



REGOLAMENTO RKC ASI SPRINT

AGGIORNAMENTO DEL 07.01.26

AGGIORNAMENTO DEL 08.01.26

AGGIORNAMENTO DEL 17.02.26

AGGIORNAMENTO DEL 27.02.26

Il Rental Kart Championship ASI (di seguito indicato come RKC ASI) è un progetto ideato nel 2019 dal settore tecnico nazionale ASI Karting di ASI Nazionale, ente di promozione sportiva riconosciuto dal CONI, volto a promuovere lo sport del karting con l'obiettivo della creazione di un ambiente disteso e cordiale che incoraggi il divertimento e la socializzazione tra le persone. Il centro nevralgico di RKC ASI sarà la sana competizione sportiva promozionale e sociale, nel totale rispetto dell'avversario e dei mezzi messi a disposizione dall'impianto sportivo scelto dall'organizzatore. Il presente regolamento sarà valido nei suoi contenuti generali per l'intera stagione in corso.

Per partecipare al campionato RKC Regionale è **OBBLIGATORIO** aver effettuato l'iscrizione ad uno dei referenti, SARLI, PIGNATELLI, PALAZZO, essere in possesso della tessera ASI K che viene rilasciata dalla propria ASD di riferimento al prezzo annuale di 30€. Sarà obbligo del proprio referente di ASD provvedere a tesserare i propri piloti prima dell'inizio di una manifestazione.

Per i FINALISTI dell'RKC 2026 a MARTINA FRANCA in programma dal 30 MAGGIO al 2 GIUGNO, è **OBBLIGATORIO** essere in possesso del **CERTIFICATO MEDICO SPORTIVO** e della **LICENZA KARTING LKR ASI** che viene rilasciato solo dalle ASD su citate al costo di 60€ (**chi farà la licenza LKR non deve fare la TESSERA K**).

CATEGORIE

CATEGORIA	PESO	ETA' MINIMA	TESSERA ASI	COSTO GARA	FINALE NAZ.
LIGHT	75Kg	13 anni	K - LKR	90€	10 POSTI
MEDIUM	85Kg	13 anni	K - LKR	90€	10 POSTI
HEAVY	95Kg	13 anni	K - LKR	90€	10 POSTI
ENJOY	85kg	13 anni	K	90€	1 POSTO

Le categorie LIGHT/MEDIUM/HEAVY saranno bloccate a 23 iscritti, e per tutti coloro che hanno dato adesione e pagato l'iscrizione al campionato il posto sarà garantito fino alla 3^a gara, se alla 4^a non saranno presenti, l'organizzazione si prende la possibilità di sostituire il pilota con un altro.

La categoria Enjoy è la novità del campionato, con la possibilità di partecipare senza iscriversi allo stesso. Ci saranno 2 scarti in più rispetto alle categorie di peso e solo per il vincitore ci sarà l'accesso alla finale nazionale.

L'organizzazione si riserva la possibilità di aggiungere 5 posti per le finali nazionali laddove ci sarà la necessità di farlo.

Il campionato sarà composto da 10 EVENTI, 20 GARE.

Affinchè il posto nella categoria di peso venga conservato negli anni a seguire sarà necessario effettuare almeno il 50% + 1 GARA. In caso contrario l'organizzazione si riserva la possibilità di sostituire il pilota.



FORMAT

EVENTO	DURATA	NOTE
PROVE LIBERE	1 ora	Tutti gli eventi presenteranno 1 ora di prove libere a pagamento su richiesta dei piloti
QUALIFICA 1	5 minuti	Le qualifiche saranno svolte una dietro l'altra per ogni categoria
QUALIFICA 2	5 minuti	Le qualifiche saranno svolte una dietro l'altra per ogni categoria
GARA 1	9 km	Ordine di partenza è deciso dal miglior giro delle 2 qualifiche che saranno disputate con 2 kart a sorteggio
GARA 2	11 Km	Ordine di partenza invertito per i primi 8, dal 9 in poi in base all'arrivo di gara 1

PARTENZA

La partenza sarà da fermo in griglia.

PUNTEGGIO

10 EVENTI, 20 Gare – saranno scartate le 3 peggiori gara 1 – 3 peggiori gara 2.

Per la categoria ENJOY saranno scartate le 4 peggiori gare 1 e 4 peggiori gare 2

Nel caso in cui un evento dovesse saltare gli scarti non cambieranno.

Nel caso in cui 2 eventi dovessero saltare, almeno 1 sarà sostituito da un altro impianto.

Il sistema di Punteggio è il seguente:

POSIZIONI	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
QUALIFICA	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0
GARA 1	31	28	26	24	23	22	21	20	19	18
	A scalare di un punto fino a 0									
GARA 2	40	35	31	28	26	24	23	22	21	20
	A scalare di un punto fino a 0									
GIRO VELOCE	+1									

GESTIONE DI GARA E PENALITA'

PREMESSA. Ad ogni gara sarà presente un direttore di gara e diversi commissari di percorso che prenderanno le decisioni relative ai contatti di gara. Saranno loro a decidere l'entità della penalità.

1. E' obbligatorio effettuare la pesa quando si scende dal kart per ogni sessione. Chi non effettuerà la pesa sarà direttamente relegato in ultima posizione.
2. Nel caso in cui nel primo giro avvenga un incidente che coinvolga un numero importante di piloti la **gara verrà sospesa con bandiera Rossa**. Quando le condizioni di sicurezza lo consentiranno, verrà effettuata una nuova procedura di partenza, assegnando, in base alle dinamiche dell'incidente, una penalità da 3" a 10" (a discrezione del direttore di gara) da aggiungere al tempo di manifestazione.
3. Il pilota che effettua **partenza anticipata** (partenze da fermo) subirà una penalizzazione di 5" sul risultato finale. **(se la partenza dovesse anticipata da essere considerata antisportiva, il pilota sarà squalificato)**
4. **Durante la partenza, se un kart dovesse spegnersi durante l'allineamento e/o prima dell'accensione dei semafori rossi (bandiera alzata), il pilota dovrà alzare le mani e segnalare al direttore di gara l'anomalia, il quale darà un ulteriore giro per la sostituzione e/o manutenzione del mezzo. E' obbligatorio restare all'interno del kart, pena la squalifica.**
5. Se durante i giri di allineamento prima della partenza, il kart di un pilota dovesse spegnersi per qualsiasi motivo, al pilota verrà portato un altro kart dal gestore impianto e sarà assegnato (solo se necessario) un giro supplementare di ricognizione, che poi sarà scalato dai giri totali di gara.
6. Se durante l'evento, un kart si ferma con spegnimento del motore determinato da qualsiasi motivazione, come ad esempio guasti meccanici o perdita di controllo del veicolo, potrà ripartire solo se in posizione di sicurezza, altrimenti dovrà allontanare sé stesso il più rapidamente possibile dalla pista, al fine di non compromettere la sicurezza degli altri piloti. Qualora quanto descritto al punto precedente non avvenisse, il pilota subirà l'esclusione dalla manifestazione.
7. Il pilota A che tampona il kart del pilota B che lo precede sarà punito da **3" a 10"** in base all'entità del contatto.
8. I contatti leggeri che non determinano le situazioni precedentemente descritte non saranno sanzionati.
9. **Se in fase di sorpasso, il kart che segue ha superato la metà del veicolo che precede, acquisisce il diritto di sorpasso. Il pilota superato ha l'obbligo di lasciare lo spazio di manovra, sia se si trovi all'interno, sia che si trovi**

all'esterno, al fine di evitare situazioni di pericolo; operazioni non regolari saranno valutate dal direttore di gara e dai commissari. **Il Direttore di gara può decidere se osservare la dinamica di un incidente dalle telecamere, qualora siano presenti e chiedere il supporto tecnico dei commissari di percorso e di persone tecnicamente e sportivamente valide (purchè non siano piloti iscritti alla gara, presidenti di ASD coinvolte e/o organizzatori).**

10. E' vietata l'inversione di marcia pena squalifica.

11. E' severamente vietato attraversare la pista! In caso di guasto, di incidente, il pilota coinvolto dovrà attendere la fine della gara per allontanarsi dall'area sicura. In caso di mancata osservazione della suddetta regola sarà escluso dall'evento.

12. Tutti gli eventi di pericolo saranno giudicati dalla Direzione durante la gara od eventualmente al termine dell'evento stesso sulla base di tutte informazioni disponibili raccolte (comunicazioni radio dei commissari o prove visive). **Chi assume ATTEGGIAMENTI SCORRETTI, può ESSERE ESCLUSO dalla manifestazione ad insindacabile giudizio della DIREZIONE GARA.**

13. Le penalità sono insindacabili.

14. Sarà possibile effettuare il reclamo di un contatto a fronte del pagamento di €10. Il DG analizzerà il contatto e in caso di esito positivo sarà restituita la cifra versata. Questo ovviamente dove sono presenti le telecamere.

PREMIAZIONI E CLASSIFICHE

VINCITORE LIGHT	ACCESSO GRATUITO ALLA FINALE RKC 2026
VINCITORE MEDIUM	ACCESSO GRATUITO ALLA FINALE RKC 2026
VINCITORE HEAVY	ACCESSO GRATUITO ALLA FINALE RKC 2026
VINCITORE ENJOY	ACCESSO 50% ALLA FINALE NAZIONALE

CHI SARA' PREMIATO A FINE ANNO?				
CL. ROOKIE	CL. ENJOY	CL.LIGHT	CL.MEDIUM	CL.HEAVY
		POLE POSITION MAN per categoria	WINNER MAN per categoria	RIVELAZIONE DELL'ANNO

BUON DIVERTIMENTO!

REGOLAMENTO RKC ASI

ENDURANCE

TEAM ACCREDITATI PER LA FINALE NAZIONALE

L'accredito alla FINALE NAZIONALE è nominale per il team che lo conquista al fine di un mini campionato di 4 tappe.

CATEGORIE, PESO, SQUADRE

CATEGORIA	PESO*	PILOTI	ETA MINIMA**
PRO	85KG	Da 2 a 3	13 anni

BRIEFING e SORTEGGIO

Briefing obbligatorio per tutti i piloti e team manager.

Durante il briefing sarà effettuato il sorteggio del kart e della tabella trasponder per qualifica e primo stint di gara.

PROVE LIBERE, QUALIFICA, PARTENZA

Prove libere sono consentite a pagamento nelle ore precedenti all'inizio dell'evento.

Qualifiche di durata 10 minuti nella quale è consentito il cambio kart e cambio pilota, **Tempo in Pit da rispettare NON OBBLIGATORIO, il pilota che scende deve pesarsi, pena l'annullamento dei tempi. IL PILOTA CHE FA LA QUALIFICA DEVE FARE LA PARTENZA e sarà fatto con lo stesso kart.**

Partenza in stile Le Mans. In seguito allo sventolare della bandiera tricolore sarà possibile correre verso il proprio kart, entrare dal lato freno, e solo una volta seduti sul kart sarà possibile accelerare.

CALENDARIO - CAMBIO KART E PILOTA – REGOLE DI BASE

DURATA GARA	PISTA	DATA	PIT STOP	TEMPO IN PIT	MAX STINT	MIN STINT
2H	TOUCH & GO	15/02/2026	5	2'	35'	10'
2H	REVERSE	01/03/2026	5	2'	35'	10'
5H	REVERSE	04/04/2026	10	3'	35'	10'
5H	TOUCH & GO	24/05/2026	10	3'	35'	10'

- Cambio pilota obbligatorio ad ogni sosta.
- Non possono essere effettuati Splash, ossia uscita dai box e rientro.
- Tempo di permanenza minimo in pista 10'
- Pit lane chiusa I primi 5 e gli ultimi 5 minuti di gara.
- I kart saranno disposti su 2 o 3 file e sarà sorteggiato ogni volta che si entra.
- E' obbligatorio alzare la mano in ingresso box.
- Il pilota che rientra ai box dovrà scaricare il kart dalle zavorre, spostare la tabella porta numero, ed assistere il pilota che prende il suo posto.
- Tempo in pit a discrezione del gestore dell'impianto

PENALITA'

- ADD 10 secondi se sottopeso da 0.001Kg a 1Kg
- ADD 20 secondi se sottopeso da 1.001 Kg a 2.000kg
- ADD 30 secondi se sottopeso da 2.001kg a 3.000kg

- ADD 60 secondi se mancata pesa in gara
- In corsia box si accede lentamente, se si dovessero urtare le barriere e/o birilli penalità da 10" a 60" a discrezione del direttore di gara.
- Se in corsia box il team che sta effettuando la sosta dovesse perdere volutamente tempo per sfavorire l'avversario che segue verrà inflitta una penalità di 30"
- I contatti di gara saranno valutati dai commissari di percorso e il direttore di gara e segnalati attraverso bandiera bianco nera con il numero del kart. Non sarà permesso spingere e/o speronare e/o superare nell'erba gli avversari e guadagnare posizioni illecitamente, ne consegue penalità 10 secondi
- Sorpassare in regime di Bandiera Gialla, 10 secondi
- Tagli di curva o pista nell'erba, da 10 secondi a X secondi, alla squalifica a discrezione del DG
- Uscita anticipata dai box +30 secondi + il tempo guadagnato.

- Non rispetto del tempo minimo di stint (10 minuti)

Da 0.001s a 60 secondi +30 secondi

Da 1 minuto e 1 secondo a 5 minuti +60 secondi

Da 5 minuti e 1 secondo a 10 minuti + 120 secondi

- Non rispetto del tempo massimo

Da 0.001s a 60 secondi +30 secondi

Da 1 minuto e 1 secondo a 5 minuti +60 secondi

Da 5 minuti e 1 secondo a 10 minuti + 120 secondi

- Entrata in pit line con corsia chiusa +30 secondi
- Entrata sul kart da lato acceleratore +10 secondi

Attenzione all'ultimo stint! Tempo minimo rimane 10 minuti e chiusura pit line rimane 5 minuti, vuol dire che se entrate ai box a 7 minuti dal termine, si va in penalità per non rispetto del tempo minimo di stint!

ASSISTENZA TECNICA

Se un mezzo dovesse avere un problema in pista, il pilota non dovrà in nessun modo provare a manomettere il kart e dovrà aspettare l'intervento di un meccanico o di chi ne fa le veci.

Sarà cura del gestore fornire un altro kart.

Il tempo perso sarà recuperato.

PREMIAZIONE

Saranno premiati i primi 3.

PUNTEGGIO CAMPIONATO

PUNTEGGIO GARA – SIMULATORE SWS

Fino a 15 partecipanti il punteggio parte da una base di 1000pt per il vincitore + il numero dei partecipanti. L'ultimo prende 0punti + il numero dei partecipanti. Il resto dei partecipanti prende i punti in maniera logaritmica tra loro, andando a dividere in parti uguali il restante punteggio.

Da 16 a 25 partecipanti il punteggio parte da una base di 1000pt per il vincitore + il numero dei partecipanti + 1pt bonus. L'ultimo prende 0punti + il numero dei partecipanti + 1 pt bonus. Il resto dei partecipanti prende i punti in maniera logaritmica tra loro, andando a dividere in parti uguali il restante punteggio.

Da 26 a più partecipanti il punteggio parte da una base di 1000pt per il vincitore + il numero dei partecipanti + 2pt bonus. L'ultimo prende 0punti + il numero dei partecipanti + 2 pt bonus. Il resto dei partecipanti prende i punti in maniera logaritmica tra loro, andando a dividere in parti uguali il restante punteggio.

Per gara da 2h e 3h si aggiungono 10 punti

Per gara da 5h si aggiungono 20 punti

Per la Pole Position e il giro veloce si aggiungono 10 punti.

SISTEMI DI SEGNALAZIONE

(M) Bandiera a scacchi: Indica la fine di una sessione di prove o della gara.

(A) Bandiera Italiana: Indica lo start della gara.



(B) Bandiera gialla: Indica un pericolo sul bordo o su una parte della pista, bisogna ridurre la velocità. Non è possibile superare in regime di bandiera gialla. Il sorpasso in regime di bandiera Gialla viene punito con 3" di penalizzazione, Il pilota dovrà restituire la posizione acquisita irregolarmente entro due giri, pena squalifica.

(D) Bandiera Verde: Viene esposta per segnalare la fine del pericolo e del divieto di sorpasso precedentemente segnalato con la bandiera gialla.

(L) Bandiera Blu: Indica ad un pilota che sta per essere doppiato e deve consentire a chi lo segue di superare alla prima occasione. La mancata osservazione di tale disposizione può comportare sanzioni disciplinari.

(C) Bandiera Rossa: Questa bandiera sospende la gara. La direzione potrà esporre la bandiera in caso di incidente grave per garantire la sicurezza dei piloti. Verrà effettuata una nuova procedura di partenza.

(I) Bandiera Rossa e Arancione: Questa bandiera segnala un pericolo in pista, pista scivolosa.

(G) Bandiera Nera: Indica la squalifica del pilota. Il pilota segnalato dovrà provvedere ad uscire di pista nel giro successivo.

(H) Bandiera Nera con cerchio Arancio: Indica un problema meccanico, rientrare entro 2 giri e provvedere a sostituire il pezzo danneggiato, pena squalifica.

(F) Bandiera Nera e Bianca: Viene esposta con il numero del pilota da penalizzare e i secondi inflitti.

BUON DIVERTIMENTO!