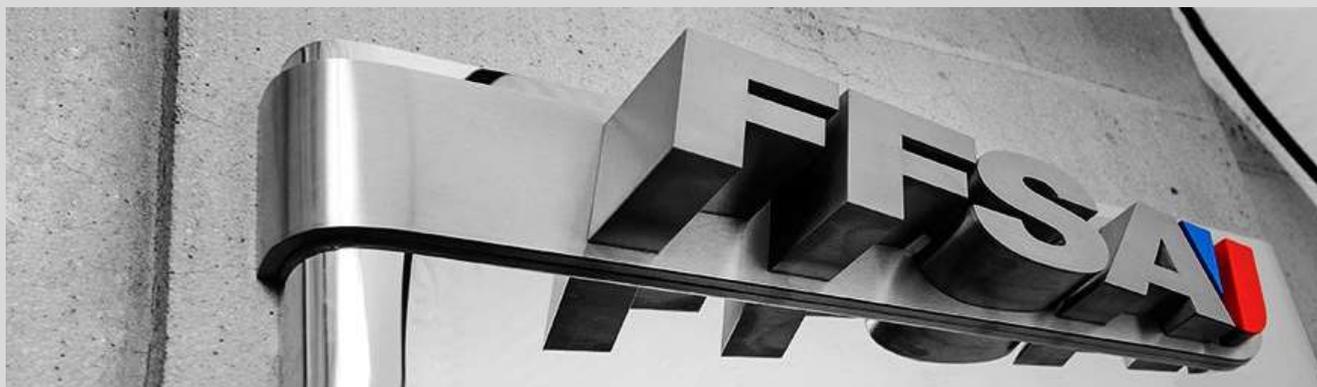


2022

MANUEL DE FORMATION COMMISSAIRE.® 8 - LE KARTING



SOMMAIRE

VOCABULAIRE

PAGE 03

RAPPEL SIGNALISATION

PAGE 03

MISSIONS DU COMMISSAIRE

PAGE 05

DEROULEMENT D'UNE EPREUVE

PAGE 07



VOCABULAIRE

AIRE DE REPARATION : Aire proche de la « prégrille » et du « parc arrivée » avec un accès pour les pilotes de et vers la piste.

Le pilote et/ou son mécanicien sont autorisés à travailler sur le kart

CLASSE : Groupement de véhicules déterminé par leur cylindrée moteur ou par d'autres critères de distinction.

CATEGORIES : Classification de karts en fonction de leurs caractéristiques techniques et des conditions d'admission de leurs pilotes.

CONSTRUCTEUR : La personne physique ou morale détentrice d'une homologation CIK-FIA ou d'un agrément CIK-FIA en cours de validité.

DEBUT / FIN D'UNE COMPETITION : Une Compétition est réputée commencer à partir de l'horaire prévu du début des vérifications administratives et/ou techniques.

-Une compétition sera terminée à l'expiration de l'un des délais suivants le plus tardif :

- Délai de réclamation ou d'appel ou fin de l'audition ;
- Fin des vérifications techniques d'après-épreuve entreprises en conformité avec le Code

PARC ARRIVEE : Zone entre la piste et le paddock à accès restreint où le pilote et un seul de ses mécaniciens sont autorisés, après les Essais qualificatifs, manches qualificatives et courses de la phase finale (Aire du Parc Fermé). Aucun travail n'est autorisé sur le kart sauf sur avis du Délégué Technique

PARC D'ASSISTANCE DEPART : Zone entre le paddock et la prégrille à accès restreint où le pilote et un seul de ses mécaniciens sont autorisés, avant les essais qualificatifs, manches qualificatives et courses de la phase finale. Le travail sur le kart est autorisé.

PARC FERME : A l'intérieur du parc fermé, l'accès n'est autorisé qu'aux officiels assignés. Toute opération, vérification, préparation ou remise en état est interdite, sauf si elle est autorisée par les officiels susmentionnés ou par les règlements applicables.

- Le parc fermé est obligatoire dans toutes les compétitions où des vérifications techniques sont prévues.

- Pour les compétitions sur un parcours fermé, le parc fermé doit être situé très près de la ligne d'arrivée (ou de la Ligne de départ s'il y en a une).

- Le contrôle sera effectué par des officiels désignés par les organisateurs qui sont responsables du fonctionnement du parc fermé et sont les seuls autorisés à donner des ordres aux concurrents

PHASES FINALES : Courses succédant aux manches qualificatives, appelées selon le déroulement de la compétition ou du championnat considéré, pré-finale(s) et/ou finale, ou course 1 et course 2

PREGRILLE : Zone située entre le « parc d'assistance départ » et la piste. La zone / le passage menant à la ligne de départ.

La ligne droite du départ. Aucun travail n'est autorisé sur le kart, à l'exception des pressions de pneus, qui peuvent être ajustées par le pilote ou son mécanicien à l'aide de leur propre manomètre en laissant sortir uniquement l'air.

RAPPEL DE SIGNALISATION

1. DRAPREAUX DE DIRECTION DE COURSE



DRAPEAU NATIONAL

- ✓ Ouverture de la piste à la compétition
- ✓ Signal de début des essais chronos ou départ de la course



DRAPEAU A DAMIERS

- ✓ Fin de séance d'entraînement, d'essais et/ou de courses



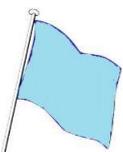
DRAPEAU ROUGE

- ✓ Signal interruption d'une course, ralentir, ne plus se dépasser, rouler à allure réduite. S'arrêter à l'endroit défini par D.C. lors du briefing.
- ✓ A présentation de ce drapeau, l'ensemble des commissaires agite leurs drapeaux **JAUNES** tout le long du circuit pour signaler l'arrêt de la course



DRAPEAU VERT A CHEVRON

- ✓ Faux départ



DRAPEAU BLEU

Présenté aux pilotes allant être doublés avec un tour de retard au minimum.

IMMOBILE : Gardez votre ligne vous allez être doublé par un ou plusieurs pilotes

AGITE : Gardez votre ligne, vous allez être doublé par un ou plusieurs pilotes, cédez le passage

NB : Un groupe de pilotes sur le point d'être doublé doit laisser passer le ou les premiers sans se doubler entre eux sous peine de sanction. A la demande du directeur de course, en fonction de la configuration de la piste, un deuxième drapeau bleu par son adjoint ou tout autre officiel habilité à cet effet



DRAPEAU CHANGEMENT ADHERENCE

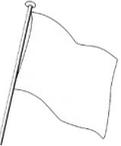
Présenté **FIXE**

- ✓ Pour avertir les concurrents d'une détérioration de l'adhérence sur la piste.
- Est présenté accompagné d'une main levée vers le ciel pour indiquer le passage d'une averse
- ✓ Ce drapeau est présenté au moins durant 2 tours ou jusqu'au moment où le revêtement redevient normal. (Si retour de la piste à état normal, présentation du drapeau vert).



DRAPEAU BLANC CROIX ROUGE

- ✓ Intervention des services de secours, ralentissement immédiat.
- ✓ Pendant toute la durée de présentation de ce drapeau, la course est neutralisée sur la partie de circuit balisé par les drapeaux jaunes signalant le danger. Il est donc formellement interdit de doubler dans cette portion



DRAPEAU BLANC

- ✓ Présence d'un kart au ralenti sur la piste



DRAPEAU BLEU DIAGONALES ROUGES

Arrêt pour un pilote avant qu'il soit doublé

Ce drapeau doit être utilisé dans les repêchages pré-finales et finales.

Dans le cadre d'amicale ou de championnat régional, ce drapeau ne sera pas utilisé sauf si le règlement particulier de l'épreuve le prévoit.



DRAPEAU NOIR ROND ORANGE

Présenté **FIXE** par la D.C.

- ✓ Arrêt pour défaut technique ou vestimentaire.
Le pilote peut repartir après réparation et mise en conformité

+ N° DU
CONCURRENT



DRAPEAU TRIANGLES NOIR ET BLANC

Présenté **FIXE** par la D.C.

- ✓ Avertissement pour conduite non sportive ou dangereuse. Lors de la procédure de départ exclusivement, un « D.C. » faisant le constat ou ayant un doute sur un non-respect de la procédure de départ doit :
 - Informer le président du collège des « C.S. »
 - Informer le pilote au moyen de ce drapeau accompagné du n° du concurrent, qu'une enquête est en cours sur le respect de la procédure de départ.
 - Des son arrivée en parc d'assistance, le pilote se rendra au local du collège des « C.S. »
 - Le « D.C. » fera un rapport précis au président du collège des « C.S. ». Ce dernier entendra le pilote concerné avant de prendre une décision

+ N° DU
CONCURRENT



DRAPEAU NOIR

Présenté **FIXE** par la D.C.

- ✓ Immobilisation du pilote. Il doit être présenté pour informer le pilote qu'il doit s'arrêter la prochaine fois qu'il s'approchera le parc assistance.
- ✓ Si pour un motif quelconque, le pilote ne respecte pas cette instruction, ce drapeau ne doit pas être présenté pendant plus de **3** tours consécutifs

+ N° DU
CONCURRENT



2. DRAPEAUX UTILISES PAR LES COMMISSAIRES



DRAPEAU JAUNE

Présenté **AGITE** au poste commissaire et par la D.C.

- ✓ Ralentir, début de zone neutralisée



DRAPEAU VERT

Présenté **AGITE** au poste commissaire et par la D.C.

- ✓ Fin de zone neutralisée. Ce drapeau peut être utilisé pour indiquer le début d'une séance d'essais ou le départ des tours de formation.
- ✓ Retour de la piste à état normal (après présentation d'un drapeau changement d'adhérence)



PANNEAU « SLOW »

- ✓ Panneau de dimension : 600x800
- ✓ Il est présenté sur ordre du D.C., conjointement avec un drapeau jaune agité, pour neutraliser une manche qualificative, course. Ils sont présents depuis les postes commissaires jusqu'à la fin de la neutralisation
 - Cette procédure n'est utilisée qu'en cas d'encombrement de la piste ou si des pilotes ou officiels encourent un danger physique immédiat dans des circonstances ne nécessitant pas néanmoins l'arrêt de la manche qualificative ou la course.

MISSIONS DU COMMISSAIRE SUR LES EPREUVES KARTING

1. MISSION DU COMMISSAIRE

Les Commissaires de piste occupent, le long du parcours, les postes qui leur sont désignés par le directeur de course ou le comité d'organisation le cas échéant.

Dès l'ouverture d'une manifestation, chaque Commissaire de piste est sous les ordres du directeur de course auquel il doit rendre compte, immédiatement par les moyens dont il dispose (drapeaux, radio, téléphone etc....), de tous les incidents ou accidents qui peuvent se produire dans la section dont son poste a la surveillance

Leurs missions consistent à :

- **SURVEILLER** la piste entre le poste en amont et le poste en aval ainsi que les abords du secteur et veiller au strict respect des consignes et à la stricte application de la réglementation
- **SIGNALER** aux pilotes une situation qui risque d'exercer une influence sur leur conduite.
- **INTERVENIR** sur la piste lors d'un accident et/ou pour la remettre en état.
- **TRANSMETTRE** oralement à la « D.C. » (direction de course) des renseignements à propos d'accidents et de tout autre événement qui mérite d'être porté à la connaissance du directeur de course.
- **REDIGER** des rapports spontanément ou à la demande de la direction de course pour confirmer par écrit ce qui a été transmis antérieurement par oral

2. IMPLANTATION POSTES COMMISSAIRES

S'agissant des postes de Commissaires de piste, ils doivent :

- Être implantés en nombre suffisant ;
- Être situés à un emplacement correctement sécurisé et être choisis de façon que les signaux donnés soient parfaitement visibles des pilotes
- Couvrir une visibilité sur la totalité du tronçon de piste qu'ils contrôlent
- Communiquer aux pilotes, au moyen de drapeaux, toute information nécessaire pendant la manifestation ;
- Pouvoir communiquer d'un poste à l'autre ;
- Être clairement identifiés ;

3. BRIEFING

Prévu par le directeur de course ou par le responsable des commissaires, il est indispensable que vous y assistiez afin de prendre connaissance de toutes les informations nécessaires au bon déroulement de l'épreuve :

- Points de règlement particulier
- Horaires
- Rôle du commissaire
- Rappel des consignes de sécurité
- Intervention
- Comportement



4. RAPPEL DES CONSIGNES ELEMENTAIRES DE SECURITE

- Se rappeler que le Karting fait partie des sports à risques.
La vigilance est donc de chaque instant
- Toujours accompagner du regard les karts depuis leur entrée dans la zone d'action du poste jusqu'à leur sortie
Un kart peut arriver à votre poste tout à fait normalement et se sortir juste après
- Ne tourner jamais le dos à la piste
- Demeurer particulièrement attentif
 - ⇒ A tous les échanges radio.
 - ⇒ A toutes présentations de drapeaux de la direction de course et des postes voisins

5. LE COMPORTEMENT / LA TENUE

- N'oubliez jamais de vue que la réputation du commissaire se bâtit sur le sérieux de son comportement, et ce, durant toute la durée de la compétition.
- Le commissaire revêt sa tenue. Cette dernière n'est en aucun cas d'une couleur pouvant être confondue avec celles des principaux drapeaux.
- Bien entendu, la combinaison (à privilégier) ou la chasuble, doit être correcte, manche baissée, fermée jusqu'en haut
- Les gants doivent être à la ceinture, tant que l'épreuve n'a pas débuté. Ils seront enfilés durant le temps que les karts se trouvent sur la piste
- Sifflet autour du cou, coiffé d'une casquette.... Sans oublier carnet et stylo
- Bien entendu, vous aurez pris soin de conserver votre licence, sur Vous
- L'utilisation de téléphone portable, d'appareils photo, caméscope seront à bannir tant que les kartings occuperont la piste
- Vous imposerez le respect entre toutes les personnes, commissaires, photographes, autres....
- Il est possible que vous soyez interpellé plus ou moins brutalement par des spectateurs, accompagnateurs, voire pilote pendant une course ou après.
 - ⇒ Dans ce cas : **NE REPONDEZ PAS A LA PROVOCATION**
- Conservez votre sang froid en toutes circonstances, ne vous précipitez pas, ne criez pas dans la radio,
- Montrez à tous que vous maîtrisez la situation
- Veillez au nettoyage du poste en fin d'épreuve

6. LE POSTE

- Il est en tout état de cause installé, hors trajectoire. Les protections sont souvent illusoires
- Les commissaires sont en possession de leurs jeux de drapeaux
- Si le poste est doté d'extincteurs, ceux-ci sont disposés à proximité dans des espaces où ils seront Rapidement accessibles, sans risquer d'être emboutis par un kart en perdition
 - ⇒ Bien entendu, vous aurez étudié leur fonctionnement avant que les premiers karts ne tournent



7. L'INTERVENTION

- Avant toutes interventions sur la piste, informez par radio, la « D.C. » de vos intentions et assurez-vous :
 - ⇒ Que la « D.C. » a bien perçu votre message (Il y a parfois beaucoup de bruit et bien souvent des parasites)
 - ⇒ Que la signalisation adaptée est bien en place
- Soyez persuasif dans la présentation de vos drapeaux
- Définissez avant le début de l'épreuve avec vos coéquipiers et/ou les commissaires du poste précédant et suivant les codes visuels et sonores lors des interventions
- N'intervenez sur la piste qu'en **TOUTE SECURITE**
- Rappelez-vous lors d'une intervention :
 - ⇒ Qu'il est préférable d'intervenir face aux karts
- N'intervenez jamais sur un kart en difficulté sans disposer un extincteur à proximité
- Vérifiez l'état de la piste à intervalles réguliers, ainsi qu'entre les manches
- Que ce soit durant les essais libres (suivant la réglementation des championnats concernés), les essais qualificatifs, les manches qualificatives et les courses de la phase finale, un kart qui s'arrête doit être dégagé de la piste le plus rapidement possible afin que sa présence ne constitue pas un danger ou ne gêne pas les autres pilotes.
Si le pilote est dans l'impossibilité de dégager le kart d'une position dangereuse en le conduisant, il est du devoir des commissaires de piste de lui prêter assistance ; toutefois, si le kart redémarre grâce à une telle assistance, il sera disqualifié du classement des essais qualificatifs ou de la course au cours desquels cette assistance aura été fournie.
- Sauf motifs médicaux ou de sécurité, le pilote doit obligatoirement rester à proximité de son kart jusqu'à la fin des essais libres, des essais qualificatifs, de la manche qualificative ou des courses de la phase finale.



DEROULEMENT D'UNE EPREUVE

La compétition se compose d'essais libres officiels, de séances chronométrées, de manches qualificatives et les courses de la phase finale (suivant la réglementation des championnats concernés)

Le directeur de course peut interrompre les essais aussi souvent et pour aussi longtemps qu'il l'estime nécessaire pour dégager la piste ou permettre l'enlèvement d'un kart.

1. MANCHES QUALIFICATIVES

Suivant les dispositions règlementaires, les championnats de France possèdent un nouveau schéma sportif lorsqu'ils se déroulent sur un week-end de course, notamment pour les phases finales

⇒ En manches qualificatives, en championnat de France comme en coupe de France, les séries comprendront entre 12 et 15 pilotes

2. ESSAIS CHRONOMETRES

▪ Dispositions générales : Le meilleur temps est pris en considération. Les éventuels ex-æquo seront départagés par leurs seconds meilleurs temps

- ⇒ A l'issue des essais chronométrés, tous les Pilotes seront pesés
- ⇒ Un pilote qui tombe en panne ne peut prétendre se faire aider
- ⇒ Un pilote qui rentre dans le parc d'assistance (Parc Fermé) pour quelques motifs que ce soit ne peut repartir
- ⇒ Un pilote victime d'une panne doit rester auprès de son kart après l'avoir placé en sécurité.

Il devra attendre la fin de la séance d'essais.



3. ESSAIS / SEANCE DE TEMPS LIMITE

- Les essais chronos peuvent être réalisés pendant une ou deux séances limitées dans le temps avec un système de pointage et de chronométrage automatique. Dans tous les cas, le temps sera de 10 minutes max par série. Tous les tours complets sont chronométrés
- Pendant les séances d'essais, chaque pilote aura la possibilité de s'arrêter pour effectuer différents réglages et/ou réparations. Le pilote devra s'arrêter sur une aire de réparation prévue à cet effet où l'attendra son mécanicien

4. MISE EN PRE-GRILLE

- L'accès à la Prégrille prendra fin cinq minutes avant l'heure prévue pour le départ de la course.
- Tout kart qui n'aura alors pas pris sa position sur la prégrille ne sera plus autorisé à le faire, sauf circonstances exceptionnelles laissées à l'appréciation du collège des commissaires sportifs.

NB : Tout concurrent dont le(s) kart(s) est (sont) dans l'impossibilité de prendre le départ pour quelque raison que ce soit ou qui a de bonnes raisons de croire que son (ses) kart(s) ne sera (seront) pas prêt(s) à prendre le départ doit en informer le responsable de la prégrille, qui avisera le directeur de course dès qu'il en aura l'occasion.

- Les karts placés sur la prégrille doivent être prêts à courir ; il est strictement interdit d'effectuer quelques travaux et/ou réglages que ce soit sur le kart sur la prégrille, à l'exception des pressions de pneus qui peuvent être ajustées par le pilote ou son mécanicien par ses propres moyens.
- Dans les catégories dont les moteurs sont équipés d'un démarreur embarqué, les mécaniciens sont tenus de quitter la prégrille trois minutes avant l'heure prévue pour le départ de la course.
- Tout pilote qui ne pourrait démarrer de la prégrille après la présentation du drapeau vert et qui demanderait l'intervention d'un mécanicien ne sera autorisé à quitter la prégrille que sur ordre d'un commissaire de piste et prendra le départ à l'arrière de la formation, quel que soit le nombre de tours de formation.
- Le responsable de la prégrille devra s'assurer que tous les pilotes ont mis leurs moteurs en route avant de laisser partir la 1ère ligne, pour les catégories à démarreur et embrayage.

5. MISE EN GRILLE

- Les grilles sont établies en fonction du temps le plus rapide réalisé par chaque pilote, en tenant compte de la (des) séance(s) d'essais qualificatifs.
Si un ou plusieurs pilotes obtiennent un temps identique, ils seront départagés sur base de leur deuxième meilleur temps, et ainsi de suite.
- Le pilote en tête de chaque grille aura le choix de l'emplacement de la pole position (sur la partie gauche ou la partie droite de la piste), à condition d'en aviser le D.C. dès son arrivée sur la prégrille. Ce choix ne modifiera que la première ligne, à l'exclusion des autres. À défaut, le Pilote en tête de chaque grille prendra le départ de la course sur la position de la grille désignée dans le règlement particulier de la compétition



⇒ **Tout pilote présent, avec son kart, sur la grille dans les délais, sera considéré comme partant**

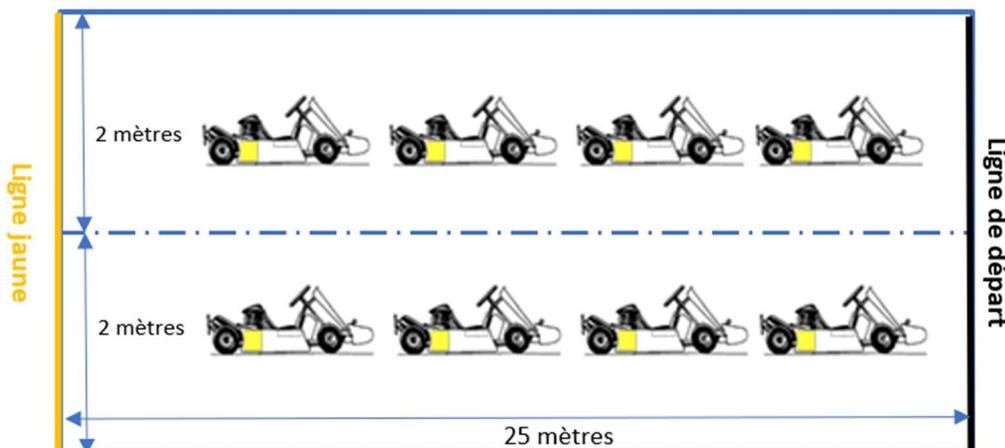
TIMING		ACTIONS ENTREPRISES
✱ 15 Minutes avant le départ du tour de formation		<ul style="list-style-type: none"> Chaque pilote avec son kart, posé sur un chariot et poussé par son mécanicien « A », quitte le « parc d'assistance départ » pour aller se placer à sa position de départ pour la course. À partir de ce point, les karts doivent être prêts à courir Il est strictement interdit d'effectuer quelques travaux et/ou réglages que ce soit sur le kart à l'exception des pressions de pneus qui peuvent être ajustées par le pilote ou son mécanicien à l'aide de leur propre manomètre en laissant sortir uniquement l'air.
✱ 13 minutes avant l'heure du départ du Tour de Formation		<ul style="list-style-type: none"> Un signal sonore retentit annonçant que la fermeture de la sortie du « parc d'assistance départ » a lieu 1 minute plus tard.
✱ 12 minutes avant l'heure de départ		<ul style="list-style-type: none"> La sortie du « parc d'assistance départ » est fermée et un second signal sonore retentit.
✱ Le lancement du Tour de Formation est précédé de la présentation des panneaux annonçant :		<ul style="list-style-type: none"> 10 minutes, 5 minutes, 3 minutes, 1 minute, 30 secondes. <p>Chacun de ces panneaux est accompagné d'un signal sonore</p>
✱ Le panneau « 3 Minutes », est présenté avec le panneau « Evacuation de la piste »		<ul style="list-style-type: none"> Toutes les personnes autres que les pilotes et officiels doivent quitter la grille. Plus d'interview de pilote possible
✱ Signal « 30 secondes »		<ul style="list-style-type: none"> 30 secondes après ce signal, le drapeau VERT est présenté à l'avant de la grille pour indiquer que les karts doivent entamer un Tour de Formation en restant dans l'ordre de la grille de départ
✱ Après signal « 30 secondes », si un pilote a besoin d'aide, il devra se signaler aux commissaires ainsi qu'aux autres pilotes en levant son bras		<ul style="list-style-type: none"> Dans ce cas, des commissaires de piste munis de drapeaux JAUNES se tiendront à côté du kart (ou des karts) concerné(s) pour prévenir les pilotes en Tour de Formation. Dès que les autres karts auront quitté la grille, il sera poussé vers l'aire de réparation et le mécanicien pourra intervenir. Tout pilote qui démarre de l'aire de réparation après l'intervention d'un mécanicien, ne pourra le faire que sur ordre d'un commissaire de piste et prendra le départ à l'arrière de la formation, quel que soit le nombre de Tours de Formation.

NB : Dans les seules catégories dont les moteurs sont équipés d'un démarreur embarqué

✱ Lorsque le panneau 10 minutes est montré, accompagné d'un panneau « MECHANICS, CLEAR THE TRACK » (Mécanos, Evacuation de la piste)		<ul style="list-style-type: none"> Tous les karts devront avoir été posés au sol. A ce même moment, les mécaniciens quitteront la grille pour rejoindre l'aire de réparation avec le chariot du kart. Tout kart qui ne serait pas posé au sol à cet instant devra aussitôt être déplacé vers l'aire de réparation d'où il prendra le départ
✱ Lorsque tous les autres karts ont quitté la grille pour démarrer le Tour de Formation.		<ul style="list-style-type: none"> Un commissaire muni d'un drapeau JAUNE donne ordre au(x) kart(s) concerne(s) de quitter l'aire de réparation

6. PROCEDURE DE DEPART

- Le signal de départ sera donné au moyen de feux lumineux.
- Bien que devant être spécifié dans le règlement particulier de l'épreuve, le départ ne peut être que « lancé » ou « arrêté », la grille étant constituée de deux files de karts.
- Deux couloirs, larges de 2 mètres et bordés de lignes de couleur blanche, seront peints sur les 110 mètres maximum menant jusqu'à la Ligne de départ et ne débutant pas avant la fin du dernier virage précédant la Ligne. Une Ligne Jaune sera peinte 25 m avant la Ligne de Départ.

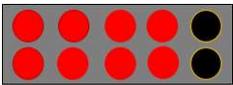


- La ligne de départ doit être précédée, 25 mètres avant, d'une autre ligne transversale peinte qui détermine le repère de l'accélération franche.
- Il est interdit aux pilotes de la 1ère ligne d'accélérer avant cette ligne repère. Les deux pilotes de la 1ère ligne doivent franchir cette ligne simultanément.
- Le nombre de tours de formation est indiqué lors du briefing. Selon les instructions données lors du briefing, les karts effectueront environ un tour de formation avant que le départ ne soit donné.
- Si un pilote s'arrête pour une raison quelconque pendant le tour de formation, il ne pourra pas essayer de repartir avant qu'il n'ait été dépassé par l'ensemble du plateau. Il repartira obligatoirement à l'arrière de la formation.
- Au cas où il tenterait de démarrer devant le plateau dans l'espoir que les pilotes de tête le dépassent, il se verrait présenter le drapeau noir et serait disqualifié de cette course.
- Il est interdit à un pilote d'emprunter tout parcours autre que la piste utilisée pour la course, pour regagner sa place
- Dans le cas des départs lancés, un pilote retardataire aura la possibilité de rejoindre sa place de grille uniquement si cette manœuvre ne gêne pas les autres pilotes et dans tous les cas avant d'avoir atteint la ligne Rouge qui sera matérialisée sur la piste, équipée d'une boucle de chronométrage et indiquée par le Directeur de Course lors du briefing.
- Dans le cas des départs arrêtés, un pilote retardataire a la possibilité de rejoindre sa place de grille jusqu'au moment où les feux Rouges de départ sont allumés.
- Le directeur de course donnera le départ dès qu'il sera satisfait de la formation.
- Toute tentative pour anticiper le départ ou le retarder et toute sortie du couloir avant l'extinction des feux seront sanctionnées

7. DEPARTS

7.1. DEPART LANCE POUR KARTS A PRISE DIRECTE AVEC OU SANS EMBRAYAGE

Au terme du tour de formation...

PILOTES	ACTIONS ENTREPRISES	
Karts arrivent à vitesse réduites vers la ligne de départ, rangés sur deux files Chacune des files doit se tenir dans le couloir tracé	Les feux sont au ROUGE jusqu'au signal de départ. 	Si directeur de course « O.K. » Départ donné en éteignant les feux ROUGES 
		Si directeur de course « NON O.K. » Allumage feu ORANGE  Un tour de formation supplémentaire sera nécessaire

7.2. DEPART ARRETE POUR KARTS A BOITE DE VITESSE

Au terme de leur tour de formation...

PILOTES	ACTIONS ENTREPRISES	
Les karts prendront place sur leur emplacement de départ, le directeur de course, son adjoint se trouvant sur la ligne de départ,	Drapeau ROUGE Levé 	Feux ETEINTS jusqu'à ce que dernier kart ait pris place sur la grille 
Tous les karts sont immobilisés sur la grille	Commissaire présente en fond de grille un drapeau VERT 	DC et son adjoint évacue la grille Pilotes sous les ordres de la D.C.
Tout mouvement de karts durant la procédure alors que les feux ROUGES sont allumés est considéré comme faux départ.	Lancement séquence d'allumage des 4 feux ROUGE (Durant 4 secondes) 	Départ donné à l'extinction des feux commandée manuellement par le D.C. dans les 2 secondes suivantes 
		Si directeur de course « NON-O.K. » Allumage feu ORANGE  Un tour de formation supplémentaire sera nécessaire



NB : Si un pilote ne démarre pas, il est dans l'obligation de rester dans son kart et de se signaler en levant le bras.

Dans ce cas, un tour de formation supplémentaire pourra être accordé ; le ou les pilotes qui n'auront pas démarré, ne pourront sortir de leur kart et repartir que par leurs propres moyens après que tout le plateau les aura dépassés.

Ils ne seront pas autorisés à reprendre leur place dans la formation et prendront le départ à l'arrière de celle-ci.

Les places restées vacantes ne pourront pas être occupées par les autres pilotes.

NB : En cas d'arrêt de la procédure de départ, le directeur de course présentera un drapeau **ROUGE** agité signalant aux pilotes de couper leur moteur



8. FAUX DEPART

Faux Départ :

- Tout faux départ sera signalé par l'allumage de feux **ORANGE** ou par présentation de drapeaux

1- Départ arrêté :

- Feux **ORANGE** clignotants bloquant la séquence des feux **ROUGE**

2- Départ lancé :

- Feux **ORANGE** clignotants allumés avec feux **ROUGE**

En cas de faux départ le « D.C. » peut en qualité de Juge de Faits peut s'il le juge nécessaire arrêter la procédure de départ et ordonner un tour de formation supplémentaire

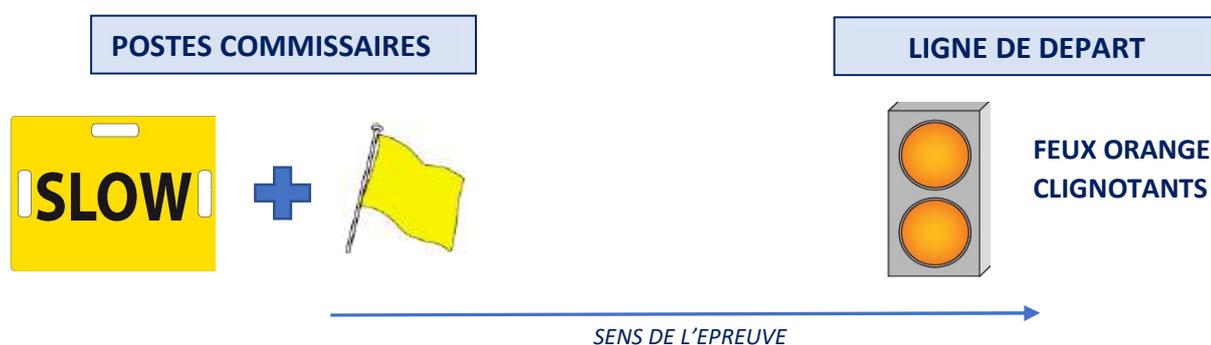
- Toute anticipation ou décalage dans sa ligne, toute tentative pour anticiper le départ ou le retarder sont passibles d'une pénalité.

9. NEUTRALISATION D'UNE MANCHE QUALIFICATIVE OU COURSE

Le directeur de course pourra décider de neutraliser une manche qualificative ou une course.

Cette procédure ne sera utilisée qu'en cas d'encombrement de la piste ou si des pilotes ou des officiels encourent un danger physique immédiat, dans des circonstances ne justifiant néanmoins pas l'arrêt de la manche qualificative ou de la course.

- Lorsque l'ordre sera donné de neutraliser la manche qualificative ou la course, tous les postes de commissaire présenteront un seul drapeau jaune agité et un panneau « **SLOW** » (panneau de couleur jaune, avec inscription « **SLOW** » en noir), qui seront maintenus jusqu'à la fin de la neutralisation.
- Les feux **ORANGE** clignotants seront allumés à hauteur de la Ligne.



- Tous les karts en course devront se mettre en file derrière le kart de tête et il sera absolument interdit de dépasser. Les dépassements seront autorisés uniquement si un kart ralentit en raison d'un problème grave.
- Le kart de tête donne la cadence des tours de neutralisation à une allure modérée et tous les karts doivent rester en formation aussi serrés que possible.
- Pendant la neutralisation, les karts sont autorisés à entrer dans la zone de réparations, mais ils ne peuvent regagner la piste que lorsqu'ils y sont autorisés par un commissaire
- Un kart regagnant la piste doit avancer à une vitesse modérée jusqu'à ce qu'il rejoigne l'extrémité la file se trouvant derrière le kart de tête

9.1. RELANCE DE LA MANCHE QUALIFICATIVE OU COURSE - PROCEDURE « SLOW » - CIRCUIT COURT

DIRECTEUR DE COURSE	PILOTES	POSTES COMMISSAIRES
Lorsque le directeur de course décidera de mettre un terme à la neutralisation, il fera éteindre les feux ORANGES clignotants,	Signal pour les pilotes que la course sera relancée dès le passage suivant sur la Ligne.	Dans le dernier tour de neutralisation, les panneaux « SLOW » sont maintenus et les drapeaux JAUNES sont présentés immobiles.
La relance de la course est indiquée par le Directeur de Course au moyen d'un drapeau VERT agité à hauteur de la Ligne.	Tant que les karts n'ont pas franchi la Ligne à la fin de la neutralisation de la manche qualificative ou de la course, tout dépassement est interdit. Les pilotes ne pourront accélérer qu'à hauteur de la ligne jaune précédant la ligne	Les drapeaux JAUNES et les panneaux « SLOW » aux postes de surveillance seront alors retirés et remplacés par des drapeaux VERTS agités. Ces drapeaux seront déployés pendant 1 tour au maximum

10. RELANCE DE LA MANCHE QUALIFICATIVE OU COURSE - PROCEDURE « SLOW »

Si une Course est suspendue, la procédure de reprise sera effectuée selon une procédure « SLOW »

DIRECTEUR DE COURSE	PILOTES	COMMISSAIRES
<ul style="list-style-type: none"> Décide de mettre un terme à la neutralisation, il fait éteindre les feux ORANGE clignotants, 	<ul style="list-style-type: none"> Ce signal indique aux pilotes que la course sera relancée dès le passage suivant sur la ligne 	<ul style="list-style-type: none"> Dans le dernier tour de neutralisation, les panneaux « SLOW » sont maintenus et les drapeaux JAUNES sont présentés immobiles.
<ul style="list-style-type: none"> Présente un drapeau VERT au niveau de la ligne pour relancer la course 		
	<ul style="list-style-type: none"> Tant que les karts n'ont pas franchi la ligne à la fin de la neutralisation de la manche qualificative ou de la course, tout dépassement est interdit. Au retour vers la ligne, où est agité le drapeau VERT par le directeur de course, les pilotes ne peuvent accélérer qu'à hauteur de la ligne JAUNE précédant la ligne 	
	<ul style="list-style-type: none"> Au passage de la ligne par les pilotes 	<ul style="list-style-type: none"> Retrait des drapeaux JAUNE et des panneaux « SLOW » aux postes de commissaires
		<ul style="list-style-type: none"> Présentation durant 1 tour max des drapeaux VERT agités.

NB : Chaque tour accompli pendant la neutralisation est compté comme un tour de course

Si la course se termine alors que la neutralisation est en cours, les karts se verront présenter le drapeau à damiers selon la procédure normale.

11. SUSPENSION DES ESSAIS OU DE LA COURSE

DIRECTEUR DE COURSE	POSTES COMMISSAIRES	PILOTES
<ul style="list-style-type: none"> S'il devient nécessaire de suspendre la course ou les essais à cause de l'encombrement du circuit à la suite d'un accident ou parce qu'à ce moment les conditions atmosphériques ou d'autres raisons en rendent la poursuite dangereuse, le directeur de course (ou son adjoint) ordonnera qu'un drapeau ROUGE soit déployé sur la ligne. 	<ul style="list-style-type: none"> Simultanément, des drapeaux JAUNES (Pour les épreuves FFSA), seront déployés aux postes de commissaires. 	<p>1)-Durant les essais : Tous les karts réduiront immédiatement leur vitesse et rentreront lentement au parc d'assistance, et tous les karts abandonnés sur la piste en seront enlevés Les essais seront relancés dès que possible pour respecter l'horaire initial des essais</p> <p>2)-Durant la course : Tous les karts réduiront immédiatement leur vitesse et avanceront selon les instructions du directeur de course (ou de son adjoint) :</p> <p>- Jusqu'au parc d'assistance : A cet endroit, changements et ajustements sont autorisés, y compris l'introduction du matériel de substitution, à condition d'avoir été placé dans le parc fermé avant le départ initial de la course Le ravitaillement est autorisé.</p> <p>- Sur la piste pour s'immobiliser à l'endroit désigné lors du briefing : Aucun changement ni ajustement ne pourra être apporté au matériel d'origine (Excepté pour remettre le carénage avant en position correcte sous la supervision des commissaires techniques) Le ravitaillement et les changements de châssis/moteur ne seront pas autorisés.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Sur ordre du directeur de course (ou son adjoint) 		<p>Tous les karts doivent être prêts à la présentation du panneau « 5 minutes ».</p>  <p>Les karts non disponibles à ce moment partiront de la voie des stands après que le départ de la course a été donné.</p>

11.1. PROCEDURE DE NOUVEAU DEPART - MOINS DE 2 TOURS

Tous les concurrents en mesure de prendre un nouveau départ de la course le feront selon les positions qu'ils occupaient sur la grille initiale. Une procédure de départ normale sera adoptée. La longueur de la nouvelle course sera la distance intégrale prévue pour la course initiale.

11.2. PLUS DE DEUX TOURS MAIS MOINS DE 75% DE LA DISTANCE PRÉVUE POUR LA COURSE

La grille avec « **file unique** » sera déterminée par l'ordre d'arrivée lorsque le kart de tête a franchi la ligne au terme du tour précédant celui au cours duquel la course a été arrêtée.

Seuls les karts se trouvant dans l'aire de réparations au moment

où la course a été arrêtée par le drapeau **ROUGE** pourront prendre un nouveau départ, suivant la procédure décrite à l'Art.12



11.3. PAS DE PROCEDURE DE REPRISE POUR 75% OU PLUS DE LA DISTANCE PREVUE POUR LA COURSE

La course sera considérée comme terminée - le classement de la course sera le classement au terme du tour précédant celui au cours duquel le signal d'arrêt de la course aura été donné.

12. REPRISE DE LA COURSE (Manche Qualificative ou Course de la phase finale)

Après une interruption aussi courte que possible, la course ou la manche sera reprise selon la procédure « **SLOW** »

- Dans tous les cas, un avertissement est donné au minimum **10 minutes** avant.
- Des panneaux sont présentés « **10 mn** », « **5mn** », « **3mn** », « **1mn** », « **30s** » avant la reprise.

Chaque signal est accompagné d'un avertissement sonore.

⇒ **TOUS LES KARTS DOIVENT ETRE PRETS A LA PRESENTATION DU PANNEAU « 3mn »**

La longueur de la nouvelle course sera égale à la différence entre le nombre de tours prévus et le nombre de tours accomplis.

Les pilotes ayant franchi la ligne d'arrivée à la fin du tour précédant celui au cours duquel la course a été arrêtée sont admis à prendre le nouveau départ.

Les places lors de la reprise sont déterminées par l'ordre d'arrivée à la fin du tour précédant celui au cours duquel la course a été suspendue.

13. FIN DE COURSE

- Le dernier tour est signalé par le directeur de course à l'aide d'un panneau
- Pour tout pilote, quel que soit le nombre de tours qu'il aura effectué, la course se termine à la présentation du drapeau à damiers agité par le directeur de course.
- Dès que le drapeau à damiers a été présenté, tous les karts doivent se rendre directement au parc fermé, en empruntant le tracé normal de la piste, sans retard inutile, sans effectuer des dérapages, sans s'arrêter et sans assistance (à l'exception de celle des commissaires si nécessaire).

Tout kart classé se trouvant dans l'impossibilité de gagner le parc fermé par ses propres moyens sera placé sous le contrôle exclusif des commissaires, qui veilleront à ce que le kart soit conduit au parc fermé en toute régularité.



LE SUJET VOUS INTERESSE ET VOUS SOUHAITEZ EN CONNAITRE PLUS...

NOUS VOUS INVITONS A LIRE :

- ✓ **LE REGLEMENT SPORTIF CIK & L'ANNEXE SPORTIVE FFSA**
- ✓ **LES REGLES TECHNIQUES DE SECURITE « KARTING »**

TELECHARGEABLE DEPUIS LE SITE :

www.ffsa.org