



Un benvenuto a tutti i Racers, dal Team BATS .

Vi diamo il benvenuto a Bellinzona (Svizzera), capitale del Canton Ticino.

Regolamento: iscrivere 2 mini 4wd al torneo, come da regolamento Mini 4Wd Sport che potete trovare sul sito [www.mini4wdsportclub.altervista.org](http://www.mini4wdsportclub.altervista.org) .

Per le gare vale il seguente punteggio:

primo 10 punti, Secondo 8 punti, terzo 6 punti, quarto 4 punti, quinto 2 punti, sesto 1 punto, chi arriva dopo il sesto posto o non taglia il traguardo avrà Zero punti.

Si comincia, buona gara a tutti

Keep on Running !!!



sponsor





130 Mt      fondo: cemento e ghiaia

### Gara: PROVA A CRONOMETRO

bisogna gareggiare singolarmente ed arrivare al traguardo nel più breve tempo possibile. La partenza ha una rampa in salita con fondo in cemento, una volta superata questa fase si presenterà un fondo con ghiaia. Nel percorso vi sono due ponti in cemento, la prima è in discesa mentre il secondo ponte è in salita che vi porterà alla fase finale de tracciato con fondo in ghiaia.

La prova a cronometro delinea la griglia di partenza per la gara successiva, per la seguente corsa non vengono assegnati alcun punteggio.

Classifica prova a cronometro:

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12



**290 mt fondo: cemento e ghiaia**

### **Gara 1: TOURE DE FORCE**

La gara si correrà tra tre o quattro Racers (a dipendenza del nr. di corridori). Verranno formati 4 gruppi di 3 Racers, l'ordine del gruppo verrà designato in base alla prova cronometro corsa nella manche precedente.

L'ordine dei gruppi (A;B;C;D), verrà delineato in base all'ordine di arrivo della prova a cronometro. La competizione prevede la gara di ogni singolo gruppo, chi taglia il traguardo per primo continuerà con la gara approdando alla finale e sfiderà i vincenti degli altri gruppi, l'ordine di arrivo della finale designerà il punteggio primo, secondo, terzo e quarto posto (10, 8, 6, 4 punti). Chi taglia il traguardo al secondo posto sfiderà e continuerà la competizione sfidando gli avversari arrivati secondi degli altri gruppi per lottare per il quinto e sesto posto (2 e 1 punti). Chi invece alla prima manche arriva ultimo verrà eliminato dalla seguente competizione e quindi non si aggiudicherà alcun punto.

Gruppo A	Gruppo B	Gruppo C	Gruppo D
1	2	3	4
12	11	10	9
8	7	6	5

La prima parte del tracciato è composta da un rettilineo in cemento. Superato il rettilineo il percorso sarà in ghiaia bisognerà circondare gli ostacoli per arrivare ad una parte del tracciato dove ci saranno due ponti in cemento (salita e discesa).



**150 mt      fondo: cemento e ghiaia**

## Gara 2. ZIG ZAG

La gara si correrà tra tre o quattro Racers (a dipendenza del nr. di corridori). Verranno formati 4 gruppi di 3 Racers, l'ordine del gruppo verrà designato in base alla classifica provvisoria.

### Classifica provvisoria:

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

Gruppo A	Gruppo B	Gruppo C	Gruppo D
1	2	3	4
12	11	10	9
8	7	6	5

L'ordine dei gruppi (A;B;C;D), verrà delineato in base all'ordine di arrivo della prova a cronometro. La competizione prevede la gara di ogni singolo gruppo, chi taglia il traguardo per primo continuerà con la gara approdando alla finale e sfiderà i vincenti degli altri gruppi, l'ordine di arrivo della finale designerà il punteggio primo, secondo, terzo e quarto posto (10, 8, 6, 4 punti). Chi taglia il traguardo al secondo posto sfiderà e continuerà la competizione sfidando gli avversari arrivati secondi degli altri gruppi per lottare per il quinto e sesto posto (2 e 1 punti). Chi invece alla prima manche arriva ultimo verrà eliminato dalla seguente competizione e quindi non si aggiudicherà alcun punto.

La prima parte del tracciato è composta da un rettilineo in cemento. Superato il rettilineo il percorso sarà in ghiaia bisognerà circondare gli ostacoli per arrivare alla parte conclusiva dove troverete un altro rettilineo in cemento.

