



# **ClubKart**



## ***"3° Memorial Egidio Moroni"***

***2 ORE ENDURANCE CUP***

***QUARTA EDIZIONE***

## **REGOLAMENTO**

### **A) Regole Generali**

#### **A1) Organizzazione**

ClubKart, con la collaborazione della società BIG Srl (Licenza di Organizzatore n° 28687B), organizza il "3° Memorial Egidio Moroni", gara competitiva di 2 ore che si svolgerà Sabato 8 Dicembre 2007 presso il kartodromo Big Kart di Rozzano (MI).

#### **A2) Piloti**

Alla manifestazione promozionale potranno partecipare tutti coloro che avranno compiuto il sedicesimo anno di età e che, sotto la loro diretta responsabilità, dichiareranno di avere una sana e robusta costituzione fisica.

#### **A3) Team**

I Team saranno composti da un minimo di 3 ad un massimo di 4 piloti. Dovrà essere designato un Team Manager, che sarà l'unico componente del team a comunicare con gli Organizzatori ed il Direttore di Gara. I Team dovranno avere obbligatoriamente un nome, che potrà corrispondere anche a quello dello sponsor. I piloti che desiderano iscriversi singolarmente saranno inseriti in un Team gestito dall'organizzazione.

#### **A4) Iscrizione**

Potranno partecipare al massimo 12 Team. Al termine delle iscrizioni, dovrà essere corrisposta per intero a BIG Srl la quota di iscrizione di 300,00 Euro + IVA. L'Organizzazione potrà spostare od annullare la gara qualora dovessero aderire meno di 10 Team. In questo caso BIG Srl restituirà per intero quanto percepito. In caso di normale svolgimento della gara, i Team che non dovessero presentarsi non avranno diritto ad alcun rimborso. La quota di iscrizione comprende: il noleggio del kart Birel-Honda 240 4 tempi - ricambi e materiali di consumo - assistenza tecnica - Direttore di Gara - monitor per visualizzazione dati telemetrici - buffet libero, bevande escluse, alla fine della competizione - trofei per i primi tre Team classificati - assicurazione sugli infortuni e danni alla pista - assistenza medica.

#### **A5) Kart**

I kart saranno affidati ai Team mediante sorteggio. Non sarà consentito alcun intervento sui mezzi ad esclusione dell'eventuale applicazione di adesivi sulle carenature che potrà essere effettuata sotto la supervisione dello Staff Organizzatore. Dopo il sorteggio nessun componente del Team potrà avvicinarsi al kart tra le diverse fasi della manifestazione (sorteggio, prove libere, qualifiche, gara).

## **B) Regole di Gara**

### **B1) Verifiche tecniche e sportive**

In qualsiasi momento gli Organizzatori e la Direzione di Gara potranno effettuare verifiche tecniche sui kart per prevenire eventuali manomissioni. Verranno inoltre costantemente monitorati la composizione effettiva dei team ed il tempo di ogni turno di pilotaggio.

### **B2) Programma**

Il timing della manifestazione è disponibile su documento allegato. E' previsto un unico Briefing a cui parteciperanno esclusivamente i Team Manager. Durante il Briefing verrà effettuato il sorteggio dei kart. Il turno di Prove Libere durerà 30 minuti e potranno andare in pista tutti i piloti senza alcuna limitazione. Le qualifiche avranno una durata di 8 minuti e potrà prendervi parte un solo pilota, designato dal Team. Le qualifiche determineranno la griglia di partenza ed il Team autore del miglior tempo partirà ovviamente in prima posizione. Se i tempi di due o più Team saranno identici, verrà valutato il secondo miglior tempo e così via... La partenza avverrà con i kart fermi nella propria posizione in griglia. La prima frazione di gara sarà in senso orario ed avrà la durata di 1 ora. Al termine della prima parte di gara verranno nuovamente assegnati i kart. Al primo Team classificato spetterà il mezzo dell'ultimo, al secondo quello del penultimo e ecc... Anche la seconda frazione di gara avrà la durata di 1 ora, ma si disputerà in senso antiorario. La partenza avverrà con i kart fermi e la griglia verrà invertita rispetto all'ordine di arrivo della prima frazione. In caso di condizioni meteorologiche particolarmente avverse, l'Organizzazione potrà rimandare la gara in data da stabilirsi. Qualora le condizioni meteo particolarmente avverse dovessero intervenire durante lo svolgimento della competizione, la Direzione di Gara farà proseguire i piloti fino a che sussistono le indispensabili condizioni di sicurezza, dopo di che potrà anche sospendere la gara, se necessario. In caso di sospensioni, il risultato della gara verrà determinato mediante la somma dei giri percorsi.

### **B3) Segnalazioni**

I piloti dovranno obbligatoriamente segnalare alzando il braccio:

- l'ingresso in pista (dando la precedenza ai concorrenti che sorraggiungono)
- l'ingresso nella corsia box
- la fermata lungo il tracciato (portando il kart ai margini) per problemi tecnici o collisione
- il rientro sul tracciato dopo eventuale uscita di pista
- situazioni di pericolo in seguito a rallentamenti o incidenti
- l'esposizione della Bandiera Gialla e Rossa

La Direzione di Gara comunicherà ai piloti tramite l'esposizione dei seguenti segnali e bandiere:

- Bandiera Gialla: rallentamenti, incidenti, kart fermi sul tracciato. I piloti dovranno alzare il braccio e rallentare. Non saranno consentiti sorpassi.
- Bandiera Blu: il pilota dovrà lasciar passare il concorrente che segue. Verrà esposta esclusivamente ai piloti che stanno per essere doppiati, qualora dovessero insistere nel tenere alle proprie spalle per più di un giro chi è più avanti in classifica.
- Bandiera Rossa: gara sospesa. I piloti dovranno rallentare alzando il braccio e fermarsi dove indicato dalla Direzione Gara.
- Numero di gara: stop & go.
- Bandiera nera + numero di gara: squalifica del pilota e stop & go.
- Bandiera a Scacchi: termine della gara.

I Team potranno comunicare ai piloti dall'apposita postazione esibendo cartelli di segnalazione non luminosi o mediante apparecchiatura radio. Non è consentito l'utilizzo di telefono e auricolare.

## B4) Cambio pilota, e assistenza tecnica

- Cambio pilota. Il cambio pilota verrà effettuato ogni 15 minuti. Il Direttore di Gara segnalerà mediante apposito cartello l'apertura della corsia box per il cambio pilota. Una volta esposto il cartello, i Team avranno non più di tre giri a disposizione per la sostituzione. Qualora si dovesse sfiorare il tetto dei 15 minuti a causa del kart fermo per guasto meccanico, alla ripartenza il pilota non potrà compiere più di un giro ed il Team dovrà provvedere immediatamente al cambio. In qualsiasi altro caso il Team sarà sanzionato con uno stop & go. Solo il pilota che dovrà salire sul Kart potrà accedere alla corsia box.
- Guasti e riparazioni. Qualora il kart dovesse fermarsi lungo il tracciato per guasto meccanico, il pilota non potrà assolutamente scendere dal mezzo e dovrà attendere, seguendo le istruzioni dei Commissari, l'intervento del meccanico. Se il kart non potrà essere riavviato immediatamente, verrà condotto dallo staff ai box. In caso di guasto che richiede un intervento superiore ai 5 minuti, il kart verrà sostituito ed il transponder e la tabella con il numero di gara trasferiti sul nuovo mezzo. In occasione della sosta per riparazioni o sostituzione del kart non potrà essere effettuato il cambio pilota. Oltre al pilota, potrà essere presente solo il team Manager o eventuale preposto.
- Comportamento nei box. I piloti dovranno arrestare il kart al termine dell'area box o accodarsi ad un kart già fermo, senza urtarlo. Nella corsia di decelerazione, nell'area box e nella corsia di rientro non sono consentiti sorpassi, neanche dei kart fermi per il cambio pilota. I Team che dovessero incorrere in qualche difficoltà, dovranno obbligatoriamente sostare ai margini dell'area box e il Team Manager o eventuale preposto dovrà costantemente segnalare con il braccio a chi sopraggiunge di passare. Verranno sanzionati i Team che effettueranno un cambio pilota eccessivamente lento o che faranno prolungare in modo ingiustificato il tempo di sosta di altri Team.

## B5) Sanzioni

L'inosservanza di regole e procedure descritte nei punti B1, B2, B3 e B4 comporterà per ogni singola infrazione uno stop & go di 30 secondi che dovrà essere effettuato entro 3 giri dalla segnalazione della Direzione di Gara. Il Team che ritarderà di 1 giro l'ingresso nei box, verrà penalizzato a fine gara di 1 giro. Il Team che ritarderà ulteriormente il rientro sarà esentato dallo stop & go, ma verrà penalizzato di 10 giri al termine della gara. Verranno inoltre sanzionati con lo stop & go i seguenti comportamenti in pista:

- Spinta, all'ingresso di curva, del kart che ci precede verso l'esterno o fuori pista.
- Urtare, all'ingresso di curva, il kart che ci precede nella parte laterale /posteriore provocandone il testacoda o mezzo-testacoda.
- In rettilineo: taglio della traiettoria con collisione. Frenata lontana dal punto di staccata.
- Sorpasso propiziato da spinta, all'ingresso di curva, del kart che ci precede verso una traiettoria più esterna.
- Sorpasso propiziato da spinta, all'ingresso di curva, del kart che ci precede nella parte laterale, provocandone lo spostamento dalla corda. Questo comportamento viene sanzionato solo se al momento del sorpasso lo spazio esistente tra il kart che ci precede e la corda non sia sufficiente per passare.
- Chiudere il kart che effettua il sorpasso verso la corda se al momento del sorpasso avevamo lasciato lo spazio necessario per passare.

Verranno squalificati i piloti protagonisti di episodi di gara particolarmente pericolosi. Sarà inoltre squalificato chiunque dimostri un comportamento incivile (educazione e rispetto) sia in pista che fuori. Il Team che utilizzerà un pilota squalificato verrà a sua volta squalificato. L'applicazione delle sanzioni è a piena discrezione della Direzione di Gara.

## **C) Reclami, Classifica e Premi**

### **C1) Reclami Ufficiali**

Potranno essere fatti pervenire dai Team Manager al Direttore di Gara entro 30 minuti dal termine della competizione. I Team Manager potranno avvalersi di testimoni per documentare i motivi del reclamo. Qualora la Direzione di Gara fosse impossibilitata a pronunciarsi prima della premiazione (eventuale visione di prove filmate...) avrà la facoltà di comunicare successivamente l'esito della competizione. In ogni caso si procederà con la cerimonia di premiazione.

### **C2) Classifica**

Vincerà il Team che avrà sommato il maggior numero di punti al termine delle due frazioni di gara. In caso di parità di punti in classifica, si valuterà quale Team ha ottenuto i migliori piazzamenti ed in quale numero. Se, dopo aver applicato questi criteri, i Team si trovano ancora in parità, sarà davanti nella classifica chi ha ottenuto prima il miglior piazzamento. Al Team primo classificato in ogni singola frazione spetteranno 20 punti, al secondo 16 punti, al terzo 13, al quarto 11, al quinto 10 e così via fino al quattordicesimo a cui spetterà 1 punto.

### **C3) Premi**

Verranno premiati i primi 3 Team classificati.