



Con la presentazione dei **nuovi telai Evo** per le auto Dangun Racers è stata introdotta una nuova filosofia della competizione:

"IL COMBATTIMENTO"

Con questa nuova filosofia non sempre è indispensabile essere il più veloce per vincere ma occorre un modello attrezzato con gli adeguati accessori per "sbattere fuori" dalla pista l'avversario e aggiudicarsi la vittoria.

Il **nuovo telaio Evo** è composto da tre unità che si possono personalizzare a piacere in funzione del vostro avversario grazie ad una serie di optional che si compongono e assemblano ad incastro direttamente sulla pista.

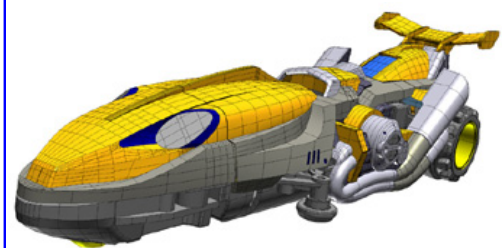
MODELLI DOTATI DEL NUOVO TELAIO EVO



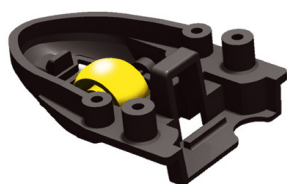
17701 DRX-1 WING VULCAN



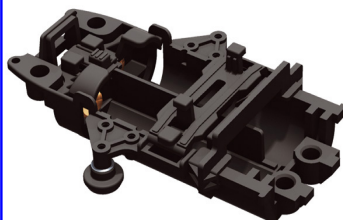
17702 DRX-2 FIRE ATLAS



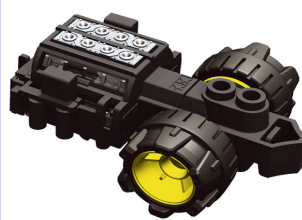
17703 DRX-3 MAD COBRA



15801 F-01 TELAIO ANTERIORE



15802 C-01 TELAIO CENTRALE



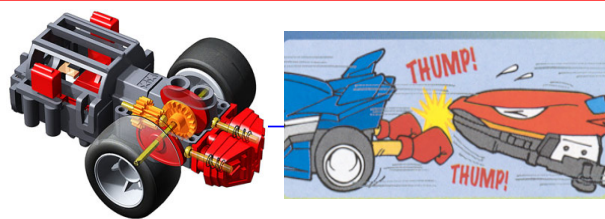
15803 R-01 TELAIO POSTERIORE



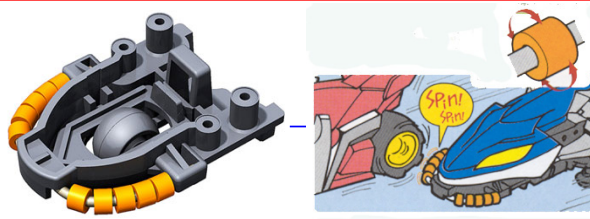
17704 DRX-4 STINGER JACK

Distribuzione **FANTASYLAND sas** - Milano

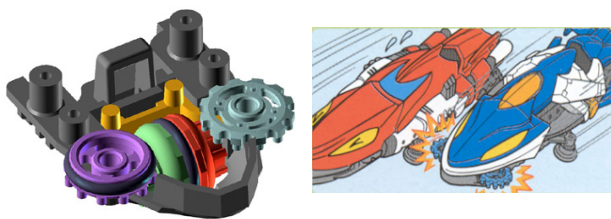
NUOVI ACCESSORI SPECIALI PER IL COMBATTIMENTO



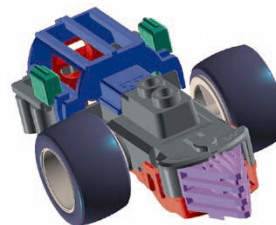
15804 R-02 ROSTRO POSTERIORE



15805 F-02 MUSO ANTERIORE CON ROTELLE CILINDRICHE



15806 F-03 MUSO ANTERIORE CON ROTELLE DENTATE



15807 R-04 CODA MOBILE

ESEMPIO DI ALCUNI PEZZI UTILIZZABILI NELLE COMPETIZIONI DANGUN RACERS



15268 RUOTE ANTER. SPECIALI



15274 SET ROTELLE SPECIALI



15275 STABILIZZ. ALTA VELOCITA'



15276 SET PARAURTI LATERALI



15282 PINNE STABILIZZATRICI



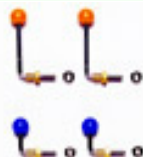
15319 RUOTE DA BATTAGLIA



15320 RUOTE BATTAGLIA OBLIQUE



15323 ARMATURA COMBATTIM.



15333 STABILIZZATORI ANGOLATI



15336 CERCHIONI CON DADO FISS

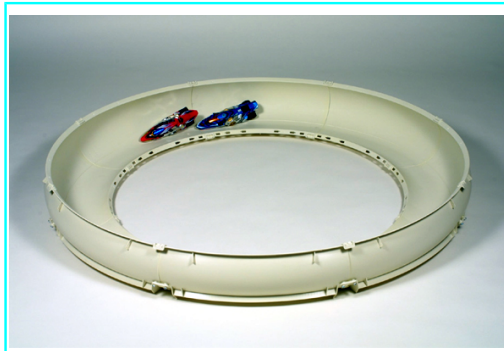


15337 SFERE SUPPORTI SAGOMA



15339 PIGNONE 8th AL FLUORINE

CIRCUITI ADATTI ALLE COMPETIZIONI



69653 PISTA AD ANELLO



69561 PISTA OVALE DANGUN



69542 PISTA RACER A 8

REGOLAMENTO GARE DANGUN RACERS "Combattimento"

Sono ammessi tutti i modelli Dangun Racers distribuiti in Italia.

Sono ammessi tutti i ricambi Tamiya Dangun Racers ed alcuni di quelli per le mini4wd.

Non è ammesso modificare in alcun modo sia i motori che i pezzi optional.

Ulteriori limitazioni potranno essere inserite dall'organizzatore.

ROLLER FIGHTING

Durata competizione: 1 minuto

Partecipanti: 2

Partenza: Avviene ai lati opposti della Pista.

Scopo della gara: sconfiggere l'avversario diretto con le seguenti possibilità:

Vittoria netta sull'avversario:

- > Raggiungendo, superando e doppiando l'avversario entro il tempo stabilito (1 minuto).
- > Buttando fuori l'avversario dalla pista entro il tempo stabilito.

Vittoria ai punti:

- > Se nessuno pilota riesce ad ottenere una vittoria netta, vince il combattimento il pilota che rimane in testa per almeno un giro dopo la scadenza del tempo stabilito.

Se una vettura si capovolge durante il combattimento non è ammesso riposizionarla sulle ruote .

Se un pilota corre nella direzione opposta, perde la carrozzeria o si ferma (per batterie scariche o altri motivi) viene squalificato.

THE LAST FIGHTER

Durata della competizione: ad oltranza!

Partecipanti: fino ad un massimo di 16 (a seconda della lunghezza del circuito)

Partenza: - con innesto-pista "ad imbuto" più concorrenti contemporaneamente
- a 2 a 2 contemporaneamente, a sorteggio.

Scopo della gara: sconfiggere tutti gli avversari, buttandoli fuori dalla pista; quando rimarranno solo 2 Dangun, sarà vincitore chi raggiunge l'altro.

Essere doppiato o doppiare non ha importanza fino a che non rimangono solo due concorrenti.

Se una vettura viene buttata fuori pista viene eliminata

Se una vettura si capovolge durante la gara non è permesso riposizionarla sulle ruote.

Se un pilota corre nella direzione opposta, perde la sua carrozzeria o si ferma (per batterie scariche perde le gomme ecc.) viene squalificato.

..... Ne resterà uno solo!!..... (Higtlander)

