

**WE RACE**

**INFORMAZIONI  
E REGOLAMENTO  
DI GARA**



**WE RACE**

**MILANO KART ENDURANCE**

**QUANDO E DOVE**

I piloti iscritti dovranno recarsi alla pista Big Kart di Rozzano **entro l'orario di ritrovo** indicato nella pagina dell'evento, sul sito [we-race.it](http://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, sotto i gazebo.

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, se prevista.

**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 Sport 390CC**, messi a disposizione dalla pista di Rozzano.

**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.

**CATEGORIE: PRO E AM**

In seguito alle qualifiche, le squadre saranno divise in due categorie:

- dal 1° al 10° qualificato come **categoria PRO**;
- dal 11° al 20° qualificato come **categoria AM**.

Nel caso in cui la gara non fosse piena e dunque non vi partecipino 20 squadre, la griglia verrà comunque divisa in due categorie solo se parteciperanno **almeno 14 team**. In questo caso, la metà delle squadre qualificate meglio saranno nella categoria PRO, e la seconda metà saranno nella categoria AM. La gara è unica, ma ci saranno **due podi diversi**, uno per ogni categoria. Nel caso in cui partecipino meno di 14 team, ci sarà dunque una sola categoria e un solo podio. In occasione di gare facenti parte di un campionato, non ci sarà la divisione in due categorie.

**IL LAYOUT DEL TRACCIATO**

I layout utilizzabili sono il **layout reverse**, vale a dire in senso antiorario, al contrario rispetto a quello normalmente utilizzato per il noleggio, oppure il classico **layout original**, dove si gira in senso orario. Sulla pagina dell'evento è segnalato **il layout scelto** per questo evento. **In caso di pioggia**, verrà in ogni caso usato il layout original.

**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 qualifiche ha una durata di **30 minuti**, durante i quali prendere dimestichezza con il mezzo e con la pista, ma anche trovare il giusto feeling per registrare il giro migliore possibile. Le squadre scenderanno in pista con il kart del proprio numero, e i tempi sul giro saranno **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** è obbligatorio.

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

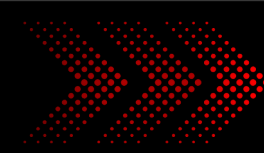
Terminate le qualifiche, i kart verranno lasciati sulla griglia di partenza per essere schierati in vista della partenza, e dopo pochi minuti avrà inizio la gara.

## 2. 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.

## 3. 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 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.



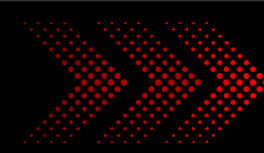
#### 4. PIT STOP

Ogni squadra sarà obbligata ad un **minimo di cinque pit stop** nel corso delle due ore di gara. Sarà vietato effettuare i pitstop nei **primi 3 minuti** e negli **ultimi 3 minuti** di gara. Ad ogni pit-stop dovrà avvenire tassativamente il **cambio di pilota**, l'inserimento o aggiornamento delle **zavorre** e il **cambio di kart**.

##### Come funziona?

Saranno disponibili **due corsie** per i pit-stop, ciò significa che due kart alla volta saranno pronti in pitlane per essere utilizzati.

Appena il pilota varcherà l'ingresso della pitlane, partirà automaticamente un countdown di **60 secondi**, che sarà il tempo minimo di durata per il pit stop. Non serve entrare a tutto gas, un minuto di tempo è più che abbondante per effettuare il cambio. Entrato in pitlane, il pilota dovrà **scegliere** quale delle due corsie imboccare e fermarsi poi a qualche centimetro dal kart davanti, che sarà il nuovo kart utilizzato dal suo compagno di squadra per il successivo stint. L'eventuale **contatto con il kart fermo** in pitlane ad attendervi, sarà causa di secondi di penalità in base alla gravità dell'accaduto (vedi 10. PENALITA'), A kart fermo si potrà iniziare la procedura di cambio pilota ed eventuale carico/scarico delle zavorre. Lo staff della pista provvederà a spostare il cartellino con numero del team e **trasponder** sul nuovo kart. Un monitor posto a fine pit lane indicherà lo scadere dei 60 secondi, dopo i quali il pilota potrà lasciare la pit lane. NB: Faremo controlli 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').



Il pilota che sta per effettuare il pitstop deve **OBBLIGATORIAMENTE alzare la mano prima di entrare ai box**, onde evitare che il suo rallentamento causi incidenti con i kart che sopraggiungono dietro. La mancata segnalazione del rientro ai box potrà, anche qui, essere causa di penalità da parte della Direzione Gara. Allo stesso modo, **l'ingresso in pitlane deve essere effettuato a velocità notevolmente ridotta**, per non **mettere in pericolo** lo staff presente in zona, gli altri piloti e soprattutto voi stessi. Eventuali ingressi in pitlane a velocità esagerata o, ancora peggio, incidenti in ingresso pitlane per velocità troppo elevate o frenate troppo ritardate, saranno causa di **penalità sicura e pesante**. Vi invitiamo nuovamente a leggere con attenzione il paragrafo 11, riguardante le penalità, per evitare brutte sorprese il giorno della gara.

## 5. 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 in **30 minuti**.

Di seguito, un esempio di corretta gestione degli stint:

**Pilota 1:** 30 minuti

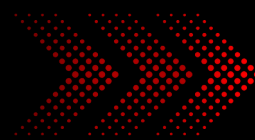
**Pilota 2:** 15 minuti

**Pilota 3:** 15 minuti

**Pilota 4:** 30 minuti

**Pilota 3:** 15 minuti

**Pilota 2:** 15 minuti



## 6. 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 10. PENALITA').

**Bandiera rossa:** sessione **sospesa**, rallentare e rientrare ai box.

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

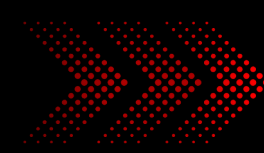
Non è prevista la **bandiera blu**, dunque ogni sorpasso dovrà essere sudato.

## 7. 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. Durante il regime di SK è **consentito effettuare i pit-stop**.



## 8. 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.

## 9. 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.

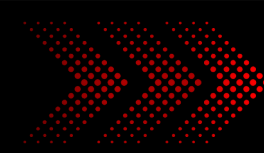
## 10. PENALITA'

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**.

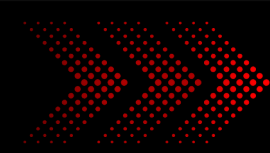
Qualora tutti i pit stop siano stati già effettuati, i secondi di penalità verranno **aggiunti al tempo finale** della corsa. In casi estremi, la Direzione Gara potrà **squalificare** un pilota, o un team, dalla competizione.

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

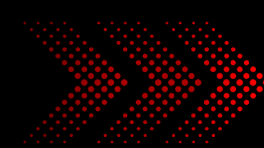




- **INGRESSO IN PITLANE:** DAI 5 SECONDI ALLA SQUALIFICA, la **fase dei pitstop** è la più **delicata**, nonché **pericolosa** della gara, in quanto diverse persone della pista e di WeRace saranno a pochi centimetri da voi. La Direzione Gara sarà **durissima** nel dare penalità in questa situazione. Vediamo nel dettaglio le possibili infrazioni:
  - Ogni pilota deve **ALZARE LA MANO** prima di entrare in pitlane, per segnalare agli altri piloti che sopraggiungono il suo prossimo rallentamento. Il mancato rispetto di questa regola potrà essere oggetto di penalità in base alla gravità dell'accaduto: se non si mettono in pericolo altri piloti, la Direzione potrà chiudere un occhio, ma se il pilota è seguito da altri kart, la penalità sarà di almeno 10 secondi.
  - Il **contatto con il kart fermo** in pitlane (quello pronto per essere usato dal vostro compagno di team), anche se leggero, costerà al team tra i 5 e i 60 secondi di penalità in base alla forza con cui si colpisce il kart.
  - L'ingresso **troppo veloce** in pitlane potrà essere oggetto di penalità, anche nel caso in cui non venisse colpito nessun oggetto o persona: **mettere in pericolo le persone** presenti in pitlane è considerato guida pericolosa. I 60 secondi partono dal momento in cui il kart entra in pitlane, dunque non è necessario accelerare per arrivare prima al kart pronto davanti a voi. Un minuto è più che abbondante per le operazioni di cambio, senza contare che il vostro compagno può iniziare a prepararsi sul kart già nel momento in cui selezionate la corsia, e senza aspettare che voi siate scesi dal kart.
- **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, alla partenza, o in fase di pit stop una squadra fosse colta ad utilizzare un quantitativo inferiore di zavorra rispetto a quello previsto per il pilota.



- **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.



- **MANCATO PITSTOP:** 60 SECONDI + DURATA DEL PITSTOP, un team che non dovesse rispettare il numero minimo corretto di pitstop da effettuare durante la gara, sarà sanzionato con 1 minuto di penalità, da sommarsi alla durata del pitstop stesso prevista per quella gara.
- **MANCATO RISPETTO TEMPO MASSIMO STINT:** 5 SECONDI AL MINUTO, una squadra che dovesse far durare uno stint più tempo del consentito, riceverà una penalità di 5 secondi per ogni minuto di stint in più. Lo stint si intende fuori dai limiti anche quando è di un solo secondo.

Esempio:

**29'59":** NO penalità, **30'00":** NO penalità, **30'01":** 5 secondi di penalità, **31'00":** 5 secondi di penalità, **31'01":** 10 secondi di penalità.

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 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 e un piccolo rinfresco, utile per festeggiare una buona gara o per bere per dimenticare!

*La Direzione gara di WeRace*