

## **KZ 2 DRIVERS' BRIEFING**

### **1. ADRIA KARTING RACEWAY - (I)**

- a) Lunghezza del circuito: KM 1,302
- b) Albo di Gara – vicino WSK Station
- c) Lato della Pole Position: destra
- d) Numero di giri nelle Manches: --- **12** Giri KZ 2
- e) Numero di giri in PreFinale - Giri **16** -- Finale **20** Giri KZ 2

### **2. Comportamenti in pista**

- a) **Il comportamento dei piloti in pista sarà soggetto ad una speciale attenzione e ogni comportamento anti sportivo verrà punito.**
- b) Prove di qualifica: è prevista una sessione di 06 minuti. Se un pilota si ferma nella zona di riparazione o rientra in Parco Assistenza, la sua fermata è definitiva; non potrà riprendere nuovamente la pista.
- c) Assembly Area: Prima della partenza delle Manches, Prefinale e Finale, I kart dovranno trovarsi sulla griglia di partenza. Solo per la Finale, griglia di partenza in pista.
- d) Gare: Alla fine del giro di formazione i piloti dovranno procedere compatti a velocità MOLTO moderata e fermarsi sulla griglia di partenza. Quando i piloti arriveranno nella zona di partenza le luci rosse saranno spente. Quando tutti i piloti saranno nelle loro posizioni si accenderanno in sequenza i 4 semafori rossi e successivamente verranno spenti dando il segnale di partenza. Il pilota che durante la procedura di partenza segnalerà problemi al proprio mezzo dovrà alzare le braccia per segnalare l'inconveniente e il direttore di gara procederà ad un nuovo giro di formazione; il pilota che ha provocato l'interruzione della procedura di partenza dovrà necessariamente prendere il via dal fondo dello schieramento.
- e) Rispettate le bandiere in ogni momento specialmente quella gialla è importante per la vostra sicurezza e per la sicurezza degli altri piloti.
- f) Durante la Prefinale e la Finale, al pilota che sta per essere doppiato verrà esposta la bandiera blu con la diagonale rossa accompagnata dal numero di gara; egli dovrà immediatamente uscire dalla traiettoria di gara e rientrare immediatamente in Parco Chiuso.
- g) Se si rimane Fermi durante la gara lungo la pista il pilota deve rimuovere immediatamente il kart dal tracciato e metterlo in posizione di sicurezza anche con l'aiuto dei commissari di percorso; egli dovrà rimanere in posizione di sicurezza fino alla conclusione della manche o gara.
- h) Dopo aver ricevuto il segnale di fine della gara il pilota dovrà rientrare immediatamente in Parco Chiuso. I primi 3 piloti classificati nella Finale dovranno andare immediatamente al podio per la cerimonia di Premiazione
- i) Durante la Procedura di Neutralizzazione i piloti dovranno mantenere una velocità molto bassa
- j) In caso di sostituzione del telaio, ricordarsi di spostare il trasponder sul nuovo telaio.
- k) Ricordate di segnare la Vs presenza prima di lasciare la sala Briefing
- l) **FRONT FAIRING** – **La bandiera disco arancio non verrà esposta al pilota che ha il musetto anteriore non nella corretta posizione ; se il Giudice di Fatto rileva che il musetto anteriore non è nella corretta posizione al momento del passaggio sotto la Bandiera a scacchi , verrà applicata una penalità di 05 secondi al pilota interessato**

**Questa Penalità non è suscettibile di Appello . All'inizio dell'ultimo giro la zona di riparazione verrà chiusa**

Race Control

Marco Carlino

Alessandro Ferrari