



Drivers' Briefing Partenze da fermo

1. Franciacorta Karting Track - Rok Cup Festival 2022

DOC 3.2

- a) Lunghezza del circuito: km 1,301
- b) Curve a Destra n 9
- c) Curve a Sinistra n 6
- d) Albo di Gara: On line e vetrata sala Briefing
- e) Capienza pista qualifiche e gare: 36 Kart
- f) Capienza pista prove libere: 51 Kart
- g) Lato della Pole Position: Destra
- h) Zona di riparazione: Davanti alla tribuna dei Meccanici all'interno del Parco assistenza. (Segnalato dai cartelli)
- i) Numero dei giri delle gare: **Vedi programma**

2. Comportamenti in pista

- a) **Il vostro comportamento in pista è soggetto ad una speciale attenzione e ogni comportamento anti sportivo sarà punito.**
- b) **Controllate sempre gli orari del programma della manifestazione e prestate la massima attenzione ai comunicati in filodiffusione.**
- c) **E' vietato accendere i motori all'interno del Paddock (RDS Karting art. 11 lettera F) dalla fine delle verifiche sportive.**
- d) **Dovete prestare particolare attenzione quando vi immettete nel tracciato di gara in qualsiasi momento della manifestazione, date sempre la precedenza a chi è sul percorso.**
- e) **Quando decidete di rientrare in parco assistenza dovete segnalarlo con anticipo alzando il braccio**
- f) **Prove libere ufficiali:** E' obbligatorio montare il Transponder
- g) **Prove cronometrate di qualifica:** E' prevista una sessione di **8 Minuti**. Se vi fermate nella zona di riparazione o rientrate in parco assistenza; non si può riprendere nuovamente la pista.
- h) **Pre griglia:** Prima della partenza della Gara, I kart devono trovarsi nella Pre griglia. Solo al segnale (Bandiera Verde) siete autorizzati ad avviare i motori
- i) **Pole position:** Se decidete di cambiare il lato di partenza della gara lo dovete comunicare alla Direzione di gara per iscritto ed almeno un'ora prima dello start.
- j) **Gare:** Durante il giro di formazione non fermatevi e non fate prove di partenza. Tenete una velocità moderata e costante fino a raggiungere la vostra posizione sulla griglia. Davanti allo schieramento trovate la Bandiera Rossa. Fino a che essa è in centro alla griglia non verrà avviata nessuna procedura. Rimanete con lo Spoiler anteriore sulla linea della vostra casella di partenza.
- k) Quando la bandiera Rossa esce dal tracciato di gara viene avviata la sequenza delle Quattro luci. Solo allo spegnimento di esse la gara è considerata partita. (Sequenza 4 luci, tutte le luci accese, tutte le luci spente)
- l) Se avete problemi meccanici che possono causare pericolo (spegnimento del motore ecc.) dovete segnalarlo immediatamente alzando le braccia. Lo Starter deciderà se concedere un'ulteriore giro di formazione accendendo le luci arancioni lampeggianti. Il conduttore che ha causato la falsa partenza deve partire in ultima fila dello schieramento. Non importa se la sequenza non è stata avviata.
- m) Se incorrete in una partenza anticipata la penalità applicata è di **+ 5 secondi da sommare al tempo di gara.**
- n) Rispettate le bandiere in ogni momento, specialmente quella gialla. E' importante per la sicurezza di chiunque si trovi sul circuito.
- o) Rispettate la bandiera Blu. Se vi viene mostrata lasciate immediatamente la traiettoria di gara ed agevolate il sorpasso.
- p) In caso che veniate coinvolti in un incidente di gara, segnalate al più presto le vostre condizioni fisiche al personale di servizio. (Commissari di percorso o personale Medico)
- q) Se rimanete fermi lungo la pista dovete rimuovere immediatamente il kart dal tracciato e metterlo in posizione di sicurezza. Se avete delle difficoltà segnalatelo alla più vicina postazione dei CP. Messo in sicurezza recatevi in postazione tenendo sempre indossati correttamente il casco e la tuta.



- r) Date la vostra massima collaborazione al personale in servizio.
- s) Dopo aver ricevuto il segnale di fine della gara o prove dovete rientrare immediatamente in parco chiuso usando il normale tracciato di gara senza effettuare soste e senza ricevere aiuto esterno non autorizzato.
- t) Durante la Procedura di Neutralizzazione-**SLOW** dovete mantenere una velocità molto bassa e restare in fila indiana dietro il leader della gara, che farà l'andatura. Non effettuate sorpassi fatelo solo se un conduttore è in difficoltà.
- u) **Bandiera Rossa:** Se viene esposta sulla linea di partenza/arrivo, cessate immediatamente di gareggiare e rallentate vistosamente. Concludete il giro e seguite le indicazioni della Direzione di gara.
- v) **Spoiler Anteriore:** Se dopo la bandiera a scacchi non è nella corretta posizione vi verrà applicata la penalità di 5 secondi da sommare al tempo di gara. Non fermatevi a sistemare lo Spoiler.
- w) In caso di maltempo per garantire il rispetto del programma, le gare possono essere trasformate in gara a tempo. ((Fino a 20 minuti) Allo scadere del tempo al leader della gara viene esposto il cartello ULTIMO GIRO – LAST LAP ed al giro successivo la bandiera a scacchi.
- x) Ricordatevi di effettuare tutte le operazioni di peso e di verifiche alla fine delle prove di Qualificazione e delle gare.
- y) E' obbligatorio partecipare alla premiazione. Fatelo con la Tuta da gara indossata.

La Direzione gara è sempre disponibnile per qualsiasi chiarimento regolamentare e di svolgimento della manifestazione.

Direttore di Gara

Renato Schmidt
Lino Bonetti