

Regolamento Staffetta Cremona – (120 minuti)

Questo regolamento stabilisce le regole specifiche per l'evento **Staffetta LLCC**. Per tutte le altre norme (sicurezza, responsabilità, veicoli, ecc.) è valido il Regolamento Generale Challenge LLCC.

1. Iscrizione e Squadre

- **Composizione squadra:** ogni squadra deve avere **2 o 3 piloti**.
- **Veicoli:** la squadra può usare:
 - **2 piloti:** 2 veicoli (uno per pilota), oppure 1 veicolo condiviso con 2 piloti che si alternano.
 - **3 piloti:** 3 veicoli (uno per pilota), oppure 2 veicoli (con uno dei piloti che si alterna), oppure 1 veicolo condiviso con 3 piloti che si alternano.
- **Categorie vetture:** non ci sono suddivisioni per categoria in pista; tutti i veicoli partecipano insieme in un unico gruppo.
- **Partenza:** l'ordine di partenza in corsia box è deciso dall'Organizzazione.

2. Svolgimento dell'evento

- **Obiettivo:** coprire il maggior numero di giri possibile nel tempo limite.
- **Durata:** l'evento dura 120 minuti.
- **Fine evento:** allo scadere dei 120 minuti, al primo passaggio sul traguardo del leader (e poi degli altri) viene data la segnalazione di **Ultimo Giro**; al giro successivo viene esposta la **Bandiera a Scacchi** (o il **Semaforo Rosso**).
- **Vittoria:** vince la squadra con più giri; a parità di giri, prevale chi è transitato per primo sul traguardo alla fine.
- **Giro valido:** un giro è valido solo se completato passando sulla linea di partenza/arrivo in pista, non sulle linee della corsia box.

3. Procedure di Partenza e Sorpasso

- **Inizio cronometraggio:** quando il semaforo in pit lane diventa verde.
- **Giro iniziale:** il primo giro è dietro la Safety Car, in colonna singola e senza sorpassi.
- **Sorpassi:** consentiti solo dopo Curva 1, dopo il rientro della Safety Car.

4. La Staffetta (cambio pilota/auto)

- **Obbligo stint:** ogni squadra deve effettuare almeno **2 stint complessivi** (per 2 piloti) o **3 stint complessivi** (per 3 piloti), quindi almeno un cambio tra i piloti/veicoli.

Procedura di cambio:

- Il pilota, al termine del proprio stint, rientra in corsia box.
- Consegna la **staffetta (giarrettiera)** al compagno successivo.
- In caso di cambio vettura, il compagno deve essere già pronto in auto, con casco e cinture allacciate.

Tempi di sosta:

- Ogni sosta/cambio deve durare **almeno 12 minuti**.
- La **somma** di tutte le soste della squadra deve essere di **almeno 30 minuti** complessivi.
- La sosta viene calcolata dal passaggio sulla linea di traguardo del giro di rientro ai box fino al passaggio sulla linea di traguardo del giro di rientro in pista.

Penalità soste:

- Viene applicata una penalità di **1 giro** per ogni minuto (o frazione) al di sotto dei 12 minuti minimi previsti per la sosta.

5. Regimi di Bandiera (Sicurezza)

- **Bandiera Gialla (semplice)** – rischio in pista:
 - Vietato sorpassare.
 - Velocità massima 80 km/h.
 - Rimanere in pista.
- **Doppia Bandiera Gialla o Semaforo Giallo SC (Safety Car)** – pericolo elevato:
 - Procedere lentamente.
 - Vietato sorpassare.
 - Incolonnarsi dietro la Safety Car.
 - I sorpassi riprendono solo dopo Curva 1 al rientro della SC.
- **Bandiera Rossa** – evento interrotto:
 - Rientrare lentamente (max 60 km/h) nella corsia box.
 - Fermarsi in colonna nell’ordine di ingresso.
 - Vietato andare ai box/paddock, fare rifornimento o manutenzione (solo controlli visivi).
 - I piloti possono scendere, ma l’auto deve restare presidiata.
- **Bandiera Verde** – condizioni di sicurezza ripristinate:
 - Le auto rientrano in pista a intervalli regolari, secondo le indicazioni dei commissari.

Soste obbligatorie e Bandiera Rossa:

- Le soste obbligatorie non possono iniziare in regime di bandiera rossa.

- Le soste in corso al momento della bandiera rossa non sono sanzionate, ma l'auto dovrà ripartire in coda al gruppo alla ripresa.
- Le soste devono comunque essere completate entro la durata effettiva dell'evento.

6. Comunicazioni

- **Divieto assoluto:** vietata qualsiasi comunicazione vocale o scritta (radio, cellulare, WhatsApp, ecc.) tra il pilota e la squadra (muretto/box).
- Il divieto vale anche per l'eventuale passeggero.
- Qualsiasi altro tipo di comunicazione (es. gesti) è permessa.

7. Classifiche e Penalità

- **Classi differenti in squadra:** se la squadra utilizza veicoli di classi diverse, prenderà la classe del veicolo superiore (esempio: Auto Entry + Auto Cup = Squadra Cup).
- **Entry Class:** classificata sul totale dei giri percorsi.

Handicap per classi superiori (giri sottratti):

- Gentleman: -1 giro
- Master: -2 giri
- Master-Pro, Cup, Turismo: -3 giri
- Open, Open-Pro, Gran Turismo, Hypercar: -4 giri.

Penalità generali (-1 giro):

- Mancato rispetto delle regole di sicurezza (abbigliamento non conforme, cinture/casco non allacciati, gancio traino assente, ostacolare altri team, ecc.).

Penalità di posizione (30 secondi):

- Le posizioni guadagnate con sorpassi in regime di bandiera gialla o rossa devono essere restituite.
- Se non vengono restituite, verrà applicata una penalità di **30 secondi**.

Premiazione:

- Verranno premiate le prime 5 posizioni dell'Endurance e della Staffetta.