

**WE** RACE

INFORMAZIONI  
E REGOLAMENTO  
**SPARTAN**



**WE** RACE

**WERACE SPARTAN MILANO**



## QUANDO E DOVE

L'evento si terrà presso il kartodromo **Big Kart di Rozzano**, situato a sud di Milano. I partecipanti dovranno recarsi alla pista 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

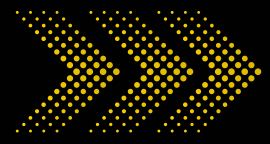
Una volta arrivato al kartodromo, il pilota potrà recarsi al desk WeRace per registrare la sua presenza scannerizzando il **biglietto con QR code**, per le operazioni di pesa e per il ritiro dei moduli di scarico della responsabilità.

## RACELEDS™

Se l'evento si svolge in ore notturne verrà dato a ciascun pilota un RaceLed™, il nostro braccialetto luminoso che fornirà indicazioni, in questo caso, sul tempo di gara rimanente.

## 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 390CC**, i più potenti mezzi a quattro tempi messi a disposizione dal kartodromo. Toccherete agilmente alte velocità in fondo al rettilineo, preparatevi.

## TEMPI LIVE

Da questo [link](#) potrete vedere in **live** tutti i **tempi sul giro**. Alla fine di ogni sessione, pubblicheremo sul canale Telegram il file PDF con tutti i tempi.

## IL LAYOUT DEL TRACCIATO

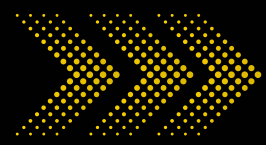
Utilizzeremo il **layout reverse**, vale a dire in senso inverso rispetto a quello solito. Tuttavia, adotteremo il layout originario in caso di pista bagnata, per questioni di sicurezza.

## EQUIPAGGIAMENTO NECESSARIO

E' obbligatorio indossare un casco integrale, se non ne possiedi uno ti verrà fornito in circuito! Consigliamo l'uso di guanti alla guida, se non ne hai puoi approfittare del nostro codice sconto esclusivo WERACE20SPARCO con cui avrai il 20% di sconto sul sito [sparco-official.it](http://sparco-official.it)

## ALBO D'ORO E WERACE HEROES

Il vincitore dell'edizione dovrà trattenersi qualche minuto per le foto di rito da inserire nell'Albo d'Oro e per siglare la pagina dell'edizione. La foto scattata verrà inserita anche nella Hall of Fame di WeRace, la **WeRace Heroes**.



# REGOLAMENTO DI GARA

## 1. PROVE LIBERE

La sessione di prove libere ha una durata di **10 minuti**, durante i quali prendere dimestichezza con il mezzo e con la pista. I piloti scenderanno in pista con il proprio kart e i tempi sul giro saranno regolarmente cronometrati.

Ogni pilota può decidere autonomamente come gestire il tempo a disposizione.

## 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 pilota.

**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 11. PENALITA').

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

## 3. DIVISIONE IN BATTERIE

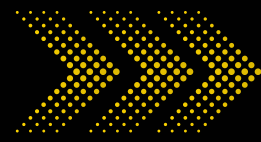
I piloti verranno suddivisi in modo casuale in due batterie per le prove libere e le qualifiche. A qualifiche concluse, l'appartenenza all'una o all'altra batteria per la gara dipenderà dal risultato ottenuto:

### QUALIFICHE 1

- 1°, 3°, 5°, 7°, 9°, 11°, 13°, 15°, 17°, 19° = BATTERIA 1
- 2°, 4°, 6°, 8°, 10°, 12°, 14°, 16°, 18°, 20° = BATTERIA 2

### QUALIFICHE 2

- 1°, 3°, 5°, 7°, 9°, 11°, 13°, 15°, 17°, 19° = BATTERIA 2
- 2°, 4°, 6°, 8°, 10°, 12°, 14°, 16°, 18°, 20° = BATTERIA 1



#### 4. 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 al pilota di guadagnare svariate posizioni!

#### 5. DURATA DELLA GARA

La gara avrà una durata totale di **45 minuti**: 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.

#### 6. DUELLO

I vincitori delle due batterie si sfideranno in una gara dalla durata di quattro giri. Se l'evento si svolge in orario notturno, i mezzi utilizzati saranno i **390CC 4 tempi**; se diurno, con i **125cc 2 tempi**. La scelta dei kart verrà lasciata ai piloti: un lancio di moneta stabilirà chi dei due sfidanti sceglierà per primo il proprio kart.

La partenza della gara sarà tradizionale, con i due piloti che scatteranno affiancati: all'interno, partirà chi dei due piloti ha registrato il giro più veloce nella propria batteria. Al semaforo verde, il duello avrà inizio.

La pit lane resterà chiusa per l'intera durata del duello.

All'inizio del quarto giro, verrà esposto un segnale che indicherà ai piloti l'inizio dell'ultima tornata.

Massima severità verrà applicata nella gestione delle incorrettezze nel Duello: qualunque manovra giudicata dalla direzione gara come antisportiva potrà portare all'assegnazione della vittoria all'uno o all'altro pilota.



## 7. PIT STOP

I pit-stop sono spesso la fase più concitata e decisiva della gara. Ogni pilota è obbligato ad un minimo di 2 pit stop nel corso della gara. Ad ogni pit-stop dovrà avvenire l'inserimento o rimozione delle zavorre e il cambio di kart.

Come funziona?

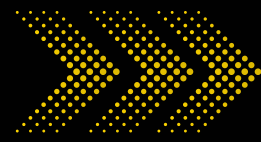
Saranno disponibili due corsie per i pit-stop, ciò significa che due piloti alla volta potranno effettuare la propria sosta. È cruciale dunque scegliere il momento giusto per fermarsi ai box onde evitare di doversi accordare e perdere tempo prezioso!

Una volta imboccata la corsia box, partirà il timer automatico e si potrà iniziare la procedura di scarico/carico delle zavorre. Il vostro nuovo kart sarà in corsia ad aspettarvi pronto per partire. Un display in fondo alla pit-lane indicherà il tempo trascorso: allo scadere dei 60 secondi il pilota potrà lasciare la pit lane.

NB: Faremo controlli a campione durante i pit-stop per controllare che il pilota stia caricando la quantità corretta di zavorra. In caso di errore, si incorrerà in una penalità (vedi 11. PENALITÀ).

## 8. STINT

Con un minimo di due pit stop, sarete obbligati a completare almeno **tre stint** la cui lunghezza sarà variabile. Non è prevista, per questa gara, una durata minima o massima degli stint.



## 9. 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.

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 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.

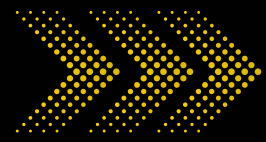
## 10. SAFETY KART

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, i braccialetti in dotazione ai piloti (se previsti) inizieranno ad emettere luci lampeggianti. Da quel momento 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.

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**.



## 11 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**

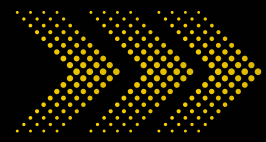
**comportamenti scorretti o che possano recare pericolo a sé o agli altri.**

Guidiamo in sicurezza. Nel concreto, oltre al rispetto delle bandiere, i piloti dovranno agire con cautela. L'errore 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.

## 12. 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.





### 13 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 un pilota fosse colto nel tentativo di riprendere la corsa con un quantitativo inferiore di zavorra rispetto a quello previsto, il pilota 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.
- **MANCATO PIT STOP, 90 SECONDI**: qualora un pilota debba saltare uno o più soste, la penalità sarà di 90 secondi (da intendersi per ogni sosta mancata).

#### 14. PODIO

I primi tre piloti di ogni batteria saliranno sul podio per i festeggiamenti di rito con premi, foto e e spumante.

A tutti i partecipanti è garantito una birra, utile per festeggiare una buona gara o per bere per dimenticare!

*La Direzione gara di WeRace*