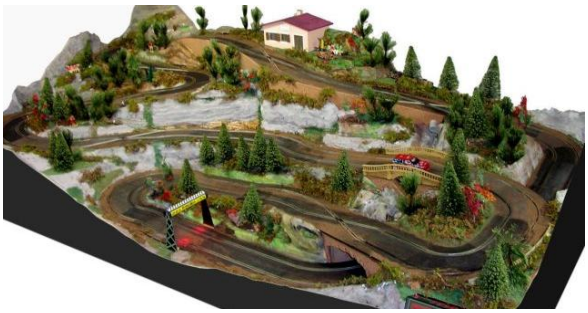


Regolamento Sportivo Rally 2026/2027

Rev.0 - 29/07/2026

CATEGORIE: Dalla stagione 2026/2027 si modificherà lo svolgimento delle gare Rally.
Nelle serate Legend si disputeranno le categorie LEGEND e CLASSIC, accorpate ma con classifica separata e a seguire la categoria REVOSLOT; nelle serate Moderno si disputerà la categoria 4WD e a seguire la neonata WRC.
Ogni categoria avrà una classifica a sé stante. Verranno effettuate un minimo di 4 PS per categoria a seconda del numero dei partecipanti. La partenza della prima categoria è fissata alle ore 21.00, chi dovesse arrivare più tardi potrà comunque aggregarsi alla gara recuperando le PS perse.

PULSANTE: pulsanti liberi, antispin OBBLIGATORIAMENTE a 0, sarà cura dei commissari verificare che tale norma venga rispettata.

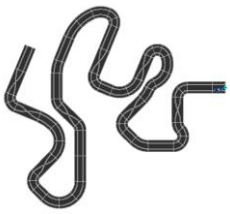
PROVE SPECIALI: (abbreviate anche in P.S.) sono i tratti cronometrati la cui somma dei tempi darà la classifica finale, devono essere dotate di presa Magic, devono essere alimentate singolarmente e prevedere un sistema di cronometraggio autonomo.
Ogni P.S. è dotata di alimentatore di tensione regolabile, che ogni concorrente è libero di regolare a piacimento. La regolazione potrà essere modificata anche dopo la partenza della P.S., ma ESCLUSIVAMENTE dal concorrente.
Le Prove Speciali Kit non possono essere provate prima del rally, fatto salvo diverse indicazioni dei commissari.

Le P.S. possono essere di quattro tipi:

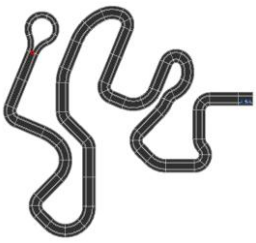
1. *AD ANELLO:* percorso tipo SuperSpeciale, chiuso. Si può inserire un incrocio di corsia per poter avere un secondo passaggio diverso, allungando di fatto la speciale stessa.



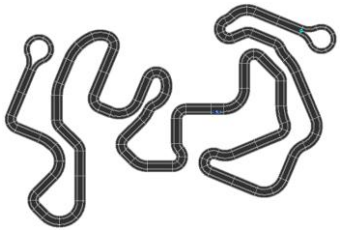
2. *IN LINEA:* con una partenza ed un arrivo non coincidenti. È consigliabile usare incroci di corsia per simulare le traiettorie.



3. *CON RITORNO:* rispecchia la speciale in linea con l'aggiunta di un ritorno nella parte finale, in modo da raddoppiare la lunghezza della speciale sfruttando anche l'altra corsia. In questo caso la partenza e l'arrivo coincidono.



4. *CON DOPPIO RITORNO:* rispecchia la speciale in linea con l'aggiunta di due ritorni, in questo caso l'intero sviluppo può essere percorso non più di due volte nella stessa speciale.



SHAKEDOWN: Viene effettuato un giro prima della partenza della prima PS di gara. Durante lo svolgimento dello "shakedown" l'assistenza è libera, si può quindi intervenire sulla vettura.

CONCORRENTI: sono ammessi alla gara anche ospiti occasionali, che pur rientrando in classifica della gara a cui partecipano, non acquisiranno punti per la classifica del campionato in corso.
Saranno quindi da considerare "trasparenti" al fine della classifica di campionato. In questo modo i punti assegnati ai concorrenti regolarmente iscritti vengono conteggiati scalando la posizione dei concorrenti ospiti (esempio classifica: 1° Socio A, 2° Ospite, 3° Socio B. Punti assegnati: Socio A 25 pt, Socio B 20 pt). È consentito il prestito delle vetture ad altri concorrenti, guadagnando comunque il punteggio di gara nella classifica finale.

PUNTEGGI: I punteggi vengono assegnati secondo la scaletta 25-20-17-15-14-13-12-11-10-9-8-7-6-5-4-3-2-1. In qualunque caso ogni concorrente prenderà un punto anche se finirà la gara oltre alla 18esima posizione, ad esclusione dei concorrenti ritirati che acquisiranno 0 punti. Il numero minimo di partecipanti per l'assegnazione dei punteggi è di 5 per ciascuna gara; NON è più previsto lo scarto del risultato peggiore a fine campionato.

VERIFICHE: A fine gara saranno verificate le prime 3 vetture classificate per ogni categoria.

TEMPI P.S.: le Prove Speciali sono montate dall'organizzazione ed il cronometraggio viene effettuato con fotocellule (start e stop) o con altri sistemi di cronometraggio. La precisione di tali sistemi deve essere almeno al decimo di secondo, ma è consigliata al centesimo di secondo. Prima della partenza del primo concorrente l'organizzazione potrà effettuare un giro di "prova contatti" con vetture "apripista". I tempi ottenuti dai concorrenti saranno riportati sul foglio tempi predisposto a pc per lo sviluppo della classifica finale. In caso di ritiro per guasto o per cause di forza maggiore dalla P.S. verrà assegnato al concorrente il "tempo imposto", calcolato pari al tempo più alto della PS + 5 secondi. **Non è ammesso il ritiro dalla PS per eccesso di uscite: se non sussistono cause di forza maggiore (compreso impossibile recupero vettura in meno di 10-15 sec.) la PS DEVE essere terminata dal concorrente. In caso di ritiro per altro motivo, si considera che il concorrente sia ritirato dalla gara.**
È sempre cura del concorrente accertarsi che il suo tempo venga registrato, in ogni caso la responsabilità sarà sempre e solo del concorrente, mai del commissario; nel caso non venga registrato il tempo, varrà il tempo imposto per quella PS.

PARCO CHIUSO: dopo le verifiche pre-gara, le auto saranno riordinate dal giudice di gara e verranno messe in parco chiuso.
Il regime di parco chiuso vige anche dopo ogni P.S.
È assolutamente vietato compiere interventi e riparazioni sulle auto in regime di parco chiuso, fatto salvo quanto espresso nel punto **ASSISTENZA VELOCE**.
Per intervento o riparazione si intende anche la pulizia gomme eseguita in qualsiasi modo, fatto salvo specifica deroga a discrezione del giudice di gara in occasione di gare "sporche".
A chi contravverrà a tale regola verrà assegnato il tempo imposto nella prova speciale successiva all'intervento.
Le vetture a gruppi da 4 a 7 lasceranno il parco chiuso per trasferirsi sulle varie speciali dove una per volta affronteranno il tratto cronometrato. Anche durante questo trasferimento non è possibile intervenire sulle vetture se non per controllare spazzole e gomme (correzione eventuali "stallonamenti" e **NON pulizia**) all'inizio di ogni speciale.

RICOGNIZIONE: Prima della partenza di ogni gara ogni pilota di ogni gruppo potrà percorrere un giro sulla prima P.S. del gruppo in modalità **SHAKEDOWN** (v. apposito paragrafo) al fine di settare auto, pulsante e alimentazione.

PARTENZE: Le partenze vanno effettuate per la prima gara in ordine di campionato in base alle classifiche Legend e Rally, per le altre gare verrà costruita con la classifica del rally precedente in base alle classifiche Revoslot/Classic (classifica assoluta rally) e 4WD; i primi 6, verranno smezzati tra le batterie (es:1°,2°,3°,7°,8°,9° batteria 1, 4°,5°,6°,10°,11°,12° batteria 2) così da movimentare i gruppi; l'ordine di partenza sarà il medesimo per le 2 categorie di serata. durante le PS si andrà invece a scalare, in modo che non sia sempre lo stesso pilota a partire per primo su tutte le PS; questo procedimento vale anche per il cambio di categoria, che manterrà l'ordine di partenza della categoria precedente, ma a partire sarà il successivo rispetto all'ultimo partito in precedenza.

GUASTO: se un concorrente non termina la prova per un qualsiasi problema all'auto, gli verrà assegnato un "tempo imposto". Alla fine della P.S. il concorrente potrà effettuare un'**assistenza veloce.**

ASSISTENZA VELOCE: è possibile solo in caso di guasto, e a seguito di un tempo imposto, serve per la sostituzione o la riparazione del pezzo danneggiato (max. 2 minuti). Dopo i due minuti, se la riparazione non è terminata, il concorrente verrà penalizzato nella P.S. successiva con 5 secondi.

RITIRO: Il concorrente che non termina il rally non prenderà punti per il campionato.

COMMISSARI (o PUBBLICO): durante la P.S. i concorrenti che aspettano il loro turno devono posizionarsi lungo il percorso come commissari o meglio come pubblico (la famosa compagnia della spinta nei rally) per rimettere nella sede stradale l'auto del concorrente in gara nel momento in cui questa esca di strada.

USCITE DI STRADA: i commissari (o pubblico) presente sulla P.S. dovrà rimettere la vettura in strada entro e non oltre i due pezzi di pista successivi. In nessun caso il commissario può richiedere la ripetizione della PS per un suo errore, dovrà comunque posizionare la vettura in pista e solo a fine prova il giudice di gara valuterà il da farsi.
In caso di uscita in prossimità di scambi di corsia e di errato posizionamento di corsia da parte di un commissario, è facoltà del concorrente di richiedere la ripetizione della speciale alle modalità sotto riportate. La decisione in merito alla ripetizione spetta al giudice di gara.
Sulla pista "Ponte Grande" è necessario che l'assistenza all'uscita venga gestita da un unico commissario, mentre un secondo commissario dovrà gestire il cronometro e il tasto "PAUSA" che dovrà essere utilizzato in caso di uscita nelle zone contrassegnate (galleria lunga in curva e dall'imbocco del ponte fino al ritorno sia in andata che in ritorno) e chiamato solo e unicamente dal pilota; l'errata chiamata della PAUSA

comminerà 10 secondi di penalità a chi la richiede.

RIPETIZIONE PS: Se per un qualsiasi motivo un concorrente debba ripetere una P.S. dovrà farlo come ultimo del gruppo e sommare al tempo ottenuto un secondo per ogni uscita riportata nella prova interrotta fino a un massimo di 5 secondi (penalità di partenza anticipata e arrivo in tuffo esclusi). Ad esempio un concorrente che esce due volte ed a causa di un mancato cronometraggio deve ripetere la prova, dovrà aggiungere due secondi al tempo che otterrà nella ripetizione della speciale. È responsabilità del Direttore di gara decidere se sia opportuna la ripetizione della P.S. Durante la ripetizione della PS si dovrà utilizzare la stessa corrente utilizzata alla partenza del primo tentativo.

PARTENZA P.S.: il concorrente che effettua una partenza anticipata, ovvero prima del regolare start del cronometro, subirà una penalità di 1 secondi.

FINE P.S.: il concorrente che finisce la prova con il pick-up fuori dallo slot in un qualsiasi punto della pista, subirà una penalità di 1 secondi, a tale proposito a richiesta del commissario la vettura dovrà poter continuare.

P.S. SOSPESA: nel caso di sospensione di una PS quando già alcuni concorrenti hanno effettuato tale prova, viene assegnato a chi non l'avesse disputata il tempo più alto tra quelli dagli altri concorrenti, mentre chi avrà terminato la speciale manterrà il proprio tempo.

TEMPO IMPOSTO: il tempo imposto è pari al tempo più alto della PS + 5 secondi.

RALLY SOSPESO: un rally può venire sospeso solo se deciso dall'unanimità dei partecipanti (100%). Il rally vale comunque al fine del campionato se sono state svolte almeno la metà delle P.S. in programma più una.

LUNGHEZZA GARA: In ogni gara si dovranno disputare minimo 4 prove speciali in caso di 2 gruppi (o comunque fino a 14 partecipanti), 6 prove speciali in caso di 3 gruppi (o comunque fino a 21 partecipanti). Il numero delle PS dovrà comunque essere reso noto sulla locandina del rally o comunque prima della partenza della gara.

REGOLAMENTO PARTICOLARE DI GARA: si potrà verificare, che in alcuni rally particolari vi siano alcune differenze dai regolamenti vigenti, queste differenze verranno comunque rese note nella locandina del rally stesso, sotto il nome di "regolamento particolare di gara" o descritte in sede di briefing dal giudice di gara, o commissione tecnica. Quando sarà omessa tale dicitura il regolamento inteso sarà quello corrente.

PENALITÀ

PENALITÀ SQUALIFICA

Vettura non conforme al regolamento tecnico: squalifica dalla gara.

Comportamento antisportivo: squalifica dalla gara.

PENALITÀ TEMPO

Partenza anticipata: 1 secondi

Uscita del pick-up dallo slot al fine prova: 1 secondi

Ripetizione prova: 1 secondo per ogni uscita fino a un massimo di 5

Assistenza veloce oltre il termine di 2 minuti: 5 secondi ogni 10 secondi in più

La commissione tecnica si riserva di apportare modifiche o migliorie a tale regolamento in ogni momento, non prima di aver avvisato attraverso la pubblicazione delle modifiche sulla Gazzetta o sul sito del VRSLOT.