

**WE** RACE

INFORMAZIONI  
E **REGOLAMENTO**  
DI GARA



**WE** RACE

TORINO KART ENDURANCE

**QUANDO E DOVE**

I partecipanti dovranno recarsi alla pista Club Des Miles a Moncalieri non oltre l'orario d'inizio indicato nella pagina evento, sul sito [we-race.it](http://we-race.it). In caso di pioggia moderata l'evento procederà come da programma, qualora le precipitazioni eccessive rendessero non sicuro lo svolgimento della gara, questa verrà recuperata nella prima data utile tra quelle designate per il recupero.

**CHECK-IN**

Una volta arrivati al kartodromo, la squadra o il pilota dovrà presentare il proprio biglietto allo staff WeRace presente al banco check-in. Dopodiché si procederà con le operazioni di pesa e di ritiro dei moduli di scarico della responsabilità.

**BALANCE OF PERFORMANCE**

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!**

**I KART**

Correrete con i magnifici **Sodi Kart 270CC**, i più potenti mezzi a quattro tempi messi a disposizione dal kartodromo. Toccherete agilmente alte velocità in fondo al rettilineo, preparatevi.

**IL LAYOUT DEL TRACCIATO**

Utilizzeremo il **layout classico**, con una novità: la chicane di recente introduzione, che rappresenta una bella sfida per i piloti, anche i più esperti.

**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

La sessione di prove libere ha una durata di **20 minuti**, durante i quali 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.

Ogni team può decidere autonomamente come gestire il tempo a disposizione. E' possibile fare cambi pilota senza alcuna restrizione.

In questa sessione l'utilizzo delle zavorre non è obbligatorio.

## 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!** Un solo tentativo a disposizione per ogni team: questo significa che ogni squadra dovrà scegliere accuratamente il proprio qualificatore, per mettere insieme il giro perfetto e conquistare la pole position.

Le squadre scenderanno in pista in due batterie distinte.

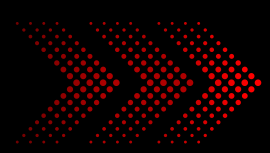
**Un giro di riscaldamento, giro cronometrato e giro di rientro:** la griglia di partenza si deciderà così!

Il giro di rientro ai box dovrà essere effettuato con particolare attenzione, per non ostacolare eventuali piloti ancora nel proprio giro veloce. Eventuali impeding saranno sanzionati (vedi 10. PENALITA').

In qualifica è **obbligatorio imbarcare le zavorre**, se previste.

## 3. PARTENZA DELLA GARA

La partenza è in stile "**Le Mans**"! I kart saranno disposti a lisca di pesce su un lato del rettilineo, mentre i piloti attenderanno la partenza dall'altro. Al via, 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

I pit-stop sono spesso la fase più concitata e decisiva della gara. Ogni squadra è obbligata ad un **minimo di cinque pit stop** nel corso delle due ore di gara. Ad ogni pit-stop dovrà avvenire tassativamente il **cambio di pilota** e l'inserimento o rimozione delle zavorre.

##### Come funziona?

Saranno disponibili tre corsie box che permetteranno accesso illimitato ai team alla pitlane. Il pit stop non ha una durata minima: meno tempo impiegate a fermarvi, cambiare pilota e sistemare le zavorre, meglio è per voi!

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, ogni team è obbligato a completare almeno **sei stint** la cui lunghezza sarà variabile. L'unico limite sta nella durata massima di ogni stint, fissata in **30 minuti**. 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.

**Bandiera gialla:** c'è un pericolo in pista, 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:** sessione sospesa, rallentare e rientrare ai box.

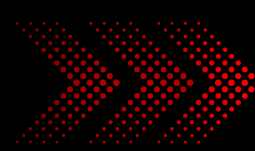
**Bandiera nera:** il pilota è squalificato e deve rientrare ai box alla prima occasione.

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. SAFETY KART

Un mezzo di sicurezza entrerà in pista nel caso in cui vi fossero situazioni di pericolo (es: kart fermo sul tracciato o detriti). Nel momento in cui la **Safety Kart entrerà in pista** è vietato ogni sorpasso in pista ed eventuali manovre non consentite saranno sanzionate.

La Safety Kart entrerà in pista e tutto il gruppo dovrà accodarsi: è vietato ogni sorpasso. Le luci lampeggianti della Safety Kart rimarranno accese per tutta la durata della neutralizzazione.



Allo spegnimento delle luci, la SK aumenterà il ritmo e completerà il giro rientrando in pit lane. Il pilota dietro la SK avrà la possibilità di gestire la ripartenza come meglio crede. Dovrà compattare il gruppo, rallentando. Potrà prendere distacco dalla SK solo dopo che quest'ultima avrà spento le luci.

Non è consentito sorpassare la SK. I sorpassi saranno consentiti solo una volta ripresa la gara e attraversata la linea del traguardo dopo la ripartenza. Eventuali sorpassi effettuati prima della linea del traguardo saranno sanzionati. Durante il regime di SK **è consentito effettuare i pit-stop**.

### 9. 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 genuino è perdonato, 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: **è vietato zigzagare** per difendersi da un sorpasso; comportamenti simili potranno essere sanzionati. Ovviamente, è severamente vietato speronare volutamente un altro pilota.

### 10. ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento è libero, a voi la scelta. Sono però vietate sciarpe e tutti quegli oggetti che potrebbero cadere dal kart o creare qualsiasi pericolo. E' consigliato l'uso di guanti da gara. Il casco, per chi non lo avesse, verrà fornito gratuitamente dal kartodromo. È possibile portare un'action camera per registrare i propri on board, ma ricordate di portare anche l'aggancio adesivo per il casco: non tutti i caschi in dotazione ne sono disposti.

## 11. PENALITA'

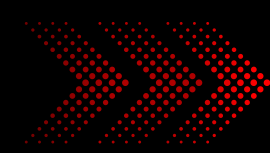
Possono essere comminate penalità **dai 5 ai 60 secondi**, a seconda della gravità dell'infrazione, ad **insindacabile giudizio della Direzione gara di WeRace**. Ogni penalità deve essere scontata al primo pit-stop utile.

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.

Trovate di seguito un elenco che include solo alcune delle manovre vietate con le relative sanzioni:

- **IMPEDING, 5 POSIZIONI DI PENALITA'**: qualora in qualifica un pilota dovesse ostacolare il giro veloce di un avversario, la squadra sarà arretrata di cinque posizioni alla partenza. Penalità cumulabile in caso di impeding multipli.
- **MANCATO O ERRATO INSERIMENTO DELLA 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.
- **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. Penalità inferiori potranno essere comminate qualora il taglio sia di lieve entità.
- **SORPASSO IN REGIME DI SAFETY KART**, DAI 10 AI 60 SECONDI: dal momento in cui la Safety Kart entra in pista, è vietato ogni tipo di sorpasso e i piloti dovranno accodarsi alla SK. Ogni sorpasso è punito con un minimo di 10 secondi di penalità. La penalità può arrivare fino alla squalifica, in caso di violazioni multiple. 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.

## 12. PODIO

Le prime tre squadre di ciascuna categoria saliranno sul podio per i festeggiamenti di rito con premi e spumante.

A tutti i partecipanti è garantito almeno un bicchiere di spumante, utile per festeggiare una buona gara o per bere per dimenticare!

*La Direzione gara di WeRace*