

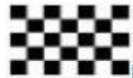
Bandiere nel karting



BANDIERA NAZIONALE. Questa bandiera normalmente è utilizzata per dare la partenza della corsa. Il segnale di partenza deve essere dato abbassando la bandiera che, nelle gare con partenza da fermo, non deve essere alzata al di sopra della testa prima che tutti i kart siano fermi, e in nessun caso per oltre 10 secondi. Questa bandiera sarà utilizzata solamente in alcune circostanze (per esempio quando il segnale luminoso non funziona) e per le Prove di Qualificazione.



BANDIERA ROSSA. Questa bandiera deve essere agitata sulla linea di partenza quando è stato deciso lo stop della sessione di prove o di gara. La bandiera rossa può essere usata dal Direttore di Gara o da un suo rappresentante per la chiusura della pista.



BANDIERA A SCACCHI BIANCO-NERA. Questa bandiera deve essere agitata. Significa la fine della sessione di prove o di gara.



BANDIERA NERA. Questa bandiera deve essere utilizzata per informare il pilota a cui è riferita che si deve fermare al prossimo passaggio entrando nel Parco Chiuso. Se per qualsiasi motivo il pilota non rispetta questa istruzione, questa bandiera non può essere presentata per più di quattro giri consecutivi. La decisione di presentare questa bandiera è di esclusiva pertinenza dei Commissari Sportivi e il relativo Concorrente sarà immediatamente informato della decisione.



BANDIERA NERA CON DISCO ARANCIONE. (40 cm di diametro). Questa bandiera deve essere utilizzata per informare il pilota a cui è riferita che il suo kart ha dei problemi meccanici tali da costituire un danno per lui stesso e gli altri piloti, pertanto deve fermarsi nell'area di riparazione al passaggio seguente. Una volta risolti i problemi meccanici, il kart può riprendere la corsa.



BANDIERA NERA E BIANCA DIVISA DIAGONALMENTE. Questa bandiera deve essere mostrata una sola volta. Costituisce un avvertimento, indicando al pilota a cui è rivolta che è stato segnalato per un comportamento non sportivo. Queste tre bandiere (d, e, f) dovranno essere presentate immobili e accompagnate da un pannello nero raffigurante un numero bianco che deve essere presentato al pilota del kart in questione. Queste bandiere possono ugualmente essere presentate in altri posti diversi dalla linea di partenza se il Direttore di Gara lo giudica necessario. Normalmente, la decisione di presentare questa bandiera è di competenza del Direttore di Gara; tuttavia la decisione potrà essere presa su richiesta dei Commissari Sportivi per applicare una sanzione sportiva.



BANDIERA GIALLA. La bandiera gialla è un segnale di pericolo e viene presentata ai piloti in due modi con i seguenti significati: - una sola bandiera agitata: ridurre la velocità, non sorpassare e essere pronti a cambiare direzione. C'è un pericolo a bordo pista o su una parte della pista; - due bandiere agitate: ridurre la velocità, non sorpassare e essere pronti a cambiare direzione o a fermarsi. Un pericolo ostruisce totalmente la pista o ne blocca una parte. Normalmente le bandiere gialle saranno mostrate nelle postazioni dei commissari di percorso posizionate immediatamente prima del pericolo. I sorpassi sono proibiti fra la prima bandiera gialla e la bandiera verde esposta dopo l'incidente.



BANDIERA GIALLA CON STRISCE ROSSE. Questa bandiera deve essere presentata immobile ai piloti per avvertirli di una precaria aderenza dovuta alla presenza di olio o di acqua sulla pista nella zona oltre la bandiera. Questa bandiera deve essere presentata per almeno 4 giri a meno che la superficie torni normale in anticipo. Comunque, non è necessario per i commissari del settore successivo, quando è presente questa bandiera, esporre la bandiera verde.



BANDIERA BLU. Questa bandiera normalmente deve essere agitata, e serve per indicare a un pilota che sta per essere sorpassato e che deve permettere il sorpasso alla prima occasione.



BANDIERA VERDE. Questa bandiera deve essere utilizzata per indicare che la pista è libera e deve essere agitata nella postazione dei commissari immediatamente dopo l'incidente per il quale si è avuta necessità di utilizzare una o più bandiere gialle. Potrà anche essere usata, se ritenuto necessario dal Direttore di Gara o di Prova, per segnalare l'inizio del giro di warm-up o di una sessione di prova.



CARTELLO SLOW. Il cartello con lo Slow è un segnale di pericolo e viene presentata ai piloti in caso di incidente. I piloti immediatamente dopo il cartello devono rallentare (il sorpasso è vietato in regime di Slow), continuare a percorrere la pista a trenino sino a quando non verrà data alla testa del gruppo, la bandiera verde che indica che la gara è ricominciata.