



Drivers' Briefing Partenze Lanciate

1. Franciacorta Karting Track - ROK CUP FESTIVAL 2022

DOC 3.1

- a) Lunghezza del circuito: km 1,301
- b) Curve a Destra n 9
- c) Curve a Sinistra n 6
- d) Capienza pista qualifiche e gare: 36 Kart
- e) Capienza pista prove libere: 51 Kart
- f) Albo di Gara: On line e Vetrata sala Briefing
- g) Lato della Pole Position: Destra
- h) Linea Rossa: Delimitata da coni prima della curva 14
- i) Linea Gialla: Delimitata da coni 25 Mt prima della linea di partenza
- j) Linea Bianca: Uscita Pre griglia.
- k) Zona di riparazione: Davanti alla tribuna dei Meccanici all'interno del Parco assistenza. (Segnalato dai cartelli)
- l) 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. Ai 3 minuti prima dell'ora di partenza i meccanici devono abbandonare lo schieramento. Solo al segnale (Bandiera Verde) siete autorizzati ad avviare i motori. Chi non riesce ad avviare il motore con i propri mezzi e riceve aiuto meccanico deve partire obbligatoriamente dal fondo dello schieramento.
- 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:** Alla fine del giro di formazione dovete procedere compatti e a velocità MOLTO moderata suddivisi in due linee. Quando arrivate nella zona di partenza le luci rosse sono accese.
- k) Nessun kart può accelerare prima che le luci rosse siano spente. Dovete mantenere la posizione. Se il Direttore di Gara non è soddisfatto della procedura di partenza accenderà la luce gialla lampeggiante ed inizia un nuovo giro di formazione. Se si perde la propria posizione durante il giro di lancio si può recuperarla solo fino alla linea rossa; superata questa linea dovete rimanere nella posizione occupata fino alla linea Gialla. Se viene concesso un secondo giro di lancio si può recuperare la posizione sempre prima della Linea Rossa. Dovete rispettare la vostra corsia di partenza fino allo spegnimento delle luci rosse. Se non la rispettate vi verranno applicate le seguenti penalità: **Parziale uscita + 3 secondi – Totale uscita + 10 secondi** da aggiungere al tempo di gara.
- l) Vi ricordo che la Pole position deve passare per primo sulla linea gialla. Per chi anticipa la partenza la penalità è di 10 secondi da aggiungere al tempo di gara
- m) Rispettate le bandiere in ogni momento, specialmente quella gialla. E' importante per la sicurezza di chiunque si trovi sul circuito.
- n) Rispettate la bandiera Blu. Se vi viene mostrata lasciate immediatamente la traiettoria di gara ed agevolate il sorpasso.



- o) 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)
- p) Date la vostra massima collaborazione al personale di servizio.
- 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) 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.
- s) 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.
- t) **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.
- u) **Spoiler Anteriore:** Se dopo la bandiera a scacchi non è nella corretta posizione vi verrà applicata la penalità di 5 secondi da aggiungere al tempo di gara. Non fermatevi a sistemare lo Spoiler.
- v) Se per motivi di forza maggiore le Finali non possono essere effettuate, varrà ai fini del campionato la classifica della prefinale
- w) In caso di maltempo per garantire il rispetto del programma, le gare possono essere trasformate in gare a tempo (fino a 15 minuti per la categoria 60 e fino a 20 minuti per le altre categorie). 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 disponibile per qualsiasi chiarimento regolamentare e di svolgimento della manifestazione.

Direttore di Gara

Renato Schmidt
Lino Bonetti