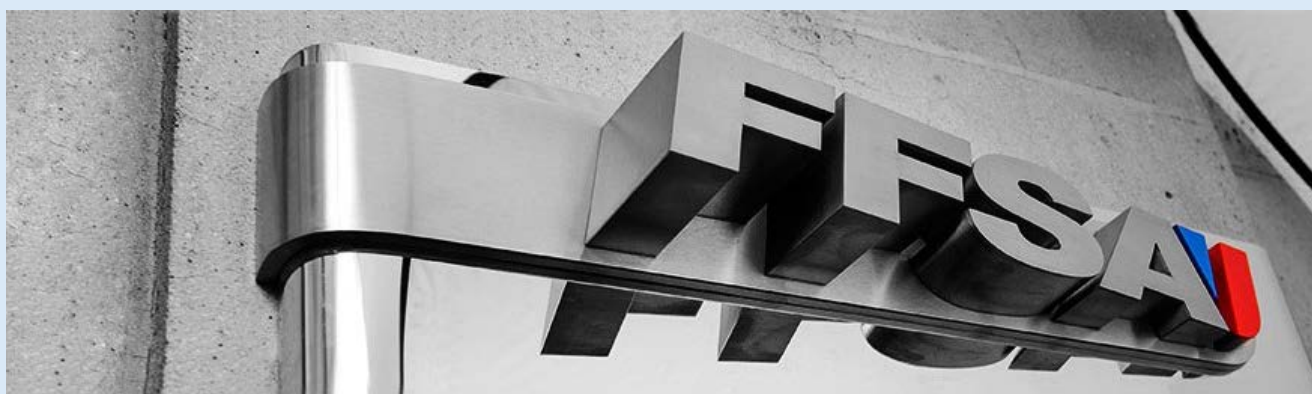


**2024**

# MANUEL FORMATION COMMISSAIRE<sup>®</sup> 3-CIRCUITS TOUT-TERRAIN TRIAL 4x4



## SOMMAIRE

TERMINOLOGIE	Page 03
SIGNALISATION	Page 04
ROLE/DEVOIR DU COMMISSAIRE	Page 06
IMPLANTATION DU POSTE	Page 06
REGLES COMMUNES CIRCUITS TOUT-TERRAIN	Page 07
AUTO-CROSS/SPRINT-CAR	Page 08
FOL'CAR	Page 10
CAMION CROSS	Page 11
RALLYCROSS	Page 14
TRIAL 4x4	Page 17



## TERMINOLOGIE

**CIRCUIT D'ENDURANCE TOUT-TERRAIN** : Les courses d'endurance tout-terrain sont des courses de plus d'une heure qui ont lieu sur un circuit en boucle fermée non revêtu ou partiellement avec 20% maximum d'asphalte

**CIRCUIT GLACE** : Tracé emprunté en boucle fermée complètement revêtu et recouvert de neige ou de glace

**CIRCUIT NON REVÊTU** : Circuit tout-terrain non revêtu ou partiellement avec 10% maximum d'asphalte

**CIRCUIT PARTIELLEMENT REVÊTU** : Circuit tout-terrain partiellement revêtu de 10% à 60% d'asphalte

**COULOIR DE CIRCULATION** : Equivalent de la voie des stands des circuits asphaltés. Il est d'une largeur minimum de 4,5m. Sa circulation est en sens unique. Sa vitesse est limitée « au pas ». Les stationnements y sont interdits et contrôlés

**COULOIR DE DEPART** : Les concurrents devront respecter les couloirs de départ qui seront tracés sur le sol si la structure du support le permet sur une longueur de 30 mètres minimum et 50 mètres maximum après la ligne de départ. Dans tous les cas la fin du couloir sera matérialisée par un cône de chaque côté en bout de ligne. En cas de franchissement, par un même concurrent dans une compétition est soumis à pénalité.

**PARC FERMÉ** : A l'arrivée des finales, toutes les voitures sont, dès le baisser du drapeau à damiers, placées sous le régime du parc fermé.

Le directeur de course et/ou le collège des commissaires sportifs pourront placer en parc fermé les voitures de leur choix.

Les voitures restent en régime de parc fermé, sous chacune des structures des pilotes, au moins jusqu'à l'affichage du classement officiel.

Tout pilote ne respectant pas cette règle sera exclu du classement, les autres pilotes classés derrière lui remontant d'une place.

**POLLUTION** : Une bâche de sol d'au moins 5 m x 4 m devra être mise en dessous des voitures de course pendant toute la durée de la compétition. Les concurrents doivent obligatoirement reprendre leurs produits polluants (huile, hydrocarbures, pièces mécaniques diverses...) et leurs déchets et ne pas les laisser sur place ou les déposer dans les bennes prévues à cet effet par l'organisateur.

La pénalité pour défaut de bâche dans les parcs et/ou non-respect de la réglementation relative aux déchets est de 200 €.

Le concurrent devra se mettre en conformité immédiatement sous peine d'exclusion. Le montant de la pénalité est conservé par l'organisateur

**TERRAIN TRIAL 4x4** : Le trial 4x4 est une épreuve réservée aux véhicules deux ou quatre roues motrices, aménagées pour ce genre d'épreuves se déroulant exclusivement sur des terrains non revêtus et choisis pour leurs difficultés de franchissement.

**TOUR ALTERNATIF** : Une piste de Rallycross doit posséder une variante du parcours principal.

Durant chaque manche, 1/2 finale et Finale qu'il dispute, chaque pilote devra obligatoirement parcourir une fois (*sauf pénalité*) un des tours prévus par le règlement en utilisant le tour alternatif. Le pilote choisira librement (*sauf pénalité*) le tour dans lequel il empruntera le tour alternatif. Les manœuvres d'entrée et de sortie de la variante de parcours devront être effectuées dans le respect du Règlement.

Il est interdit d'emprunter plusieurs fois le tour alternatif au cours d'une même manche ou d'une même 1/2 finale et Finale (*sauf pénalité*).

L'utilisation du tour alternatif est permise durant les essais libres.







**WARM-UP** : On entend par « Warm-Up » la séance d'essais libres réservée aux pilotes qualifiés pour participer à la course (Y compris les suppléants)



## DRAPEAUX - CIRCUITS TOUT-TERRAIN

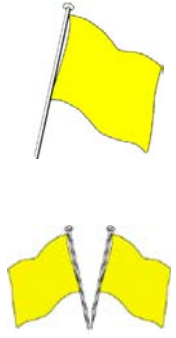




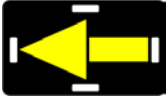
Afin d'être parfaitement visibles, les drapeaux doivent avoir des dimensions au moins égales à : Drapeau: 60 x 80 cm

### 1. DIRECTION DE COURSE

DRAPEAU NATIONAL	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Présenté depuis une voiture officielle avant le départ de toute partie d'une épreuve</li> <li>✓ De plus en plus remplacé par des procédures aux feux, ce drapeau n'est utilisé qu'en cas de panne des feux Depuis la ligne de départ Le départ est donné, soit : <ul style="list-style-type: none"> <li>• En abaissant le drapeau ( Fol'Car, 2cv Cross )</li> <li>• En levant le drapeau (Camion, Cross-Car, Sprint-car)</li> </ul> </li> </ul>
DRAPEAU A DAMIERS	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Signal de fin de séance d'essais et/ou de manches. Présenté <b>AGITE</b> sur la ligne d'arrivée Présenté depuis une voiture officielle après la fin de toute partie d'une épreuve</li> </ul>
DRAPEAU ROUGE	
	<p>Présenté <b>AGITE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Depuis la ligne de départ pour stopper une séance d'essais ou une manche en cas : <ul style="list-style-type: none"> <li>• D'accident lorsque l'intégrité du pilote est en cause.</li> <li>• D'obstruction de la piste</li> <li>• D'erreur sur la procédure de départ par les officiels</li> </ul> </li> <li>✓ Est délégué, en général, dans les postes commissaires. Il ne peut être présenté <b>QUE</b> sur ordre de la D.C.</li> </ul> <p><b>Essais</b> : Les véhicules réduisent immédiatement leur vitesse et se dirigent lentement vers le lieu indiqué par les commissaires</p> <p><b>Manches</b> : Les véhicules réduisent immédiatement leur vitesse et se dirigent lentement vers le lieu indiqué par les commissaires</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tout dépassement est interdit</li> </ul> <p>Doit être présenté jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de véhicule évoluant sur la piste</p>
DRAPEAU NOIR ROND ORANGE	
 <p>+ N° DU CONCURRENT</p>	<p>Présenté <b>FIXE accompagné du n° du Concurrent</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Informe le pilote concerné que sa voiture a des ennuis mécaniques susceptibles de constituer un danger pour lui-même ou pour les autres pilotes et qu'il doit s'arrêter à son stand au prochain passage.</li> <li>✓ Il peut être délégué dans certains postes commissaire, mais présenté <b>QUE</b> sur ordre de la D.C. et seulement en cas de danger imminent</li> </ul>
DRAPEAU TRIANGLE NOIR & BLANC	
 <p>+ N° DU CONCURRENT</p>	<p>Présenté <b>FIXE durant 1 tour accompagné du n° du Concurrent</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Il constitue un avertissement indiquant au pilote concerné qu'il a été signalé pour conduite soumise à investigations</li> <li>✓ Il peut être délégué dans certains postes commissaire, mais présenté <b>QUE</b> sur ordre de la D.C.</li> </ul>
DRAPEAU NOIR	
 <p>+ N° DU CONCURRENT</p>	<p>Présenté <b>FIXE durant 3 tours accompagné du n° du Concurrent</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Informe le pilote concerné qu'il doit s'arrêter rapidement à l'endroit désigné lors du briefing</li> <li>✓ Pas de présentation de ce drapeau lors des finales</li> </ul>

**LE DRAPEAU EN PHASE AVEC LA SITUATION DU MOMENT, DOIT ETRE PRESENTE AVEC ASSURANCE,  
D'UN GESTE PRECIS, NE LAISSANT AUCUNE AMBIGUITE  
UN PILOTE A AUTRE CHOSE A PENSER QUE DE S'INTERROGER SUR LE SENS DU MESSAGE  
QUE VOUS SOUHAITEZ LUI TRANSMETTRE  
LE DRAPEAU DOIT TOUJOURS ÊTRE CLAIREMENT PERCU**

## 2. DRAPEAUX A DISPOSITION DES COMMISSAIRES

DRAPEAU JAUNE	
	<p>Présenté <b>AGITE</b> au poste commissaire</p> <p><b>Un drapeau :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Réduisez votre vitesse, ne doublez pas, soyez prêt à changer de direction. Il y a un danger sur le bord ou sur une partie de la piste</li><li>✓ Présenté <b>2</b> tours consécutifs avant l'endroit dangereux aux concurrents pour signaler un obstacle n'ayant pu être retiré.</li><li>✓ Présenté <b>FIXE</b> en fin de série (essais, manche ou finale) pour dépannage. Le véhicule est roulant</li></ul> <p><b>Deux drapeaux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Réduisez considérablement votre vitesse, ne doublez pas. Soyez prêt à changer de direction ou à vous arrêter.</li></ul> <p><b>Un incident s'est produit sur la trajectoire de course</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Dans les 2 cas, tout dépassement est formellement interdit avant que les pilotes n'aient complètement passé le lieu de l'incident pour lequel le (ou les) drapeau(x) est (sont) présenté(s)</li></ul> <p>Présentés <b>FIXE</b> et <b>CROISE</b> en fin de série pour dépannage. Le véhicule n'est pas roulant.</p>
DRAPEAU VERT	
	<p>Présenté <b>AGITE</b> au poste commissaire</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Lors de l'ouverture de piste par la voiture officielle avant le départ de toute partie d'une épreuve, pour indiquer que tout est OK au poste</li><li>✓ <b>PAS D'UTILISATION</b> après un drapeau <b>JAUNE</b>, sauf en endurance.</li></ul>
DRAPEAU BLEU	
	<p>Présenté <b>AGITE</b> au poste commissaire</p> <p><b>Essais :</b> Cédez le passage à un véhicule plus rapide qui s'apprête à vous doubler.</p> <p><b>Manche :</b> Vous allez être doublé par un véhicule ayant au moins un tour d'avance. Laissez-le passer</p>
DRAPEAU BLANC	
	<p>Présenté <b>AGITE</b> au poste commissaire</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Un pilote risque de rattraper un véhicule beaucoup plus lent sur la portion de piste contrôlé par ce poste signalisation et être sérieusement gêné.</li></ul> <p>Présenté <b>FIXE</b> au poste commissaire</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Demande d'assistance médicale</li></ul>
DRAPEAU JAUNE A BANDES ROUGES	
	<p>Présenté <b>FIXE</b> au poste commissaire durant <b>1</b> tour</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Ne doit être présenté que sur les parties revêtues</li></ul>
FLECHE	
	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Les flèches sont utilisées en complément du drapeau <b>JAUNE</b> ou <b>ROUGE</b> et présentées depuis le poste signaleur. (Dimensions : 60x40cm)</li><li>✓ Elles indiquent aux concurrents, le côté libre de piste à emprunter, lors d'un accident, d'une intervention sur la piste ou ses abords.</li></ul> <p><b>NB :</b> Pointe dirigée vers le bas, le concurrent doit se diriger et /ou se maintenir au centre de la piste</p>

### ⇒ PAR MESURE DE SECURITE

**LES COMMISSAIRES DOIVENT IMPERATIVEMENT DEMEURER A L'ABRI DANS LES POSTES PREVUS TANT QUE LES VEHICULES EVOLUENT SUR LA PISTE**

## ROLE - DEVOIRS DU COMMISSAIRE DE PISTE POUR LES EPREUVES SE DEROULANT SUR CIRCUITS TOUT-TERRAIN

### Suivant les R.T.S. ( Règles Techniques de Sécurité Circuits Tout-Terrain)

- Les commissaires de piste occupent, le long du circuit, les postes qui leur sont désignés par le directeur de course ou le comité d'organisation le cas échéant.
- Le commissaire de piste est spécialement chargé de la manœuvre des drapeaux de signalisation afin d'indiquer aux conducteurs tout danger ou toute difficulté qu'ils ne pourraient pas prévoir. Il doit également entretenir son secteur de piste pour qu'il reste propre et libre d'obstacles.
- 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.

## IMPLANTATION DU POSTE

### Suivant les R.T.S. Circuits Tout-Terrain

- Chaque poste devra être tenu par, au moins, deux commissaires de piste (maximum trois) dont au moins un possède la qualification de chef de poste, et être relié directement au directeur de course ou au chef de piste au moyen d'une liaison radio ou téléphonique. La présence d'au moins deux extincteurs de 6Kg de type poudre ABC est obligatoire dans chaque poste.
- En complément, il est obligatoire de placer un (ou des) extincteur(s) de 6 kg minimum de type poudre ABC entre deux postes de commissaires lorsque ceux-ci sont espacés de plus de 200m. Cet (ou ces) extincteur(s) devra(ont) faire l'objet d'une protection adaptée et d'une signalisation spécifique en bord de piste (pictogramme par exemple).
- Un poste est destiné à protéger les commissaires en place afin qu'ils puissent exercer leurs tâches de surveillance et de signalisation lors des activités. Un poste doit avoir sur une surface au sol stabilisée une aire suffisante pour recevoir, au minimum, 2 commissaires et, au maximum, 3. L'arrière des postes devra être ouvert de manière à faciliter la sortie des commissaires sans risque de chute ou de blocage
- Le nombre et l'emplacement des postes seront déterminés en fonction des caractéristiques de chaque circuit en veillant à ce que :
  - Aucun secteur de la piste ne puisse échapper à la surveillance
  - Chaque poste puisse communiquer visuellement avec le précédent et le suivant ;

**NB :** La distance entre les postes qui se suivent ne dépasse jamais 200 mètres, à l'exception des circuits d'endurance tout-terrain si lorsque les postes sont équipés d'un moyen de communication radio.

- S'agissant des postes de commissaires de piste, ils doivent être implantés conformément à la planche « H » des Règles Techniques de Sécurité.

**\* A PARTIR DE 2025, une protection fixe dur devra obligatoirement être disposée au-dessus des postes commissaires**



**POUR VOTRE SECURITE, SOYEZ ATTENTIF, VIGILANT DANS LA ZONE DE VOTRE POSTE, SURTOUT LORSQUE LES VOITURES SONT EN PISTE**

## REGLES COMMUNES CIRCUITS TOUT-TERRAIN

### SIGNALISATION - DROITS ET DEVOIRS DES PILOTES

La signalisation est conforme aux annexes M et H (L, O et H pour les camions cross) du Code Sportif International. Elle est faite à l'aide de drapeaux et/ou de feux.

- Le drapeau **BLANC** présenté agité, sera utilisé pour indiquer au pilote qu'il y a une voiture beaucoup plus lente sur la portion de piste contrôlée par le poste de signalisation.
- Le drapeau **JAUNE** est présenté **2** tours maximum. En cas d'obstruction partielle ou totale de la piste, la course doit être arrêtée, notamment quand une intervention doit être faite pour dégager un pilote.

**NB :** Deux drapeaux **JAUNES** seront agités si l'incident s'est produit sur la trajectoire de course.

- Les pilotes ont interdiction de se doubler dans la zone comprise entre la présentation du drapeau **JAUNE** et la fin de l'obstacle

Dans ce cas un panneau « Flèche » pourra être utilisé pour indiquer aux pilotes la trajectoire à suivre en cas d'accident survenu dans la zone d'action du poste. Le panneau « Flèche » pourra être présenté au poste précédant l'entrée des stands.

- Aucun drapeau **VERT** n'est présenté après un drapeau **JAUNE**.
- L'arrêt de course est signalé aux concurrents par un drapeau **ROUGE** présenté aux postes de commissaires sur l'ordre exclusif du directeur de course. Les pilotes doivent alors ralentir et rejoindre la zone de départ au ralenti en respectant les signaux des commissaires.
- Les pilotes doivent obéir aux signaux et aux ordres des commissaires et de la direction de course.
- Il est interdit de sortir du balisage de la piste. Tout pilote franchissant les limites doit s'arrêter et il ne peut revenir sur la piste qu'après y avoir été autorisé par un commissaire.
- Sauf cas de force majeure (panne, accident, etc.), il est interdit aux pilotes de s'arrêter sur la piste de leur propre initiative, y compris entre la ligne d'arrivée et la sortie de la piste et/ou l'entrée du parc fermé.
- Les poussettes et/ou les attaques directes, volontaires ou non, sont interdites.
- Il est interdit de procéder à des interventions mécaniques sur la piste et la grille de départ, sauf autorisation du D.C. pour des circonstances particulières.
- Il est interdit de circuler, bien entendu, en sens inverse de la course.
- Lorsqu'une voiture est immobilisée plus de **10** secondes sur la piste ou sur les bas-côtés et/ou talus, le pilote doit évacuer celle-ci sous la protection des commissaires et doit rejoindre immédiatement l'emplacement qui lui sera indiqué par les commissaires.
- Tout pilote ayant reçu une aide des commissaires ou une aide extérieure ne peut continuer la course et doit rentrer immédiatement au parc pilote.

### **SUIVANT ART. 6.2. - REGL. GENERALE : LES COMMISSAIRES NE DOIVENT PAS INTERVENIR AVANT L'ARRET DE LA COURSE**

- Des marqueurs (pneus, quilles, piquets...) pourront être utilisés pour délimiter la piste. Tout déplacement ou franchissement d'un marqueur pourra être pénalisé.
- La ligne d'arrivée doit être passée en marche **AVANT**, toutes figures volontaires sont interdites *même après la ligne d'arrivée*.

### ARRET DE COURSE

S'il s'avère nécessaire d'interrompre la course d'urgence, pour des raisons de sécurité ou à cause d'un faux départ, ceci devrait être fait par le déploiement du drapeau **ROUGE** sur la ligne de départ/d'arrivée, ainsi qu'à tous les postes de commissaires de piste.

Cela indique que les pilotes doivent immédiatement arrêter de courir et se diriger lentement au lieu indiqué par les commissaires de piste.

Le drapeau **ROUGE** ne peut être présenté sur ordre de la D.C.:

- Qu'en cas d'accident lorsque l'intégrité du pilote est en cause ;
- Qu'en cas d'obstruction de la piste
- Qu'en cas d'erreur sur la procédure de départ par les officiels

Tout autre incident sera considéré comme un cas de force majeure.

Si un pilote est jugé responsable d'un arrêt de course ou s'il a pris l'initiative de s'arrêter de lui-même avant le signal du drapeau **ROUGE**, il ne pourra pas reprendre le départ de la manche considérée.

Pour les manches et les finales, si le nombre de tours effectué :

- Est supérieur à 75%, la manche ou la finale ne sera pas recourue.
- Est inférieur à 75 %, la manche ou la finale sera recourue totalement, avec la grille de départ initiale.

### FINALE

En finale, les drapeaux **NOIRS A ROND ORANGE** et les drapeaux **NOIRS** ne seront utilisés qu'en cas de danger imminent (Sur ordre de la DC) Dans le cas contraire, seul le drapeau à **TRIANGLE NOIR ET BLANC** sera présenté et le concurrent concerné sera mis sous investigation

**PARC FERME :** Toutes les voitures sont, dès présentation et passage sous le drapeau à **DAMIERS**, placées sous le régime du parc fermé.

## 1. COULOIR DE CIRCULATION

Ils seront d'une largeur minimum de 4,5 mètres et si possible stabilisés.  
Les couloirs des compétitions inscrites au calendrier du Championnat de France devront être obligatoirement stabilisés).  
La circulation se fera en sens unique et **au pas**, conformément aux R.T.S.  
Le stationnement sur ces voies de tout véhicule est interdit et contrôlé.

## 2. ESSAIS CHRONOMETRES

Une séance d'essais chronométrés par division par série de **4** tours chronométrés sera organisée.  
Chaque série se terminera dès qu'une voiture aura effectué **4** tours chronométrés

## 3. COURSES

Les courses se dérouleront sur **5** tours en manches, **6** tours en ½ finale, **7** tours en finale.

## 4. MANCHES QUALIFICATIVES

Il y aura **3** manches qualificatives pour chacune des divisions avec 2 séries de 15 pilotes maximum par division (à l'exception de la Super Sprint où il y aura 3 séries de 15 pilotes).  
Les emplacements des pilotes absents restent libres sur la même ligne.

## 5. ½ FINALES - FINALES

Il y aura 2 ½ finales (uniquement lorsqu'il y a un minimum de 15 pilotes classés à l'issue des manches qualificatives, dans les autres cas une seule ½ finale et une finale.

Dans la limite de 30, tous les pilotes prendront part aux ½ finales.

⇒ Un tour de reconnaissance pour les Junior Sprint devra obligatoirement être organisé avant la finale (participation des pilotes facultative).

⇒ En finale, les drapeaux **NOIRS A ROND ORANGE** et les drapeaux **NOIRS** ne seront utilisés qu'en cas de danger imminent.

Dans le cas contraire, seul le drapeau **TRIANGLE NOIR & BLANC** sera présenté et le concurrent concerné sera mis sous investigation



## 6. ARRET DE COURSE

S'il s'avère nécessaire d'interrompre la course d'urgence, pour des raisons de sécurité ou à cause d'un faux départ, ceci devrait être fait par le déploiement du drapeau **ROUGE** sur la ligne de départ/d'arrivée et à tous les postes de commissaires de piste.

Cela indiquera que les pilotes doivent immédiatement arrêter de courir et se diriger lentement au lieu indiqué par les commissaires de piste.

Ce drapeau **ROUGE** ne pourra être présenté :

- Qu'en cas d'accident lorsque l'intégrité du pilote est en cause ;
- Qu'en cas d'obstruction de la piste ;
- Qu'en cas d'erreur sur la procédure de départ par les officiels.

## 7. POUR INFORMATION

Toute série **et ½ finale** arrêtée au drapeau **ROUGE** ou avant son terme doit être recourue.

Lors de la finale si le nombre de tours effectué :

- Est supérieur à 5 tours, celles-ci ne seront pas recourues.
- Est compris entre 2 et 5 tours, la finale sera recourue sur le nombre de tours restant ; la grille de départ étant celle du classement effectué à la fin du tour précédent l'arrêt de course ; le classement de la finale étant le classement au passage de la ligne d'arrivée de la 2ème partie.
- Est inférieure à 2 tours, la finale ou la ½ finale sera recourue totalement, avec la grille de départ initiale





## 8. PROCEDURE DEPART AU FEUX

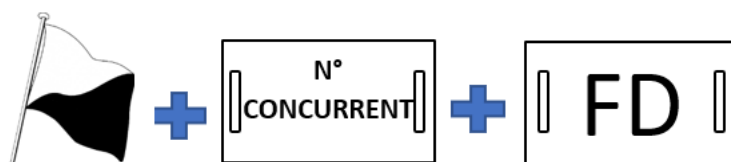
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Une fois les voitures en place et immobiles sur la grille de départ</li><li>▪ Les cellules sont alors activées</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Un officiel traverse devant la 1ere rangée de voiture, muni d'un drapeau <b>VERT LEVE</b>, afin de s'assurer que les pilotes sont prêts</li><li>▪ Cette action marque le début de la procédure de départ.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Présentation du panneau « <b>5 secondes</b> »</li><li>▪ <b>Variante</b> : Ce panneau peut être remplacé par un feu <b>BLEU</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Ce panneau reste levé. Il doit être présenté depuis le bord de piste</li><li>▪ Ce feu <b>BLEU</b> reste allumé</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Le départ est alors donné dans un délai aléatoire de <b>0 à 5 secondes</b> lors de l'allumage du feu <b>VERT</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Ce feu <b>VERT</b> reste allumé</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Des feux <b>ORANGE CLIGNOTANTS</b> seront installés de chaque côté de la piste à une distance de 100m environ après la ligne de départ.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Procédure départ annulée</li></ul>

## 9. DEPART ANTICIPE

Le départ doit être donné une fois toutes les voitures rigoureusement immobiles.

Tout pilote, une fois placé sur la grille de départ ne devra ni avancer, ni reculer une fois la procédure de départ engagée. S'il ne respecte pas cette règle, il sera pénalisé comme s'il avait effectué un départ anticipé

L'infraction est signifiée par la présentation du drapeau avertissement (noir et blanc) ainsi par des panneaux avec le numéro du pilote concerné, accompagné de la mention "**F.D**". La course ne sera pas arrêtée



## 10. PARC FERME

A l'arrivée des ½ finales, toutes les voitures non qualifiées pour les finales et à l'arrivée des finales, toutes les voitures sont, dès le baisser du drapeau, placées sous le régime du parc fermé.

Le directeur de course et/ou le collègue des commissaires sportifs, pourront placer en parc fermé, les voitures de leur choix.

Les voitures restent en régime de parc fermé, sous chacune des structures des pilotes, au moins jusqu'à l'affichage du classement officiel.

Durant la même période, les pilotes devront rester à leur emplacement et ils devront répondre à toute convocation qui leur serait faite de la part des officiels. Ils n'ont pas le droit de procéder à des opérations de mécanique.

**POUR MEMOIRE** : Le régime de « **Parc Fermé** » débute à partir du moment où le concurrent passe sous le drapeau à **DAMIERS**



**1. ESSAIS LIBRES**

L'organisation d'essais libres est obligatoire avec un maximum de 15 pilotes par série de 3 tours

**2. ESSAIS CHRONOMETRES**

Il y aura deux groupes, un groupe A avec les pilotes 1, un groupe B avec les pilotes seuls et les pilotes 2.

La composition des séries des essais chronométrés sera faite par tirage au sort par groupe.

Il y a un 1er tour de lancement non chronométré et deux tours chronométrés. Les voitures sont lâchées une à une.

Les séries sont de 5 à 8 voitures

**NB :** Un pilote qui ne se présente pas à son tour peut être autorisé à effectuer ses essais en fin de séance mais son temps sera augmenté d'une pénalité de 20 secondes.

Le pilote qui ne peut pas participer sera classé dernier des essais chronométrés et devra effectuer un tour de reconnaissance avant les manches de qualification s'il n'a pas fait d'essais libres.

Le classement des essais se fera sur le meilleur temps réalisé par le pilote 1 ou le pilote 2.

**3. COURSES**

Manches Qualificatives	Finales C	Finales B	Finales A
9 Tours	9 tours	10 tours	11 tours

**3.1. GRILLE DEPART**

Les grilles de départ sont de type 3.2.3. pour toutes les courses.

Le pilote ayant la pôle position a le choix de son emplacement sur la première ligne. Le deuxième choisira sa place parmi celles restant disponibles, etc. La même possibilité de choix est laissée aux pilotes des lignes suivantes, le choix ne pouvant être fait que sur la même ligne.

Le choix des pilotes doit être fait dès la mise en pré-grille ou après le tour de reconnaissance si celui-ci existe.

**3.2. TOUR RECONNAISSANCE**

Pour les manches qualificatives et les finales, il pourra y avoir un tour de reconnaissance avant la mise en place sur la grille de départ.

Pendant ce tour de reconnaissance, il est interdit de doubler.

Une voiture immobilisée sur la piste devra être évacuée.

Il n'est pas autorisé d'intervenir sur la voiture.

Cependant, si le pilote arrive à redémarrer par ses propres moyens avant que le départ ne soit donné, il pourra être autorisé à partir en fin de grille.

Si le départ est donné, il ne pourra pas prendre le départ.

Un pilote qui se présente avant la fin du tour de reconnaissance pourra partir directement de la pré-grille après que le départ ait été donné.



**3.3. MANCHES QUALIFICATIVES**

Il y a deux manches qualificatives (1 et 2) et dans chaque manche qualificative, il y a une manche A avec les pilotes 1 et une manche B avec les pilotes 2.

Dans chaque manche, les pilotes sont répartis en séries.

- Une série pour moins de 15, deux séries de 16 à 30, trois séries de 31 à 45, etc
- Pour la 1ère manche qualificative, la grille de départ des manches A et B sera faite par panachage selon le classement des essais chronométrés.
- Pour la 2ème manche qualificative, la grille de départ des manches A et B sera faite par panachage selon le classement de la 1ère manche qualificative qui s'obtient par addition des points du pilote 1 et des points du pilote 2.

Les ex aequo sont départagés par le classement des essais chronométrés.

Le classement dans les manches qualificatives sera fait en attribuant un nombre de points dégressifs du premier au dernier.

Un pilote non partant marque 1 point.

Enfin, un classement général sera fait après les manches qualificatives, en additionnant les points des pilotes dans les deux manches.

**RAPPEL :** Les poussettes et/ou les attaques directes, volontaires ou non, sont interdites. (Rapport à rédiger par le chef de poste)

**3.4. FINALES**

Il y a 45 voitures qualifiées en finale. Elles sont réparties en 3 finales A, B et C soit 3 finales de 15.

Il n'y a plus d'assistance sur la grille, les voitures rentrant au parc entre chaque finale.

S'il y a moins de 8 voitures en finale C et/ou B, celles-ci n'auront pas lieu.

Il y a 2 finales (pilote 1, pilote 2) sous réserve qu'il y ait au moins 8 voitures au départ.

Le classement général sera fait en tenant compte des places obtenues dans les finales par les deux pilotes. Les ex aequo sont départagés par

- Le classement total des deux manches
- Le classement des essais chronométrés

#### 4. PROCEDURE DEPART

<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Une fois les voitures en place et immobiles sur la grille de départ</li><li>▪ Les cellules sont alors activées</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Un officiel traverse devant la 1ere rangée de voiture, muni d'un drapeau <b>VERT LEVE</b>, afin de s'assurer que les pilotes sont prêts</li><li>▪ Cette action marque le début de la procédure de départ.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Présentation du panneau « <b>5 secondes</b> »</li><li>▪ <b>Variante</b> : Ce panneau peut être remplacé par un feu <b>BLEU</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Ce panneau reste levé. Il doit être présenté depuis le bord de piste</li><li>▪ Ce feu <b>BLEU</b> reste allumé</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Le départ est alors donné dans un délai aléatoire de <b>0 à 5 secondes</b> lors de l'allumage du feu <b>VERT</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Ce feu <b>VERT</b> reste allumé</li></ul>

#### 5. TOUR ALTERNATIF

Une piste de Fol'Car peut posséder une variante du parcours principal (tour alternatif)

Dans ce cas, les organisateurs qui le souhaitent pourront l'utiliser et devront l'indiquer au Règlement Particulier de leur compétition.

Les manœuvres d'entrée et de sortie de la variante de parcours devront être effectuées dans le respect du Règlement.

Le passage dans le tour alternatif pourra se faire aux essais libres.

Lors des manches et Finales, la variante de parcours doit être empruntée une fois par le pilote qui choisira librement le tour dans lequel il l'empruntera.

**NB** : Les pilotes qui n'emprunteront pas ce tour alternatif seront pénalisés

Les pilotes qui emprunteront plus d'une fois ce tour alternatif seront également pénalisés

#### 6. PARC FERME

A l'arrivée des finales, toutes les voitures sont, dès le baisser du drapeau à **DAMIERS**, placées sous le régime du parc fermé.

### CAMION CROSS

Pendant la compétition, à tout moment, le directeur de course pourra décider de faire faire un tour de reconnaissance en fonction des modifications de l'état de la piste. Les pilotes doivent prévoir qu'un ou deux tours de reconnaissance peuvent être faits.

Dans ce cas, il est interdit de doubler pendant ce tour.

Un pilote dont le camion est immobilisé sur la piste devra être évacué. Il ne sera pas autorisé à intervenir sur son camion.

Si le départ a été donné, il ne pourra prendre part à la course.

Tout pilote recevant une aide extérieure ne pourra pas prendre part à la course.

Le départ ne pourra être donné que si la piste est totalement libre.

#### 1. ESSAIS LIBRES

L'organisation d'essais libres est obligatoire le samedi.

En essais libres les séries sont composées au maximum de 6 pilotes.

Le temps total réservé aux essais libres est réparti entre les classes en fonction du nombre de participants.

Le déroulement des essais libres s'effectue selon l'ordre de passage des classes suivant :

- Camion léger,
- Camion cross,
- Camion super léger
- Camion super cross.

Le nombre de passage est libre pendant le temps attribué à la classe concernée.

Un temps minimum doit être prévu pour que chaque pilote puisse passer deux fois.

Pour s'en assurer, les camions devront passer une première fois dans l'ordre des classes, puis une seconde fois, toujours dans l'ordre des classes.

#### 2. ESSAIS CHRONOMETRES

Organisés le samedi, les essais chronométrés sont obligatoires. I

Un tirage au sort pour l'ordre de passage des essais chronométrés sera effectué dans chaque classe. Les essais chronométrés se dérouleront sur 4 tours.

Les séries seront composées au maximum de 6 pilotes, le nombre de pilotes par série sera aussi égal que possible.

Chaque pilote devra respecter le déroulement et le passage des séries sous peine de pénalités.

Le non-respect de cette règle entraînera l'attribution du plus mauvais temps de la série augmenté de 5 secondes.

Pour être admis aux manches qualificatives, un pilote doit avoir effectué au moins un tour chronométré de circuit. Le collègue des commissaires sportifs pourra qualifier un pilote n'ayant pas fait un seul tour si ce pilote présente l'expérience nécessaire et dans la mesure où il reste des places pour les manches qualificatives.

### **3. COURSES**

Un compte-tours visible est obligatoire. Il peut être lumineux.

Les manches et les finales se déroulent sur 7 tours. Une manche peut être composée de plusieurs séries de 8 pilotes maximum par classes.

Le déroulement des manches s'effectue selon l'ordre de passage suivant :

- Camion léger,
- Camion cross,
- Camion super léger et camion super cross
- Ou à la discrétion de la direction de course avec l'approbation du collègue.

Le chronométrage débutera à l'allumage du feu vert ou au déploiement du drapeau.

Dans chaque série (qualificative ou finale), les pilotes seront classés d'après le nombre de tours entiers qu'ils ont accomplis, et pour ceux qui ont accompli un même nombre de tours, d'après l'ordre de leur dernier passage sur la ligne d'arrivée.



#### **3.1. 1ere MANCHES QUALIFICATIVES**

Le classement de la séance d'essais chronométrés définira la grille de départ de la première manche du samedi.

Les têtes des "x" séries seront les "x" meilleurs temps, les autres places étant complétées en suivant.

Le meilleur temps partira à la pole en dernière série, le deuxième partira en pole de la 2ème série et ainsi de suite en remontant les séries.

**NB :** Dans le cas où le nombre des concurrents ne serait pas un multiple de 8 la première série à courir serait incomplète.

#### **3.2. 2eme MANCHES QUALIFICATIVES**

Les grilles de départ seront définies par panachage des résultats de la première manche qualificative sur la place et départagé par le temps réalisé.

Pour améliorer le mixage des séries, les deux premiers partiront respectivement en pole position et en deuxième place de la série 2.

- Le 3ème et le 4ème partiront respectivement en pole position et en deuxième place pour la série 1.
- Le 5ème et le 6ème partiront respectivement en position 3 et 4 sur la série 2.
- Le 7ème et le 8ème partiront respectivement en position 3 et 4 sur la série 1 et ainsi de suite.

**NB :** S'il y a un déséquilibre en nombre de pilotes dans les séries, le dernier classé passera en série 1 à la dernière place.

#### **3.3. 3eme MANCHES QUALIFICATIVES PAR CLASSES**

Le classement de la super pôle définira la grille de départ de la troisième manche du dimanche.

Les têtes des "x" séries seront les "x" meilleurs temps, les autres places étant complétées en suivant.

Le meilleur temps partira à la pole en dernière série, le deuxième partira en pole de la 2ième série et ainsi de suite en remontant les séries.

**NB :** Dans le cas où le nombre des concurrents ne serait pas un multiple de 8 la première série à courir serait incomplète.

#### **3.4. 4eme MANCHES QUALIFICATIVES PAR CLASSES**

Les grilles de départ seront définies par panachage des résultats de la troisième manche qualificative sur la place et départagé par le temps réalisé.

Pour améliorer le mixage des séries les deux premiers partiront respectivement en pole position et en deuxième place de la série 2.

- Le 3ème et le 4ème partiront respectivement en pole position et en deuxième place pour la série 1.
- Le 5ème et le 6ème partiront respectivement en position 3 et 4 sur la série 2.
- Le 7ème et le 8ème partiront respectivement en position 3 et 4 sur la série 1 et ainsi de suite.

**NB :** S'il y a un déséquilibre en nombre de pilotes dans les séries le dernier classé passera en série 1 à la dernière place.

#### **3.5. WARM-UP**

Un warm up sera organisé le dimanche matin avant la super pole.

### 3.6. SUPER-POLE

Un tirage au sort pour l'ordre de passage de la super pole sera effectué dans chaque classe.

Les essais chronométrés se dérouleront sur 4 tours.

Les séries seront composées au maximum de 6 pilotes, le nombre de pilotes par série sera aussi égal que possible.

Chaque pilote devra respecter le déroulement et le passage des séries sous peine de pénalités.

Le non-respect de cette règle entraînera l'attribution du plus mauvais temps de la série augmenté de 5 secondes.

Pour être admis aux manches qualificatives, un pilote doit avoir effectué au moins un tour chronométré

### 3.7. FINALES PAR CLASSE

Il y aura au maximum 3 finales par classe : finales A, B et C.

Seuls les 16 premiers concurrents classés par classe sont sélectionnés pour les Finales, toutefois :

- Si le nombre de concurrents classés par classe est inférieur à 12 il n'y a pas de Finale C.
- Si le nombre de concurrents classés par classe est inférieur à 8 il n'y a ni Finale C ni Finale B.

Les finales seront alternées pour chaque classe.

Il est donc procédé à toutes les finales C, puis toutes les finales B, puis toutes les finales A et ce, dans l'ordre des classes léger, cross, super léger et super cross.

Les pilotes seront positionnés sur la grille de départ suivant le classement obtenu à la fin des manches qualificatives 1, 2, 3 et 4.

#### **NB : Finales C**

Les pilotes classés de la 9ème à la 16ème place sur la liste qualificative de leur classe, prendront part directement à la finale C, respectivement à la pole position, 2ème, 3ème, 4ème, 5ème, 6ème, 7ème et 8ème place de la grille de la finale C.

#### **Finales B**

Les pilotes classés de la 5ème à la 8ème place dans le cumul des manches qualificatives 1, 2, 3 et 4 prendront part directement à la finale B, respectivement à la pole position, 2ème, 3ème, 4ème place de la grille de la finale B.

A l'issue de la finale C, le vainqueur, les 2ème, 3ème et 4ème participeront respectivement à la 5ème, 6ème, 7ème et 8ème position de la grille de la Finale B.

#### **Finales A**

Les quatre meilleurs pilotes ayant obtenu le plus petit nombre de points dans le cumul des manches qualificatives 1, 2, 3 et 4 prendront part directement à la finale A, respectivement à la pole position, 2ème, 3ème et 4ème place de la grille de la finale A.

A l'issue de la finale B, le vainqueur, les 2ème, 3ème et 4ème participeront respectivement à la 5ème, 6ème, 7ème et 8ème position de la grille de la Finale A.

Lors des finales si le nombre de tour effectué est supérieur à 5 tours, la finale ne sera pas recourue.

Si elle est comprise entre 2 et 4 tours la finale sera constituée sur le nombre de tours restants.

La grille de départ étant celle du classement au tour précédent. Si elle est inférieure ou égale à 2 tours la finale sera recourue totalement avec la grille de départ initiale.

⇒ En Finale, les drapeaux noirs à rond orange et les drapeaux noirs ne seront utilisés qu'en cas de danger imminent.

Dans le cas contraire, seul le drapeau à triangle noir et blanc sera présenté et le concurrent concerné sera mis sous investigation.

### 4. PROCEDURE DEPART

▪ Une fois les camions en place et immobiles sur la grille de départ	▪ Un officiel présente un drapeau <b>VERT</b> devant la 1ère rangée de camions <b>sans passer devant</b> afin de s'assurer que les pilotes sont prêts
▪ Présentation du panneau « <b>5 secondes</b> »	▪ Cette action marque le début de la procédure de départ. ▪ Une fois le panneau « 5 secondes » retiré,
▪ Le départ est alors donné dans un délai aléatoire de <b>0 à 5 secondes</b> lors de l'allumage du feu <b>VERT</b>	▪ Ce feu <b>VERT</b> reste allumé
⇒ <b>Variante</b> : Si présence système lumineux matérialisation des <b>5 secondes</b> par allumage de 5 feux <b>ROUGES</b> à allumage décalé de <b>1 seconde</b>	▪ Une fois le processus terminé, l'allumage du feu <b>VERT</b> à commande manuelle donnant le signal du départ
Dans ce cas, il n'y a pas de présentation de drapeau <b>VERT</b> , ni de panneau <b>5 secondes</b>	

### 5. TOUR ALTERNATIF

Une piste de Camion Cross peut posséder une variante du parcours principal,

Dans ces conditions, il est permis d'organiser des compétitions de Camion Cross empruntant alternativement le parcours principal et la variante qui peut augmenter ou diminuer le temps de parcours de celui-ci, conformément aux dispositions qui suivent.

Le passage dans le tour alternatif est permise lors des essais libres, mais interdite lors des essais chronométrés

Durant chaque manche ou chaque finale qu'il dispute, chaque pilote devra obligatoirement parcourir deux fois la variante de parcours (tour alternatif). Le pilote choisira librement les tours dans lequel il empruntera la variante de parcours.

**NB** : Si un pilote se voit présenter le drapeau à damiers alors qu'il n'a pas effectué la totalité des tours prévus par le règlement, il sera pénalisé s'il n'a pas emprunté la variante de parcours lors des tours qu'il aura effectivement parcourus.

## 6. ARRET DE COURSE

S'il s'avère nécessaire d'interrompre la course d'urgence, pour des raisons de sécurité, ceci devrait être fait par le déploiement du drapeau **ROUGE** sur la ligne de départ/d'arrivée ainsi qu'à tous les postes de commissaires de piste.

Cela indiquera que les pilotes doivent immédiatement arrêter de courir et se diriger lentement au lieu indiqué par les commissaires de piste.

Ce drapeau **ROUGE** ne pourra être présenté :

- Qu'en cas d'accident lorsque l'intégrité du pilote est en cause ;
- Qu'en cas d'obstruction partielle (+ 60 %) ou totale de la piste ;
- Qu'en cas d'erreur sur la procédure de départ par les officiels.

Tout autre incident sera considéré comme un cas de force majeure.

Si un pilote est jugé responsable d'un arrêt de course ou s'il a pris l'initiative de s'arrêter de lui-même avant le signal du drapeau **ROUGE**, il ne pourra pas reprendre le départ de la manche considérée.

Toute série arrêtée, au drapeau **ROUGE** avant son terme devra être recourue dans son intégralité avec grille de départ initiale.



## 7. PARC FERME

A l'arrivée des Finales, tous les camions sont, dès le baisser du drapeau à **DAMIERS**, placés sous le régime du parc fermé.

## RALLYCROSS

### RAPPEL DE SIGNALISATION ET DE QUELQUES REGLES

- Le drapeau **JAUNE** sera présenté à un poste seulement, immédiatement avant l'accident obstacle.
- Un drapeau **JAUNE** est présenté pendant **2** tours maximum pour le même incident.
- Deux drapeaux **JAUNE** seront agités si l'incident s'est produit sur la trajectoire de course.  
Après la présentation du drapeau **JAUNE**, il est interdit aux pilotes de dépasser avant qu'ils n'aient complètement passé le lieu de l'incident pour lequel le drapeau est présenté.
- Le drapeau **VERT** n'est pas utilisé après un drapeau **JAUNE**
- Le drapeau **NOIR** sera présenté à un pilote si deux tours ou plus restent à effectuer lors d'une manche qualificative, ½ finale ou finale au moment où le drapeau **NOIR** doit être présenté.
- \* Ce drapeau doit être présenté au pilote concerné durant **2** tours.

Lorsqu'un pilote se voit présenter un drapeau **NOIR** :

- Lors d'une manche qualificative, celui-ci devra se diriger directement à son emplacement dans le paddock ;
- Lors d'une ½ finale ou une finale, celui-ci devra se diriger directement au parc fermé ou à un autre emplacement spécifié au règlement particulier de l'épreuve
- Le drapeau **BLANC** ne sera utilisé par les commissaires qu'en cas de demande d'assistance médicale.

⇒ Tout pilote franchissant les limites doit s'arrêter et il ne pourra rentrer sur la piste qu'après y avoir été autorisé par un commissaire

⇒ Lorsqu'une voiture est immobilisée plus de 10 secondes sur la piste ou sur les bas-côtés et/ou talus, le pilote doit évacuer celle-ci sous la protection des commissaires et doit rejoindre immédiatement l'emplacement qui lui sera indiqué par les commissaires.

⇒ Les poussettes et/ou les attaques directes, volontaires ou non, sont interdites et feront l'objet d'un rapport de la part du chef de poste

⇒ Tout pilote ayant reçu une aide des commissaires ou une aide extérieure ne peut continuer la course et doit rentrer immédiatement au parc pilote.

## 1. ESSAIS

L'organisation d'essais est obligatoire. Les pilotes ne pourront y participer qu'après avoir satisfait aux vérifications.

Le directeur de course organise sur chaque compétition le déroulement de chacune des séries.

Les temps pourront être pris tour par tour et ils seront communiqués. Chaque série sera constituée au maximum de 8 voitures pour les pistes de moins de 1000 mètres et 10 voitures pour les pistes de 1000 mètres et plus.

Pour être admis aux manches qualificatives, un pilote doit avoir effectué au moins un tour de circuit.

## 2. MANCHES QUALIFICATIVES

Il y aura quatre manches qualificatives de 4 tours regroupant un maximum de 5 voitures.

### 2.1. 1ère MANCHE

L'ordre de départ ainsi que la position dans chaque série seront déterminés par un tirage au sort en présence d'au moins un commissaire sportif et un représentant des pilotes.

Dans la 1ère manche, les cinq premiers pilotes désignés par tirage au sort prendront part à la dernière série, les cinq suivants à l'avant-dernière série et ainsi de suite.

### 2.2. 2ème MANCHE

À partir de la 2ème manche, les grilles de départ seront établies comme ci-dessus, mais sur la base des résultats de la manche précédente au lieu du tirage au sort. Les cinq premiers pilotes prenant part à la dernière série, les cinq suivants à l'avant-dernière série et ainsi de suite.

**NB :** Si pour les premières séries, le nombre de voitures restantes est compris entre 6 et 9, il y aura deux séries, réparties comme suit :

- Si 9 voitures :  
Les quatre dernières (ou désignées comme tel par tirage au sort) dans la première série, les cinq suivantes dans la deuxième série ;
- Si 8 voitures :  
Les quatre dernières (ou désignées comme tel par tirage au sort) dans la première série, les quatre suivantes dans la deuxième série ;
- Si 7 voitures :  
Les trois dernières (ou désignées comme tel par tirage au sort) dans la première série, les quatre suivantes dans la deuxième série ;
- Si 6 voitures :  
Les trois dernières (ou désignées comme tel par tirage au sort) dans la première série, les trois suivantes dans la deuxième série.  
Si lors des 2 premières séries il n'y a que 5 voitures présentes, ces deux séries se complèteront et ne feront plus qu'une seule série.

### 2.3. 2ème, 3ème & 4ème MANCHES

L'ordre de départ ainsi que la position dans chaque série seront déterminés en fonction du classement dans la manche précédente.

Toutes les manches qualificatives seront chronométrées



- Au terme des manches qualificatives, un classement intermédiaire sera effectué, en fonction du nombre total de points marqués par chaque pilote dans chaque manche.
- Chaque pilote devra avoir été classé à au moins deux manches qualificatives pour figurer dans ce classement.
- En cas d'ex-aequo, entre deux ou plusieurs pilotes, ils seront départagés en fonction de leur classement dans la 4ème manche.
- Après chaque manche qualificative un point position dans chaque catégorie reprenant le classement cumulé de la ou des manche(s) couru(es) sera effectué et diffusé.

### 2.4. 1/2 FINALES ET FINALES

- A l'issue des manches qualificatives, les 16 premiers pilotes au classement intermédiaire seront qualifiés pour les 1/2 finales.
- Le 1er, 2ème, 3ème et 4ème pilote de chaque 1/2 finale sera qualifié pour la finale.
- Il n'y aura de 1/2 finales que si 6 (six) voitures au moins sont en mesure de prendre le départ (3 voitures minimum par 1/2 finale).
- A défaut de 1/2 finales, les 5 (cinq) premiers pilotes au classement intermédiaire seront qualifiés directement en finale.
- La finale se courra sur **7** tours et regroupera 8 voitures maximum, lesquelles partiront sur 3 lignes

## 3. ARRET DE COURSE

S'il s'avère nécessaire d'interrompre dans l'urgence une série de manche qualificative, une 1/2 finale ou une finale et ce pour un faux départ ou des raisons de sécurité, les concurrents en seront avertis par drapeau **ROUGE** et/ou feux **ROUGE** sur la ligne de départ/d'arrivée et aux postes des commissaires de piste.

Dans ce cas les pilotes doivent immédiatement ralentir et se diriger lentement au lieu indiqué par ces derniers.

Ce drapeau **ROUGE** pourra être présenté :

- Qu'en cas d'accident lorsque l'intégrité du pilote est en cause ;
- Qu'en cas d'obstruction de la piste ;
- Qu'en cas d'erreur sur la procédure de départ par les officiels.
- Au cas où un drapeau d'arrivée serait présenté avant que la voiture de tête n'ait effectuée tous ses tours.

**NB :** Les pilotes jugés responsables d'une obstruction ou tout autre incident nécessitant un arrêt de course se verront refuser le nouveau départ et déclassés par le directeur de course, voire disqualifiés si le collègue l'exige.

- Toute série, ½ finale et finale arrêtée au drapeau **ROUGE** avant son terme devra être recourue dans son intégralité avec la grille de départ initiale.
- Seul le drapeau triangulé **NOIR/BLANC** pourra être présenté à un concurrent qui lui indiquera qu'il est mis sous investigation.

#### 4. PROCEDURE DEPART

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Une fois les voitures en place et immobiles sur la grille de départ</li> <li>▪ Les cellules sont alors activées</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Un officiel traverse devant la 1ere rangée de voiture, muni d'un drapeau <b>VERT LEVE</b>, afin de s'assurer que les pilotes sont prêts</li> <li>▪ Cette action marque le début de la procédure de départ.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Présentation du panneau « <b>5 secondes</b> » (Ou allumage d'un feu <b>BLEU</b>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ce panneau reste levé. Il doit être présenté depuis le bord de piste (La présentation des panneaux doit se faire depuis le bord de piste)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Le départ est alors donné dans un délai aléatoire de <b>0 à 5 secondes</b> lors de l'allumage du feu <b>VERT</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ce feu <b>VERT</b> reste allumé</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Passé délai de <b>5 secondes</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Le directeur de course doit relancer une nouvelle procédure</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Des feux <b>ORANGE</b> clignotants seront installés de chaque côté de la piste à une distance de 100m environ après la ligne de départ.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Procédure départ annulée</li> <li>▪ Il peut y avoir une sirène d'avertissement (Facultatif)</li> </ul>

#### 5. TOUR ALTERNATIF

- Que ce soit en manches qualificatives, demi-finales et finale la variante de parcours doit être empruntée une fois par le pilote qui choisira librement le tour dans lequel il l'empruntera.  
Par contre, en cas de pénalité pour départ anticipé, le pilote devra emprunter une fois supplémentaire la variante de parcours et ce obligatoirement dans le premier tour.

**NB :** Durant les essais l'utilisation de la variante de parcours est permise sans limitation.

- Si un pilote se voit présenter le drapeau à damiers alors qu'il n'a pas effectué la totalité des tours prévus par le règlement, il ne sera pas pénalisé s'il n'a pas emprunté la variante de parcours lors des tours qu'il aura effectivement parcourus.
- Un commissaire de piste (licence Chef de poste), sera désigné pour relever le nombre de passages des voitures dans le tour alternatif. Une boucle de chronométrage devra également être mise en place sur le parcours du tour alternatif.



**CE SUJET VOUS INTERESSE OU VOUS PASSIONNE ET VOUS SOUHAITEZ EN CONNAITRE PLUS, NOUS VOUS INVITONS A CONSULTER :**

- ⇒ **REGLEMENTATIONS CIRCUIT TOUT-TERRAIN**
- ⇒ **REGLES TECHNIQUES DE DE SECURITE CIRCUITS TOUT-TERRAIN**

Téléchargeable depuis le site : [www.ffsa.org](http://www.ffsa.org)



## 1. LE PARCOURS

Le Trial 4x4 est une épreuve régionale ou nationale avec participation étrangère autorisée réservée aux voitures quatre ou six roues motrices, aménagées pour ce genre d'épreuves se déroulant exclusivement sur des parcours non revêtus, et choisis pour leurs difficultés de franchissement.

Le groupe Loisir évoluera dans les parcours "Loisir", le groupe Série et la classe "Libre" du Groupe Loisir dans les parcours "Série", les groupes Série Améliorée et Prototype dans les parcours "Série améliorée"

Le Trial 4x4 se compose d'une succession de "zones" de franchissement reliées entre elles par des secteurs de liaison.

## 2. DEFINITION D'UNE ZONE / LES REGLES DU « JEU »

Chaque "zone", d'une longueur maximale de 100 mètres, est un couloir matérialisé par des banderoles, piquets, arbres ou tous autres supports naturels (fléchage de couleurs différentes).

- Chaque zone est constituée d'un minimum de 4 portes, y compris celle d'entrée et de sortie
- Le départ de chaque zone est délimité par une porte de début de zone.
- Une manche comporte au minimum 5 zones.
- Une manifestation comptera un minimum de 3 manches. Seules les 2 meilleures comptent pour le classement

### 2.1. LES PIQUETS / PORTES

- Il doit y avoir un minimum de 4 portes par zone, y compris celle d'entrée et de sortie.  
La largeur des portes ainsi que le passage entre les obstacles doivent être de 240cm au minimum et la hauteur des piquets de 120cm au minimum.

Un même piquet ne peut servir pour deux portes.

- Les piquets servant au parcours d'une autre classe ne peuvent être comptabilisés.
- Seuls des piquets plastiques matérialiseront les portes d'entrée et de sortie.
- Seront identifiées, les portes destinées aux véhicules :

▪ Loisir	
▪ Series	
▪ Serie Améliorée	
▪ Prototype	
▪ Camion	

- En aucun cas les banderoles ne doivent servir à guider les véhicules ; elles seront placées au minimum à 2m des portes, excepté à l'entrée et à la sortie de la zone. Les banderoles seront placées plus loin que les portes d'entrée/sortie ou écartées par rapport à celles-ci (50cm minimum), dans l'axe du piquet, au maximum à 1,50m.



- Le départ de chaque zone est délimité par une porte de début de zone.
- Le départ ne sera donné que :
  - Lorsque le commissaire l'aura autorisé,
  - Lorsque le véhicule aura un moyeu avant à la hauteur de cette porte et que celui-ci soit arrêté.
  - Un moyeu avant une fois engagé, le véhicule ne peut en aucun cas reculer ce moyeu en arrière de cette porte (échec).
  - Dans une porte d'entrée, la marche arrière est autorisée jusqu'au moyeu avant, même si la deuxième porte a déjà été franchie.
  - La fin de zone ne sera jugée que lorsque le véhicule aura totalement franchi la dernière porte.

- L'étiquetage doit être posé sur le piquet de droite de la porte dans le sens du franchissement de celle-ci.
- Toutes les portes devront être franchies dans l'ordre et la première fois en marche avant.
- Le franchissement ou le touché de piquet d'une porte autre que dans l'ordre chronologique est considéré comme un échec.
- En cas d'échec, le concurrent doit sortir immédiatement de la zone et en aucun cas essayer de terminer la zone.

▪ Une porte est considérée comme franchie lorsque :	▪ La totalité du véhicule est passée (châssis et carrosserie complète)
	▪ Les deux roues du même côté du véhicule ont franchi l'intérieur de la porte
	▪ Le point 2 n'exclut pas le point 1

- Une fois la porte de sortie franchie, les points ne comptent plus.
- Une marche arrière est comptée dès que les roues du véhicule tournent en arrière et/ou que le véhicule recule.  
A ce stade, les commissaires devront être impartiaux et toujours juger de la même manière.

## 2.2. LES PENALITES

<b>0 point</b>	▪ Sans faute, arrêt jusqu'à 5 secondes sans pénalité.
<b>1 point</b>	▪ Arrêt de progression de plus de 5 secondes et de 3 minutes au maximum.
<b>2 points</b>	▪ Toute marche arrière (annule l'arrêt de progression).
<b>3 points</b>	▪ Piquet touché par l'équipage et/ou une partie du véhicule dans le même sens de marche. ▪ Piquet déplacé avec son support par une partie du véhicule dans le même sens de marche. ▪ Contact du copilote avec le sol.
<b>5 points</b>	▪ Non - présentation dans l'ordre des numéros (sauf casse mécanique constatée), ▪ Non présentation dans la porte d'entrée durant l'évolution du véhicule précédent.
<b>11 points</b>	▪ Piquet écrasé (supprime le piquet touché) dans le même sens de marche.
<b>25 points</b>	▪ Echec à la zone, après plus de deux marches arrière entre deux portes. ▪ Aide extérieure. ▪ Arrêt de progression de plus de 3 minutes. ▪ Copilote ne réintégrant pas immédiatement le véhicule après une chute. ▪ Banderole et/ou support touchés par l'équipage ou une partie du véhicule. ▪ Casse mécanique durant l'évolution dans une zone. ▪ Pénétrer ou toucher une porte autre que celle à franchir dans l'ordre numérogique. ▪ Décrochement de la ceinture de sécurité ou enlèvement même partiel volontaire du pilote. ▪ Porte non franchie du bon côté du véhicule, l'axe longitudinal du véhicule étant référence.
<b>40 points</b>	▪ Refus de franchir une zone dans sa totalité ou simulation d'échec. ▪ Véhicule ayant abandonné ou ne pouvant plus se présenter au départ de la zone.
<b>60 points</b>	▪ Insultes aux commissaires ou officiels (demande de sanction possible auprès de la FFSA). ▪ Aménagement volontaire d'une zone par le pilote et/ou le coéquipier. ▪ Carton de pointage falsifié.

- Les commissaires annoncent les points à haute voix, au fur et à mesure des erreurs du concurrent, de manière à ce que celui-ci les entende (surtout lorsqu'il s'agit du dernier essai).

**\* Les commissaires de zone sont seuls juges pour attribuer les points.**

**Il doit y avoir un minimum d'1 commissaire par zone (à indiquer dans le règlement particulier).**

⇒ **En cas de contestation, le "collège des commissaires" avec le responsable de zone seront seuls habilités à résoudre un différend.**

- Le véhicule suivant le concurrent en évolution devra impérativement être présent à la porte d'entrée avant même que le véhicule qui évolue dans la zone ne soit sorti.
- L'accès aux zones est autorisé uniquement aux pilotes et copilotes de la classe concernée et ayant un signe distinctif (bracelets), ainsi qu'aux dirigeants et organisateurs, sans pour autant gêner le travail des commissaires et en respectant le public.

**NB :** Avant chaque épreuve, une visite de l'ensemble des « zones » devra être effectuée afin de contrôler

- La sécurité des zones
- La vérification des banderolles sur le parcours

Cette visite devra être faite par une équipe composée :

- Du directeur de course ou de son adjoint.
- De l'organisateur de l'épreuve ou de son représentant.
- Du responsable du traçage des zones.
- Des chefs de zones désignés par l'organisateur.

- Un véhicule ayant cassé dans une zone ne pourra plus se présenter à la zone suivante une fois que le dernier véhicule de sa classe sera passé.
- En cas d'accident, le devoir de porter secours doit primer sur les ambitions personnelles et sportives.



**CE SUJET VOUS INTERESSE ET VOUS SOUHAITEZ EN CONNAITRE PLUS  
NOUS VOUS INVITONS A CONSULTER :**

- ⇒ **LE REGLEMENT STANDARD TRIAL 4x4**
- ⇒ **LES REGLES TECHNIQUES DE SECURITE CIRCUITS TOUT-TERRAINS & TRIAL 4x4**

**Téléchargeable depuis le site : [www.ffsa.org](http://www.ffsa.org)**