BLACK PANTHERS

Associazione
Sportiva
Dilettantistica

Programma gara Endurance Black-Panthers

Apertura locale ore 09.00, prove fino alle 10.30.

Massimo 10 team da 2 piloti.

Motori e gomme in spugna forniti.

Tutti i modelli Revo Slot In scala 1/32 (GT2 - GT1 - LM)

Le macchinine devono essere originali.

Prove libere per conoscere la pista 5 minuti a corsia per ogni pilota.

Alla fine delle prove libere consegna motori e ruote da sostituire alla macchina che deve gareggiare all'endurance, poi portarla al tavolo del Parco Chiuso per controllo e dove resterà fino alla batteria.

Nel frattempo scelta dei primi team che si sfideranno.

Si inizia con 4 minuti a team su corsie a vostra scelta di Warm-Up, per controllo motore e gomme fornite.

Le manche saranno di 14 minuti per corsia a scelta dei piloti dei vari team.

Alla fine dei primi team che hanno corso, le macchine saranno in parco chiuso "poste su un tavolino controllate da un responsabile" fino alla prossima batteria dopo una manutenzione da parte di uno del team. E così anche le altre macchine degli altri team successivi.

In caso di "Round-Robin" il pilota che finisce i 15 minuti nella corsia **(3)** lascia il posto al team che subentra nella corsia **(4)** e così via ad ogni giro.

Al termine delle prime manche, si iniziano le seconde manche con i team che hanno fatto più giri, poi gli altri che hanno fatto meno giri.

Finita la sfida si conta la somma generale dei giri e dei settori decretando l'ordine di arrivo e eseguendo le premiazioni con rispettive foto.

Cercheremo di eseguire il tutto con serietà e competenza, confidiamo anche alla vostra voglia di divertirsi con rispetto di tutti i presenti

Al momento restiamo con questo svolgimento, ma sempre ben lieto di imparare per migliorare per un futuro.