



INDICE

1.- ORGANIZZAZIONE E STRUTTURA	2
2.- SQUADRE AMMESSE	4
3.- VERIFICHE	5
4.- INFORMAZIONI QUOTIDIANE	6
5.- TAPPE	7
6.- NORME DI CIRCOLAZIONE	14
7.- AMBIENTE	14
8.- PIANO DI SICUREZZA	16
9.- CLASSIFICA DI TAPPA	17
10.- GENERALITA'	17
11.- AUTORITA' DELLA GARA	18
Allegato 1	19
Allegato 2	20
Allegato 3	21
Allegato 4 "Road Book"	32
Allegato 5 "LEXIQUE ROAD BOOK FIA - FIA ROAD BOOK LEXICON"	34

1.- ORGANIZZAZIONE E STRUTTURA

FENEKRally è una gara basata sul sistema **FIA ROAD BOOK** che combina competenze di guida OFF ROAD, navigazione e orientamento. Le iscrizioni sono aperte a tutti i concorrenti amatoriali e professionisti.

L'evento si svolge ogni anno, generalmente nel mese di ottobre.

Dal 2018 il rally è ospitato in Marocco, dopo 5 edizioni in Tunisia.

I partecipanti s'iscrivono volontariamente e s'impegnano a rispettare le regole stabilite dall'organizzazione.

Sono previste 5 tappe, più un prologo che definisce l'ordine di partenza della tappa successiva.

Questo evento è suddiviso in tre categorie differenti:

1.1 FENEK OVERLAND:

Per partecipanti che amano la navigazione e la competizione; si deve seguire un Road Book basato sul sistema della Federazione Internazionale dell'Automobile (FIA) o della Federazione Internazionale di Motociclismo (FIM), in base al veicolo con cui si partecipa, affiancato da un sistema elettronico **STELLA. III Évo**. Nuova categoria senza passaggio fra le dune.

- **Velocità massima: 100 km/h**
 - Moto
 - 4x4
 - SxS – Buggy
 - Camion

- **La classifica viene fatta per punti:** Il concorrente vincitore è quello che avrà ottenuto il punteggio più elevato. Ogni vignetta validata vale un punto. Si è soggetti alle stesse sanzioni previste per le altre categorie. Per ogni penalità viene detratto un punto. È considerato Finisher qui inizia e completa tutte le tappe. Chi è squalificato può continuare nella categoria Super Overland.

- **Dotazioni di sicurezza obbligatorie:**
 - Casco, pilota e copilota(i). APPROVATO PER SPORT AUTOMOBILISTICI

1.2 FENEK RALLY:

Per partecipanti che amano la navigazione e la competizione; si deve seguire un Road Book basato sul sistema della Federazione Internazionale dell'Automobile (FIA) o della Federazione Internazionale di Motociclismo (FIM), in base al veicolo con cui si partecipa, affiancato da un sistema elettronico *STELLA III Évo*.

Velocità massima: 100 km/h

- Moto Raid: fino a 500 cc
 - Moto Trail: da 500 cc
 - 4x4
 - SxS - Buggy
 - Camion
- **La classifica viene fatta a tempo:** Il concorrente vincitore sarà quello che avrà realizzato il miglior tempo.
 - **Dotazioni di sicurezza obbligatorie:**
 - Casco, pilota e copilota(i). APPROVATO PER GLI SPORT AUTOMOBILISTICI

1.3 FENEK FIA:

Per partecipanti che amano la navigazione e la competizione; si deve seguire un Road Book basato sul sistema della Federazione Internazionale dell'Automobile (FIA) o della Federazione Internazionale di Motociclismo (FIM), in base al veicolo con cui si partecipa, affiancato da un sistema elettronico *STELLA III Évo*.

- **Velocità massima: 130 km/h**
 - Moto Raid: fino a 500 cc
 - Moto Trail: da 500 cc
 - 4x4
 - SxS - Buggy
 - Camion
- **La classifica viene fatta a tempo:** Il concorrente vincitore sarà quello che avrà realizzato il miglior tempo.
- **Dotazioni di sicurezza obbligatorie:**
 - Casco, pilota e copilota (i). APPROVATO PER SPORT AUTOMOBILISTICI
 - Hans
 - Abbigliamento ignifugo
 - Arco di sicurezza
 - Sedili contenitivi
 - Cinture di sicurezza

2.- SQUADRE AMMESSE

2.1.- Le squadre saranno composte da un veicolo, un pilota e un (o più) copilota. Qualsiasi membro della squadra può guidare il veicolo. Nel caso di moto, sono ammesse tutte le tipologie dotate di una preparazione minima per questo tipo di gare.

2.2. - È consentito apportare modifiche alla struttura, ai motori, alle sospensioni ecc...dei veicoli partecipanti, essendo ogni conducente responsabile del rispetto della normativa in materia di illuminazione, segnaletica, omologazione...L'organizzazione non è responsabile per il mancato rispetto delle disposizioni di legge da parte dei partecipanti.

2.3.- Il veicolo può essere dotato di propri dispositivi elettronici di navigazione.

2.4.- Ogni componente del team deve firmare la ricevuta delle presenti regole fornita dall'organizzazione.

2.5.- I partecipanti devono rispettare i seguenti requisiti:

2.5.1.- Il conducente deve avere 18 anni e possedere la patente di guida.

2.5.2.- Possedere la carta verde per l'assicurazione auto

2.6.- Posizionamento regolamentare degli adesivi dorsali e degli adesivi forniti dall'organizzazione (Allegato 1)

2.7.- Firmare il documento di CONSENSO INFORMATO, fornito dall'organizzazione.

2.8.- Avere una radio con portata di 2 metri, aperta per il canale 145.950 (OPZIONALE)

2.9.- L'utilizzo di un casco, per pilota e copilota(i) è obbligatorio. APPROVATO PER GLI SPORT AUTOMOBILISTICI

2.10.- Tutti i veicoli partecipanti all'evento devono essere equipaggiati di supporto, cavo batteria e antenne montate dell'apparecchiatura STELLA III Evo fornito da Anube Sport. Ordinabile su: <https://shop.anubesport.com/categoria-producto/marruecos/fenek/> (Allegato 2)

2.11.- L'equipaggio deve avere avere capacità di misurare i metri (deve possedere un contachilometri) e di navigare verso un CAP (bussola o GPS)

3.- VERIFICHE

3.1.- Amministrative per tutte le categorie

- 3.1.1.- Documenti del veicolo
- 3.1.2. - Carta verde valida pour l'assicurazione auto
- 3.1.3.- Patente di guida
- 3.1.4.- Consegna dell'avviso di ricevimento del regolamento firmato
- 3.1.5. - Consegna del documento di consenso informato firmato
- 3.1.6.- Noleggio dello *STELLA III Évo*
- 3.1.7.- Consegna degli adesivi degli sponsor
- 3.1.8. - Assicurazione obbligatoria (Al momento dell'iscrizione, l'assicurazione sottoscritta sarà trasmessa all'organizzazione). Un tipo di assicurazione valida:
<https://assuretonsport.com/it>

3.2.- Tecniche per tutte le categorie

- 3.2.1.- Posizionamento del numero (Allegato 1)
- 3.2.2.- Sistemazione degli adesivi consegnati dall'organizzazione (Allegato 1)
- 3.2.3.- Contachilometri
- 3.2.4.- Numero di telefono cellulare con roaming attivato
- 3.2.5.- Kit d'installazione del dispositivo *STELLA III Évo* (Allegato 2)
- 3.2.6. - Kit di pronto soccorso base

3.3.- Tecniche specifiche per le moto

- 3.3.1.- Casco omologato
- 3.3.2.- Due litri di acqua in camel bag o similare
- 3.3.3.- Autonomia di carburante per 150 km
- 3.3.4. - Il collare non è compatibile con l'airbag e quindi è vietato. Una cosa o l'altra.
- 3.3.5.- Sistemi di protezione, stivali, pettorina, guanti e occhiali

3.4.- Tecniche specifiche per 4x4, SSV e camion

- 3.4.1.- Dotazioni di sicurezza obbligatorie indicate al punto 1 del presente regolamento
- 3.4.2.- Estintore da 2 kg
- 3.4.3.- Quattro litri d'acqua
- 3.4.4.- Autonomia di carburante per 150 km

3.4.5.- Pala, cinghia e piastre

3.4.6. - Una gomma di scorta

4.- INFORMAZIONI QUOTIDIANE

4.1.- **SPORTITY** è stato istituito come canale di comunicazione ufficiale del FenekRally. Tutte le informazioni relative all'evento saranno pubblicate sulla bacheca ufficiale di SPORTITY. Per ricevere informazioni direttamente sul telefono cellulare, è necessario scaricare l'applicazione SPORTITY e inserire la password che verrà comunicata ai partecipanti.

4.2.- Attraverso **SPORTITY** verranno fornite informazioni relative alla tappa o alle tappe del giorno successivo, in particolare:

- o Orario di partenza DI OGNI SQUADRA
- o Ordine di partenza
- o Informazioni tappa : distanza e caratteristiche
- o Classifiche
- o Ogni altra informazione importante sulla gara

4.3.- Qualsiasi informazione comunicata dall'ORGANIZZAZIONE avrà una validità superiore a quella dei regolamenti scritti, delle modifiche di stages o di qualsiasi altra informazione che contraddica i regolamenti.

5.- TAPPE

5.1.- Controllo delle tappe

5.1.1.- Durante lo svolgimento del rally, l'ora ufficiale sarà quella fornita dalle informazioni orarie GPS della gara, pubblicate nella Direzione di Gara

5.1.2.- **L'orario ufficiale di partenza** è quello fornito dall'organizzazione per ogni tappa.

5.1.4.- Nel caso in cui l'apparecchiatura **STELLA III Évo** si fermi per qualsiasi motivo diverso dalla manipolazione, la Direzione di Gara, con l'assistenza di Anube Sport, determinerà se i punti contrassegnati nel road book sono stati correttamente superati.

5.2.- Partenza di tappa

5.2.1.- Il prologo determinerà l'ordine di partenza della prima tappa. L'ordine di partenza della tappa prologo sarà effettuato tramite sorteggio da parte dell'organizzazione. Per le tappe successive sarà valido l'ordine di classifica di ogni categoria della tappa precedente; il vincitore della tappa precedente è il primo a partire.

5.2.2.- In alcune prove speciali la partenza può essere effettuata in un altro modo, a discrezione del Direttore di gara.

5.2.3.- Se una squadra si presenta dopo il suo orario di partenza, attenderà la partenza di tutti i partecipanti della sua categoria, contando comunque come orario della propria partenza quello che le è stato assegnato inizialmente.

5.2.4.- La partenza della tappa chiude un'ora dopo la partenza dell'ultimo partecipante rispetto all'orario ufficiale di partenza. A discrezione della Direzione di Gara, questo termine potrà essere modificato.

5.2.5.- L'ordine di partenza sarà:

CATEGORIA FIA

- o Moto Raid: fino a 450 cc
- o Moto Trail: da 450 cc
- o SxS - Buggy (T3-T4)
- o 4x4 (T1)
- o Camion (T5)

CATEGORIA RALLY

- o Moto Raid: fino a 450 cc
- o Moto Trail: da 450 cc
- o SxS - Buggy (T3-T4)
- o 4x4 (T1) (T1N)
- o Camion (T5)

CATEGORIA OVERLAND

- o Moto Raid: fino a 450 cc
- o Moto Trail: da 450 cc
- o SxS – Buggy
- o 4x4
- o Camion

5.3.- Arrivo di tappa

5.3.1.- I partecipanti, raggiunto il traguardo fisico di giornata, non devono fare nulla, se non andare al parco chiuso dell'evento. L'orario di arrivo è registrato elettronicamente.

5.3.2.- IL TRAGUARDO FISICO sarà eliminato in coincidenza con la CHIUSURA DELL'ARRIVO VIRTUALE.

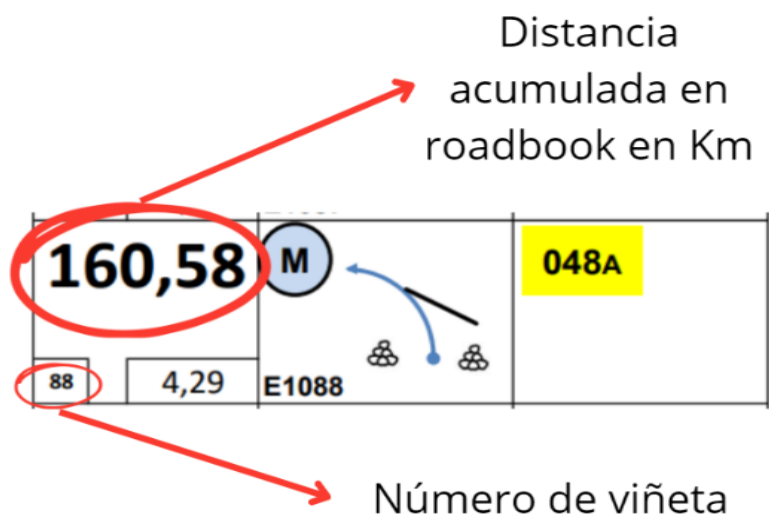
5.4. – Svolgimento delle tappe

5.4.1. – Una tappa è definita come il percorso tra la partenza e l'arrivo, come indicato dall'organizzazione.

5.4.2. - Il RoadBook contiene tre tipologie di vignette :

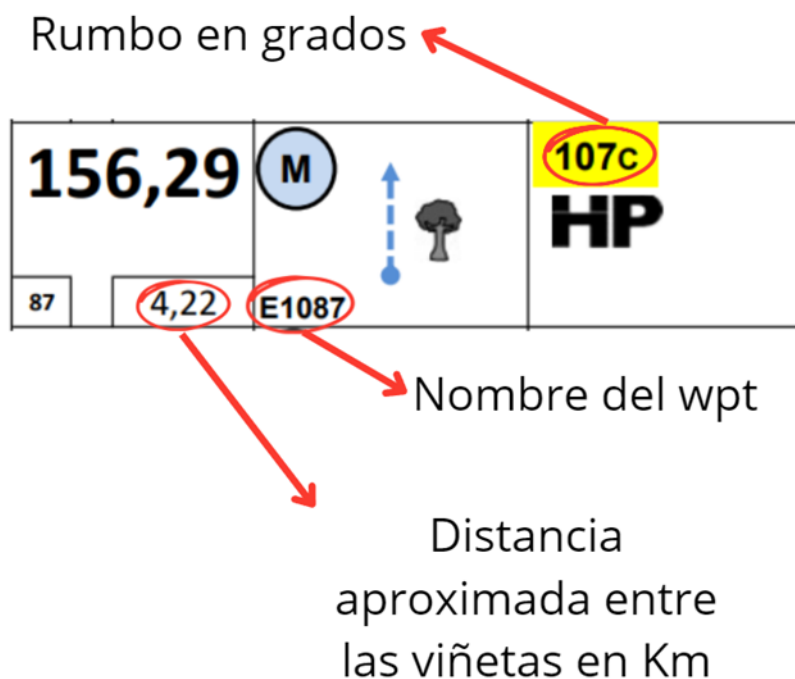
A) Direzione verso la vignetta con disegno e distanza

Conta i metri con il contachilometri fino a raggiungere la successiva vignetta



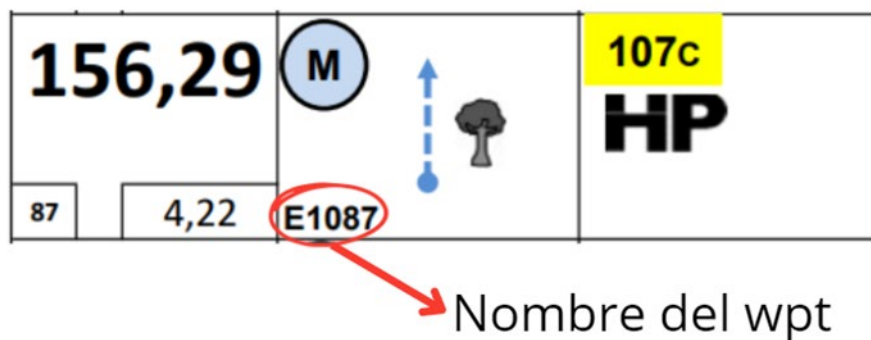
B) Direzione verso la vignetta con rilevamento e distanza approssimativa

In direzione del percorso indicato nella vignetta precedente alla distanza approssimativa riflessa nella vignetta e entro un raggio di 800 metri prima di raggiungere il punto, la fotocamera STELLA III Évo indica con una freccia la direzione e la distanza in cui si trova il punto.



C) Direzione verso la vignetta con Way Point.

Lo Stella III Évo indica una freccia e i metri per raggiungere il punto.



5.4.3.- Una vignetta è considerata convalidata quando sull'apparecchio STELLA III Évo viene indicato sullo schermo il segno ✓.

5.4.4.- Se una squadra riceve sullo schermo del suo STELLA III Évo una richiesta di superamento da parte di una squadra che proviene da dietro, deve autorizzare e quindi non ostacolare il superamento.

5.4.5.- La velocità massima autorizzata nelle tappe è quella stabilita per categoria come indicato al punto 1 del presente regolamento, se non vi sono altre restrizioni nel Road Book.

5.4.6.- Al termine del presente regolamento sono descritte tutte le funzionalità delle attrezzature installate dall'organizzazione STELLA III Évo. (Allegato 3)

5.5.- Punteggi e penalità di tappa:

In ogni tappa, sarà cronometrato il tempo dall'inizio alla fine. A questo tempo si aggiungeranno le eventuali penalità di tempo, indicate nel regolamento.

È obbligatorio convalidare tutte le vignette del Road Book. (Tranne per la categoria OVERLAND come indicato al punto 1).

TABELLA DELLE PENALITA' PER TAPPE

Arrivo dopo la CHIUSURA VIRTUALE dell'arrivo	<ul style="list-style-type: none"> ● PENALITA' PER ARRIVO FUORI TEMPO (Al partecipante viene assegnato il tempo realizzato nella tappa del giorno più 1 ora di penalità)
Alterazione o disattivazione dello STELLA III Évo	<ul style="list-style-type: none"> ● Al partecipante viene applicata una penalità di 30 ore.
Nelle sezioni di controllo della velocità	<ul style="list-style-type: none"> ● Il superamento della velocità massima comporterà una penalità di 3 minuti ogni chilometro per ora di velocità media (media nella sezione con limite di velocità), superando il limite.
Non validare le vignette del Road Book	<ul style="list-style-type: none"> ● 10 minuti (per ogni vignetta)
Non validare le vignette del Road Book : fino a 3 vignette consecutive o 6 vignette alternate	<ul style="list-style-type: none"> ● Una penalità di 2 ore + minuti è applicata al partecipante per vignetta non validata
Non validare le vignette del Road Book: + 3 vignette consecutive o + 6 vignette alternate	<ul style="list-style-type: none"> ● Una penalità di 5 ore + minuti è applicata al partecipante per vignetta non validata
Non indossare il casco durante la parte cronometrata del percorso	<ul style="list-style-type: none"> ● 30 minuti di penalità
Non autorizzare o facilitare il superamento con BANDIERA BLU segnalata nello STELLA III Évo	<ul style="list-style-type: none"> ● 20 minuti di penalità ogni volta
In caso di superamento della velocità massima autorizzata nelle tappe sarà applicata la tabella seguente :	<ul style="list-style-type: none"> ● Fino a 15 km/h di superamento : 1 minuto ● Fino a 40 km/h di superamento : 2 minuti ● Superamento di più di 40 km/h : <ul style="list-style-type: none"> ○ Prima volta : 5 minuti ○ Seconda volta : 10 minuti ○ Volte successive : 15 minuti
Non rispettare una sosta di 20 minuti durante la gara	<ul style="list-style-type: none"> ● 40 minuti
Se una squadra si presenta dopo il suo orario di partenza	<ul style="list-style-type: none"> ● Il concorrente aspetterà la partenza di tutti i partecipanti della propria categoria contando l'ora di partenza assegnata come ora di partenza effettiva

- NON TERMINARE LA TAPPA
- Non tagliare il traguardo d'arrivo
- Non completare il 75% dei waypoints
- NON PARTIRE

Squalifica dalla gara e partecipazione al Super Rally con 30 ore di penalità

5.5.2- Il processo di applicazione delle sanzioni segue diverse fasi:

- Identificazione dell'infrazione: i commissari di gara, gli osservatori o le squadre di controllo tecnico identificano un'eventuale infrazione.
- Indagine: viene condotta un'indagine per determinare i dettagli e la gravità della violazione. Ciò può includere la revisione dei dati GPS, valutare rapporti di altri concorrenti e analisi tecniche.
- Avviso: il concorrente viene informato dell'infrazione e della penalità proposta. Hai il diritto di presentare una difesa o una spiegazione.
- Decisione: i commissari di gara prendono una decisione finale sulla penalità da applicare.
- Applicazione della penalità: la penalità viene applicata e riflessa nei tempi o nella classifica del concorrente.
- Appello: il concorrente può presentare ricorso contro la decisione presso la commissione di appello dell'organizzazione del rally, che esaminerà il caso e prenderà una decisione definitiva.

5.6.- Classifiche di tappa

5.6.1.- Dopo ogni tappa, i partecipanti saranno informati della classifica. Questa sarà provvisoria fino a due ore dopo o alla fine dell'esame in caso di reclamo, momento in cui la classifica diventerà definitiva e quindi senza appello.

5.6.2.- Se un partecipante non è d'accordo con la sua classifica deve informare il commissario sportivo responsabile delle classifiche. Ha un massimo di tempo di due ore da quando la classifica provvisoria è stata comunicata.

5.6.3.- Fare un reclamo significa depositare 50 euro, in caso di fallimento il deposito non sarà restituito.

5.7.- Nozioni

SQUALIFICA DALLA GARA: al partecipante viene applicata una penalità di 30 ore. Prosegue la gara nella categoria Super Rally

OBIETTIVO DI CHIUSURA VIRTUALE: nove ore dopo la partenza di ogni partecipante, per tutte le categorie.

OBIETTIVO FISICO: luogo in cui si trova l'ultima vignetta del Road Book della tappa.

BANDIERA BLU SU STELLA III EVO: è la richiesta di superamento, generata da una squadra, quando un'altra squadra si trova nel suo raggio di percorso. La possibilità di richiedere un superamento viene offerta automaticamente e si deve attendere una risposta dal team che esegue il superamento.

5.8.- Categoria Super Rallye

5.8.1 Un veicolo può rientrare in gara dopo essere stato sanzionato con una squalifica (30 H) senza rientrare nella classifica finale.

6.- NORME DI CIRCOLAZIONE

6.1.- L'utilizzo di cinture di sicurezza e di un casco è obbligatorio

6.2.- Non è consentito il consumo di bevande alcoliche o altre sostanze che alterano la capacità di guidare durante le prove ufficiali. L'organizzazione si riserva il diritto di escludere dalla tappa le squadre che non rispettano questa regola.

6.3.- È obbligatorio rispettare il codice della strada del paese. Le sezioni in cui si svolge la gara non sono chiuse al traffico, quindi attenzione particolare deve essere data a qualsiasi veicolo, animale o persona che si potrebbero incontrare.

7.- AMBIENTE

Il rally è sviluppato in modo sostenibile, minimizzando l'impatto ambientale e promuovendo la conservazione della flora e della fauna. Tutti i partecipanti sono tenuti a rispettare questo regolamento per garantire il successo e la continuità delle future edizioni dell'evento.

7.1.- Conservazione dell'ambiente naturale:

Il rally si svolgerà con l'impegno di preservare la biodiversità e minimizzare l'impronta ecologica. Gli organizzatori e i partecipanti devono rispettare la flora e la fauna.

7.2.- Rispetto della normativa ecologica:

Il mancato rispetto delle normative ambientali può comportare sanzioni, tra cui penalità di tempo, multe o la squalifica dalla gara.

7.3.- Divieto di fuoriuscita:

Non è consentito effettuare il rifornimento o lo svuotamento di carburante in aree non designate. Ogni fuoriuscita deve essere segnalata e pulita immediatamente.

7.4.- Gestione dei rifiuti

o Rifiuti solidi: tutti i partecipanti devono portare con sé i propri rifiuti nelle aree di campeggio o nei posti di controllo dove saranno presenti contenitori specifici per il riciclaggio.

o Rifiuti pericolosi: la gestione di rifiuti pericolosi come batterie, oli o filtri deve essere effettuata in conformità alle normative locali e internazionali. Gli organizzatori predisporranno punti precisi per lo smaltimento sicuro di questi rifiuti.

7.5.- Strategia «Non lasciare alcuna traccia»:

Si applicherà la politica «Leave No Trace» che implica ai partecipanti di assicurarsi di non lasciare rifiuti o altri tipi di impatto visivo o ambientale.

7.6.- Percorsi definiti:

Le rotte saranno predefinite per evitare il transito attraverso aree di alta biodiversità o valore archeologico. Deviare da questi percorsi autorizzati comporterà pesanti sanzioni.

7.7.- Valutazione ambientale successiva:

Una volta terminato il rally, verrà effettuata una valutazione di impatto ambientale per migliorare le future edizioni dell'evento.

Il rally rispetta rigorosamente le leggi e i regolamenti ambientali del paese ospitante

8.- PIANO DI SICUREZZA

8.1. – Sicurezza dei piloti

8.1.2.- Materiale obbligatorio (secondo categoria)

- o Caschi e protezioni: obbligatorio l'uso di caschi omologati, tute ignifughe e protezioni aggiuntive per collo, schiena ed estremità.
- o Sistemi di sicurezza dei veicoli: tutti i veicoli devono essere dotati di cinture a 4 punti, roll bar, estintori e sistemi di comunicazione con l'organizzazione.

8.2.- Navigazione e comunicazione

- o Sistemi GPS: i veicoli devono essere dotati di sistemi di navigazione GPS forniti dall'organizzazione per il monitoraggio in tempo reale. Questo sistema comunica in modo bidirezionale con l'organizzazione in caso di emergenza.

8.3.- Tipo di assicurazione

- o (sottoscritto individualmente) Assicurazione personale obbligatoria contro gli incidenti: tutti i piloti devono avere un'assicurazione che copre gli infortuni personali, compresi lesioni, ricovero in ospedale e, se necessario, evacuazione medica.
- o (carta verde) Assicurazione di responsabilità civile: i team devono anche avere un'assicurazione di responsabilità civile che copre i danni a terzi, sia alle persone che ai beni.

8.4.- Servizi offerti dall'Organizzazione (coordinati con l'assicurazione obbligatoria sottoscritta dal partecipante)

- o Squadre di soccorso (ambulanza): unità di soccorso disponibili in aree strategiche per intervenire in caso di incidente.
- o Elicottero di Salvataggio (se necessario su decisione dell'assicurazione stipulata dal partecipante)

8.5.- Servizi logistici

- o Rifornimento di carburante: punti di rifornimento saranno distribuiti lungo il percorso per garantire che i veicoli abbiano carburante a sufficienza.
- o Punti di idratazione: punti di idratazione/acqua saranno forniti ai piloti e ai loro equipaggi presso i luoghi designati

8.6.- Gestione delle urgenze

- o Protocolli di comunicazione: verranno definiti canali di comunicazione specifici per coordinare gli interventi di emergenza, con linee dirette verso i servizi medici, di soccorso e la polizia locale.

8.7.- Sorveglianza e controllo

o Commissari di sicurezza: saranno presenti dei commissari di sicurezza in ogni tappa del rally per controllare il rispetto delle regole di sicurezza e assumere le eventuali necessarie misure correttive.

9.- CLASSIFICA DI TAPPA

9.1.- Ci sarà un vincitore per categoria di ogni tappa.

9.2.- Il vincitore della gara sarà colui che avrà completato il Road Book di tutte le tappe nel tempo più breve, una volta applicate le eventuali penalità.

10.- GENERALITA'

10.1.- Tutte le informazioni relative alla gara saranno pubblicate sulla bacheca ufficiale di SPORTITY. Per ricevere informazioni direttamente sul Telefono Mobile, è necessario scaricare l'applicazione SPORTITY e inserire la password che verrà comunicata ai partecipanti.

10.2.- L'Organizzazione potrà ritardare l'orario di partenza di tutti o parte dei partecipanti in caso di situazione sfavorevole che possa compromettere la sicurezza o il buon svolgimento della gara secondo i criteri della direzione di gara.

10.3.- Il Regolamento può essere modificato per motivi di sicurezza o altri motivi che l'organizzazione ritenga appropriati.

10.4.- Tutte le interpretazioni possibili del presente regolamento saranno soggette ai criteri del direttore sportivo dell'evento.

10.5. - L'organizzazione fornirà a ciascun veicolo un dispositivo di localizzazione satellitare STELLA III Évo che consentirà la localizzazione in caso di emergenza. Apparecchio che sarà restituito all'organizzazione al termine della corsa.

10.6.- L'organizzazione può annullare una o più tappe se lo ritiene necessario.

10.7.- Nell'allegato 3 sono descritte tutte le funzionalità delle apparecchiature installate dall'organizzazione STELLA III Évo.

11.- AUTORITA' DELLA GARA

Direttore di gara della prova:

È il responsabile a livello sportivo dell'evento e del capitale umano.

Commissari sportivi:

Sono responsabili del rispetto dell'applicazione del regolamento, non sono in nessun caso responsabili dell'organizzazione della gara e non vi esercitano alcuna funzione esecutiva. Non incorreranno quindi in alcuna responsabilità a causa delle loro funzioni.

Stella III Évo

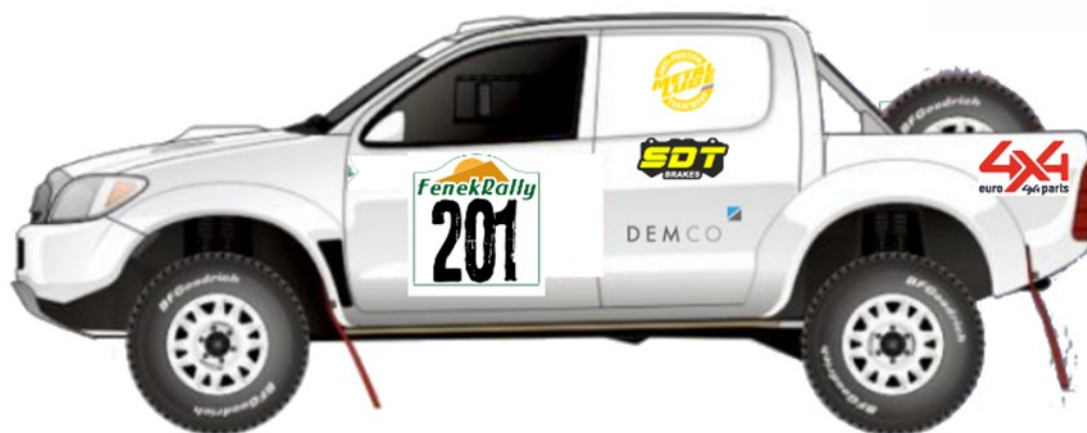
Dispositivo che funziona tramite le reti satellitari e 3G essendo lo Stella III Évo anche un sistema di comunicazione a radiofrequenza tra veicoli che migliora la sicurezza tra due o più veicoli vicini l'uno all'altro o suscettibili di esserlo, come in un sorpasso. Indipendentemente dalle condizioni di visibilità, Stella III Évo avverte con avvisi sonori e visivi della vicinanza di un veicolo e, allo stesso modo, le notifiche possono essere programmate per problemi rilevanti presi in considerazione dall'organizzazione. In caso di incidente, il sistema emette automaticamente segnali di avvertimento ai partecipanti nelle vicinanze.

Organizzazione o staff durante l'evento:

- Direttore Generale
- Direttore di gara
- Commissari sportivi
- Supporto in pista
- Stampa
- Assistenza medica

Allegato 1

Posizionamento di numeri e pubblicità obbligatoria



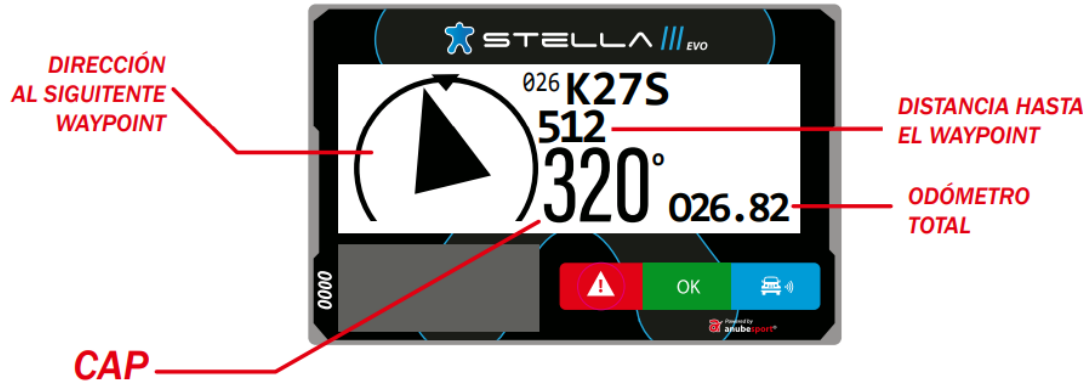
Allegato 3
MANUALE STELLA III Évo



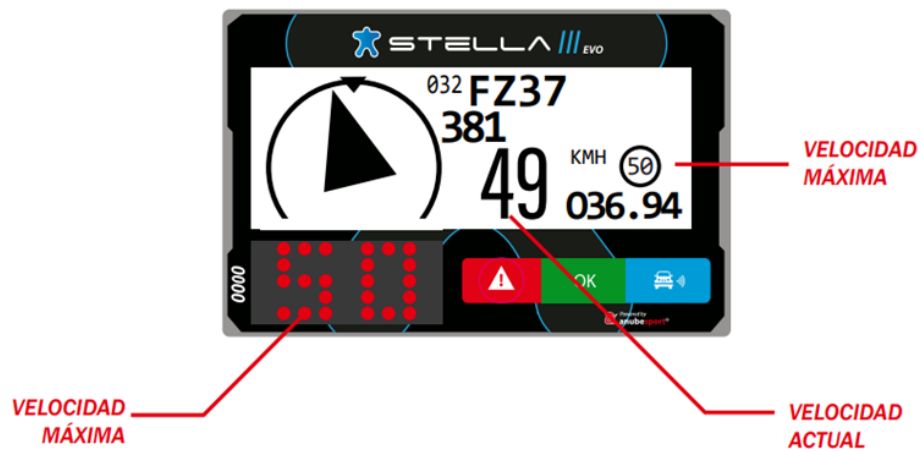
PANTALLA PRINCIPAL



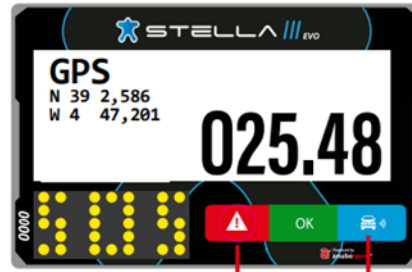
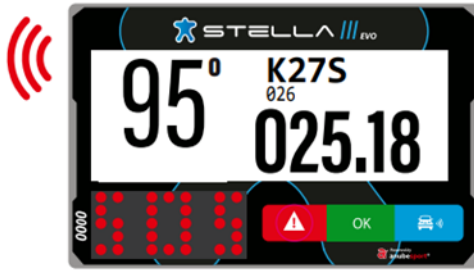
WAYPOINT CERCANO



ZONA DE VELOCIDAD



SOLICITUD DE AYUDA MÉDICA URGENTE

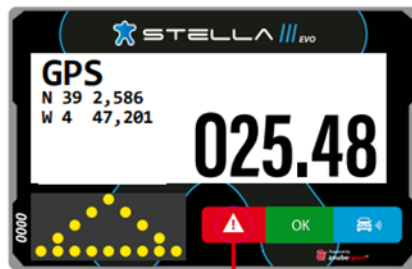
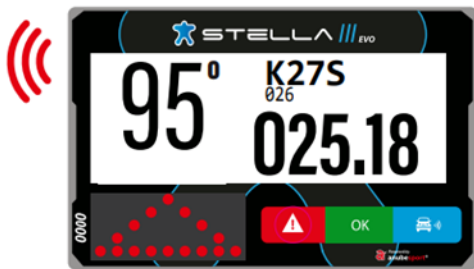


SOS

1 seg.



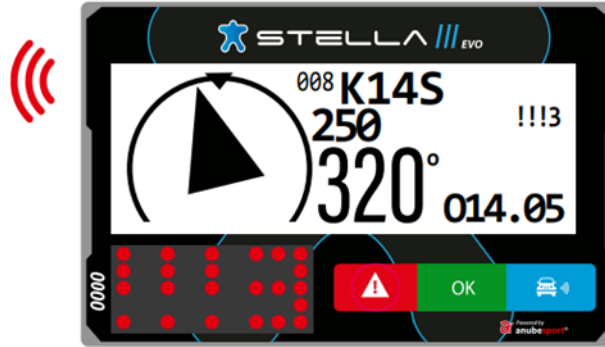
PELIGRO VEHÍCULO PARADO



3 seg.



PELIGRO 3 !!!



AVISO 300 m. antes de un PELIGRO 3 marcado en el roadbook

ADELANTAMIENTO / BANDERA AZUL

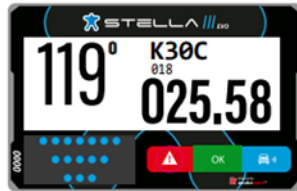


PARPADEANDO

SOLICITUD DE ADELANTAMIENTO



ADELANTAMIENTO / BANDERA AZUL



FIJO



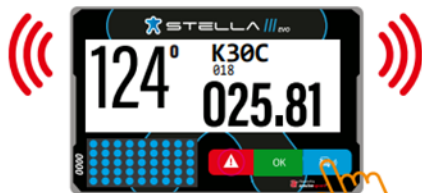
PARPADEANDO



ADELANTAMIENTO / BANDERA AZUL



VÍA LIBRE PARA ADELANTAR



FIJO

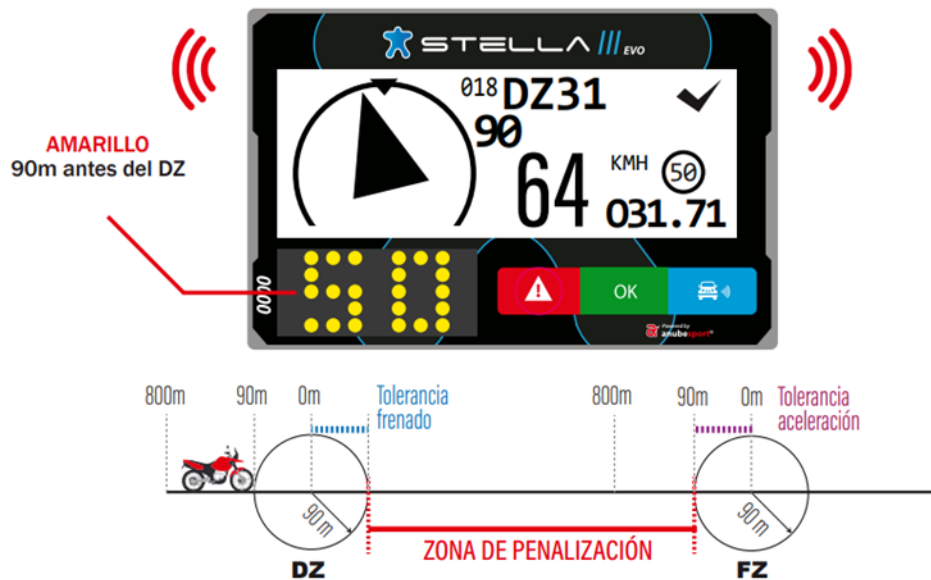
PRESIONA BOTON AZUL PARA ACEPTAR ADELANTAMIENTO



ZONA DE VELOCIDAD LIMITADA



ZONA DE VELOCIDAD LIMITADA

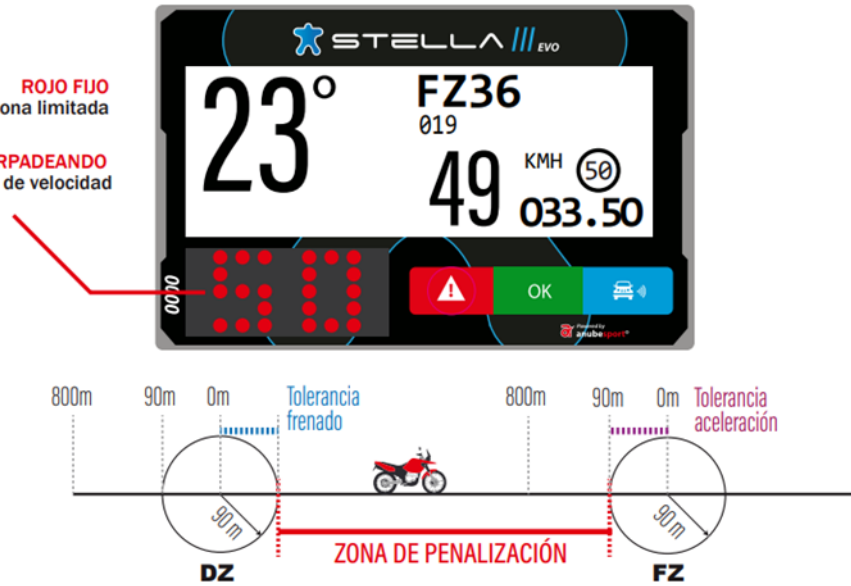


ZONA DE VELOCIDAD LIMITADA



ROJO FIJO
dentro de la zona limitada

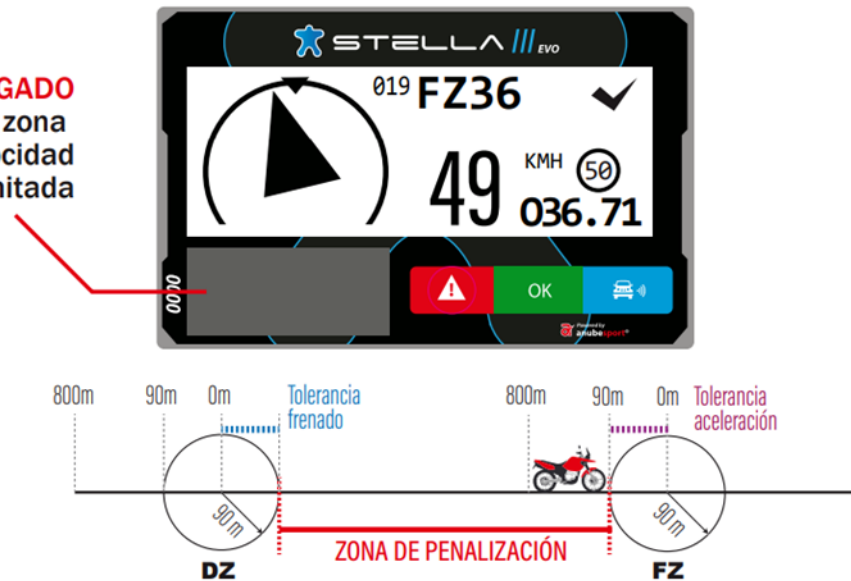
ROJO PARPADEANDO
exceso de velocidad



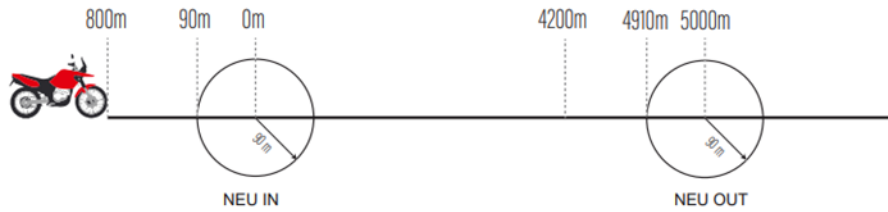
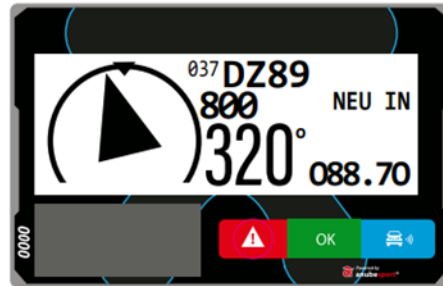
ZONA DE VELOCIDAD LIMITADA



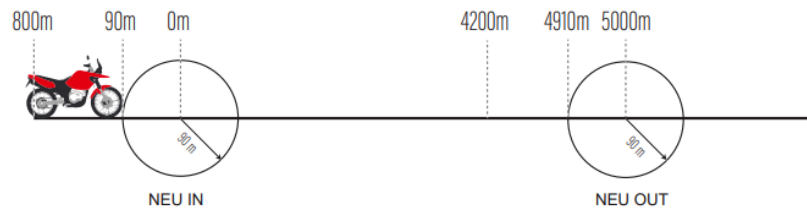
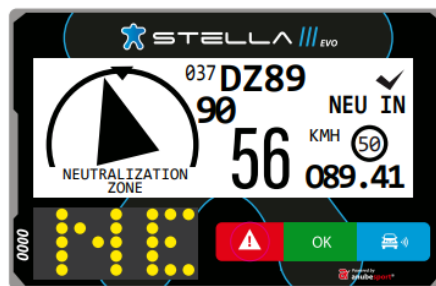
APAGADO
fin de zona
de velocidad
limitada



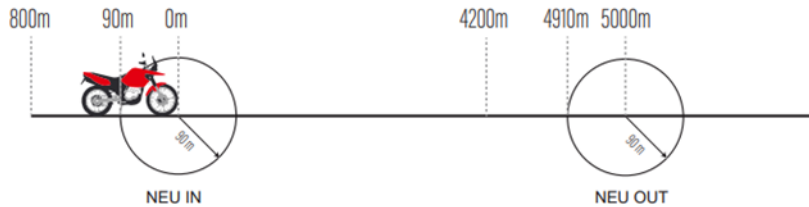
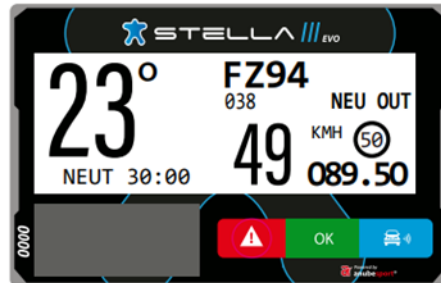
ZONA DE NEUTRALIZACIÓN



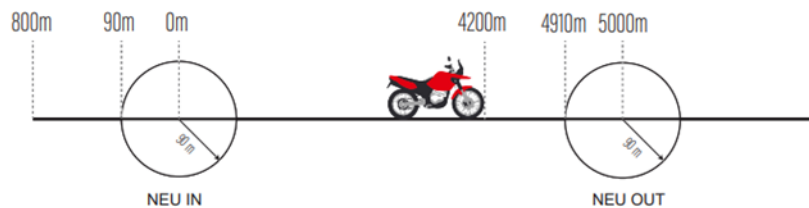
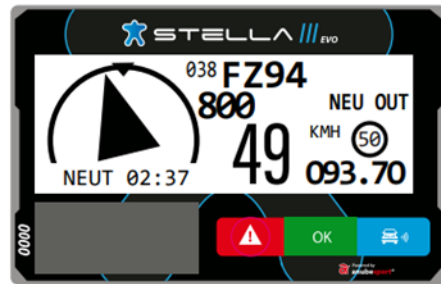
ZONA DE NEUTRALIZACIÓN



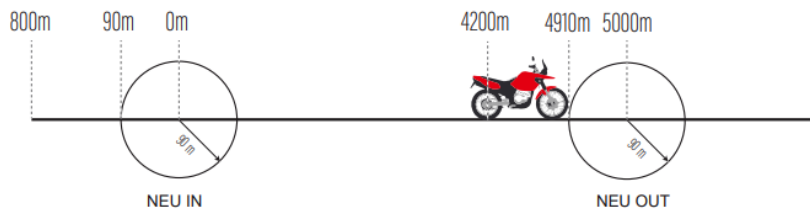
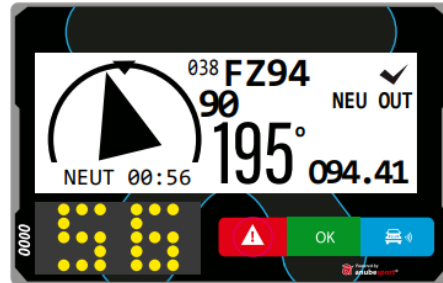
ZONA DE NEUTRALIZACIÓN



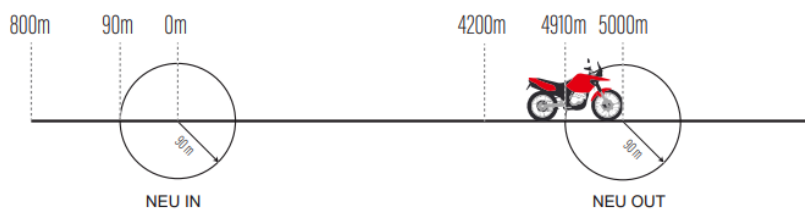
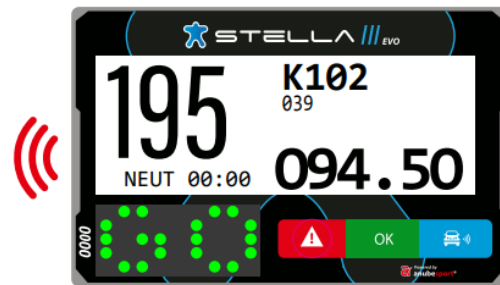
ZONA DE NEUTRALIZACIÓN



ZONA DE NEUTRALIZACIÓN



ZONA DE NEUTRALIZACIÓN

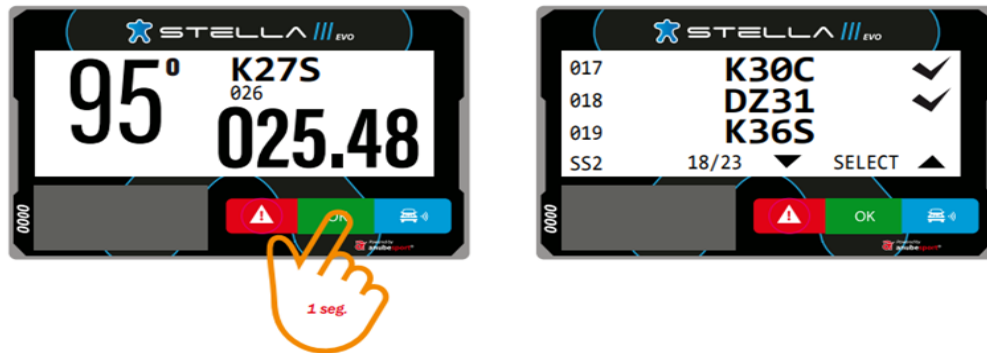


MENSAJES



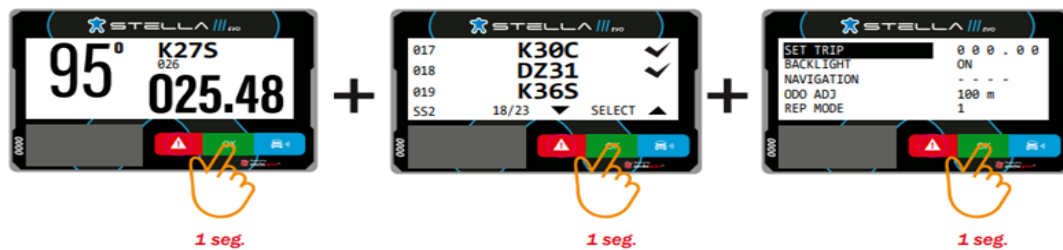
LISTADO DE WAYPOINTS

OK



PONER ODÓMETRO TOTAL A CERO

OK



Allegato 4 "Road Book"

ETAPA: 1

ENLACE:
SS: 225 KM.
ENLACE:



152,07	(M)		114c HP
86	8,34	E1086	
156,29	(M)		107c HP
87	4,22	E1087	
160,58	(M)		048A
88	4,29	E1088	
161,44			080A
89	0,86		
161,69			108A P//
90	0,25		

Distancia
acumulada en
roadbook en Km

160,58	M		048A
88	4,29	E1088	

Número de viñeta

Rumbo en grados

156,29	M		107c
87	4,22	E1087	HP

Nombre del wpt

Distancia
aproximada entre
las viñetas en Km

Allegato 5 “LEXIQUE ROAD BOOK FIA - FIA ROAD BOOK LEXICON”

TRACKS	WAYPOINTS	ON TRACK	SYMBOLS
Tarmac road	Masked WP	Bump	Fence
Track Piste	Control WP	Dip hole	Barbed fence
Off track (HP)	Security WP	Compression	Rail road
Low visible track / traces	Navigation WP	Ditch	Hole
P Track Piste	Precise WP	Summit	Collapse, ditch, ravine, etc.
PP Principal track/ piste	Visible WP	Above bridge	Ruts
RO Road	Eclipse WP	Under bridge	Twisty / sinuous
P// Parallel track/piste	Waypoint number	Step up	Bumpy / broken
HP Off track Sight driving!	CONTROLS		Bumpy
HP Off track forbidden	DSS Start Selective Section	Up hill Down hill	Lateral inclination
FPP Follow principal track/piste	ASS Arrival Selective Section	Cut danger	Post
FRO Follow road	CP Check point	Right or Left over crest	Electric pole
SA Sandy	DN FN Start/Finish Neutralisation	Fence gate	Electric line
GV Gravel	DN Start neutralisation with speed limit	Fence with cattle gate	High voltage tower
SAFETY	DT FT Start/Finish Transfer	Wall gate	Antenna
Danger Level 1	DT Start transfer with speed limit	Wading / water cross	Well
Danger Level 2	T:25 Neut./transfer max. time allowed	Concrete pass	Tanks
Danger Level 3	Waiting for restart	CAPS	
Global danger in the note	Stop for restart	CAP Exit cap	Barrels
DZ 40 Start Speed limit	CHG/SSV Fuel zone with authorized cat.	CAP_A Average cap	Notable elements
FZ 40 Finish Speed limit	Time control	CAP_C Calculated cap (only HP)	Tires
Stop	Assistance Service	OBLIC Cap that turns	Sign posts
Important	Tyre marking zone		Restricted/protected area
25,25 Red line under km = danger 2 in the note	End zone		Buildings / houses
			Church / mosque

SYMBOLS		SYMBOLS		ABBREVIATIONS		ABBREVIATIONS	
Ruine / abandoned	Small wadi	VG	Vegetation	EFF	Collapsed		
Fort / castle	Large wadi	L/R	Left and Right	ORN	Ruts		
Cemetery	Sandy wadi	R/L	Right and Left	BAD	Bad		
Village	River (water)	onL	On left	RP	Rejoin		
Bivouac	Lake / puddle	onR	On right	BTW	Between		
Tunnel	Plain / chott	kpL	Keep to the left	MODIF	Modification from Opening Car		
Pipeline	Towards / direction	kpR	Keep to the right	NEW NOTE	New note from Opening Car		
Wall	Road works	kpS	Keep straight	BIG SMALL FOLLOW	Written as text (English)		
Native / local camp	Reset / recal trip	-V	Less visible*				
Petrol station & type of fuel	300m Distance	±V	More/less visible				
Monument	DUNES / SAND	ALT	Alternance				
Animals individual	Sandy plain	/	During				
Animals	Big bowl "cuvette"	IN	In / into				
Cairn	Sand spit	ET	And / next				
Rocks	Dune	A	At				
Mountain	Broken dune	CX	Stone / stony				
Tree	Dunes	E3	Narrow*				
Palm tree	DN	Q ^T	Quit / leave*				
Camel grass	DNX	TJS	Always				
Vegetation	DNT	NBX	Many				
Slope	L1 L2 L3 Dunes difficulty level	IMP	Imperative				