

WE RACE

**INFORMAZIONI
E REGOLAMENTO
DI GARA**



WE RACE

ROMA SPRINT GAME

QUANDO E DOVE

I piloti iscritti dovranno recarsi alla pista Christel Village di Aprilia, **entro l'orario di ritrovo** indicato nella pagina dell'evento, sul sito we-race.it. In caso di **ritardo** di uno o più piloti del team, si invita ad **avvisare** l'organizzatore tramite uno dei contatti disponibili sul sito, al fine di evitare esclusioni dalla gara.

CHECK-IN

Una volta arrivati al kartodromo, i piloti troveranno i membri dello staff WeRace ad accoglierli, in una zona dedicata, nei pressi della segreteria della pista, ma all'esterno. La squadra (o il singolo pilota) dovrà presentare il proprio **biglietto con QR code** allo staff WeRace, così da registrare la propria presenza.

In questa circostanza, dovranno essere consegnati anche i due **moduli di scarico responsabilità**, quello di WeRace e quello della pista. Entrambi potranno essere scaricati dalla pagina dell'evento e andranno portati preventivamente compilati, per evitare ritardi nell'inizio dell'evento.

Terminata la registrazione con lo staff WeRace, il pilota, o il team, potranno recarsi alla segreteria della pista per il pagamento della quota mancante per l'iscrizione alla gara.

BALANCE OF PERFORMANCE

Per garantire una gara che possa offrire **pari opportunità**, dopo la registrazione ogni pilota verrà pesato, in modo da poterlo adeguare al **peso minimo di 85 kg**, con apposite zavorre che verranno di conseguenza assegnate a chi pesa meno. Le zavorre sono disposte sul kart in modo da non comprometterne il bilanciamento.

I KART

La gara si disputerà con i kart **Sodi 390CC**, messi a disposizione dalla pista del Christel Village.

CONDIZIONI METEO

Con **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.

FORMAT DI GARA

L'evento sarà suddiviso in **6 diverse Sprint Race**, della durata di **10 minuti, 15 minuti e 20 minuti**, da ripetersi per due volte. La qualifica darà l'ordine di partenza della prima gara. Dopodichè, la **classifica inversa** di ogni gara darà **l'ordine di partenza della gara successiva**. Le 6 gare daranno un **punteggio diverso in base alla durata**, per creare una classifica che si aggiornerà di gara in gara, determinando così il **risultato finale** della Sprint Game.

IL LAYOUT DEL TRACCIATO

Utilizzeremo il **layout original** per questa gara, vale a dire in senso antiorario, quello solitamente utilizzato per i noleggi.

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 possono essere preziosi per andare forte in pista.

REGOLAMENTO DI GARA

1. QUALIFICHE

La sessione di qualifica ha una durata di **30 minuti**. Ogni team può decidere autonomamente come gestire il tempo a disposizione. E' possibile fare **cambi pilota** senza alcuna restrizione. In qualifica è **obbligatorio imbarcare le zavorre**, se previste. Durante questa sessione è necessaria particolare attenzione per **non ostacolare** gli altri piloti nel proprio giro veloce. Eventuali **impeding** saranno sanzionati (vedi 12. PENALITA').

Al termine di questi 30 minuti, i piloti verranno classificati in ordine di tempo per poter stabilire la griglia di partenza della prima gara.

2. PARTENZA DELLE GARE

La partenza è **Standing Start**. I kart saranno disposti in griglia di partenza in ordine invertito rispetto all'ordine di arrivo della gara precedente, o secondo l'ordine di classifica delle qualifiche (per la prima gara).

3. DURATE DELLA GARA

La prima gara avrà una durata di **10 minuti**, la seconda gara durerà **15 minuti**, la terza **20 minuti**, la quarta **10 minuti**, la quinta **15 minuti** e la sesta **20 minuti**. Per ogni Sprint, a tempo scaduto, il leader della corsa darà il via all'ultimo giro di gara. 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.

4. PIT STOP

Non sono previsti pit stop in queste sprint! (No pitstop, ha capi? Cit. Saetta McQueen) Dunque ogni gara dovrà essere corsa da un solo pilota per squadra. Un pilota può anche correre **più gare successive**, tuttavia, ci deve essere equilibrio nel minutaggio complessivo di tutti i piloti della squadra, salvo imprevisti sopravvenuti.



5. RACELED

Alla **partenza** di ogni Sprint, i braccialetti luminosi saranno accesi sul **Verde**, dopodichè, a **5 minuti dalla fine** di ogni gara, i braccialetti cambieranno colore, passando al **Rosso**, per poi lampeggiare di **Rosso** e **Giallo** nell'**ultimo giro** di gara.

6. STRATEGIE DI GARA

Di seguito, alcuni esempi di corretta gestione degli stint in base al numero di piloti in squadra:

Team da 2 piloti

Pilota 1: 10 minuti
Pilota 2: 15 minuti
Pilota 1: 20 minuti
Pilota 2: 10 minuti
Pilota 1: 15 minuti
Pilota 2: 20 minuti

Team da 3 piloti

Pilota 1: 10 minuti
Pilota 2: 15 minuti
Pilota 3: 20 minuti
Pilota 3: 10 minuti
Pilota 2: 15 minuti
Pilota 1: 20 minuti

Team da 4 piloti

Pilota 1: 10 minuti
Pilota 2: 15 minuti
Pilota 3: 20 minuti
Pilota 2: 10 minuti
Pilota 1: 15 minuti
Pilota 4: 20 minuti

7. PUNTEGGI

Ogni gara assegna un **punteggio in base a due fattori**: il **numero di kart** in gara e la **durata della gara** stessa. Per quanto riguarda il primo fattore, il pilota che vince la gara otterrà **tanti punti quanti sono i kart in pista**, e il punteggio sarà poi **decrescente** fino ad arrivare all'ultimo classificato che otterrà un solo punto. Questi punteggi andranno poi **moltiplicati per i minuti** di gara.

(**Esempio 1.** Un pilota che vince una gara della durata di 10 minuti, con 9 kart in pista, ottiene: 9 punti per i kart, da moltiplicare x10 per i minuti = 90 punti.)

(**Esempio 2.** Un pilota che arriva quinto in una gara di 15 minuti, con 20 kart in pista, ottiene: 16 punti per i kart, da moltiplicare x15 per i minuti = 240 punti.)



8. BANDIERE

Durante la gara, i piloti dovranno prestare attenzione alle bandiere sventolate dai commissari.

Bandiera gialla: c'è un pericolo in quella **zona di pista: rallenta e alza la mano** per segnalare anche ai piloti dietro di te che bisogna rallentare. Nelle zone di pista in cui viene sventolata bandiera gialla, è **severamente vietato sorpassare**. Qualora un pilota dovesse essere colto a sfrecciare, o peggio a sorpassare, in una zona di bandiera gialla, incorrerà in una sanzione (vedi 12. PENALITA').

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**, dunque ogni sorpasso dovrà essere sudato.

9. 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.

La Safety Kart entrerà in pista e tutto il gruppo dovrà **accodarsi**. 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, e 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. Sorpassi effettuati prima della linea del traguardo saranno sanzionati.



10. COMPORTAMENTO IN PISTA

In pista è obbligatorio tenere una **condotta rispettosa** dei mezzi, della struttura, dei partecipanti, e dello staff della pista che lavora per voi. 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**. L'errore è ammesso, e verrà punito solo in base alle conseguenze, ma una condotta chiaramente aggressiva sarà sanzionata con **intransigenza** della Direzione Gara.

11. 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.

12. PENALITA'

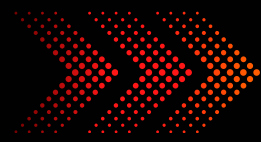
Possono essere comminate penalità **dai 5 ai 60 secondi**, a seconda della gravità dell'infrazione, ad insindacabile giudizio della **Direzione Gara** di WeRace. Ogni penalità sarà scontata, se possibile, sulla **griglia di partenza della gara successiva**, o altrimenti con **secondi di penalità sulla classifica** della sprint.

In casi estremi, la Direzione Gara potrà **squalificare** un pilota, o un team, dalla competizione.

Trovate di seguito un elenco che include le principali manovre vietate, con le relative sanzioni.



- **MANCATO RISPETTO DELLE BANDIERE:** DAI 5 AI 30 SECONDI, qualora il pilota fosse colto mentre non rispetta le regole della bandiera gialla (**rallentare, alzare la mano, e non sorpassare**), la Direzione assegnerà una penalità di 5, 10 o 30 secondi a seconda della gravità dell'infrazione. L'infrazione ripetuta prevede una penalità ripetuta.
- **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.
- **VELOCITA' ELEVATA IN REGIME DI SAFETY KART:** 30 SECONDI, qualsiasi pilota colto a girare a massima velocità per recuperare il gruppo che si trova dietro alla Safety Kart, a maggior ragione **se questo accade appena dopo aver effettuato il pitstop**, riceverà una penalità di 30 secondi.
- **DIFESA ESTREMA:** DAI 5 AI 30 SECONDI. in fase di difesa è consentito un solo cambio di traiettoria: **è vietato zigzagare** per difendersi da un sorpasso, comportamenti simili potranno essere sanzionati, in base alla gravità e alla continuità dell'eventuale infrazione.
- **DANNEGGIATA LA GARA DI UN ALTRO PILOTA:** DAI 5 SECONDI ALLA SQUALIFICA, qualora in una lotta in pista doveste commettere un errore genuino che danneggia la gara di un vostro avversario, subirete una penalità sulla base della gravità e dell'eventuale ripetitività dell'accaduto. In caso, invece, di manovra eseguita all'unico fine di danneggiare un vostro avversario, la sanzione può arrivare alla 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.



- **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 sulla griglia di partenza. Penalità cumulabile in caso di impeding multipli.
- **MANCATO/ERRATO INSERIMENTO DELLA ZAVORRA:** 60 SECONDI, qualora in qualifica, o alla partenza, una squadra fosse colta ad utilizzare un quantitativo inferiore di zavorra rispetto a quello previsto per il pilota.

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.

13. PODIO

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

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

Terminata la gara, i piloti a podio dovranno trattenersi qualche minuto per le interviste ost gara di rito.

La Direzione gara di
WeRace