

REGOLAMENTO PARTICOLARE DI GARA

THE WINTER CUP 24/11/2024



La **TBKART S.R.L.**, attraverso il suo nuovo reparto **IRK Promotion S.S.D a R.L.** organizza l'evento denominato **THE WINTER CUP**. L'evento è strutturato con la formula full rent "Arrive & Drive", nella quale ogni partecipante dotato della documentazione ed attrezzatura necessaria, potrà partecipare. Per l'evento verranno utilizzati i kart **TBKART R-MAX** con motorizzazione Rotax 125 c.c. 2 tempi per le categorie Junior ed SK1

Indice

<u>TABELLA REGOLAMENTO (info veloce)</u>	<u>3</u>
<u>TABELLA PENALITA' (info veloce) - vedi dettaglio pt 13</u>	<u>3</u>
<u>1. ISCRIZIONE</u>	<u>4</u>
<u>2. PROGRAMMA</u>	<u>4</u>
<u>3. KART</u>	<u>4</u>
<u>4. PILOTI AMMESSI</u>	<u>5</u>
<u>5. CATEGORIE</u>	<u>5</u>
<u>6. PESI E ZAVORRE</u>	<u>5</u>
<u>7. BRIEFING E SORTEGGIO KART</u>	<u>6</u>
<u>8. FORMAT (SK1 e JUNIOR)</u>	<u>6</u>
<u>9. GRIGLIA DI PARTENZA</u>	<u>10</u>
<u>10. PROCEDURA DI PARTENZA</u>	<u>10</u>
<u>11. NEUTRALIZZAZIONE DI UNA GARA O SESSIONE (REGIME DI SLOW)</u>	<u>12</u>
<u>12. SOSPENSIONE DI UNA GARA O SESSIONE</u>	<u>13</u>
<u>13. PENALITA'</u>	<u>14</u>
<u>14. RECLAMI</u>	<u>16</u>
<u>15. CONDOTTA ETICA</u>	<u>17</u>
<u>16. DIREZIONE DI GARA E SAFETY COMMISSION</u>	<u>17</u>
<u>17. CLASSIFICA EVENTO</u>	<u>17</u>
<u>18. PREMIAZIONI</u>	<u>17</u>
<u>19. PUBBLICAZIONE FOTO E VIDEO</u>	<u>18</u>
<u>20. VIDEO CONTROL</u>	<u>18</u>

TABELLA REGOLAMENTO (info veloce)

PILOTI AMMESSI	ETA' MINIMA 12 ANNI
DOCUMENTI	CERTIFICATO MEDICO E LICENZA LKR
KART	TB KART R-MAX ROTAX 2 TEMPI 125 c.c.
POTENZA	23 CV
CATEGORIE	JUNIOR - SK1
QUALIFICHE	5+5 MINUTI
HEATS	2 HEATS (10 GIRI PER OGNI HEAT)
FINALE	15 GIRI (FINALE PER OGNI GRUPPO SK1 E CATEGORIA)
SORTEGGIO KART	RANDOM

TABELLA PENALITA' (info veloce) - vedi dettaglio pt 13

PARTENZA ANTICIPATA	10 SECONDI
MANCATO ALLINEAMENTO	3 SECONDI
MANCATO RISPETTO DELLA DISTANZA NEI CANALI	5 SECONDI
SOTTOPESO	ULTIMO POSTO IN CLASSIFICA
GUIDA PERICOLOSA	30 SECONDI (A GIUDIZIO DEL DDG)
TAGLIO DI PISTA	SQUALIFICA (A GIUDIZIO DEL DDG)
SENSO DI PISTA ERRATO	SQUALIFICA DALL'EVENTO
MANCATA PESATURA	SQUALIFICA DALLA SESSIONE
INGRESSO AI BOX PERICOLOSO	10 SECONDI
CONTATTI DI GARA	A DISCREZIONE DEL DDG
NON RISPETTO DELLE PROCEDURE DI PARTENZA	PENALITA' (VEDI PT 13)

1. ISCRIZIONE

L'iscrizione all'evento dovrà pervenire attraverso l'apposito modulo presente al seguente link : [ISCRIZIONE THE WINTER CUP](#)

Categoria : **JUNIOR**

Il prezzo per l' evento è di **249,00 € ivato**

Categorie : **SK1**

SENIOR - MASTER - EXPERT- GENTLEMAN

Il prezzo per l' evento è di **249,00 € ivato**

Massima sicurezza, fair-play e sportività sono richieste a tutti i partecipanti che prenderanno parte ad ogni singolo evento. Firmando la Declinazione di responsabilità e il Codice di buona condotta al check-in amministrativo, tutti i partecipanti accettano di attenersi pienamente a tale standard elevato di rispetto, in particolare:

- Rispetto del personale operativo ed organizzativo
- Rispetto degli altri partecipanti ed eventuali assistenti
- Rispetto delle infrastrutture e delle attrezzature disponibili per l'evento

Il mancato rispetto di queste regole minime potrà essere passibile di qualsiasi sanzione ritenuta utile dal promotore e dal kartodromo ospitante dell'evento. Tale sanzione può arrivare fino alla definitiva esclusione dall'evento o dal campionato.

2. PROGRAMMA

L'inizio attività è previsto per le ore 08:00 ed il termine attività per le ore 19:00.

(il programma definitivo verrà pubblicato successivamente con un documento dedicato)

3. KART

I kart sono messi a disposizione dalla società organizzatrice dell'evento. Il modello è il TBKART R-MAX con motorizzazione Rotax 125 c.c. 2 tempi da 23 cv. Ciascun kart sarà calibrato per l'evento utilizzando esattamente le stesse impostazioni. Sui kart non sono ammessi adesivi. È severamente vietato applicare qualsiasi tipo di modifica e marcatura visiva sui kart, pena l'esclusione dall'evento.

4. PILOTI AMMESSI

Sono ammessi tutti i piloti in possesso di **certificato medico sportivo** e **licenza LKR Asi-Aci**.

Ogni pilota dovrà essere munito di: casco integrale, tuta (anche con omologa scaduta), guanti, scarpe e paracostole (consigliato).

5. CATEGORIE

- **JUNIOR** (12 anni compiuti - 16 anni compiuti*)
- **SK1** (16 anni compiuti*)

La Categoria **SK1** come massima espressione del format Sprint R-Max Championship, vedrà la suddivisione nelle sottocategorie per fasce di età

SENIOR (16 anni compiuti* - 25 anni compiuti)

MASTER (26 anni compiuti - 35 anni compiuti)

EXPERT (36 anni compiuti - 45 anni compiuti)

GENTLEMAN (over 46 anni compiuti)

WOMAN (riservata alla donne)

* Il pilota che ha compiuto 16 anni ha facoltà di decidere se partecipare alla categoria Junior o SK1 (ad esempio : il pilota che ha 16 anni e due mesi di età all'iscrizione della gara, può decidere se partecipare nella Junior o nel SK1)

6. PESI E ZAVORRE

Categoria Junior : **minimo 70 kg**

Categoria SK1 : **minimo 85 kg**

I piloti verranno controllati ogni volta che rientreranno in pit lane ed al termine di ogni sessione. Il limite disponibile per i kart è di 30 kg. Per motivi di sicurezza, il peso minimo preso in considerazione sarà di 40 kg (JUNIOR) e 55 kg (SK1). I piloti di peso inferiore a questo valore, inclusa la loro attrezzatura, dovranno comunicarlo all'organizzazione che provvederà a mettere a disposizione zavorre extra. Non sono consentite zavorre extra ritenute pericolose dall'organizzazione.

Le zavorre a disposizione sono:

- 2,5 kg: giallo
- 5 kg: rosso
- 10 kg: blu

7. BRIEFING E SORTEGGIO KART

Il briefing è obbligatorio per tutti i piloti. Il pilota assente dal briefing sarà penalizzato con 5 posizioni sulla griglia di partenza della prefinale. Sorteggio kart : i kart verranno sorteggiati, per ogni sessione, secondo le modalità che verranno descritte nel briefing. I kart saranno assegnati in modo casuale in ciascuna sessione di guida (qualifica, manche, e finale) in modo da garantire a tutti i piloti pari opportunità nella competizione. Se un kart ha delle carenze prestazionali, lo staff tecnico interverrà al fine di garantire l'equità delle prestazioni dei kart.

8. FORMAT (SK1 e JUNIOR)

• *Prove libere facoltative*

Nella giornata di gara verranno messe a disposizione delle sessioni di prove libere facoltative della durata di **10 minuti**.

• *Qualifiche ufficiali : 5+5 minuti*

Ogni pilota avrà a disposizione due sessioni da 5 minuti per ottenere il miglior tempo. Al termine delle due sessioni verrà preso il miglior tempo effettuato in una delle due sessioni e varrà come classifica ufficiale di qualificazione composta dai migliori tempi di tutti i partecipanti.

Dopo le qualifiche verranno ordinati i gruppi di appartenenza per le heat di qualificazione.

Durante la sessione, qualsiasi pilota che abbia superato la linea tracciata all'uscita della pre-griglia sarà considerato come partito, e il suo tempo di giro sarà preso in considerazione, qualunque sia la circostanza. Viene conteggiato qualsiasi giro completamente percorso. Il tempo rilevato è quello del miglior giro effettuato durante le due sessioni. Eventuali parità verranno decise dal 2° miglior tempo ottenuto da ciascun pilota, e così via in caso di ulteriore parità.

La procedura prevede :

Ad ogni partecipante verrà assegnato un kart secondo sorteggio casuale.

Una volta entrato in pista inizierà la prima sessione di qualifica della durata di 5 minuti. Una volta terminata la prima sessione, ogni pilota è obbligato a rispettare il regime di bandiera rossa e seguire le direttive date dallo staff di pista e fermarsi all'interno del circuito. Appena tutti i partecipanti avranno raggiunto il punto indicato dallo staff e arrestato il proprio kart, avverrà la nuova assegnazione del kart per la seconda sessione di 5 minuti. La nuova assegnazione seguirà la seguente struttura : **numero di tabella della prima sessione + 1**.

Ad esempio, se nella prima sessione ad un pilota è stato sorteggiato il kart numero 5, nella seconda sessione gli verrà assegnato il kart numero 6.

Non appena tutti i piloti saranno posizionati sui kart verrà data bandiera verde ed inizierà ufficialmente la seconda sessione di qualifica di 5 minuti.

La griglia della Heat 1 sarà stilata come segue:

- Se vi è solo una serie (Junior) : la griglia sarà stilata secondo l'ordine del miglior tempo realizzato da ciascun pilota in una delle due sessioni.

- In caso di due serie: 1° posto al miglior tempo della 1° serie (miglior tempo assoluto), 2° posto al miglior tempo della 2° serie, 3° posto al 2° miglior tempo della 1° serie, 4° posto al 2° miglior tempo della 2° serie, 5° posto al 3° miglior tempo della 1° serie, e così via.

- Se vi sono tre serie: 1° posto al miglior tempo della 1a serie (miglior tempo assoluto), 2° posto al miglior tempo della 2° serie, 3° posto al miglior tempo della 3° serie, 4° posto al 2° miglior tempo della 1° serie, 5° posto al 2° miglior tempo della 2° serie, e così via.

- E così via secondo lo stesso principio, se sono presenti ulteriori serie. Se non si tiene conto del tempo di un pilota, egli prenderà la partenza dal fondo della griglia. Se più piloti si trovano in tale situazione, la loro posizione di partenza sarà decisa mediante sorteggio. Se un pilota si ferma nell' "Area Riparazioni" o nel "Parco Arrivo", tale fermata sarà definitiva. Non sarà possibile ripartire.

Verrà assegnato un punteggio alla classifica assoluta delle qualifiche : 10 punti al primo tempo ed autore della pole position, 9 punti al secondo classificato, 8 punti al terzo classificato e così via fino al 10° classificato.

POSITION	PUNTI
1	10
2	9
3	8
4	7
5	6
6	5
7	4
8	3
9	2
10	1

• Heat : 10 giri di gara

Ogni pilota ha a disposizione 2 manches di qualificazione chiamate Heats.

Ogni Heat di qualificazione prevede l'assegnazione del kart tramite sorteggio.

Ad Ogni Heat i piloti ricevono dei punti validi per il ranking provvisorio di giornata.

Al termine di tutte le heats si avrà una classifica generale parziale che stabilirà l'accesso alle finale.

L' autore del giro veloce in ogni heat otterrà 3 punti extra.

HEAT 1

La composizione della prima Heat e le griglie di partenza verranno stilate sulla base del risultato assoluto delle due qualifiche (come descritto nel paragrafo "qualifiche ufficiali")

Esempio:

Qualifiche:

Marco Rossi : 1° tempo di qualifica assoluto – GRUPPO ASSEGNATO A

Giuseppe Verdi : 2° tempo di qualifica assoluto GRUPPO ASSEGNATO B

Marco Bianchi: 3° tempo di qualifica assoluto GRUPPO ASSEGNATO A

Luca Neri : 4° tempo di qualifica assoluto GRUPPO ASSEGNATO B

Griglia di partenza HEAT 1 A:

Marco Rossi : 1° posizione in griglia

Marco Bianchi: 2° posizione in griglia

Griglia di partenza HEAT 1 B:

Giuseppe Verdi: 1° posizione in griglia

Luca Neri: 2° posizione in griglia

HEAT 2

La HEAT 2 prevede l'inversione totale della classifica di HEAT 1 come griglia di partenza.

Esempio:

Classifica HEAT 1:

Marco Rossi : 1° classificato HEAT 1

Giuseppe Verdi : 2° classificato HEAT 1

Marco Bianchi: 3° classificato HEAT 1

Griglia di partenza HEAT 2:

Marco Bianchi: 1° posizione in griglia per HEAT 2

Giuseppe Verdi: 2° posizione in griglia per HEAT 2

Marco Rossi : 3° posizione in griglia per HEAT 2

NB il gruppo di appartenenza assegnato dopo la sessione di qualifica rimane lo stesso per entrambe le heats.

TABELLA PUNTI HEAT 1

POSITION	POINT	POSITION	POINT
1	50	11	13
2	45	12	11
3	40	13	9
4	35	14	7
5	30	15	6
6	27	16	5
7	24	17	4
8	21	18	3
9	18	19	2
10	15	20	1

FAST LAP IN EACH HEAT	3 PT
------------------------------	------

TABELLA PUNTI HEAT 2

POSITION	POINT	POSITION	POINT
1	30	11	10
2	27	12	9
3	24	13	8
4	22	14	7
5	20	15	6
6	18	16	5
7	16	17	4
8	14	18	3
9	12	19	2
10	11	20	1

FAST LAP IN EACH HEAT	3 PT
------------------------------	------

• **Finale : 15 giri**

Ogni pilota effettuerà una finale di 15 giri..

La modalità di accesso (e la griglia) delle finali sarà il risultato della somma dei punti ottenuti da ciascun pilota nell' arco dell'evento. Nel caso si abbia un parimerito di punti verrà preso il miglior tempo in qualifica. Ad esempio, su una base di 80 piloti, dal 1° al 20° nel ranking provvisorio parteciperanno alla finale A, dal 21° al 40° parteciperanno alla finale B, ecc.) Ogni finale prevede un punteggio.

9. GRIGLIA DI PARTENZA

La pre-griglia verrà effettuata nell'area del parco chiuso. Ogni pilota (del gruppo di partenza) è tenuto a presentarsi in pre-griglia almeno 10 minuti prima della partenza. I piloti che non saranno presenti alla chiamata non prenderanno parte alla sessione.

10. PROCEDURA DI PARTENZA

Le partenze di tutte le gare saranno **partenze lanciate**.

L'organizzatore, a seguito di una decisione dei Commissari Sportivi, ha il diritto di modificare la procedura di partenza da "Partenza lanciata" a "Partenza da fermo" o "Partenza lanciata su una Linea" con cartelloni "Slow".

Ogni pilota dovrà presentarsi in parco chiuso almeno 10 minuti prima dello start ufficiale.

La procedura di partenza inizia non appena il Direttore di Gara o il suo Vice, o Ufficiale di Partenza designato, indica con la bandiera verde che i kart possano prendere la partenza ed uscire dal parco chiuso (inteso come ingresso in pista). Una volta entrati in pista i piloti sono «agli ordini del Direttore di Gara» e non possono più ricevere alcun aiuto. Il pilota che non si sia presentato in tempo agli ordini del Direttore di Gara con il proprio kart funzionante potrà uscire dall'Area di Raduno solo su ordine del Direttore di Gara o dell'Ufficiale in carica.

I piloti, una volta usciti dal cancello di ingresso pista, inizieranno il giro di ricognizione.

Durante il giro di formazione ogni pilota dovrà mantenere la propria posizione in griglia, nel caso in cui un pilota dovesse occupare la posizione di un altro pilota senza alcun diritto, riceverà una penalità a discrezione del DDG.

Se un pilota si ferma per qualsiasi motivo durante il giro di formazione, non potrà ripartire prima di essere stato superato da tutto il gruppo. Ripartirà in coda alla formazione. Se tentasse di partire davanti al gruppo, verrebbe esposta la bandiera nera e sarebbe escluso dalla gara.

Per recuperare la propria posizione è vietato utilizzare qualsiasi percorso diverso da quello utilizzato durante la gara. In caso di partenze lanciate, il pilota in ritardo avrà la possibilità di riconquistare la propria posizione in griglia solo se tale manovra non ostacolerà gli altri piloti, e comunque prima di aver raggiunto la *Linea Rossa* che sarà materializzata sulla pista, attrezzata con loop di cronometraggio e indicata dal Direttore di Gara durante il briefing. In caso di partenza da fermo, il pilota in ritardo avrà la possibilità di riconquistare la propria posizione in griglia fino all'accensione del semaforo rosso di partenza.

Se si ritiene che un pilota sia stato bloccato a seguito di un errore di un altro pilota, il Direttore di Gara potrà interrompere il giro di formazione e ricominciare la Procedura di Partenza sulla base della griglia originaria, oppure consentire al pilota bloccato di recuperare la sua posizione.

Ogni circuito avrà, sul rettilineo di partenza, due corsie larghe 2 metri delimitate da linee bianche. Queste corsie saranno dipinte dalla linea di partenza fino a 110 metri prima. Una linea gialla deve essere posta 25 m prima della linea di partenza. Per le partenze lanciate, questa Linea gialla sarà anche materializzata da coni morbidi (1 cono per ciascun lato della pista).

Il Direttore di Gara darà il segnale di partenza non appena giudicherà soddisfacente la formazione. (attraverso spegnimento dei semafori o tramite bandiera)

In caso di ripetute false partenze o di incidenti durante il/i giro/i di formazione, il Direttore di Gara o il Giudice di Fatto, possono interrompere la procedura di partenza tramite la bandiera rossa e informare i Commissari Sportivi, i quali saranno autorizzati a infliggere una penalità ai piloti interessati. Una nuova procedura inizierà immediatamente o entro 30 minuti, a seconda delle circostanze. La griglia di partenza sarà la stessa della procedura iniziale. Tutti i piloti presenti nell'area di partenza o nell'area riparazioni prima dell'interruzione della procedura potranno prendere la partenza del nuovo Giro di Formazione.

Sarà sanzionato qualsiasi tentativo di anticipare o ritardare la partenza e qualsiasi kart che lascerà la pista prima dello start ufficiale.

E' consentito superare appena il direttore di gara ufficializza lo start (inteso come abbassamento della bandiera o spegnimento dei semafori)

La partenza anticipata si considera avvenuta quando un pilota esce dai canali e supera l'avversario prima dello start ufficiale del direttore di gara.

Un pilota che non sia allineato nei canali, nella fase di lancio, riceverà una penalità. Sarà cura del Direttore di Gara giudicare tale manovra ed infliggere eventuali penalità.

Ogni pilota, una volta entrato nei canali ed in fase di start, è obbligato a rispettare la distanza minima dal kart che lo precede : per distanza minima si intende il contatto tra il proprio paraurti anteriore ed il paraurti posteriore del kart

precedente. Qualsiasi tentativo di prendere distanza o di non rispetto della distanza minima sarà soggetto a penalità.

Una volta dato il segnale di partenza, vengono applicate le condizioni di gara e, indipendentemente dalla posizione del kart in pista, è vietato prestargli qualsiasi assistenza, salvo parcheggiare in un luogo sicuro.

Durante le procedure di partenza ed il giro di formazione è severamente vietato utilizzare tecniche per migliorare le prestazioni del kart come :

- manipolare il tubo della benzina
- utilizzare la tecnica gas/freno

Ogni pilota che verrà sorpreso ad utilizzare determinate tecniche o ulteriori giudicate tali, riceverà una penalità di 10 secondi.

11. NEUTRALIZZAZIONE DI UNA GARA O SESSIONE (REGIME DI SLOW)

Il Direttore di Gara può decidere di neutralizzare una gara, in qualsiasi momento in base ad una sua decisione.

Quando viene dato l'ordine di neutralizzare la manche di qualificazione oppure la gara, tutte le postazioni di controllo esporranno bandiere gialle sventolate e/o doppie luci gialle lampeggianti e il pannello "SLOW" (cartellone giallo con la scritta "SLOW" in nero), che dovranno essere mantenuti fino al termine della neutralizzazione. Sulla Linea verranno accese delle luci arancioni lampeggianti.

Tutti i kart in gara dovranno quindi allinearsi dietro il kart in prima posizione, ed è assolutamente vietato sorpassare. I sorpassi saranno consentiti solo se un kart rallenta a causa di un problema grave.

Durante i giri di neutralizzazione, il kart di testa detterà il ritmo, a velocità moderata, e tutti gli altri kart dovranno rimanere in formazione il più serrata possibile.

I kart possono entrare nell'area riparazioni durante la neutralizzazione, ma possono rientrare in pista solo se autorizzati a farlo da un commissario. Un kart che rientra in pista deve procedere a velocità moderata fino a raggiungere la fine della fila dietro il kart di testa. Il sorpasso è assolutamente vietato.

Quando il Direttore di Gara decide di terminare la neutralizzazione, spegnerà le luci arancioni lampeggianti, questo sarà il segnale per i piloti che la gara riprenderà al successivo attraversamento della Linea. Nell'ultimo giro di neutralizzazione, verranno mantenuti i tabelloni "SLOW" e le bandiere gialle saranno immobili.

In quel momento il kart di testa continuerà a tenere il ritmo, a velocità moderata. Il Direttore di Gara, o il suo vice, segnalerà la ripresa della gara per mezzo di una bandiera verde sventolata all'altezza della Linea. I sorpassi rimarranno vietati fino a quando i kart non avranno superato la Linea alla fine della neutralizzazione della manche di qualificazione o della gara. In prossimità della Linea, dove una bandiera verde sarà sventolata dal Direttore di Gara, i piloti potranno accelerare solo dopo aver superato la linea gialla che precede la Linea. Le bandiere gialle e i tabelloni "SLOW" nelle postazioni di controllo verranno quindi ritirati e sostituiti con bandiere verdi sventolate. Queste bandiere saranno esposte per un massimo di un giro.

Ogni giro completato durante la neutralizzazione verrà contato come un giro di gara.

Se la gara termina durante la neutralizzazione, viene comunque presentata ai kart la bandiera a scacchi, come di consueto. I sorpassi saranno consentiti solo se un kart rallenta a causa di un problema grave.

12. SOSPENSIONE DI UNA GARA O SESSIONE

Se diviene necessario sospendere le prove e/o la gara, a causa di :

- un blocco causato da un incidente
- condizioni meteo avverse
- altri fattori che rendano pericoloso il proseguimento

il Direttore di Gara ordinerà di esporre una bandiera rossa sulla Linea del traguardo.

Contemporaneamente le bandiere rosse saranno esposte nelle postazioni dei commissari provvisti di tali bandiere. La decisione di sospendere le prove e/o la gara può essere presa solo dal Direttore di Gara.

Se viene dato il segnale di sospendere l'attività in pista:

Durante le qualifiche : tutti i kart devono immediatamente ridurre la velocità e tornare lentamente al Parco Chiuso, e tutti i kart abbandonati sulla pista devono essere rimossi; le prove verranno riprese non appena possibile per rispettare il programma originale.

Durante la gara:

tutti i kart devono immediatamente ridurre la velocità e rientrare al parco chiuso.

- la classifica della gara corrisponderà alla classifica al termine del giro precedente a quello durante il quale è stato dato il segnale di stop.
- kart o mezzi di soccorso possono trovarsi sulla pista,

- il circuito può essere totalmente bloccato a causa di un incidente,
- le condizioni meteorologiche possono aver reso impossibile guidare ad alta velocità sul circuito.

la procedura da seguire varia in base alla percentuale di gara completata dal leader prima che venisse dato il segnale di stop:

Se la gara è sospesa quando è stato effettuato almeno il 75% (arrotondato al giro superiore) della durata prevista, la gara può essere considerata come conclusa.

13. PENALITA'

13.1 Qualsiasi comportamento scorretto e antisportivo in pista e/o fuori pista da parte dei piloti e/o ogni infrazione segnalata o non riportata nel presente regolamento sarà sanzionata con penalità di tempo, penalità di posizione in griglia di partenza o squalifica dalla manifestazione.

13.2 Eventuali aggravamenti o reiterazione di comportamenti scorretti e antisportivi possono comportare l'esclusione del pilota dalla manifestazione.

13.3 Ogni forma di gesto antisportivo sarà severamente punito con l'allontanamento della persona coinvolta.

13.4 Ogni atteggiamento o comportamento irrispettoso e/o provocatorio nei confronti dell'organizzazione sarà punito con l'allontanamento della persona e/o la squalifica dalla manifestazione.

13.5 Le penalità riguardano sia contatti di gara che irregolarità nelle procedure di gara. La penalità sarà inserita direttamente nel sistema di cronometraggio, ovvero nella classifica finale.

13.6 Guida irresponsabile: è severamente vietato alzarsi dal sedile del kart durante il proprio turno di guida: 30 secondi di penalità.

13.7 Taglio della pista: Se un pilota taglia deliberatamente una sezione del circuito, sarà immediatamente squalificato. In caso di taglio della pista per cause di forza maggiore (condizioni di pista bagnata, contatti...) la direzione gara valuterà eventuali sanzioni.

13.8 Errata direzione della pista: Se un pilota guida nella direzione opposta alla direzione di marcia, sarà immediatamente squalificato.

13.9 In caso di violazione del peso minimo, il pilota sarà penalizzato con l'ultimo posto in classifica.

13.10 Se la violazione del peso minimo viene commessa nella sessione di qualificazione, la penalità sarà l'assegnazione dell'ultimo tempo in classifica generale .

13.11 Nel caso in cui un pilota lasci l'area designata senza aver effettuato la procedura di pesatura, in ogni sessione, il pilota sarà squalificato.

13.12 In caso di rientro ai box con velocità inadeguata e in caso di urto violento con le protezioni presenti all'ingresso box, il pilota riceverà una penalità di 10 secondi.

13.13 In caso di mancato rispetto delle procedure SLOW, il pilota sarà squalificato.

13.14 Il pilota non presente in pre-griglia 10 minuti prima della propria sessione, partirà dal fondo della griglia.

13.15 Il pilota non allineato nei canali durante la partenza riceverà una penalità di 3 secondi.

13.16 Il pilota che esce dai canali prima della partenza ufficiale riceverà una penalità di 10 secondi per partenza anticipata.

13.17 Per i contatti scorretti in gara, non eccessivamente gravi, viene utilizzata la bandiera bianco/nera a discrezione del direttore di gara. Alla 2° bandiera, penalità automatica di 10 secondi. Per contatti gravi la penalità inflitta è di almeno 10 secondi. La direzione gara si riserva di valutare l'entità del contatto e di infliggere una penalità adeguata al tipo di contatto ed al danno provocato.

13.18 Un pilota non può cambiare direzione più volte per difendere la sua posizione. Il pilota che esegue questa procedura verrà prima segnalato con una bandiera bianco/nera, nella seconda occasione verrà inflitta una penalità di 10 secondi.

13.19 Un pilota che si accorge di aver ottenuto una posizione irregolarmente ha la possibilità di restituire la posizione nel giro in corso, senza incorrere in sanzioni. Questa manovra è consentita solo se il pilota che è stato sorpassato non ha perso ulteriori posizioni dopo il contatto.

13.20 Il pilota che sta davanti ha il favore della traiettoria. Due piloti accoppiati hanno entrambi il favore della traiettoria.

13.21 Il pilota che spinge un altro pilota in frenata o in curva per allargare la traiettoria del pilota che lo precede riceverà una penalità di almeno 5 secondi.

13.22 Il pilota che sorpassa colpendo l'avversario nella parte posteriore del kart, effettua un sorpasso irregolare. L'entità del contatto e la probabile sanzione verranno valutate dal DDG.

13.23 Se durante un sorpasso il pilota che effettua il sorpasso in uscita di curva dovesse trovarsi appaiato al pilota che subisce il sorpasso ed intenzionalmente dovesse forzare il pilota verso l'esterno dei limiti di pista e/o ostacolare la naturale percorrenza del suo kart, tale manovra verrà attenzionata dal Direttore. Nella situazione descritta potrebbe essere applicata una penalità per "bad overtaking manoeuvre".

13.24 Se un pilota, terminato il sorpasso in fase di uscita curva, si trova all'interno e forza volontariamente fuori pista il pilota all'esterno, il pilota all'interno compie una manovra irregolare.

13.25 Ogni pilota, che non rispetta la distanza minima in fase di partenza (il contatto tra il proprio paraurti anteriore ed il paraurti posteriore che lo precede) riceverà una penalità di 3 secondi.

13.26 Se durante un sorpasso il pilota che effettua il sorpasso dovesse venire a contatto ed intralciare la normale percorrenza/punto di corda del pilota che subisce il sorpasso, la manovra verrà attenzionata dal Direttore di Gara. Nella situazione descritta potrebbe essere applicata una penalità per "bad overtaking manoeuvre".

13.27 Ogni pilota che verrà sorpreso ad utilizzare determinate tecniche per migliorare le prestazioni del kart come ad esempio : manipolare il tubo della benzina, utilizzare la tecnica gas/freno o ulteriori giudicate tali, riceverà una penalità di 10 secondi.

14. RECLAMI

Reclami presentati al Collegio Giudicante **per iscritto e firmati con la cauzione di 50 euro.**

Qualsiasi rifiuto sarà definitivo.

E' possibile presentare reclamo per tutta la durata della corsa e comunque non oltre 10 minuti dopo la bandiera a scacchi. Dopodiché nessun reclamo verrà preso in considerazione e la classifica sarà congelata. E' possibile presentare reclamo sottoponendo al collegio di giudici prove video derivanti esclusivamente dalle videocamere messe a disposizione dall'organizzazione (vedi pt 20).

La procedura di reclamo è la seguente :

- Recarsi in segreteria e richiedere l'apposito modulo e versare la cauzione.
- Compilare il modulo in tutti i suoi campi.
- Indicare il numero di telecamera, i numeri di gara dei piloti coinvolti, la manches, il giro e la curva del motivo del reclamo.
- Il DS farà le proprie valutazione.
- Verrà pubblicata la decisione irrevocabile
- Se il reclamo viene accolto verrà restituita la cauzione, se il reclamo viene respinto, la cauzione non verrà restituita.

Ogni reclamo che non rispetta le procedure descritte, non verrà accolto.

15. CONDOTTA ETICA

Ogni conduttore ha l'obbligo di tenere un comportamento consono al rispetto delle regole e del buon senso civico. Ogni conduttore ed accompagnatore è responsabile delle proprie azioni e di conseguenza può essere allontanato qualora non rispetti le sopracitate regole. L'IRK Promotion valuterà eventuali sanzioni a comportamenti che possano ledere l'immagine del campionato.

16. DIREZIONE DI GARA E SAFETY COMMISSION

Ogni evento sarà diretto da una Safety Commission composta da un direttore di gara, un direttore sportivo e da 2 membri dello staff. Lo staff di gara prevede anche dei commissari in parco chiuso dediti al controllo peso ed altre attività. Qualsiasi penalità o infrazione può essere sottoposta a revisione della Safety Commission ed a suo insindacabile giudizio.

17. CLASSIFICA EVENTO

L'evento vedrà un ranking, per l'accesso alle finali, così composto : somma dei punteggi ottenuti da manches, giri veloci e pole positions. Il vincitore dell'evento è colui che taglierà il traguardo in prima posizione della finale A (a netto di penalità).

18. PREMIAZIONI

A fine evento saranno effettuate le premiazioni. Verranno premiati i primi tre classificati della finale della JUNIOR, e della SK1 ed i migliori classificati delle categorie di appartenenza.. Il pilota che non si presenta alla cerimonia non ha

diritto di ritirare il premio successivamente. Ogni pilota è obbligato a presentarsi con il proprio abbigliamento tecnico.

19. PUBBLICAZIONE FOTO E VIDEO

Durante tutti gli eventi, saranno effettuate riprese video, foto e dirette streaming. Ogni singolo partecipante, accettando il regolamento, dà il proprio consenso all'utilizzo promozionale del materiale prodotto, da parte di IRK Promotion.

20. VIDEO CONTROL

Ogni kart verrà equipaggiato con un videocamera, fornita dall'organizzazione, che riprenderà le fasi di gara. Ogni videocamera sarà posizionata nel punto scelto dall'organizzazione e sarà lo stesso per tutti i kart. Ogni videocamera verrà dotata di un numero identificativo che verrà utilizzato dal pilota in fase di reclamo. (vedi pt 14 dell'RPG). Non sarà possibile toccare e/o modificare la videocamera da parte del pilota, pena la squalifica dalla sessione..

Il sistema di video control è un' implementazione necessaria per poter rendere lo svolgimento di gara più equo e lineare possibile.

****La direzione gara e l'organizzazione IRK Promotion si riservano di valutare eventuali eccezioni particolari o varie.***

IL PRESENTE REGOLAMENTO VIENE ACCETTATO DAL MOMENTO IN CUI VIENE ISCRITTA LA PARTECIPAZIONE TRAMITE IL MODULO SPECIFICO PRESENTE SUL SITO www.irkpromotion.com