

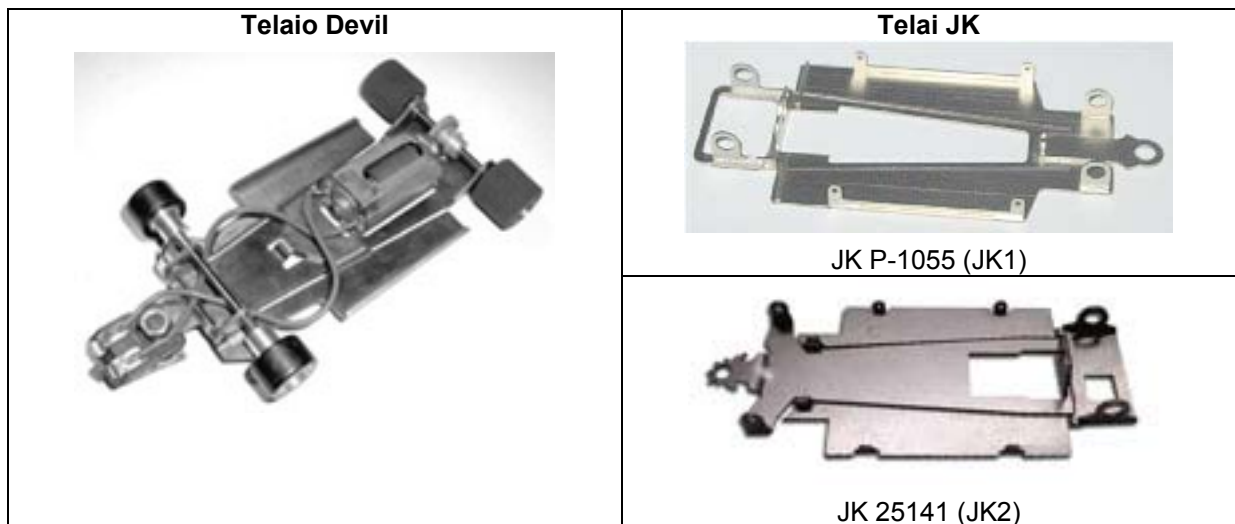
FORMULA UNO Produzione Light 2011

Aggiornamento del: 08/03/2011

Regolamento Tecnico

Telaio

- I modelli omologati sono:
 - Devil, nelle versioni in ottone e in acciaio
 - JK P-1055
 - JK 25141
- Il telaio non potrà subire alcuna modifica: è vietato alleggerire, saldare, piegare, limare, bucare o forare, alesare buchi e fori già presenti, sostituire materiale, irrigidire o comunque mettere in atto quanto altro si possa considerare modifica, se non espressamente consentito nel presente regolamento.
- Si possono saldare: i fili elettrici di alimentazione, il pignone, le bronzine dell'asse posteriore e anteriore ed il motore al telaio.
- È consentito saldare o incollare dei rinforzi tra telaio e motore.
- Sul telaio JK P-1055 è consentito saldare uno spessore tra telaio e supporto pick-up: tale supporto deve comunque rimanere nella posizione, in pianta, prevista dal costruttore.
- Sul telaio JK 25141 è consentito alesare i fori esistenti per l'assale anteriore allo scopo di inserire delle bronzine per l'assale stesso
- È consentito saldare dei "fermi" per limitare il movimento dei fianchetti laterali.
- Si può alesare il foro della piastrina di fissaggio del motore e limare il telaio all'esclusivo fine di meglio alloggiare il motore e la corona.
- È consentito il taglio dei fianchetti laterali del telaio Devil (floating pans) della versione "larga" (55 mm) per portarli alla misura della versione "stretta" (50 mm).
- È consentito forare e/o modificare il bordo dei fianchetti all'esclusivo fine di permettere il fissaggio della carrozzeria ed in funzione del sistema di fissaggio utilizzato (viti, clips, spilli o altro).
- È ammessa l'aggiunta di zavorra di materiale libero purché solidamente fissata sulla parte superiore del telaio. La zavorra può occupare gli spazi dei tagli, dei fori e dei buchi all'interno del telaio ma non deve sporgere né nella vista dall'alto né al di sotto. Può avere funzione di irrigidimento del telaio.
- È consentito l'uso di nastro adesivo sul fondo del telaio per isolarlo dai contatti portacorrente della pista.
- Non è ammesso l'uso di cuscinetti a sfere.



Dimensioni generali

- Il modello deve avere una larghezza massima di 68 mm
- Assale posteriore in acciaio pieno da 3/32"
- Assale anteriore da 3/32", può essere del tipo forato

FORMULA UNO Produzione Light 2011

Aggiornamento del: 08/03/2011

Ruote anteriori

- Diametro minimo 14 mm, larghezza minima 8 mm
- Devono girare attorno al proprio asse di rotazione ed essere fissate in modo realistico
- Devono avere un battistrada di gomma o plastica nera
- La rotazione delle ruote anteriori può essere indipendente l'una dall'altra
- È obbligatorio riparare alla perdita di una o più ruote entro tre giri dalla perdita stessa

Ruote posteriori

- Larghezza massima 16 mm,
- Devono avere il battistrada di colore nero
- È obbligatorio riparare alla perdita di una o più ruote entro tre giri dalla perdita stessa

Motore

Sono omologati i motori:

	Marca	Modello	Versioni omologate
Gruppo 1:	NSR	King	tutte le versioni
Gruppo 2:	JK	Falcon	tutte le versioni
	JK	Hawk	VII
	Slick 7	MINI BRUTE	S7-588A
Gruppo 3:	JK	Hawk	testina in plastica, tutte le versioni(*)
	ProSlot	Euro Mk1	tutte le versioni
Gruppo 4:	Xtreme	SE180 (cassa lunga)	tutte le versioni
Gruppo 5:	Xtreme	cassa corta	tutte le versioni

(*)nota: è escluso da questo gruppo il motore JK modello Hawk VII perché non ha la testina in plastica

- Cassa e testina non possono essere modificate
- E' consentito lo scambio di parti fra motori dello stesso gruppo

Trasmissione

- Corone e pignoni prodotti da Slot.it, MB o NSR per la "Grande Serie".

Carrozzeria

- La carrozzeria deve riprodurre una reale vettura di F.1
- Nella vista dall'alto deve coprire tutto il telaio, incluso il pick-up ed i fili di alimentazione ed escluse le ruote anteriori e posteriori
- Possono restare scoperti:
 - i supporti dell'assale anteriore e le parti del telaio in corrispondenza dell'assale stesso
 - i fianchetti laterali nella zona davanti alle ruote posteriori, se le pance laterali della carrozzeria sono insufficienti a coprirli integralmente
 - i bordi dei fianchetti del telaio Devil, se del tipo largo 55mm
- È consentito lasciare trasparente oppure dipingere in nero:
 - la parte della carrozzeria in corrispondenza delle ruote anteriori (che nella realtà non esiste) fino all'ingresso delle pance della carrozzeria
 - la parte che raccorda il corpo vettura all'alettone posteriore
- È ammesso aprire l'air scope e le pance della carrozzeria rispettando le dimensioni originali
- Deve essere dipinta con i colori originali del modello prescelto, eventualmente anche nei colori degli anni precedenti
- Deve contenere un pilotino in tre dimensioni, in scala opportuna e dipinto, comprendente casco, spalle, braccia e volante oppure, in alternativa, il solo casco purché in plastica piena (injection). Deve essere fissato nella posizione originale dell'abitacolo
- Nessuna parte del telaio deve essere visibile attraverso l'abitacolo nella vista dall'alto
- Sono ammesse soltanto le carrozzerie che riproducono vetture degli ultimi 10 anni
- La carrozzeria non deve essere deformata da come la produce il fabbricante

FORMULA UNO Produzione Light 2011

Aggiornamento del: 08/03/2011

Regolamento di gara

Prove libere

- Le prove libere cronometrate si svolgono dalle 20.00 alle 21.45, ora in cui viene tolta la corrente dalla pista.
- Dalle 21.45 alle 22.00 è ammesso a provare **esclusivamente**: il pilota che, a seguito di comprovati problemi tecnici, abbia dovuto provvedere alla sostituzione di uno o più pezzi (escluse le gomme) e debba verificare il corretto funzionamento del mezzo ovvero il pilota che abbia avvertito di non poter giungere in tempo sul luogo di gara. Tali prove non saranno cronometrate.
- La corrente verrà **inderogabilmente** tolta alle 22.00.
- I turni sono liberi sino a quando sono presenti al massimo 4 piloti. All'arrivo del quinto i turni sono di 3 minuti.
- Chi vuole entrare in pista deve **PRIMA** effettuare il turno di commissario nella postazione corrispondente a quella della corsia in cui vuol provare (c.d. Sistema Tavano, dal nome del noto pilota Roberto Tavano che ne fu il geniale inventore..). La norma è **INDEROGABILE**.
- Ciascun pilota può effettuare al massimo otto turni di prove libere e tutti entro le 21.45. Chi dovesse sfiorare il limite avrà l'ultimo tempo nelle qualifiche.

Parco chiuso e verifiche pre-gara

- Salvo per i piloti ammessi provare sino alle 22.00 (v. i casi previsti nel capitolo Prove Libere), le vetture devono essere presentate in verifica dalle 21.20 alle 21.45.
- La squadra che presenta per prima in verifica le due vetture riceve 3 punti nel Campionato Marche. La seconda riceve 2 e la terza 1.
- La verifica pre-gara riguarda unicamente un generico controllo del mezzo chiuso, della conformità del telaio e del motore a quello scelto a inizio campionato dalla squadra, il controllo della larghezza delle carreggiate e quello della larghezza e altezza delle gomme anteriori.
- Con la presentazione in verifica il pilota garantisce la regolarità della vettura.
- Nel caso di irregolarità, la prima volta il pilota viene invitato a porvi rimedio.
- Nel caso di reiterazione la vettura viene ammessa a partire sub iudice ma sarà soggetta a verifica completa post-gara.
- Dopo la verifica la vettura entra in regime di parco chiuso e non può essere più toccata dal pilota.

Qualifiche

- L'ordine delle qualifiche è inverso all'ordine d'arrivo della gara precedente.
- Coloro che non erano presenti alla gara precedente partono per primi secondo l'ordine inverso della classifica generale.
- Nel caso in cui il pilota arrivi in ritardo, potrà qualificarsi dopo esaurite le qualifiche degli altri.
- La vettura viene messa in pista esclusivamente dal commissario addetto.
- Le qualifiche durano un minuto per ogni pilota.
- Ogni pilota può qualificarsi a scelta con la vettura propria o con quella del compagno di squadra che sia già in parco chiuso (senza necessità di cambiare la carrozzeria).
- In caso di problemi tecnici durante la qualifica il pilota, pur avendo iniziato con una vettura, potrà terminare le qualifiche con la vettura del compagno. In gara però dovrà in ogni caso usare una vettura propria e diversa (previa verifica).
- Sulla pista Gr.M.T. (Gorizia) la corsia di qualifica cambia di gara in gara secondo il seguente ordine: bianco, verde, giallo, rosso, bianco, verde etc..
- Sulla pista GoSlotRing (Udine 4 corsie) le qualifiche avverranno una volta sulla corsia gialla e una volta sulla corsia rossa.
- Sulla pista SCCU (Udine 5 corsie) le qualifiche si effettueranno la prima gara sulla corsia rossa e la seconda sulla corsia blu

FORMULA UNO Produzione Light 2011

Aggiornamento del: 08/03/2011

Batterie

- Le batterie vengono formate automaticamente dal computer sulla base dei tempi di qualifica.
- E' possibile partire in una batteria diversa da quella determinata dalla posizione delle qualifiche unicamente quando lo permetta il computer (per es. pista SCCU).
- All'interno di ogni batteria la scelta della corsia di partenza avviene sulla base del miglior tempo in prova. Se il pilota è assente al momento della scelta, questi partirà sull'ultima corsia rimasta dopo la scelta altrui.
- Prima della partenza di ogni batteria c'è un warm-up di un minuto.
- Durante il warm-up è ammessa unicamente la sistemazione e la pulizia delle spazzole.
- La rotazione delle corsie è secondo il c.d. European Style, salvo nel caso della pista SCCU (sistema c.d. Single Lane).
- La necessità di riparazione a una o più macchine, qualunque sia il tipo di guasto, non può portare alla sospensione della gara (al di là del "ponte" eventualmente necessario per recuperarla)
- Le eventuali riparazioni alle vetture possono avvenire anche senza corrente in pista ma l'intervento non può ritardare l'avvio della manche successiva
- Subito dopo la fine della batteria, le vetture saranno rimesse in parco chiuso.

Verifiche post-gara

- Sono soggette a verifica obbligatoria d'ufficio la vettura che ha corso sub-judice e le prime tre classificate.
- L'obbligo di verifica viene meno solo in caso di accordo unanime di tutti i piloti presenti.
- E' soggetta a verifica facoltativa una vettura a sorteggio e/o una qualunque vettura partecipante a richiesta di un pilota o a scelta della Direzione Gara.
- Le verifiche sono eseguite da un collegio di commissari, uno in rappresentanza di ciascuno dei club con piloti presenti alla gara (GoSlot, Gr.M.T., SCCU, +Slot), i quali relazionano alla Direzione Gara. L'eventuale sanzione è decisa dalla Direzione Gara a seconda della buona o mala fede del pilota, della gravità e dell'importanza dell'irregolarità riscontrata, della recidiva e dell'influenza di questa irregolarità sull'esito della gara.
- La vettura può essere tolta dal parco chiuso solo dopo espressa autorizzazione della Direzione Gara. Nel caso in cui il pilota debba andarsene prima della fine della gara, la vettura resta in parco chiuso e gli verrà restituita alla prima occasione.
- La mancata presenza della vettura in verifica senza autorizzazione della Direzione Gara comporta la squalifica automatica del pilota.

Classifica di gara

- La classifica della gara viene stilata in base ai giri e ai settori coperti da ciascun pilota.
- In caso di parità, viene classificato davanti il pilota che ha fatto registrare il giro più veloce in gara.

Classifica di campionato

- Ad ogni gara il punteggio assegnato è il seguente: 25 punti al 1°, 18 al 2°, 15 al 3°, 12 al 4°, 10 al 5°, 8 al 6°, 6 al 7°, 4 all'8°, 2 al 9°, 1 al 10°, 0,49 al 11° e via via a scendere di 1/100 di punto per ogni posizione successiva.
- Il campionato si svolge su dieci gran premi.
- Ai fini della classifica finale ogni pilota deve scartare i due piazzamenti peggiori, compresa l'eventuale assenza ma esclusa l'eventuale squalifica.
- In caso di parità di punti, si tiene conto del miglior piazzamento e, in caso di ulteriore parità, del numero dei migliori piazzamenti, del secondo miglior piazzamento, del loro numero e così via. Se la parità persiste, si tiene conto anche degli scarti.
- Viene stilata anche una classifica a squadre (v. punto successivo): c.d. Campionato Marche. Per questo si tiene conto dei punti guadagnati da ciascuno dei piloti che ha corso con la squadra e di quelli assegnati per la presentazione delle vetture in parco chiuso. Non vi sono scarti.

FORMULA UNO Produzione Light 2011

Aggiornamento del: 08/03/2011

Squadre

- Le squadre riproducono i team iscritti al vero campionato di Formula 1 dell'anno in corso.
- Sono formate da due piloti che devono correre con vetture aventi la stessa carrozzeria (anche come colorazione, anche se degli anni precedenti), il medesimo motore e identico telaio.
- Nel caso in cui i team iscritti siano in numero superiore a quelli iscritti al campionato reale (es: 25 piloti iscritti e 12 team reali in F.1) verrà scelto un team che ha cessato di correre alla fine del campionato più recente e, ad esaurimento, via via a ritroso nel tempo (v. allegato 1).
- La scelta di motore e telaio si ha con la presentazione alle verifiche pre-gara in occasione del primo gran premio.
- **Nell'arco dell'intero campionato ogni squadra deve utilizzare un motore sempre dello stesso gruppo di appartenenza**
- **E' consentito passare da un motore all'altro dello stesso gruppo di appartenenza, non è consentito passare da un motore di un gruppo a quello di un altro gruppo.**
- **Il telaio deve rimanere lo stesso durante l'intero campionato, salvo che è consentito a chi inizia il campionato con il telaio JK P-1055 (c.d. "America" o JK1) passare al telaio JK 25141 (JK2).**
- **Il cambio è consentito anche ad uno solo dei piloti di una squadra.**
- **Una volta scelto il nuovo telaio non è più consentito ritornare al modello vecchio.**
- Un pilota non può cambiare squadra durante l'anno, salvo specifiche autorizzazioni per comprovati buoni motivi. La deroga viene eventualmente concessa dalla Direzione Gara, sentiti gli altri iscritti al campionato.
- Eventuali piloti che si iscrivano a campionato in corso correranno in primo luogo con la squadra già iscritta che avesse un posto libero. Nel caso non ce ne fossero, verrà iscritta una nuova squadra da scegliersi secondo i criteri sopra indicati. La regola può essere disapplicata per la gara del debutto e per quella successiva, nella quale il pilota è ammesso a partecipare con una vettura qualunque (anche la terza di un team che ha già due piloti partecipanti alla gara: in tal caso i suoi punti vengono attribuiti alla marca per cui corre quel gran premio).
- In caso di incidenti in prova che impediscano di partecipare alla gara con il modello della propria squadra, il concorrente potrà partecipare alla gara con un altro modello e verrà classificato ma non gli verranno attribuiti punti per il campionato
- Scelta dei team e formazione delle squadre: i piloti scelgono il team per l'anno successivo secondo l'ordine della classifica generale piloti in occasione dell'ultima gara del campionato in corso. Hanno diritto di riconfermare la squadra in cui hanno corso i primi cinque del Campionato Piloti e i piloti delle prime tre squadre del Campionato Marche. Il pilota che ha diritto alla riconferma ma che non effettui la scelta entro la fine di gennaio dell'anno successivo perde diritto alla riconferma. Fatte le scelte, i piloti possono accordarsi tra loro per scambiarsi le squadre fino alla prima gara del campionato successivo.

Allegato 1: elenco squadre per le scelte

2011

1	Ferrari	7	ToroRosso
2	RedBull	8	Mercedes
3	Forcelndia	9	Lotus
4	Williams	10	Virgin
5	McLaren	11	Sauber
6	Renault-Lotus	12	HRT

2010

1	Ferrari	7	ToroRosso
2	RedBull	8	Mercedes
3	Forcelndia	9	Lotus
4	Williams	10	Virgin
5	McLaren	11	Sauber
6	Renault	12	HRT

2009

14	BMW
15	Brawn GP
16	Toyota

2008

17	Honda
18	SuperAguri

2007

19	Spyker
----	--------

2006

20	Midland
----	---------