



Automobile Club d'Italia

SPORT

REGOLAMENTO DI SETTORE RALLYCROSS

PREMESSA

Sono competizioni di RALLYCROSS le gare che si svolgono su circuiti con fondo misto terra asfalto con partenza in griglia.

La percentuale del fondo dovrà essere tra il 35% ed il 60% in asfalto, la percentuale rimanente in 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.

A tutte le prove valevoli per l'assegnazione del titolo verrà imposto un coefficiente, indicato in nota calendario gare.

Per qualsiasi 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 Conducenti 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, VST reg. CSAI 2004 (vietata guida centrale e vietata rete metallica in sostituzione dei vetri e parabrezza), gruppo N/A/R (reg. fino a 2017 e 2018), ProdS, ProdE, 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).

RXS: vetture conformi al regolamento tecnico R5, regolamento tecnico S2000.

Le vetture dovranno rispettare i limiti imposti dal regolamento FIA All. J 279: peso (Art. 4).

Super1600: vetture 2 ruote motrici, trazione anteriore, fino a 1600cc. conformi all'articolo 279 All. J del regolamento FIA, regolamento CEZ Rallycross/Autocross, VST reg. CSAI 2004 (vietata guida centrale e vietata rete metallica in sostituzione dei vetri e parabrezza), gruppo N/A/R (reg. fino a 2017 e 2018), ProdS, ProdE, speciale slalom, E1 Italia, Racing Star e Racing Star plus. 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. conformi al regolamento CEZ Rallycross, VST reg. CSAI 2004 (vietata guida centrale e vietata rete metallica in sostituzione dei vetri e parabrezza), gruppo N/A/R (reg. fino a 2017 e 2018), ProdS, ProdE, speciale slalom, E1 Italia, Racing Star e Racing Star plus.

Supertouringcar plus: vetture 2 ruote motrici, superiori a 2000cc. conformi al regolamento CEZ Rallycross, VST reg. CSAI 2004 (vietata guida centrale e vietata rete metallica in sostituzione dei vetri e parabrezza), gruppo N/A/R (reg. fino a 2017 e 2018), ProdS, ProdE, speciale slalom, E1 Italia, Racing Star e Racing Star plus.

Kart Cross: prototipi 2 ruote motrici, 600 cc. conformi al regolamento nazionale Kart Cross (ammesso motore 3 cilindri Yamaha MT-09 850cc) e nuovo regolamento FIA (279B All. J).

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 RX2, Silhouette, Top Tuning, T3F, Gr.2 VST (reg. CSAI 2004 – consentita guida centrale e vietata rete metallica in sostituzione dei vetri e parabrezza).

Side by Side (SXS): vetture conformi all'allegato M - SETTORE CROSS COUNTRY.

smart EQ fortwo e-cup: regolamento tecnico specifico.

L'esibizione del passaporto tecnico farà fede sia per l'individuazione del raggruppamento in cui inserire la vettura che per l'individuazione del regolamento tecnico di riferimento.

Alle vetture appartenenti alle categorie Supercar, RX5, Super1600, Supertouringcar min, Supertouringcar plus sono concesse le seguenti modifiche (anche se non specificatamente autorizzate dai loro passaporti di provenienza):

- Vetri: conformemente al regolamento FIA All. J 279 Art. 10.2.2
- Fari: conformemente al regolamento FIA All. J 279 Art. 10.2.15 e Art. 11.5
- Paraurti: conformemente al regolamento FIA All. J 279 Art. 10.2.14d e Art. 10.2.16
- Sedile passeggero: conformemente al regolamento FIA All. J 279 Art. 11.2.1

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.

La vettura che avesse riportato danni a seguito di incidente o altro dovrà essere sottoposta a nuova verifica.
Verranno in ogni caso effettuati controlli a campione durante l'anno.

Numeri di gara:

Nella parte inferiore dei finestrini posteriori (destra e sinistra) della vettura sarà applicata la bandiera indicante la nazionalità del Conduttore ed il cognome del Conduttore (altezza dei caratteri da 6 a 10 cm).

I due numeri di gara da applicare ai due finestrini posteriori saranno alti 20 cm con spessore del tratto di 25 mm, di colore arancio fluorescente (PMS 804).

Sul parabrezza in alto a destra (guardando dall'interno della vettura) verrà applicato un numero di gara (altezza 14 cm) di colore arancio fluorescente (PMS 804) su fondo trasparente.

Sul tetto verrà applicata una placca portanumero di colore bianco opaco (35 x 35 cm), rivolta verso la parte frontale della vettura. Alla placca sarà applicato il numero di gara, di colore nero opaco, 5 cm di altezza x 28 cm di larghezza.

I numeri di gara verranno assegnati alle diverse categorie di campionato come segue:

Supercar: da 1 a 99

Super1600: da 101 a 199

Supertouringcar min 2000: da 201 a 299

Supertouringcar min 1600: da 301 a 399

Supertouringcar plus 2000: da 401 a 499

Kart Cross: da 601 a 699

L'attribuzione dei numeri di gara ad eventuali ulteriori categorie sarà stabilita di volta in volta dall'organizzatore della manifestazione, previo accordo con il promoter di Campionato.

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 un raggruppamento risultasse non costituito, potrà essere accorpato ad altro raggruppamento, a discrezione dell'organizzatore.

4) UFFICIALI DI GARA OBBLIGATORI

Per ogni competizione ACI-SPORT nominerà gli Ufficiali di Gara:

Un Commissario Sportivo Nazionale

Un Delegato Tecnico

L'Organizzatore provvederà a nominare:

Un Direttore di Gara

Verificatori tecnici

Un Segretario di manifestazione

Un Responsabile del percorso

Un Responsabile del servizio cronometraggio.

5) SICUREZZA

Decarcerazione

Si rimanda a quanto previsto dal RSN, Appendice 4 SICUREZZA (Art. 8).

Sicurezza dei Conduuttori

Si rinvia all'Appendice 4 SICUREZZA del RSN. In particolare i Conduuttori devono usare abbigliamento protettivo e caschi secondo le disposizioni degli articoli 9, 10, 11.

Tutti i Conduuttori hanno l'obbligo di indossare esclusivamente l'abbigliamento protettivo omologato FIA.

Tutti i caschi utilizzati in gara dovranno essere conformi alle prescrizioni vigenti.

L'utilizzo di un sistema di ritenuta frontale della testa FHR (HANS ®) è obbligatorio per tutti i Conduuttori delle categorie Supercar e Super1600 – per tutte le altre categorie è da ritenersi fortemente raccomandato.

Tutte le cinture utilizzate in gara dovranno essere conformi alle prescrizioni vigenti.

Sistemi di estinzione e serbatoi di sicurezza per carburante

Si rimanda alle norme tecniche dettagliate valide per i diversi raggruppamenti.

Servizio sanitario

In tutte le competizioni è obbligatoria la presenza del Medico Capo del servizio sanitario di gara, il cui nome e numero di licenza deve comparire sul Regolamento Particolare di Gara.

Si rimanda a quanto previsto dal RSN, Appendice 8 REGOLAMENTAZIONE MEDICA.

6) TASSE DI ISCRIZIONE

Le domande di Iscrizione saranno ritenute valide soltanto se accompagnate dal versamento della tassa di iscrizione richiesta, nelle modalità indicate sul sito del promoter di Campionato, www.rxitalia.com.

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.

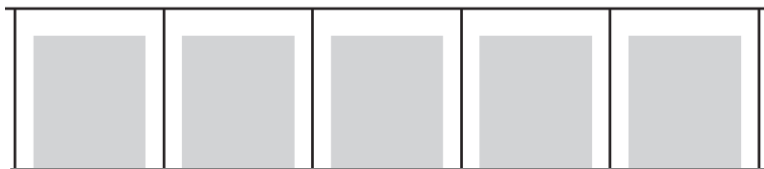
Tutti i Piloti della categoria successiva sono tenuti ad essere presenti in pre-griglia per consentire all'Organizzatore di far avanzare i Piloti necessari per completare le varie formazioni. Le vetture verranno considerate in area pre-griglia dopo la verifica della punzonatura gomme da parte dei Commissari Tecnici.

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 dopo aver completato lo stesso numero di giri del vincitore ed essere stato debitamente classificato in almeno una Q, e deve partecipare ad una seconda 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.

Nelle gare con coefficiente di punteggio superiore a 1, tale coefficiente sarà applicato solo ai raggruppamenti costituiti.

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

7.4 PROCEDURA DI PARTENZA – FALSA PARTENZA

Il corretto posizionamento delle vetture in griglia verrà garantito da Commissari addetti.

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.

Una vettura sarà considerata partita solo se avrà superato la propria linea di partenza, senza causare falsa partenza e senza ausilio alcuno dall'esterno.

Se una vettura attraverserà la propria linea di partenza prima dell'accensione del semaforo verde, verrà segnalata falsa partenza. Eventuali movimenti della vettura all'interno della propria piazzola di partenza non verranno considerati false partenze, se non verrà attraversata la linea di partenza prima dell'accensione del semaforo verde.

In caso di falsa partenza la procedura di partenza si bloccherà, il semaforo cambierà in giallo lampeggiante, e verrà segnalato il Pilota responsabile della falsa partenza.

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/anno 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.

7.5 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

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

Le vetture che non avranno completato la finale potranno essere ricondotte direttamente al proprio box nel paddock.

Le vetture rimarranno in parco chiuso per almeno 30 minuti dopo la pubblicazione dei risultati provvisori e comunque fino al momento in cui le classifiche saranno dichiarate definitive. In questa area è proibito l'accesso al personale non autorizzato.

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 fino 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.

I Commissari Sportivi della manifestazione dovranno avere accesso alle immagini in qualsiasi momento della gara, in seguito a reclamo o per altri motivi; le registrazioni potranno essere inoltre utilizzate dal promoter di Campionato.

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, dovranno presentarsi alla cerimonia del podio indossando l'abbigliamento da gara.