

---

Data	: 19/05/2022	Ore:	08:00
Oggetto	: Comunicato n.1	Documento n.	3.1
N. Pagine	: 3		
Da	: Direttore di Gara		
A	: Tutti i Concorrenti/Conducenti		

---

### BRIEFING AI CONCORRENTI

Buongiorno, a nome mio e di tutto lo staff della direzione gara, do il benvenuto al 28<sup>a</sup> Coppa Città di Partanna.

Il comitato organizzatore, nell'allestimento del percorso ha compiuto grandi sforzi ed ha fatto tutto il possibile per attenersi a quanto disposto dalle autorità competenti, dal Regolamento di Settore, dalle prescrizioni di sicurezza. Vi chiedo pertanto la massima collaborazione ed impegno per la buona riuscita di questa manifestazione.

### DISPOSIZIONI E MODALITA' PER L'ESECUZIONE DELLA GARA

- PADDOCK:** i concorrenti/conducenti si devono posizionare nel migliore dei modi cercando di occupare lo spazio assegnato, lasciando il passaggio libero agli altri concorrenti ed ai mezzi di soccorso in caso di un loro intervento.
- ALLINEAMENTO PRE – PARTENZA:** rimanere a disposizione degli UU.GG.  
Chi non sarà correttamente allineato almeno 15' prima dell' orario di partenza, stabilito dal regolamento particolare di gara, **non sarà fatto partire**. Le vetture partiranno dal numero più alto al numero più basso e seguiranno l'ordine di partenza predisposto dal Direttore di gara. (Art. 11 RPG).
- PERCORSO DI GARA:** Il percorso di gara di 2990 metri sarà equipaggiato con nr. 14 postazioni di rallentamento da 4 file distanziate fra loro di 11 metri e di nr. 4 postazioni intermedie di segnalazione, tutte collegate a mezzo radio con la direzione di gara, nr. 1 mezzo antincendio veloce, nr. 2 ambulanze e nr. 2 carri-attrezzi.
- COMPORTEMENTO DURANTE LA MANCHE DI RICOGNIZIONE E LE 3 MANCHE DI GARA:** I partecipanti sono invitati ad osservare attentamente le segnalazioni degli UU.GG. che nello svolgere le loro funzioni, sono considerati Giudici **"ADDETTI AL MERITO"** come indicato nel RSN Art. 200.1 Lett. C. Durante la Manche di **RICOGNIZIONE** e non di **QUALIFICAZIONE** l'eventuale esposizione della **BANDIERA ROSSA** può **NON** dare diritto ad una nuova ripartenza dallo START, ma il conducente, una volta ripristinato il percorso di gara, proseguirà dal punto in cui è stato fermato attendendo disposizioni dei commissari di percorso
- ORDINE DI PARTENZA:** Energie Alternative - Autostoriche - RS - RS Plus - Gruppo N Gruppo A - Bicilindriche - Speciale Slalom - E1 Italia - Prototipi Slalom - E2 Silhouette – VST Monoposto - E2 SS - E2 SC.
- PARTENZA:** verrà effettuata a vettura ferma e motore acceso, il veicolo, una volta che avrà azionato il dispositivo di cronometraggio sarà considerato "partito" e non avrà diritto a una nuova partenza. Le vetture partiranno ad almeno 30" di intervallo l'una dall'altra (Art. 11 RPG), tranne per casi particolari a discrezione della direzione di gara. I conducenti, che trascorsi i 20" dall'accensione della luce verde del semaforo non sono ancora riusciti a partire sono considerati non partiti ed esclusi dalla manche. Per le partenze "anticipate" non sono previste penalità.

7. **ARRIVO:** è considerato “lanciato”, la sessione di gara sarà considerata terminata al superamento del dispositivo di cronometraggio, attraverso una fotocellula con un tempo accurato fino a 1/100 di secondo.
8. **AL TERMINE DELL' ULTIMA MANCHE DI GARA VIGE IL REGIME DI “PARCO CHIUSO” (30'):**  
Ricordo che chiunque abbia portato a termine anche una sola manche di GARA risulta classificato. Dovrà quindi portare la propria vettura al Parco Chiuso dove potrà poi ritirarla solamente scaduti i termini di reclamo (30') e solo su espressa autorizzazione del Direttore di Gara (sentito il parere del Collegio dei Commissari Sportivi). I conduttori che, dopo aver regolarmente disputato una manche, sono impossibilitati per qualsiasi motivo a portare la propria vettura in parco chiuso, devono affidare la vettura stessa alla sorveglianza di un Commissario di percorso ed informare tempestivamente il Direttore di Gara.
9. **ARRESTO DELLA VETTURA SUL PERCORSO:** Posizionare in sicurezza la vettura e attenersi sempre alle disposizioni degli UU.GG.: non allontanarsi dalla vettura, dalla postazione radio più vicina, ed eventualmente comunicare la necessità di intervento del carro attrezzi per riportare la vettura ai paddock o al “parco chiuso” al termine della manche di gara. Durante le manche di ricognizione e/o gara, le vetture ferme lungo il percorso che non necessitano dell'intervento del carro attrezzi, si **devono** accodare al “serpentone in discesa” o seguire le disposizioni della Direzione Gara.
10. **E' FATTO DIVIETO** di imbrattare l'asfalto, guard-rail e altro con vernici, perché oltre ad essere indice di maleducazione, si può incorrere in contravvenzioni da parte dalle Forze dell'Ordine e deferiti al collegio dei commissari sportivi. Ogni concorrente/conducente è responsabile oltre che del proprio comportamento, anche di quello di eventuali accompagnatori o conosciuti come tali.

### IMPORTANTE

PRIMA DI LASCIARE IL PARCO PILOTI E/O PARCO CHIUSO, SEGUENDO LE INDICAZIONE DEGLI UU.GG., DEVE OBBLIGATORIAMENTE ESSERE VESTITO L'ABBIGLIAMENTO PROTETTIVO E DEVONO ESSERE ALLACCIATE LE CINTURE DI SICUREZZA. I CONCORRENTI CON LE VETTURE SCOPERTE DEVONO INDOSSARE ANCHE IL CASCO PROTETTIVO FINO AL RIENTRO AL Paddock. NON SONO AMMESSI PASSEGGERI A BORDO DELLE VETTURE. NELLA DISCESA VERSO LA ZONA Paddock E' TASSATIVAMENTE VIETATO SORPASSARE, FARE BRUSCHE ACCELERAZIONI, DERAPATE E MANOVRE SIMILARI E FERMARSI LUNGO IL PERCORSO.

GLI UU.GG. PRESENTI LUNGO IL PERCORSO, VIGILERANNO PER FAR RISPETTARE QUESTE PRESCRIZIONI DI SICUREZZA E RIFERIRANNO ALLA DIREZIONE GARA. IL SERPENTONE IN DISCESA VERSO I Paddock SARA' SCORTATO SIA IN TESTA CHE IN CODA DA VETTURE DELL'ORGANIZZAZIONE.

## BANDIERE DI SEGNALAZIONE

1. **LE BANDIERE GIALLE** sono un segnale di pericolo e quando esposte indicano la necessità di rallentare ed eventualmente di fermarsi.
2. **LA BANDIERA BLU** è usata per segnalare che le vetture stanno per essere superate.
3. **LA BANDIERA GIALLA A BANDE ROSSE VERTICALI** indica una superficie scivolosa e il cambiamento di aderenza dell'asfalto.
4. **LA BANDIERA ROSSA** è il segnale che indica di arrestare immediatamente il veicolo. **Solo questa bandiera dà diritto ad una ulteriore partenza.**
5. **LA BANDIERA VERDE** è esposta agitata dall'Ufficiale di Gara posto immediatamente dopo l'ultima postazione in cui è stato necessario l'impiego di una o più bandiere gialle.
6. **LA BANDIERA A SCACCHI** indica la fine della manche.

Per quanto non espressamente previsto nel presente **BRIEFING**, si rimanda alle disposizioni contenute nel regolamento particolare di gara, nel regolamento di settore e nel regolamento sportivo nazionale.

Vi ringrazio per l'attenzione e vi auguro un sincero in bocca al lupo, ricordando che per ogni vostra esigenza sono a disposizione insieme all'addetto ai concorrenti, presso la direzione gara o la partenza.

## SI RICORDA CHE:

Il Meccanico che accompagna la vettura alla partenza dovrà essere in possesso di licenza di **Assistente Meccanico**.

Cordialmente

**Il Direttore di Gara**  
**Francesco SANCLEMENTE**

