che non sia riuscito a completare almeno un giro nelle prove libere potrà essere ammesso a prendere parte alla gara con decisione dei Commissari Sportivi.

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.

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.

##### 7.1.1 TURNI DI QUALIFICA (HEAT) - TUTTE LE CATEGORIE AD ESCLUSIONE DELLA CATEGORIA KART CROSS

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



Per la categoria Buggy autocross saranno ammesse un massimo di 4 vetture e partenza in linea per 4 giri.



Primo turno di qualifica: le posizioni di partenza verranno estratte a sorte.

Secondo turno di qualifica: le posizioni di partenza saranno determinate dalla classifica del primo turno.

Terzo turno di qualifica: le posizioni di partenza saranno determinate dalla classifica del secondo turno.

Quarto turno di qualifica: le posizioni di partenza saranno determinate dalla classifica del terzo turno.

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).

Nel primo turno di qualifica le griglie di partenza saranno composte secondo sorteggio.

Dal secondo turno di qualifica 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 5 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 1 punto, il secondo più veloce 2 punti 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 verrà assegnato un punteggio totale pari al numero dei partenti più uno.

Ai piloti che non dovessero partire nel turno di qualifica verrà assegnato un punteggio pari al numero dei partenti più due.

Ai piloti che dovessero essere esclusi dal turno di qualifica verrà assegnato un punteggio pari al numero totale dei partecipanti al turno più tre.

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 nell'ultimo turno di qualifica.

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. Almeno 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.

### 7.1.2 TURNI DI QUALIFICA (HEAT) – CATEGORIA KART CROSS

Ci saranno quattro turni di qualifica con un massimo di 8 vetture, disposti su tre file per 4 giri.

■		■		■
	■		■	
■		■		■

Primo turno di qualifica: le posizioni di partenza verranno estratte a sorte.

Secondo turno di qualifica: le posizioni di partenza saranno determinate dalla classifica del primo turno.

Terzo turno di qualifica: le posizioni di partenza saranno determinate dalla classifica del secondo turno.

Quarto turno di qualifica: le posizioni di partenza saranno determinate dalla classifica del terzo turno.

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 8 vetture, tranne le prime due tornate che saranno per i piloti peggio classificati (o per i piloti agli ultimi posti del sorteggio).

Nel primo turno di qualifica le griglie di partenza saranno composte secondo sorteggio.

Dal secondo turno di qualifica le griglie di partenza saranno composte come sopra ma usando i risultati del turno precedente invece del sorteggio; gli otto piloti meglio classificati partiranno nell'ultima tornata, i secondi otto 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 9 e 15, ci saranno due tornate, come segue:

15 vetture: i 7 peggio classificati (o ultimi posti del sorteggio) nella prima tornata, i seguenti 8 nella seconda tornata;

14 vetture: i 6 peggio classificati (o ultimi posti del sorteggio) nella prima tornata, i seguenti 8 nella seconda tornata;

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

12 vetture: i 5 peggio classificati (o ultimi posti del sorteggio) nella prima tornata, i seguenti 7 nella seconda tornata;

11 vetture: i 5 peggio classificati (o ultimi posti del sorteggio) nella prima tornata, i seguenti 6 nella seconda tornata;

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

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

Tutti i turni di qualifica saranno cronometrati e il pilota più veloce di ogni turno otterrà 1 punto, il secondo più veloce 2 punti 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 verrà assegnato un punteggio totale pari al numero dei partenti più uno.

Ai piloti che non dovessero partire nel turno di qualifica verrà assegnato un punteggio pari al numero dei partenti più due.

Ai piloti che dovessero essere esclusi dal turno di qualifica verrà assegnato un punteggio pari al numero totale dei partecipanti al turno più tre.

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 nell'ultimo turno di qualifica.

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. Almeno 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 12 vetture in grado di prendervi parte. Se le semifinali non venissero disputate, i migliori 8 Piloti accederanno direttamente alla finale.

Le semifinali saranno di 5 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 finale uno dei giri dovrà obbligatoriamente essere il giro "Joker Lap". La non effettuazione del giro "Joker Lap" comporterà l'ultima posizione in classifica di quella finale. Se più Piloti dovessero non effettuare il giro "Joker Lap", verranno classificati in base alle rispettive posizioni di partenza nella griglia di quella finale. 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.

I 16 Piloti con il punteggio migliore dopo i turni di qualifica prenderanno parte alle semifinali; i primi quattro classificati di ogni semifinale saranno qualificati per la finale.

Ci saranno 8 partenti nelle finali, disposti su tre file.


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

Nelle semifinali i piloti classificati primo, terzo, quinto, settimo, nono, undicesimo, tredicesimo e quindicesimo parteciperanno alla semifinale 1. I piloti classificati secondo, quarto, sesto, ottavo, decimo, dodicesimo, quattordicesimo e sedicesimo, parteciperanno alla semifinale 2.

### **7.2.2 SEMIFINALI E FINALE – CATEGORIA KART CROSS**

Le semifinali si disputeranno soltanto se ci saranno almeno 16 vetture in grado di prendervi parte. Se le semifinali non venissero disputate, i migliori 10 Piloti accederanno direttamente alla finale.

Le semifinali saranno di 5 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 finale uno dei giri dovrà obbligatoriamente essere il giro "Joker Lap". La non effettuazione del giro "Joker Lap" comporterà l'ultima posizione in classifica di quella finale. Se più Piloti dovessero non effettuare il giro "Joker Lap", verranno classificati in base alle rispettive posizioni di partenza nella griglia di quella finale. 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.

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.


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

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

### 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 (Heat), delle semifinali e delle finali, rispettivamente contabilizzati come di seguito indicato.

Al termine dei 4 turni di qualifica (Heat), 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

Al 7° 10 punti

e così via.

nella semifinale i punti assegnati saranno:

Al 1° 8 punti

Al 2° 7 punti

Al 3° 6 punti

Al 4° 5 punti

Al 5° 4 punti

Al 6° 3 punti

Al 7° 2 punti

Al 8° 1 punto

nella finale i punti assegnati saranno:

Al 1° 10 punti

Al 2° 7 punti

Al 3° 6 punti

Al 4° 5 punti

Al 5° 4 punti

Al 6° 3 punti

Al 7° 2 punti

Al 8° 1 punto

Solo i Piloti che avranno portato a termine almeno uno dei turni di qualifica (Heat) avranno diritto a contabilizzare punti per il Campionato Italiano.

### **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 (Heat), 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 valevoli 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) 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

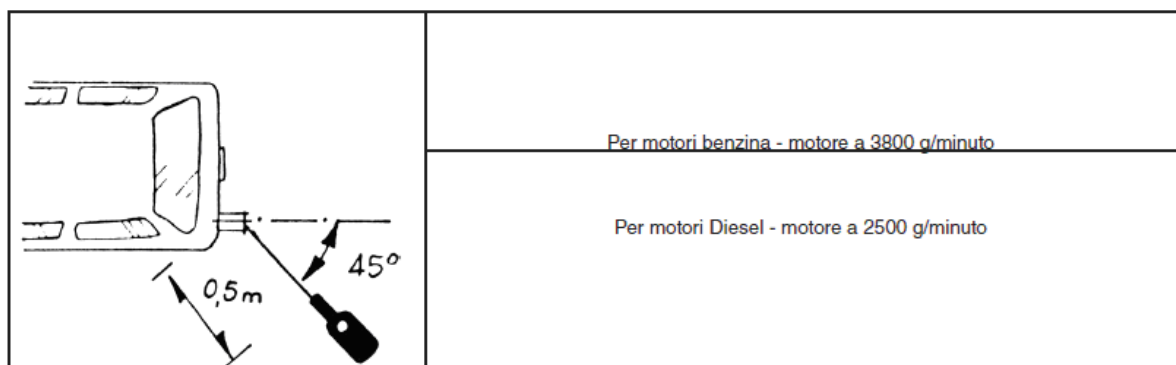
#### Regolamento sull'utilizzo

- 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 presentate 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, ma non obbligatori, solo ed esclusivamente se la prova verrà dichiarata WET RACE dalla Direzione Gara
- 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.