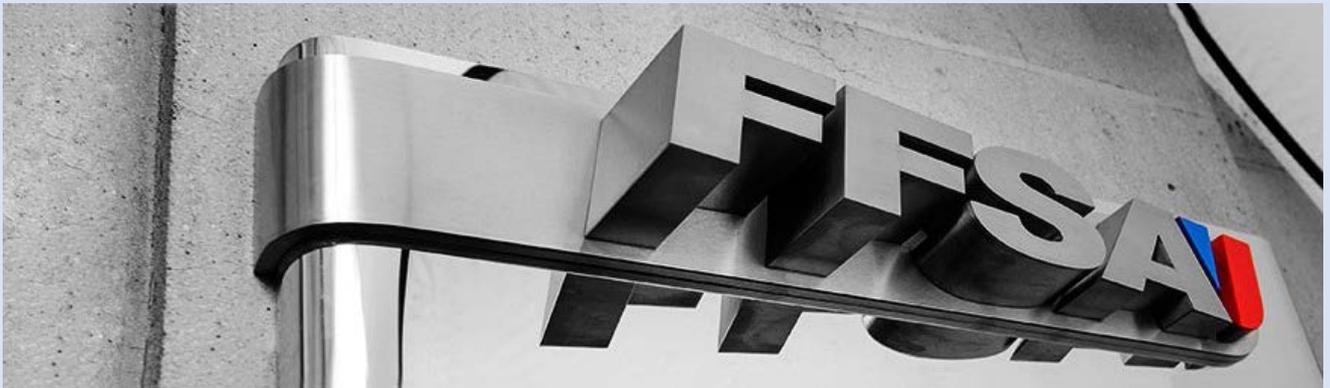


**2024**

# MANUEL DE FORMATION COMMISSAIRE.® 8 - LE KARTING



## SOMMAIRE

VOCABULAIRE

RAPPEL SIGNALISATION

ROLE/MISSION DU COMMISSAIRE

DEROULEMENT D'UNE EPREUVE

PAGE 03

PAGE 03

PAGE 05

PAGE 06



## 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** : Lieu où le concurrent est obligé d'amener son (ses) véhicule(s) comme prévu dans les règlements applicables

A la fin de la compétition, la zone comprise entre la ligne d'arrivée et l'entrée du parc fermé est placée sous le régime du parc fermé.

Le parc fermé doit être de dimensions adéquates et être bien protégé afin d'empêcher les personnes non autorisées d'y entrer lorsqu'il y a des karting.

Le contrôle est 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. DRAPEAUX DE DIRECTION DE COURSE

	<b>DRAPEAU NATIONAL</b> ✓ Normalement utilisé pour donner le départ de la course. Le signal de départ est donné en abaissant le drapeau <b>NB</b> : Son usage est de plus en plus concurrencé par une procédure aux feux
	<b>DRAPEAU A DAMIERS</b> ✓ Présenté Agité : Il signifie la fin d'une séance d'essais ou d'une course
	<b>DRAPEAU ROUGE</b> ✓ Présenté Agité : depuis la ligne de départ pour arrêter une séance d'essais ou d'une course ✓ A la présentation de ce drapeau par la D.C., les postes de surveillance munis de ce drapeau l'agitent à leur tour, le long du circuit pour signaler l'arrêt de la course
 + N° DU CONCURRENT	<b>DRAPEAU NOIR</b> ✓ Présenté Fixe : Informe le pilote concerné, qu'il devra s'arrêter au parc lors de son prochain passage Ce drapeau ne doit pas être présenté plus de <b>4</b> tours <b>NB</b> : La décision de présenter ce drapeau est du ressort exclusif du collège des commissaires sportifs
 + N° DU CONCURRENT	<b>DRAPEAU NOIR ROND ORANGE</b> ✓ Présenté Fixe : Informe le pilote concerné que son kart a des problèmes techniques susceptibles de constituer un danger pour lui-même ou pour les autres concurrents. Il devra s'arrêter à l'aire de réparation au passage suivant

 <p>+ N° DU CONCURRENT</p>	<p style="text-align: center;"><b>DRAPEAU TRIANGULE NOIR &amp; BLANC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Présenté Fixe : Constitue un avertissement pour le pilote concerné, lui indiquant qu'il a été signalé pour conduite non sportive</li> <li>✓ Il ne doit être présenté qu'<b>1</b> fois</li> </ul>
---	--

**NB :** Ces 3 derniers drapeaux pourront également être présentés à d'autres endroits que la ligne de départ si le Directeur de Course le juge nécessaire

 <p>+ N° DU CONCURRENT</p>	<p style="text-align: center;"><b>DRAPEAU BLEU &amp; DOUBLE DIAGONALES ROUGES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Arrêt pour un pilote avant qu'il ne soit doublé ou aussi quand il a été doublé</li> </ul> <p><b>NB :</b> Ce drapeau n'est utilisé que si le règlement particulier du championnat , de la coupe, du trophée ou si le règlement particulier de la compétition le prévoit</p>
---	---

## 2.DRAPEAUX UTILISES PAR LES COMMISSAIRES

	<p style="text-align: center;"><b>DRAPEAU JAUNE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Présente Agité : Réduisez votre vitesse, ne doublez pas et soyez prêt à changer de direction.</li> <li>✓ Il y a un danger sur le bord ou sur une partie de la piste</li> </ul>
---	---

	<p style="text-align: center;"><b>DEUX DRAPEAUX JAUNES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Présenté Agité par un même commissaire : Réduisez votre vitesse, ne doublez pas et soyez prêt à changer de direction ou vous arrêter</li> <li>✓ Un danger obstrue totalement ou partiellement la piste</li> </ul>
---	---

**NB :** Normalement, les drapeaux jaunes ne devraient être montrés qu'au poste des commissaires de course se trouvant immédiatement avant l'endroit dangereux.

Les dépassements sont interdits entre le premier drapeau jaune et le drapeau vert déployé après l'incident.

	<p style="text-align: center;"><b>DRAPEAU VERT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Présenté Agité : Indique que la piste est dégagée et présenté immédiatement après l'accident ayant nécessité l'usage d'un ou plusieurs drapeaux jaunes</li> <li>✓ Il pourra également indiquer le départ d'un tour de chauffe ou le début d'une séance d'essais, si le D.C. le juge nécessaire</li> </ul>
--	---

	<p style="text-align: center;"><b>DRAPEAU BLEU</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Présenté Agité : Indique au pilote, qu'il est sur le point d'être dépassé</li> </ul>
---	--

	<p style="text-align: center;"><b>DRAPEAU JAUNE RAYE DE ROUGE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Présenté Fixe : Informe les pilote d'une détérioration de l'adhérence due à la présence d'huile ou d'eau sur la piste dans la zone aval du drapeau</li> <li>✓ Ce drapeau doit être présenté au moins <b>4</b> tours sauf si le revêtement ne redevient normal auparavant</li> <li>✓ Il n'y a pas lieu de présenter un drapeau vert dans le secteur aval ou ce drapeau est montré</li> </ul>
---	--

	<p style="text-align: center;"><b>DRAPEAU BLANC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Présenté Agité : Indique au pilote, qu'il y a un véhicule beaucoup plus lent sur la portion de piste contrôlée par ce poste de surveillance</li> </ul>
---	---



## 1.ROLE / 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 rôles / 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 au moyen de drapeaux et/ou feux
- **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
- Prendre possession de rapports d'incident  
Ainsi que le plan du circuit



## 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
- Eviter de se placer le dos à un obstacle (Poteau, mur, arbre...) ; Vous risqueriez d'être piégé si vous tentiez de dégager en urgence
- 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, de 2 balais et panneau « SLOW »
- 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 co-équipiers 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. Nettoyez la piste si nécessaire
- 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

### 1. GENERALITES

Une compétition se compose d'essais libres officiels, d'essais qualificatifs, de manches qualificatives, ou pré-finale (Suivant réglementation des championnats concernés) et d'une finale

### 2. ESSAIS LIBRES

Sauf réglementation particulière, l'horaire de la Compétition doit prévoir des essais libres pour chaque catégorie.

### 3. ESSAIS QUALIFICATIFS

A chacun de leurs arrêts en zone de réparations (Voie des stands), les pilotes devront se présenter à la balance pour être pesés moteur arrêté. Tous les tours complets sont chronométrés.

- ⇒ L'arrêt en aire de réparation est interdit pendant les essais qualificatifs
- ⇒ A l'issue des essais qualificatifs tous les Pilotes seront pesés. Ils n'ont pas le droit de boire avant la pesée
- ⇒ 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 sera pas autorisé à repartir et devra aller se faire peser
- ⇒ 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'essai



- Pendant les essais, les manches qualificatives ainsi que les courses de la phase finale, le kart ne peut être remis en marche que par le pilote lui-même, sauf s'il repart de l'«aire de réparation».
- Le pilote ne peut recevoir aucune aide extérieure sur la piste pendant le déroulement d'une compétition, excepté dans l'«aire de réparation», qu'il ne pourra regagner que par ses propres moyens.
- 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

- Il est interdit au(x) pousseur(s) d'aider le pilote après le franchissement de la ligne tracée à la sortie de la «pré-grille».
- Aucun pilote ne peut quitter l'«aire de réparation» sans y avoir été invité par les commissaires de piste.

Durant toutes les phases de la compétition, les pilotes ne peuvent utiliser que la piste et doivent à tout moment observer les dispositions du code relatives au pilotage sur circuit. Le circuit est défini par les lignes blanches délimitant la piste des deux côtés. Les pilotes sont autorisés à emprunter toute la largeur de la piste entre ces lignes. Si les quatre roues d'un kart se trouvent à l'extérieur de ces lignes, le kart est considéré comme étant sorti de la piste. Un rapport à la direction de course doit être émis.

#### **4. MISE EN PRE-GRILLE**

- L'accès à la Prégrille prendra fin 5 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 en laissant sortir l'air iniquement
- 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**

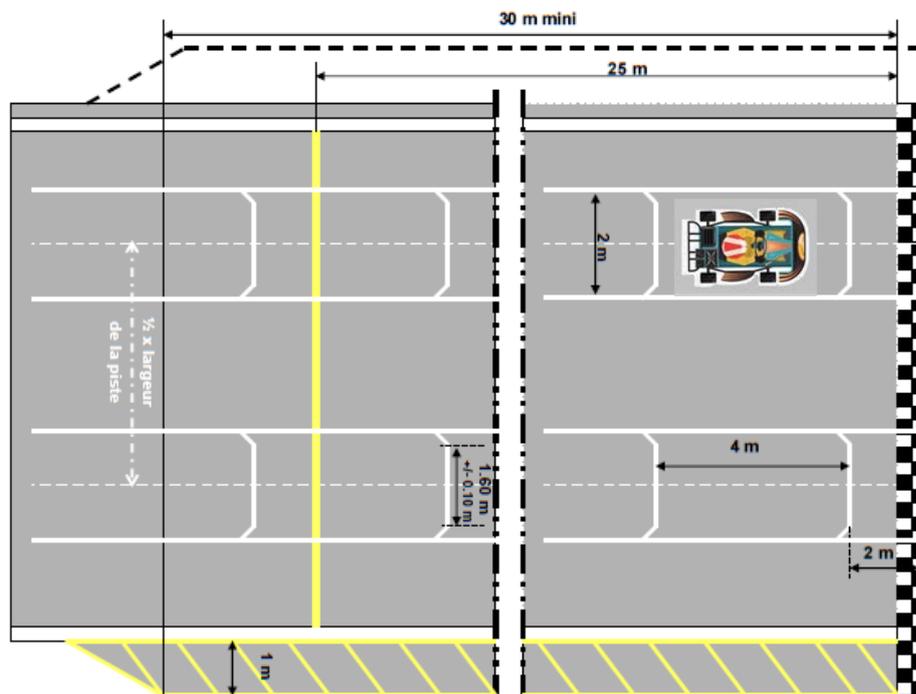
- Les grilles sont établies en fonction du temps le plus rapide réalisé par chaque pilote, en tenant compte de la (des) séance(s) d'essais qualificatifs. Si un ou plusieurs pilotes obtiennent un temps identique, ils seront départagés sur base de leur deuxième meilleur temps, et ainsi de suite.
- Le pilote 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**

## 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.

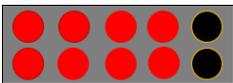


- La ligne de départ doit être précédée, 25 mètres avant, d'une ligne transversale peinte en jaune,
- Si un pilote s'arrête pour une raison quelconque pendant le tour de formation, il ne pourra pas essayer de repartir avant qu'il n'ait été dépassé par l'ensemble du plateau. Il repartira obligatoirement 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

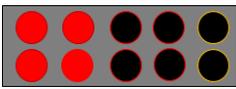
### 7.1. DEPART LANCE POUR KARTS A PRISE DIRECTE AVEC OU SANS EMBRAYAGE

Au terme du tour de formation...

<p>Karts arrivent à vitesse réduite et constante vers la ligne de départ, rangés sur deux files Chacune des files doit se tenir dans le couloir tracé</p>	<p>Les feux sont au <b>ROUGE</b> jusqu'au signal de départ.</p> 	<p>Si directeur de course « <b>O.K.</b> » Départ donné en éteignant les feux <b>ROUGES</b></p> 
		<p>SI directeur de course « <b>NON O.K.</b> » Allumage feux <b>ORANGES</b></p>  <p>Un tour de formation supplémentaire sera nécessaire</p>

## 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 <b>ROUGE</b> 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 <b>VERT</b> 	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 <b>ROUGES</b> sont allumés est considéré comme faux départ.	Lancement séquence d'allumage des 4 feux <b>ROUGES</b> (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 « <b>NON-O.K.</b> » Allumage feu <b>ORANGE</b>  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 **ORANGES** ou par présentation de drapeaux

#### 1- Départ arrêté :

- Feux **ORANGES** clignotants bloquant la séquence des feux **ROUGES**

#### 2- Départ lancé :

- Feux **ORANGES** clignotants allumés avec feux **ROUGES**

- En cas de faux départs répétés ou d'incidents au cours du (des) Tour(s) de Formation, le Directeur de Course agissant en qualité de Juge de Fait, pourra arrêter la procédure de départ au moyen du drapeau **ROUGE**
- Une nouvelle procédure sera lancée, soit immédiatement, soit dans un délai de 30 minutes maximum, selon les circonstances.
- La grille de départ sera la même que pour la procédure initiale.

## 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 **ORANGES** 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 <b>ORANGES</b> 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 « <b>SLOW</b> » sont maintenus et les drapeaux <b>JAUNES</b> sont présentés immobiles.
La relance de la course est indiquée par le Directeur de Course au moyen d'un drapeau <b>VERT</b> 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 <b>JAUNES</b> et les panneaux « <b>SLOW</b> » aux postes de surveillance seront alors retirés et remplacés par des drapeaux <b>VERTS</b> agités. Ces drapeaux seront déployés pendant <b>1</b> tour au maximum



#### 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.

## 10. REPRENDRE 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"> <li>Décide de mettre un terme à la neutralisation, il fait éteindre les feux <b>ORANGES</b> clignotants,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ce signal indique aux pilotes que la course sera relancée dès le passage suivant sur la ligne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dans le dernier tour de neutralisation, les panneaux « <b>SLOW</b> » sont maintenus et les drapeaux <b>JAUNES</b> sont présentés immobiles.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Présente un drapeau <b>VERT</b> au niveau de la ligne pour relancer la course</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Au retour vers la ligne, où est agité le drapeau <b>VERT</b> par le directeur de course, les pilotes ne peuvent accélérer qu'à hauteur de la ligne <b>JAUNE</b> précédant la ligne</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Au passage de la ligne par les pilotes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Retrait des drapeaux <b>JAUNES</b> et des panneaux « <b>SLOW</b> » aux postes de commissaires</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Présentation durant <b>1 tour max</b> des drapeaux <b>VERT</b> agités.</li> </ul>

**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"> <li>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 <b>ROUGE</b> soit déployé sur la ligne.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Simultanément, des drapeaux <b>ROUGES</b> (Pour les épreuves FFSA), seront déployés aux postes de commissaires (Qui en sont dotés)</li> </ul> 	<p><b>1)-Durant les essais</b> : 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><b>2)-Durant la course</b> : Tous les karts réduiront immédiatement leur vitesse et avanceront selon les instructions du directeur de course (ou de son adjoint) :</p> <p>- <b>Jusqu'à l'aire de réparation</b> : 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 assistance départ avant le départ initial de la course Le ravitaillement est autorisé.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Sur ordre du directeur de course (ou son adjoint)</li> </ul>		<p>- <b>Sur la piste</b> 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>
		<p>Tous les karts doivent être prêts à la présentation du panneau « <b>5 minutes</b> ».</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**

Le 1er départ sera considéré comme nul et non avenu  
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 suspension 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. (Cas de courses CIK)  
Chaque signal est accompagné d'un avertissement sonore.

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. ARRIVEE**

- Le dernier tour peut-être signalé par le directeur de course à l'aide d'un panneau (Facultatif)
- 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.

**RAPPEL :** Tout kart passé sous le drapeau à damiers est considéré comme étant en parc fermé



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

**NOUS VOUS INVITONS A LIRE :**

- ✓ **LES PRESCRIPTIONS GENERALES CIK & L'ANNEXE SPORTIVE FFSA**
- ✓ **LES REGLES TECHNIQUES DE SECURITE « KARTING »**

**TELECHARGEABLE DEPUIS LE SITE :**

**[www.ffsa.org](http://www.ffsa.org)**