



*La Kartata Dimenticata
kartodromo Big Kart
8 ottobre 2022*

LA KARTATA DIMENTICATA

INFORMAZIONI GENERALI

- **QUANDO E DOVE**

L'evento si terrà sabato 8 ottobre al kartodromo Big Kart di Rozzano, situato a sud di Milano. I partecipanti dovranno recarsi alla pista non oltre le ore 18:30.

- **COSA FARE UNA VOLTA ARRIVATI**

Una volta arrivati al kartodromo, la squadra (o il singolo pilota) dovrà presentare il proprio biglietto con QR code allo staff WeRace, così da registrare la vostra presenza. Ci metteremo un attimo! Dopodiché, potrete recarvi nel box che vi è stato assegnato.

- **ZAVORRE**

Vogliamo una gara che possa offrire pari opportunità! Per questo, dopo la registrazione, peseremo ogni pilota in modo da poterlo adeguare al peso minimo di 85 kg con apposite zavorre che verranno di conseguenza assegnate a chi pesa meno. Per i più magri, non preoccupatevi: le zavorre sono disposte sul kart in modo da non comprometterne il bilanciamento, non vi accorgete nemmeno di averle. Parola nostra!

- **CON CHE KART SI CORRE?**

Correrete con i magnifici Sodi Kart 390CC, i più potenti mezzi a quattro tempi messi a disposizione. Toccherete agilmente alte velocità in fondo al rettilineo, preparatevi.

- **POSSO VEDERE I TEMPI IN LIVE?**

Certo! Da questo [link](#) potrete vedere in live tutti i tempi sul giro e vedere la vostra posizione in classifica durante le prove libere, le qualifiche e la gara. Sarà importante Passatelo ai vostri amici o parenti per farvi seguire in diretta!

- **LA PISTA IN CHE CONFIGURAZIONE SARA'?**

Si correrà sul layout *classico*.

- **NEWSLETTER**

Tutti gli iscritti all'evento riceveranno, nei giorni che precedono la gara, alcune newsletter nella propria casella di mail (controllate anche la cartella spam!). Le newsletter conterranno informazioni molto utili, che vi consentiranno di arrivare all'evento ben preparati. Spiegheremo nel dettaglio le procedure, oltre a darvi tantissimi consigli che, siamo certi, saranno preziosi per andare subito forte in pista!

REGOLAMENTO DI GARA

1. PROVE LIBERE

Dopo il briefing tecnico in cui spiegheremo bene ogni procedura (oltre a qualche raccomandazione), si procederà con le prove libere. La vostra squadra avrà 30 minuti per prendere dimestichezza con il mezzo e con la pista. Le squadre scenderanno in pista con il proprio kart e i tempi sul giro saranno regolarmente cronometrati. Sta a voi decidere come gestire questi 30 minuti: potete fermarvi ai box quante volte volete, cambiare a piacimento il pilota, provare a correre con o senza zavorre. L'importante è non ostacolare l'attività in pista delle altre squadre: va bene uno spirito competitivo, ma mai antisportivo!

2. QUALIFICHE

Terminate le prove libere, si inizierà a fare sul serio. La qualifica sarà un momento di alta adrenalina dove l'errore non sarà perdonato: sarà a giro secco! Questo significa che ogni squadra dovrà scegliere accuratamente il proprio qualificatore, il quale avrà a disposizione un solo tentativo per mettere insieme il giro perfetto per conquistare la pole position. Le squadre scenderanno in pista in due gruppi da dieci team: sarà cruciale la gestione dell'outlap in modo da poter completare il proprio giro lanciato senza il disturbo di altre squadre. Completato il proprio giro veloce, il qualificatore dovrà completare il giro di rientro fuori traiettoria, in modo da non ostacolare chi è ancora nel proprio giro lanciato. Eventuali impeding saranno sanzionati (vedi 10. PENALITA'). In qualifica è obbligatorio imbarcare le zavorre, se previste!

3. PARTENZA

Terminate le qualifiche, lo staff disporrà i kart sul rettilineo di partenza in base ai tempi registrati e al netto di eventuali penalità. Ma non si partirà dalla griglia: sarà una partenza

“Le Mans”! Ciò significa che i kart saranno disposti a lisca di pesce sul bordo sinistro del rettilineo, mentre i piloti attenderanno la partenza dall’altro lato. Allo sventolare della bandiera, i piloti dovranno correre verso il loro kart, saltare a bordo e partire. Un buono scatto può fare la differenza e permettere alla squadra di guadagnare svariate posizioni!

4. DURATA DELLA GARA

La gara avrà una durata totale di due ore: a tempo scaduto, il leader della corsa darà il via all’ultimo giro della corsa. Verrà esposto un segnale, lungo il rettilineo, che indicherà che è iniziato l’ultimo giro, al termine del quale verrà sventolata la bandiera a scacchi.

5. PIT STOP

Sarebbe troppo facile se non fosse prevista quella fase che spesso si rivela la più concitata di ogni gara: i pit stop. Ogni squadra sarà obbligata ad un minimo di cinque pit stop nel corso delle due ore di gara, nei quali dovrà avvenire tassativamente il cambio di pilota e il cambio di kart. La durata minima del pitstop è stabilita ad un minuto: in sessanta secondi il pilota dovrà scendere dal kart, togliere le zavorre e aiutare il compagno che lo sostituisce ad inserirle nel nuovo kart.

COME FUNZIONA?

Saranno disponibili due corsie per i pitstop, ciò significa che due squadre alla volta potranno effettuare la propria sosta. È cruciale dunque scegliere il momento giusto per fermarsi ai box onde evitare di doversi accordare dietro ad un’altra squadra e perdere tempo prezioso! Per agevolarvi, saranno installati due semafori, uno per corsia, che indicheranno ai piloti in pista e al team se la corsia è attualmente impegnata o meno.

Poco prima di imboccare la corsia box, il pilota dovrà alzare il braccio per segnalare ai piloti che seguono la propria intenzione; dovrà poi spostarsi sul lato dell’ingresso della pit lane. Una volta imboccata la corsia box, il pilota dovrà prima di tutto premere un pulsante posto all’ingresso della pit lane. Questo tasto farà scattare il timer di un minuto e segnalerà ai piloti in pista che la corsia è occupata. Non dimenticate di premerlo, perderete un sacco di tempo!

Una volta avviato il timer, si potrà iniziare la procedura di scarico/carico delle zavorre e il cambio pilota. Il vostro nuovo kart sarà in corsia ad aspettarvi pronto per partire. Al termine dei sessanta secondi, il semaforo di corsia diventerà verde e la squadra potrà ripartire.

NB: Faremo controlli a campione durante i pit stop per controllare che la squadra stia caricando la quantità corretta di zavorra assegnata al pilota. In caso di errore, si incorrerà in una penalità (vedi 10. PENALITA’)

6. STINT

Con un minimo di cinque pit stop, sarete obbligati a completare almeno sei stint la cui lunghezza sarà variabile. L’unico limite sta nella durata massima di ogni stint, fissata a mezz’ora. Le due ore di gara dovranno essere suddivise in modo equo tra i piloti della squadra, salvo imprevisti sopravvenuti. Di seguito, un esempio di corretta gestione degli stint:

Pilota 1: 30 minuti

Pilota 2: 15 minuti

Pilota 3: 15 minuti

Pilota 4: 30 minuti

Pilota 3: 15 minuti

Pilota 2: 15 minuti

7. BANDIERE

Durante la gara, i piloti dovranno prestare attenzione alle bandiere sventolate dai commissari, ognuna delle quali prevederà il rispetto di determinate regole:

Bandiera gialla: c'è un incidente, rallenta. Qualora dovessi essere colto mentre sfrecci vicino ad un altro pilota in difficoltà, potrai incorrere in sanzioni e la tua squadra non ne sarà felice!

Bandiera rossa: gara sospesa, rallentare e rientrare ai box.

Bandiera nera: il pilota è squalificato e costretto a rientrare ai box alla prima occasione.

Non è prevista la bandiera blu: siete talmente veloci da doppiare le altre squadre? Beh, dimostrate di essere altrettanto bravi a sorpassare, perché il doppiaggio ve lo dovrete portare a casa cercando di perdere meno tempo possibile.

8. COMPORTAMENTO IN PISTA

In pista è obbligatorio tenere una condotta rispettosa dei mezzi, della struttura e di tutti i partecipanti. L'evento è un'occasione di divertimento e di sana competizione: pertanto, non saranno in alcun modo tollerati comportamenti scorretti o che possano recare pericolo a sé o agli altri. Divertiamoci in sicurezza!

Nel concreto, oltre al rispetto delle bandiere, i piloti dovranno agire con cautela. L'errore è ammesso, può capitare, ma una condotta eccessivamente aggressiva potrà essere passibile di sanzione a discrezione della direzione gara. In fase di difesa, in linea di massima è consentito un solo cambio di traiettoria: evitate di zigzagare sul circuito, comportamenti simili potranno essere sanzionati. Ovviamente, è severamente vietato speronare volutamente un altro pilota.

"E ricordate, niente spintoni, niente imbrogli, niente sputi, niente morsi, niente colpi di testa, niente mutilazioni, niente spruzzi d'olio, niente sgomitare, niente coltellate alla schiena e niente bighellonaggio." (Cars, Pixar)

9. ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento è libero, a voi la scelta. Sono però vietate sciarpe e tutti quegli oggetti che potrebbero cadervi dal kart. E' consigliato l'uso di guanti da gara.

Il casco, per chi non lo avesse, verrà fornito dal kartodromo. È possibile portare un'action camera per registrare i propri on board, ma ricordate di portarvi anche l'aggancio adesivo per il casco, non tutti i caschi in dotazione ne sono disposti.

10. PENALITA'

Le penalità che verranno comminate potranno essere di 5, 10, 30 o 60 secondi in base alla gravità della condotta che verranno scontati durante i pit stop. Qualora tutti i pit stop siano stati già effettuati, i secondi di penalità verranno aggiunti al tempo finale della corsa. In casi estremi, la direzione gara potrà squalificare un pilota dalla competizione: non si vuole elencare nello specifico le condotte che possono spingerci ad adottare un simile provvedimento, ma potete ben capire che se doveste, ad esempio, procedere contromano durante la gara, non potremo far finta di niente.

Trovate di seguito un elenco che include ALCUNE manovre vietate con le relative sanzioni:

- o **IMPEDING, 5 POSIZIONI DI PENALITA'**: qualora in qualifica un pilota dovesse ostacolare il giro lanciato di un avversario, la squadra sarà arretrata di cinque posizioni alla partenza. Penalità cumulabile in caso di impeding multipli.
- o **ERRORE NELL'INSERIMENTO DEL CORRETTO QUANTITATIVO DI ZAVORRA, 60 SECONDI**: qualora alla partenza o in fase di pit stop una squadra fosse colta nel tentativo di riprendere la corsa con un quantitativo inferiore di zavorra rispetto a quello previsto per il pilota, il team sarà costretto ad aspettare altri 60 secondi in corsia box prima di ripartire.
- o **MANCATO RISPETTO DELLE BANDIERE, DAI 5 AI 30 SECONDI**: qualora il pilota sia colto mentre non rispetta i regimi previsti dalle varie bandiere, la direzione assegnerà una penalità di 5, 10 o 30 secondi a seconda della gravità dell'infrazione.
- o **DANNEGGIATA LA GARA DI UN ALTRO PILOTA, DAI 5 SECONDI ALLA SQUALIFICA**: qualora in una lotta in pista doveste commettere un errore che danneggia la gara di un vostro avversario, potreste subire una penalità. Non preoccupatevi: qualora ci rendessimo conto che la vostra manovra è frutto di un errore genuino, saremo piuttosto permissivi e un'eventuale penalità non sarà troppo severa. Se però dovessimo notare che la manovra è stata eseguita all'unico fine di danneggiare un vostro avversario, non risparmieremo la sanzione della squalifica.
- o **TAGLIO PISTA, 60 SECONDI**: qualora un pilota dovesse tagliare parte del tracciato, la penalità base è fissata a 60 secondi.

Come specificato, l'elenco di cui sopra non racchiude le uniche manovre che potranno essere sanzionate: la direzione gara si riserverà il diritto di penalizzare anche altri comportamenti antisportivi nella maniera che più riterrà adeguata.

In caso di squalifica di un pilota, la squadra potrà continuare la gara ma il pilota squalificato dovrà immediatamente rientrare ai box e non potrà riprendere la gara.

11. PODIO

Le prime tre squadre saranno premiate a fine evento sul podio. A tutti i partecipanti è garantito almeno un bicchiere di spumante, utile per festeggiare una buona gara o per bere per dimenticare.



La Kartata Dimenticata

Kartodromo Big Kart

La direzione gara di WeRace

