



1 la macchina

Al numero auto, sponsors e aspetto dell'auto

Il parabrezza deve essere libero da adesivi per poter attaccare il banner obbligatorio del IDC con il numero dell'auto, valido per tutta la stagione. Tutti gli altri sponsor e adesivi devono essere applicati intorno all'auto.

L'auto deve avere un corpo completo ed un aspetto professionale e attrattivo. Non sono ammesse eccezioni. La mancanza degli adesivi obbligatori porterà all'immediata squalifica.

A2 telaio

Il telaio dell'auto deve provenire da un produttore conosciuto. Le modifiche al telaio sono consentite

A3 sospensioni

Interventi per migliorare le prestazioni delle sospensioni sono ammessi

A4 corpo

Pannelli del telaio, paraurti e ali di seconda mano sono permessi. Il cofano e il tetto devono essere adeguatamente fissati e in sicurezza.

A5 carburante

Tutti i tipi di carburante automobilistico possono essere usati. È raccomandato l'uso di cellule di carburante specifico per gare.

I tappi di chiusura del serbatoio devono essere fissati e sicuri, in modo da non aprirsi in caso di impatto.

A6 freni

Modifiche all'elettronica e ai controlli dei freni sono permessi

Il sistema frenante inclusi calibro, rotore e cuscinetti, linee, fluidi e pedali devono essere in buono stato e lavorare correttamente. Luci a led dei freni poste sopra al parabrezza posteriore sono fortemente consigliati (saranno obbligatori a partire dal 2015)



A7 motore

Il motore può essere modificato o rimpiazzato. Le spine di scarico/drenaggio devono essere ben assicurate.

A8 elettrica

Interruttori di spegnimento del sistema elettrico all'interno e all'esterno dell'auto sono obbligatori e devono essere ben segnalati nella parte esterna.

A9 sedili

Il lato del pilota deve essere equipaggiato con un sedile a 4 supporti o superiore. Imbracatura di sicurezza di nylon di tipo da gara, minimo 5cm di larghezza con fibbia metallica. L'imbracatura per le spalle deve essere di tipo H e non Y. L'imbracatura di sicurezza deve essere assicurata alla struttura tramite bulloni.

A10 finestrini

Durante la competizione sia il passeggero che il pilota dovranno tenere i finestrini chiusi. La rete da finestrino (tipo NASCAR) è consentita.

A11 perdite

Taniche per il recupero dei liquidi dovranno essere installate e assicurate correttamente. Nessuna perdita di liquido verrà tollerata. Qualsiasi perdita causerà l'immediata squalifica e i costi per la pulizia, qualora la pista lo necessiti, verranno addebitati al pilota.

A13 gancio

Un gancio traino funzionale e visibile deve essere installato sia nella parte anteriore che posteriore del veicolo e deve essere segnalato con una freccia.

A13 luci

Le auto devono essere equipaggiate con almeno una luce dei freni funzionante e visibile e un faro visibile e funzionante.

A14 batteria

La batteria deve essere fissata in sicurezza, i terminali positivi isolati e se posti nell'abitacolo devono essere chiusi con tappi anti perdita.



A15 scarico

Tutte le vetture devono avere un sistema di scarico a prova di incendio. Alcune piste richiedono un limite di 95db, quindi, si raccomanda che il sistema di scarico sia adeguato a questo limite.

A16 decapottabile

Le auto decapottabili devono avere un tettuccio rigido e solido o una gabbia rigida completa

A17 roll cage

La gabbia rigida è obbligatoria. Sono consigliate marche conosciute come OMP

Le gabbie possono essere saldati a TIG o MIG. Le saldature devono presentare segni di buona penetrazione e tutti i tubi devono essere saldati a 360gradi. Le saldature subiranno un'ispezione di qualità. Le gabbie possono essere saldate o bullonate, ma non un misto delle due.

Le auto devono essere equipaggiate con 2 barre per ogni sportello. Possono essere di tipo incrociato o montate orizzontalmente e parallele tra loro, in questo caso, le barre orizzontali devono essere fissate tra loro con almeno 3 tubi verticali con uno spazio uniforme attraverso l'apertura dello sportello.

A18 estintore automatico

É obbligatorio un sistema automatico di estinzione incendi con un innesto interno ed esterno.

A19 Sportelli

La chiusura interna ed esterna delle portiere deve funzionare in ogni circostanza.

A20 jolly

Durante l'anno si può utilizzare un solo jolly per partecipare alla gara anche se non si possiedono tutti i requisiti richiesti per la partecipazione. Il jolly permette un solo round senza che si rispettino le regole sopra descritte ed è concesso solo in caso di problemi minori.



B PILOTI E PRESENTAZIONE

B1 il pilota

I piloti devono portare un casco omologato CE, FIA o SFI. una tuta integrale, calze, scarpe e guanti (si consiglia l'utilizzo di materiale resistente al fuoco come NOMEX, KYLON, ecc.) senza buchi a doppio strato o singolo. La biancheria intima deve essere di cotone o resistente al fuoco, non di nylon.

B2 presentazione dell'auto

Le auto devono presentarsi bene, un'auto che sembrasse amatoriale potrebbe non passare l'ispezione. Le auto devono avere tutte le parti compresi cofano e paraurti. Qualsiasi strumento utile a fissare o riparare parti dell'auto devono essere utilizzati, anche nastro adesivo. Un'auto può essere ammessa alla gara con una parte mancante solo se la riparazione risultasse impossibile.

B3 presentazione del paddock

Tutte le auto nel paddock devono essere posizionate sotto una tenda con una copertura anti liquido sul terreno per proteggere la pista.

B4 estintori nel paddock

Tutte le squadre devono essere munite di un estintore portatile vicino al veicolo, minimo 2kg.

B5 codice di comportamento

Un pilota o membro della squadra o partecipante che mettesse in pericolo gli altri verrà immediatamente squalificato dalla gara e dagli eventi futuri del IDC.

I piloti e membri dello staff devono sempre tenere in mente la sicurezza e la professionalità. La negligenza non verrà tollerata.

I piloti e i membri delle squadre hanno il diritto di discutere razionalmente le decisioni dei giudici. I comportamenti inappropriati verranno penalizzati come sopra. Questa regola è valida anche per le discussioni su internet/social network.

Ogni pilota è responsabile del suo staff durante gli eventi del IDC



L'uso di alcool e stupefacenti è assolutamente proibito ai piloti durante tutto l'evento. Nel corso della stagione potrebbero verificarsi dei controlli.

C REGOLE DI GARA

C1 qualifiche

Tutte le auto faranno un giro di qualifica per le posizioni da 1 a 16. Dopo questo giro sarà pubblicata una classifica dei top 16. I rimanenti non qualificati avranno un secondo giro per determinare le posizioni dalla 17 alla 32. Non è previsto warm up.

L'addetto alla linea di partenza lancerà le auto una ad una. Il primo giro di qualifiche termina quando non ci sono più auto in coda. Un'auto che perdesse il primo giro di qualifiche potrebbe comunque gareggiare nel secondo.

C2 clip points/ clip zones/ linea

Durante le qualifiche e le battaglie i piloti devono seguire i clip points/clip zones. Seguire i clip points è parte del giudizio nella sezione "linea"

C3 sorpasso

Il sorpasso non è ammesso nelle battaglie, specialmente se il pilota leader sta seguendo un clip point esterno. Il sorpasso è tollerato solo nel caso in cui il leader si sia disinteressato della linea imposta dai giudici.

C4 uso di auto alternative

È possibile scambiare la propria auto con un'altra prima delle qualifiche. Per le battaglie dovrà essere usata la stessa auto usata in qualifica.

C5 regola dei 5 minuti

Quando la battaglia è iniziata e la prima auto si trova sulla linea di partenza, la seconda auto ha 5 minuti di tempo per raggiungere la linea di partenza. In qualsiasi parte della battaglia ci si trovi, primo giro, secondo giro o "one more time". Questa regola non si applica se il problema è imputabile all'organizzazione locale.



C7 "one more time" e eliminazione diretta

Durante le battaglie esiste la possibilità di andare al "one more time". In caso di parità dopo i primi due scontri regolari si gareggerà ancora per altre due battaglie. In caso di parità dopo le due battaglie extra si andrà ad eliminazione diretta. Il pilota che si è qualificato meglio sarà leader nella prima gara a eliminazione diretta e si continuerà alternandosi finché il risultato non favorirà uno dei due piloti. Questa regola non si applica alle finali, dove si continuerà a oltranza con il "one more time"

C8 penalità in caso di drifting lento

Durante le qualifiche si utilizzerà la telemetria per acquisire i dati di velocità di attacco e media di ogni pilota. Durante gli scontri in gara il pilota leader non potrà scendere sotto il 10% della velocità mostrata in qualifica (a parità di condizioni meteo). Inoltre, il pilota leader non potrà usare tattiche di rallentamento per far frenare o far andare in testa coda l'inseguitore. In qualsiasi di questi due casi il pilota leader verrà penalizzato con un punteggio pari a 0.

C9 angolo basso

Il drifting è angolo. Durante le battaglie l'inseguitore deve mantenere lo stesso o un migliore angolo del leader. Tenere un angolo più basso per stare più vicini al leader vi farà perdere punti.

C10 zero punti

Di seguito i casi in cui si totalizzano 0 punti:

Testa coda. Passare la linea di arrivo mentre l'auto si gira o girarsi dopo la linea di arrivo è considerato testa coda.

Velocità del 10% più bassa che in qualifica

Rallentamenti volontari (in gara)

Non gareggiare correttamente (in gara)

4 ruote fuori dal tracciato (qualifiche e gara)

Sottosterzare più del dovuto (qualifiche e gara)



Toccare volontariamente l'avversario (in gara)

C11 live video per il giudizio

Tutte le battaglie verranno registrate e saranno messe immediatamente a disposizione dei giudici in caso di scontri serrati.

C12 informazioni sul giudizio. Qualifiche e telemetria

In qualifica ogni giro viene valutato in base a quattro criteri: velocità, angolo, linea e attacco

Velocità: si valuta sia quella di ingresso che quella media nell'arco dell'intero giro. Un attacco veloce o una velocità media consistente ottengono il massimo del punteggio. Il sistema di telemetria è in grado di verificare i dati relativi alla velocità

Linea: è la linea ideale che si dovrebbe percorrere sulla pista per ottimizzare i clip points esterni e quelli interni. Per clip point interno si intende quello che si trova davanti al paraurti anteriore del veicolo durante la corsa. L'esterno, al contrario, si trova vicino al paraurti posteriore. Il compito dei piloti è avvicinarsi il più possibile ai clip points. La telemetria è in grado di acquisire i dati della linea di ogni auto durante le qualifiche e di calcolare l'esatta distanza dai clip points. Una linea perfetta significa perfette abilità di drift, ogni errore tecnico toglie punti a quelli della linea.

La telemetria registra l'angolo di attacco alla partenza e qualità di sbandata, verificando eventuali correzioni, sbalzo di angolo e fluidità di esecuzione sia in fase di attacco che durante tutta la corsa.

Attacco : la telemetria rileva sia la velocità di attacco che la qualità della sbandata con un algoritmo che premia la velocità di esecuzione e penalizza la poca fluidità di esecuzione; è inoltre molto importante l'angolo di sbandata durante tutta la fase di attacco.

I piloti dovranno dimostrare di avere il pieno controllo dell'auto. La telemetria assegnerà 100 punti suddivisi in base alle impostazioni stabilite dai giudici all'inizio dell'evento.



C13 giudizio, battaglie

Poiché il drifting viene giudicato sulla base di esecuzione e stile è necessario che i giudici siano familiari con le capacità delle auto e le tecniche di guida dei piloti.

Le battaglie si compongono di due corse uno contro uno. Con gli avversari scelti in base alla loro posizione in classifica. Il migliore qualificato guiderà la prima battaglia.

C14. Reclami

Reclami saranno accettati solo se saranno presenti le seguenti condizioni:

- 1) il pilota capisce che il reclamo potrebbe riguardare I punti di gara.
- 2) prima della sfida successiva
- 3) Il pilota deve fare reclamo solo all'ufficiale di gara presente sulla Start line.

I giudici considereranno il reclamo, spiegheranno la decisione e se necessario mostreranno il video della sfida e/o comunicheranno i dati di telemetria. Se il reclamo è fondato e corretto, la decisione dei giudici sarà cambiata. Se il reclamo è errato il pilota perderà tutti i punti guadagnati durante l'evento.

C15. Briefing e sessione di firma.

Tutti I piloti devono presentarsi puntuali ai briefing con la tuta da gara. Ogni briefing sarà svolto 10-15 minuti prima dell'ingresso delle auto nel circuito, per cui I piloti dovranno essere pronti alla gara. I piloti dovranno presentarsi alla sessione di firma per la partecipazione/iscrizione alla gara in tuta da gara.



C16. Zona Warm up.

Non c'è warm up nè in qualifica nè in gara. Una zona di warm up sarà disponibile prima della linea di partenza per scaldare motore e pneumatici.

C17. Penalità

saranno applicate delle penalità nei seguenti casi:

* mancare o arrivare con più di 5 minuti di ritardo ai briefing ufficiali o arrivare senza la tuta da gara: 50euro di penalità (saranno date al vincitore dell'evento)

* entrare nel circuito di gara senza gli adesivi degli sponsor del campionato o con gli adesivi posizionati in modo errato, durante le qualifiche : 50 euro di penalità (saranno date al vincitore dell'evento). Durante la gara : squalifica immediata.

* rifiutare l'installazione delle on-board camera ufficiali, rifiutare le interviste proposte dal team ufficiale delle riprese video produrrà la complete perdita dei punti guadagnati durante l'evento.

* rifiutarsi di partecipare alla cerimonia del podio nel caso di piazzamento nei Top 3, produrrà la complete perdita dei punti guadagnati durante il campionato.

C18. Classifica in caso di interruzione di gara

* Se la gara viene interrotta prima delle qualifiche, tutti gli iscritti alla gara riceveranno 20 punti (40 nel caso della finale).

* Se la gara viene interrotta prima dei Top32, la classifica delle qualifiche sarà la classifica finale

* Se la gara viene interrotta durante I Top32, I piloti eliminati prenderanno i punti secondo la posizione raggiunta, I piloti non



eliminati prenderanno I punti secondo la loro posizione raggiunta in qualifica.

C19. Falsa partenza

In caso di falsa partenza di uno dei due piloti durante una sfida, I giudici potranno far ripetere la partenza se l'errore è stato non rilevante o involontario, oppure dare un risultato di 10-0 nel caso sia valutata volontaria o di impatto notevole.

C20. Sistema di punteggio

Registrazione a un evento : 20 punti (per il round finale : 40 punti)

ATTENZIONE : Punti nel round finale saranno doppi!!!!!!

Position	Points in Qualify	Points in Race
1st	20	100
2nd	10	90
3rd	8	80
4th	6	70
5th	5	50
6th	4	50
7th	3	50
8th	2	50
9th to 16th	1	30
17th to 32th	0	20

In caso di punteggio uguale tra due piloti nella classifica generale, il numero delle vittorie deciderà chi sarà in vantaggio; nel caso ci sia ancora parità, saranno considerate le seconde posizioni, le terze e così via.