



Slot.it LMP Roncole Verdi 2025

PREMESSA

Il presente documento stabilisce le norme che regolano lo svolgimento della gara LMP di Roncole Verdi dei giorni 10/11/12 ottobre 2025.

La partecipazione alla gara implica l'integrale accettazione delle presenti norme e del regolamento tecnico relativo.

All'interno della struttura e nelle immediate vicinanze degli ingressi è vietato fumare.

REGOLAMENTO SPORTIVO

Ogni team dovrà inizialmente scegliere la categoria a cui partecipare, **P1** o **P2**, e comunicarlo al momento dell'iscrizione.

I team dovranno poi scegliere **2 modelli diversi** tra quelli omologati per la categoria scelta.

Ognuno dei due modelli scelti deve correre ALMENO due gare: una al sabato e una alla domenica mattina.

Ogni team dovrà poi comunicare alla direzione gara se vuole correre l'ultima coppia di gare (5&6) con la stessa macchina o continuare ad usare entrambe le macchine.

ES: nelle coppia di gara 1&2 devono correre due modelli diversi. Stessa cosa per le gare 3&4. Le gare 5&6 possono essere disputate anche dallo stesso modello.

1. Direzione Gara – Giudici – Commissione tecnica

- 1.1** Direzione Gara: responsabile di tutto, Divinità Imperscrutabile, Paco per gli amici.
- 1.2** Giudici di Gara: gli unici a poter prendere le auto
- 1.3** Commissione Tecnica: incorruttibili addetti alle verifiche tecniche.

2. Modalità e durata gare

L'evento comprende un totale di **6 Gare**.

Le gare si svolgeranno su due piste, entrambe Policar:

- **Pista 1**, da sei corsie, montata per l'occasione sopra la Thoumieu di legno;
- **Pista 2**, da otto corsie, la classica pista Policar di Roncole

Inizialmente le squadre verranno suddivise in due gruppi, **A** e **B**, composti in base all'ordine di iscrizione: per la composizione di suddetti gruppi fare riferimento al paragrafo 10.



Una griglia di partenza per gara 1&2 verrà pubblicata di conseguenza una volta che si saprà il numero di iscritti. I due gruppi si schiereranno quindi il sabato sulle ripetitive piste come indicato nella tabella seguente.

Prima dell'inizio delle gare vere e proprie, al sabato, le squadre potranno fare un veloce warm-up con entrambi i modelli su entrambe le piste.

I gruppi A e B si schiereranno per il warm-up **prima sulla pista assegnata per la gara, poi sull'altra, in modo da poter utilizzare entrambi i modelli.**

Il warm-up ha una durata di **un minuto e mezzo** per corsia (15 minuti per pista)

Durante il warm-up è concesso apportare modifiche di assetto alle vetture. Queste modifiche devono essere effettuate al tavolo delle verifiche tecniche.

Si chiede ai Piloti di essere veloci ed efficienti in questa fase per non perdere tempo prezioso.

SABATO		
Wam-up per pulizia pista e prova assetto (1.5 min per corsia)	A su Pista 1 – B su Pista 2	15 min
	A su Pista 2 – B su Pista 1	15 min
Gara 1	Gruppo A su Pista 1 (Thoumieu Policar) Gruppo B su Pista 2 (Policar)	
Gara 2	Gruppo B su Pista 1 (Thoumieu Policar) Gruppo A su Pista 2 (Policar)	

Al termine della giornata di sabato, verranno redatte una classifica generale di Pista 1 (Thoumieu Policar) e una classifica generale di pista 2 (Policar): Ogni team riceverà un punteggio basato sull'ordine di arrivo in entrambe le piste, secondo la tabella fornita di seguito.

La somma dei punteggi ottenuti su entrambe le piste determinerà la **Classifica Generale** a punti, che verrà aggiornata alla fine di ogni coppia di gare.

A fianco della Classifica Generale verranno redatte le Classifiche di Categoria (P1 e P2) con lo stesso sistema di assegnazione punti.

Posizione	Punteggio	Posizione	Punteggio
1°	100	11°	60
2°	95	12°	57
3°	90	13°	55
4°	85	14°	53
5°	81	15°	51
6°	77	16°	49
7°	73	17°	48
8°	69	18°	47
9°	66	19°	46
10°	63	20°	45

Esempio calcolo risultati	
Pista 1: 3° posto = 90 punti	Pista 2: 7° posto = 73 punti
Punteggio Classifica Generale: 90+73 = 163 punti	

Ottenuta la classifica generale della prima giornata di gare si effettuerà il **primo riallineamento** che determinerà i nuovi gruppi e l'ordine di partenza delle gare 3&4:
il gruppo **A1** sarà formato dalle prime 10 squadre in Classifica Generale, il gruppo **B1** dalle restanti 10 squadre.

DOMENICA	
Riformazione gruppi	
Gara 3	Gruppo A1 su Pista 1 (Thoumieu Policar) Gruppo B1 su Pista 2 (Policar)
Gara 4	Gruppo B1 su Pista 1 (Thoumieu Policar) Gruppo A1 su Pista 2 (Policar)

Al termine di Gara 4 la Classifica Generale verrà aggiornata assegnando i punteggi come in precedenza. Seguirà il **secondo e ultimo riallineamento** per le finali, gare 5&6.

I nuovi gruppi per le gare 5&6 verranno stabiliti dalla Classifica Generale aggiornata:

Il gruppo **A2** sarà formato dalle prime 10 squadre in Classifica Generale, il gruppo **B2** dalle restanti 10. In questo modo le squadre che si sono rivelate più competitive durante il weekend avranno la possibilità di gareggiare insieme nelle finali.

Riformazione gruppi	
Gara 5	Gruppo A2 su Pista 1 (Thoumieu Policar) Gruppo B2 su Pista 2 (Policar)
Gara 6	Gruppo B2 su Pista 1 (Thoumieu Policar) Gruppo A2 su Pista 2 (Policar)

Alla conclusione delle ultime due gare della domenica, la Classifica Generale e le Classifiche di Categoria saranno aggiornate per l'ultima volta, stabilendo così i vincitori dell'evento!

SABATO
Gara 1&2
Creazione Classifica Generale e Primo riallineamento
DOMENICA
Gara 3&4
Aggiornamento Classifica Generale e Secondo riallineamento
Gara 5&6
Aggiornamento Classifica Generale e Premiazione vincitori

3. composizione equipaggio – turni di guida – Cambio pilota

3.1 Gli equipaggi devono essere composti da 3 o 4 piloti.

3.2 I turni di pilotaggio vengono così suddivisi:

Pista 1 (Thoumieu Policar) 6 corsie	3 piloti	2 – 2 – 2
	4 piloti	2 – 2 – 1 – 1

Pista 2 (Policar) 8 corsie	3 piloti	3 – 3 – 2
	4 piloti	2 – 2 – 2 – 2

3.3 Ogni gara sarà composta da **10 manches da 14 minuti + 2 minuti per il cambio corsia**.

3.4 Sulle pedane di guida è ammesso un solo pilota per ogni equipaggio.

3.5 Il cambio pilota viene effettuato solo a fine manche, durante il cambio di corsia.

3.5.1 Infrazioni nel cambio pilota saranno sanzionate con una penalità di 10 giri.

3.6 Durante il cambio il pulsante non può essere lasciato inserito nella presa.

5. turni di commissario

5.1 Il commissario deve essere un componente della squadra.

5.1.1 Il commissario non deve dormire, guardare il cellulare, mangiare o bere durante il proprio turno.

5.2 Durante le prove libere e le gare in pedana è ammesso un solo pilota per squadra ed è richiesta la presenza del relativo commissario posizionato sulla stessa pista.

5.3 Il commissario deve trovarsi nella postazione assegnata un minuto prima dell'inizio della manche.

5.3.1 L'assenza del commissario comporta una penalizzazione 10 giri per la squadra.

5.4 Il commissario non può effettuare alcun intervento sulle macchine, ad eccezione della sistemazione delle spazzole su esplicita richiesta del pilota nel caso in cui la macchina sia impossibilitata a ripartire.

6. Manutenzione e riparazione della vettura

6.1 Per effettuare interventi di manutenzione e/o riparazione l'addetto meccanico della squadra deve effettuare prima la richiesta ad un giudice di gara, il quale preleva poi la macchina interessata.

6.2 Se la macchina resta bloccata lungo la pista i commissari la consegnano al tavolo dei box; dopo la riparazione la macchina riparte dalla pit lane.

6.3 Eventuali ricambi necessari durante la gara devono essere verificati prima del montaggio dalla Commissione Tecnica.

6.4 Gli interventi sulla vettura vengono effettuati solo a gara effettivamente in corso.

6.4.1 Non possono essere effettuati interventi durante i cambi di corsia o durante eventuali pause nel corso di una manche.

7. Verifiche tecniche

- 7.1** Le verifiche tecniche vengono effettuate dalla incorruttibile Commissione Tecnica.
- 7.1.1** Il tariffario della incorruttibile Commissione tecnica è disponibile privatamente su richiesta :D.
- 7.2** Il rispetto delle norme tecniche di conformità **durante ogni momento della competizione** è responsabilità della squadra.
- 7.3** Il superamento della verifica di conformità non solleva il pilota o la squadra dalla responsabilità per le non conformità che si dovessero manifestare dopo la verifica e prima del rilascio dei risultati ufficiali della gara.
- 7.4** Qualsiasi modello che si manifesti non conforme deve essere immediatamente ritirato dalla gara, riportato in conformità e verificato prima di poter continuare la gara. In ogni caso verrà assegnata una penalità di 20 giri e di ulteriori 10 per ogni manche percorsa in condizioni di manifesta non conformità.
- 7.5** Le auto vanno presentate al parco chiuso rispettando gli orari. La carrozzeria deve essere separata dal telaio e avere le viti montate.
- 7.5.1** I cerchi posteriori devono essere senza gomme.
- 7.6** I modelli verificati e pronti per lo schieramento verranno presi in gestione dai Giudici di Gara. Da questo momento non sarà più possibile intervenire sulle macchine.
- 7.7** In qualsiasi momento i modelli già controllati possono essere oggetto di ulteriori verifiche da parte della Commissione Tecnica.
- 7.8** Dall'inizio della competizione fino a 15 minuti dopo l'arrivo, la Commissione Tecnica può effettuare verifiche su richiesta scritta di un equipaggio (reclamo). La verifica verrà effettuata nel cambio di corsia e fuori dal tempo di gara. Nel caso in cui la vettura esaminata risulti conforme, alla squadra che ha effettuato il reclamo verrà assegnata una penalità di 10 giri, oltre alla verifica d'ufficio dei propri modelli.

8. Sanzioni

- 8.1** Le sanzioni, inflitte dalla Direzione Gara, saranno proporzionate alla gravità delle infrazioni ai regolamenti tecnico e Sportivo.
- 8.2** Fumare all'interno della struttura comporterà 5 giri di penalizzazione per l'equipaggio.

9. Prove libere

- 9.1** Le prove libere contingentate saranno composte da un turno su ognuna delle 14 corsie con rotazione 'a seguire'. (1-2-3...8)
- 9.2** Si svolgeranno in turni da 6 minuti compreso cambio di corsia (5+1). Ogni equipaggio può impegnare una sola corsia.

10. Griglia di partenza

10.1 La griglia di partenza della prima coppia di gare (1&2) è composta in base all'**ordine di iscrizione**. I due gruppi **A** e **B** verranno composti nel seguente modo:

Gruppo A	Gruppo B
1°,2°,3°,4° team iscritto + dal 7° al 12° team iscritto	5° e 6° team iscritto + dal 13° al 20° team iscritto

10.1.1 I **primi 6 team iscritti** avranno il vantaggio di partire in sosta (round robin): i primi 4 iscritti in sosta sulla Pista 1; il 5° e 6° iscritto in sosta sulla Pista 2.

I **restanti team** verranno distribuiti di conseguenza:

Il 7° team iscritto si schiererà sulla corsia uno di Pista 1, a seguire gli altri fino al 12° iscritto.

Il 13° team iscritto si schiererà sulla corsia uno di Pista 2, a seguire gli altri fino al 20° iscritto.

10.2 Per ogni coppia di gare (1&2 – 3&4 – 5&6), al cambio pista, la griglia di partenza rimane invariata.

10.3 Nelle gare successive si effettuerà il riallineamento dettato dalla Classifica Generale.

10.3.1 il primo riallineamento verrà effettuato al termine di Gara 2 e il secondo riallineamento al termine di Gara 4.

10.3.2 solo la Classifica Generale condiziona la griglia di partenza. Le Classifiche di Categoria sono rilevanti solo ai fini delle premiazioni finali.

10.4 Dopo ogni riallineamento, i team con i punteggi più alti del rispettivo gruppo, si schiereranno in in sosta all'inizio della successiva coppia di gare. Gli altri a scalare si posizioneranno sulle corsie in ordine di punteggio.

10.4.1 Il numero di team in sosta (round robin) sarà determinato dal numero di corsie della pista: i primi 4 team del rispettivo gruppo su Pista 1 (Thomieu-Policar 6 corsie) e i primi 2 team del rispettivo gruppo su Pista 2 (Policar 8 corsie).

