



*Christel Sprint Championship
Circuito Christel Village
10 Febbraio – 21 Aprile 2023*

CHRISTEL SPRINT CHAMPIONSHIP

INFORMAZIONI GENERALI

- **IN COSA CONSISTE**

Il Christel Sprint Championship è un campionato sprint individuale, articolato in 6 tappe, che si svolge esclusivamente presso il circuito Christel Village. Ciascuna tappa consiste di 10' di Prove Libere, 10' di Qualifiche e Gara di 30 Giri. Il costo è di 70€ a tappa, tesseramento incluso.

Il numero massimo di partecipanti per gara è fissato a 14. Qualora il numero di iscrizioni lo permetta, verranno istituite due categorie – PRO e AM – che avranno classifica separata. (Più dettagli in seguito).

E' prevista premiazione per i primi 3 piloti classificati in ciascuna tappa e una premiazione finale a sorpresa.

- **QUANDO E DOVE**

Il campionato si svolgerà presso il Circuito Christel Village di Campo di Carne (Aprilia, LT) e sarà articolato in 6 tappe.

Di seguito il calendario delle tappe:

Tappa 1 – 10 Febbraio 2023 alle ore 19.00

Tappa 2 – 24 Febbraio 2023 alle ore 19.00

Tappa 3 – 10 Marzo 2023 alle ore 19.00

Tappa 4 – 24 Marzo 2023 alle ore 19.00

Tappa 5 – 7 Aprile 2023 alle ore 19.00

Tappa 6 – 21 Aprile 2023 alle ore 19.00

In caso di condizioni meteo o cause di forza maggiore tali da non permettere il regolare svolgimento dell'evento, questo verrà recuperato entro i due giorni successivi alla data inizialmente prevista - con preferenza il Sabato - o comunque il primo giorno utile.

- **COSA FARE UNA VOLTA ARRIVATI**

Una volta arrivati al kartodromo, il pilota dovrà presentarsi presso l'accettazione, così da registrare la propria presenza.

- **ZAVORRE**

All'inizio di ciascuna tappa peseremo ogni pilota, in modo da poterlo adeguare al peso minimo di 75 kg con apposite zavorre. Le zavorre sono disposte sul kart in modo da non comprometterne il bilanciamento. Ciascun pilota dovrà imbarcare la zavorra assegnata per prendere parte ad ogni sessione del campionato.

- **SUDDIVISIONE IN CATEGORIE**

Alla prima tappa, qualora il numero di iscritti lo permetta, i piloti saranno divisi in due categorie: a ciascun pilota sarà offerta una sessione extra da 10', al termine della quale verranno istituite le due categorie (PRO e AM) sulla base dei migliori tempi registrati.

Ciascuna categoria prenderà parte alla propria gara, separata dalla gara dell'altra categoria.

- **CON CHE KART SI CORRE?**

Correrete con i magnifici VIPER 270cc, affidabili e veloci. All'inizio di ciascuna tappa, prima dell'inizio delle attività in pista, verrà effettuato il sorteggio dei kart, che garantirà un'assegnazione imparziale ed insindacabile del mezzo con cui verrà disputata la tappa.

- **COME POSSO VEDERE I TEMPI?**

Alla fine di ciascuna sessione potrai controllare i tuoi tempi sugli schermi presenti in struttura. Al termine della tappa verrà fornito su richiesta il cronologico completo delle tre sessioni.

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

La pista sarà in configurazione layout standard, raffigurato qui sotto:



REGOLAMENTO DI GARA

1. PROVE LIBERE

Dopo il briefing tecnico in cui verrà spiegata ogni procedura (oltre a qualche raccomandazione), si procederà con le prove libere. Ciascun pilota avrà a disposizione 10 minuti per prendere dimestichezza con il mezzo e con la pista. Si scenderà in pista ciascuno con il proprio kart e i tempi sul giro saranno regolarmente cronometrati. In questa fase è importante non ostacolare l'attività in pista degli altri piloti: va bene uno spirito competitivo, ma mai antisportivo!

2. QUALIFICHE

Terminate le prove libere, si inizierà a fare sul serio. Ciascun pilota avrà a disposizione 10 minuti per far segnare il tempo migliore. È vietato ostacolare volontariamente il giro lanciato degli altri piloti, se non stai spingendo fai attenzione a tenerti fuori traiettoria. Eventuali impeding saranno sanzionati (vedi cap. 10. PENALITA'). Si ricorda che è obbligatorio imbarcare le zavorre, se previste!

3. PARTENZA

La procedura di partenza ricalcherà quella di una gara di Formula 1: i piloti partiranno dai box per il giro di schieramento, al cui termine non taglieranno il traguardo bensì si disporranno in griglia secondo l'ordine dettato dal miglior tempo segnato in qualifica. Quando tutti i piloti saranno schierati un commissario di percorso sventolerà bandiera verde: i piloti procederanno ad un giro di ricognizione, in cui potranno scaldare gomme e freni. Il sorpasso è vietato durante tale giro, quindi è bene tenere un discreto margine dal pilota che precede. Al termine del giro di ricognizione i piloti si schiereranno nuovamente in griglia nella medesima posizione. Quando tutta la griglia sarà schierata, un semaforo darà il via alla gara.

4. DURATA DELLA GARA

La gara avrà una durata totale di 30 giri, al cui termine verrà sventolata la bandiera a scacchi.

5. BANDIERE

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

Nessuna bandiera: tutto ok, spingi a volontà!

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 gli altri piloti? Beh, dimostrate di essere altrettanto bravi a sorpassare, perché il doppiaggio ve lo dovrete portare a casa cercando di perdere meno tempo possibile.

6. 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.

7. 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 circuito. 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.

8. PENALITA'

Le penalità che verranno comminate potranno essere di 5, 10, 30 o 60 secondi in base alla gravità della condotta. I kart sono dotati di un sistema che permette di depotenziare il motore a distanza, le eventuali penalità verranno applicate azionando tale sistema per il tempo stabilito. 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:

- **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.
- **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.
- **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.

- **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.

9. CLASSIFICA

Al termine di ogni tappa i piloti guadagneranno punti validi per la classifica di campionato sulla base dell'ordine di arrivo. La classifica di campionato sarà disponibile in kartodromo e verrà fornita a tutti gli iscritti.

I punti saranno distribuiti come segue:

- 1° Classificato – 25pt
- 2° Classificato – 23pt
- 3° Classificato – 21pt
- 4° Classificato – 18pt
- 5° Classificato – 16pt
- 6° Classificato – 14pt
- 7° Classificato – 12pt
- 8° Classificato – 10pt
- 9° Classificato – 8pt
- 10° Classificato – 6pt
- 11° Classificato – 4pt
- 12° Classificato – 2pt
- 13° Classificato – 1pt
- 14° Classificato – 0pt

10. PODIO

I primi tre classificati di ciascuna categoria saranno premiati a fine evento sul podio. È prevista anche una premiazione finale a sorpresa al termine del campionato!

Christel Sprint Championship
Circuito Christel Village

