

MANUEL DE FORMATION COMMISSAIRE CHAPITRE 6 : KARTING

SOMMAIRE KARTING

RAPPEL DE SIGNALISATION	PAGE 03
ROLE DU COMMISSAIRE	PAGE 05
DEROULEMENT D'UNE EPREUVE	PAGE 07



RAPPEL DE LA SIGNALISATION

1. DRAPEAUX DE DIRECTION DE COURSE



DRAPEAU NATIONAL

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



DRAPEAU A DAMIERS

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



DRAPEAU ROUGE

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



DRAPEAU VERT A CHEVRON

- ✓ Faux départ



DRAPEAU BLEU

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

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

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

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



DRAPEAU CHANGEMENT ADHERENCE

Présenté **FIXE**

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



DRAPEAU BLANC CROIX ROUGE

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



DRAPEAU BLANC

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



DRAPEAU BLEU DIAGONALES ROUGES

- ✓ Arrêt pour un pilote avant qu'il soit doublé
- ✓ Ce drapeau doit être utilisé dans les repêchages pré-finales et finales.
- ✓ Dans le cadre d'amicale ou de championnat régional, ce drapeau ne sera pas utilisé sauf si le règlement particulier de l'épreuve le prévoit.



+ N° DU
CONCURRENT

DRAPEAU NOIR ROND ORANGE

Présenté **FIXE** par la D.C.

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



+ N° DU
CONCURRENT

DRAPEAU TRIANGLES NOIR ET BLANC

Présenté **FIXE** par la D.C.

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



+ N° DU
CONCURRENT

DRAPEAU NOIR

Présenté **FIXE** par la D.C.

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

2. DRAPEAUX UTILISES PAR LES COMMISSAIRES



DRAPEAU JAUNE

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

- ✓ Ralentir, début de zone neutralisée



DRAPEAU VERT

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

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



PANNEAU « SLOW »

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



ROLE DU COMMISSAIRE

1. LE 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 des montées
- Rôle du commissaire
- Rappel des consignes de sécurité
- L'intervention
- Le comportement

2. RÔLE DU COMMISSAIRE

- Veillez au strict respect des consignes et à la stricte application de la réglementation
- Assurez la sécurité des pilotes.... Et la votre
- Surveillez la zone d'action du poste et l'état de la piste
- Informez la direction de course par radio, de toutes anomalies constatées



**UNE SECURITE QUE VOUS DEVEZ ASSURER EN PRIORITE
LA VOTRE**

3. RAPPEL DES CONSIGNES ELEMENTAIRES DE SECURITE

- Il convient de 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 tournez jamais le dos à la piste
- Il conviendra d'être particulièrement attentif
 - ⇒ A tous les échanges radio.
 - ⇒ A toutes présentations de drapeaux de la direction de course et des postes voisins

4. 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 emporter un extincteur
- Vérifiez la piste à intervalles réguliers



5.LE COMPORTEMENT / LA TENUE

- Ne perdez 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 (A privilégié) 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 même 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.



ACTEURS INVOLONTAIRES, N'OUBLIEZ JAMAIS QU'A TOUT MOMENT, VOUS POUVEZ VOUS TROUVER SOUS LE REGARD DES SPECTATEURS, DE LA PRESSE... ET ETRE JUGE.

6.LE POSTE

- Il n'est en tout état de cause installé que hors trajectoire. Les protections sont souvent illusoires
- Les commissaires sont en possession de leurs jeux de drapeaux
- Si le poste est doté d'extincteurs, ceux-ci sont disposés à proximité, mais dans un endroit où ils ne risquent pas d'être percutés par un kart
 - ⇒ Bien entendu, vous aurez étudié leur fonctionnement avant que les premiers karts ne tournent

DEROULEMENT D'UNE EPREUVE

1.MANCHES QUALIFICATIVES

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

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

2.LES ESSAIS CHRONOMETRES

- Dispositions générales : Le meilleur temps est pris en considération. Les éventuels ex-æquo seront départagés par leurs seconds meilleurs temps
 - ⇒ A l'issue des essais chronométrés, tous les Pilotes seront pesés
 - ⇒ Un pilote qui tombe en panne ne peut prétendre se faire aider
 - ⇒ Un pilote qui rentre dans le parc d'assistance (Parc Fermé) pour quelques motifs que ce soit ne peut repartir
 - ⇒ Un pilote victime d'une panne doit rester auprès de son kart après l'avoir placé en sécurité. Il devra attendre la fin de la séance d'essais.



3.ESSAIS / SEANCE DE TEMPS LIMITE

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

4.LE DEPART

PRE-GRILLE

La fermeture de la pré-grille aura lieu dans tous les cas, 5 minutes avant l'heure prévue pour le départ

- ⇒ (Signal sonore 5 mn avant la fermeture de la pré-grille)
- Les seules interventions mécaniques possibles en pré-grille sont :
 - ⇒ Le changement de bougie
 - ⇒ Le contrôle de la pression pneumatique
- Le responsable de la pré-grille 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.
- Sur la pré-grille, est déterminée la position **EXACTE** que chacun des concurrents doit occuper au moment du départ des différentes épreuves (Séries, manches, finales...Etc.) auxquelles il participe.

PLACE QUE CHAQUE PILOTE DOIT CONSERVER DURANT TOUTE LA DUREE DE LA PROCEDURE DE DEPART

NB : Le bénéficiaire de la pole position peut choisir sa place au départ sans pour cela amener un changement dans les lignes suivantes.

- La ligne de départ doit être précédée, **25 METRES AVANT** d'une autre ligne transversale peinte qui détermine le repère de l'accélération franche.
En d'autres termes, il est interdit aux pilotes d'accélérer avant cette ligne repère
 - ⇒ Les deux pilotes de la 1ere ligne doivent franchir cette ligne simultanément.
 - ⇒ Des juges de fait, placés de part et d'autre de cette ligne, veillent à la bonne exécution de la manœuvre



5. LES TYPES DE DEPART

5.1. Dispositions générales

- ⇒ La fermeture de la pré-grille a lieu, dans tous les cas, cinq minutes avant l'heure prévue pour le départ (Signal sonore 5 mn avant la fermeture de la pré-grille).
- ⇒ Les seules interventions mécaniques possibles en pré-grille sont le changement de bougie et la pression des pneumatiques
- ⇒ Sur la pré-grille, est déterminée la position exacte que chacun des concurrents doit occuper au moment du départ des différentes épreuves (série, manche, finale, etc.) à laquelle il participe, place qu'il doit donc conserver pendant toute la durée de la procédure de départ. Cependant, la corde étant définie lors de l'homologation de la piste (premier virage à droite, corde à droite ; premier virage à gauche, corde à gauche), le bénéficiaire de la pole position peut choisir sa place de départ (sauf contre-indication d'homologation spécifique au circuit en Superkart), sans pour cela amener un changement dans les lignes suivantes
- ⇒ Les tours de formation (2 au minimum comprenant un tour de chauffe et un tour de formation) ont pour but de permettre la montée en température des différents éléments mécaniques et de pouvoir donner le départ des karts dans l'ordre qui leur a été attribué sur la pré-grille.
- ⇒ Durant le ou les tours de formation il est interdit de zigzaguer ainsi que de dépasser le détenteur de la pole position.

5.2. Types de départ : Les départs sont donnés de la façon suivante :

Départ lancé :

cette procédure est utilisée exclusivement pour les essais chronométrés, le kart étant à pleine vitesse lorsqu'il franchit la ligne de départ.

Départ arrêté : réservé aux karts à boîte de vitesses.

- ⇒ Toute simulation de départ durant les tours de formation est interdite
- ⇒ Au terme des tours de formation, les pilotes se placent dans les emplacements tracés sur la piste sur deux lignes ou deux par deux décalés.
- ⇒ Tous les karts sont sur deux files à l'arrêt, moteur en marche.
- ⇒ Un pilote retardataire a la possibilité de rejoindre sa place sur la grille jusqu'au retrait du drapeau ROUGE.
- ⇒ Le départ est donné sans obstacle d'aucune sorte (cônes, balises, etc....) au milieu de la piste.
- ⇒ Le directeur de course ou son adjoint se trouvent sur la ligne de départ drapeau ROUGE levé.
- ⇒ Les feux restent éteints jusqu'à ce que le dernier kart ait pris place sur la grille.
- ⇒ Quand tous les karts sont immobilisés sur la grille, un commissaire présente un drapeau VERT en fond de grille.
- ⇒ Le directeur de course ou son adjoint et le commissaire évacuent ensemble la piste et les pilotes se trouvent alors sous les ordres du directeur de course.
- ⇒ Le directeur de course lance la procédure d'allumage automatisée des 4 feux ROUGE (la séquence durant 4 secondes).
- ⇒ Le départ est considéré comme donné à l'extinction des feux commandée manuellement par le directeur de course dans les 2 secondes suivantes.

Pour les pistes non équipées de feux séquentiels, le directeur de course allumera les feux ROUGE et le départ sera considéré comme donné à l'extinction des feux dans les 5 secondes.

- ⇒ Dans la mesure où le directeur de course n'est pas satisfait de la procédure, il allume le feu ORANGE clignotant lequel signifie qu'un tour de formation supplémentaire devra être effectué.
- ⇒ Si un pilote ne démarre pas ou cale, il est dans l'obligation de rester dans son kart et de le signaler en levant le bras. Dans ce cas, un tour de formation supplémentaire pourra être accordé.
- ⇒ Le ou les pilotes n'ayant 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.
- ⇒ Le ou les places restées vacantes ne pourront pas être occupées par d'autres pilotes



Départ roulant : Pour les catégories à démarreur et embrayage,

- ⇒ La pré-grille est disposée en épi.
- ⇒ Les mécaniciens sont tenus de quitter la pré-grille 3 minutes avant l'heure prévue pour le départ de la course.
- ⇒ Tout pilote qui ne pourrait démarrer de la pré-grille après la présentation du drapeau VERT et qui bénéficierait de l'intervention d'un mécanicien ne sera autorisé à quitter la pré-grille que sur ordre du responsable de la pré-grille;
- ⇒ Le pilote prendra alors le départ à l'arrière de la formation quel que soit le nombre de tours de formation.

Durant les tours de formations :

Un pilote n'étant pas à sa place peut tenter de rejoindre la position qui lui a été assignée, à condition toutefois de le faire avec prudence et dans tous les cas avant d'avoir atteint la ligne ROUGE matérialisée par une bande de peinture au sol sur la piste ainsi que par 1 cône de chaque côté. Son emplacement sera indiqué par le D.C. lors de son briefing.

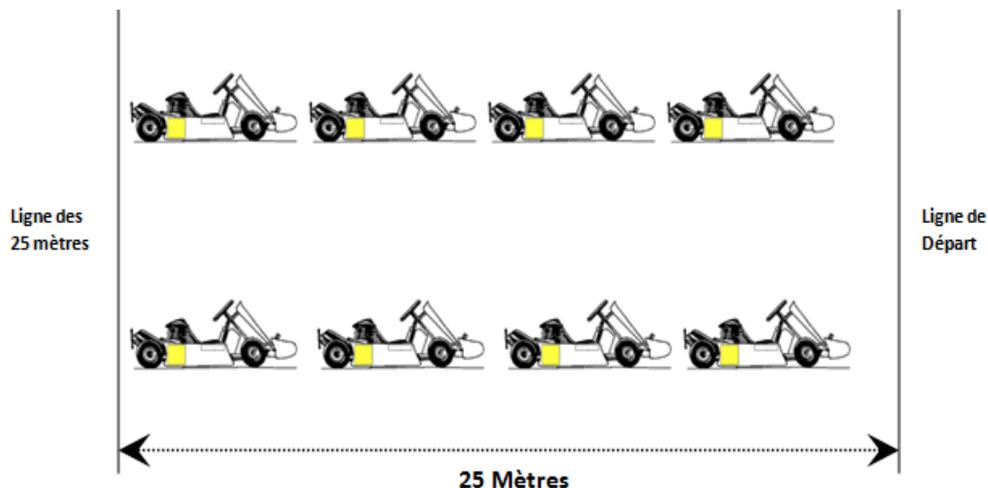
- ⇒ Les autres pilotes doivent lui céder le passage
- ⇒ Si ce pilote tente malgré tout de rejoindre sa place entre cette ligne ROUGE et la ligne de départ, il se verra présenter un drapeau NOIR et sera **MIS HORS COURSE**

Durant le 1^{er} tour de chauffe, le principe de la ligne ROUGE ne s'applique pas, mais un autre tour de chauffe est accordé par le D.C., la procédure sera la même et le pilote n'étant pas à sa place sera autorisé à reprendre sa place avant la ligne ROUGE.

Un pilote resté en pré-grille, ne pourra plus en sortir à partir où la pole position aura franchi cette ligne ROUGE et n'aura pas reçu l'accord du responsable de la pré-grille

Dans le dernier tour de formation les pilotes doivent ralentir à l'endroit indiqué par le directeur de course durant le briefing et matérialisé par un panneau « **FORMATION** » afin de permettre le regroupement de tous les pilotes.

Les pilotes s'avancent à vitesse réduite et constante vers la ligne de départ rangés sur 2 files jusqu'à la ligne d'accélération franche des 25 mètres.



Chacune des files doit se tenir à l'intérieur des couloirs tracés sur piste dans la portion de piste précédant la ligne de départ.

Les sorties du couloir avant que le départ ne soit donné sont sanctionnées

Durant la phase d'approche, les feux sont au ROUGE. Les karts maintiennent leur position et doivent laisser un écart visible et significatif avec le kart qui précède jusqu'à ce que le signal de départ soit donné.

La ligne de départ doit être précédée, 25 mètres avant, d'une autre ligne transversale peinte qui détermine le repère de l'accélération franche. Il est interdit aux pilotes de la 1ère ligne d'accélérer avant cette ligne repère.

Les deux pilotes de la 1ère ligne doivent franchir cette ligne simultanément.

⇒ Deux juges de fait pourront être placés de chaque côté de cette ligne afin de contrôler.

⇒ Le directeur de course satisfait de la formation donnera le départ en éteignant les feux ROUGE.

⇒ Dans le cas contraire, il allumera le feu ORANGE, entraînant un tour de formation supplémentaire



Départ lancé pour les karts de plus de 60 chevaux (Superkart) :

- ⇒ Les karts sont précédés d'une voiture pilote (roulant à une vitesse d'environ 80 km/h) et suivis d'une voiture d'intervention.
- ⇒ A la fin du tour de formation (ou, le cas échéant, à la fin du dernier tour de formation), la voiture pilote se retirera avant la ligne de départ et à ce moment-là, le kart ayant obtenu la pole position devra rouler à la même vitesse et les autres karts devront maintenir leur position jusqu'à ce que le départ soit signalé par le feu VERT.
- ⇒ A la fin du tour de formation, si les conditions l'exigent, le directeur de course peut ordonner à la voiture pilote d'effectuer un ou plusieurs tours de formation supplémentaires.

⇒ Si un tel tour de formation supplémentaire est effectué, le départ de la course sera considéré comme ayant été donné à la fin du 1er tour de formation

1. PROCEDURE DE DEPART

Le départ est à la seule appréciation du D.C. ou du stater qui agit sur ce point en qualité de juge de fait, sans qu'il soit obligé d'attendre un pilote attardé pour donner le départ



- ⇒ Le départ est donné à l'aide du drapeau national ou au feu (de départ)
- ⇒ Le D.C (Ou starter) doit se situer au bord de la piste et être visible de tout le peloton
- ⇒ La course ne débute qu'au lever du drapeau national ou lorsque les feux s'éteignent
- ⇒ Il sera considéré comme partant, tout pilote n'ayant pas franchi la ligne de départ au signal du D.C.



- ⇒ La rampe de feux doit se trouver à une distance située entre **10 et 15** mètres devant la première ligne de départ.
- ⇒ Les feux ORANGE sont placés à côté des feux ROUGE. Ils sont doublés au bout de la ligne droite de départ et doivent se trouver dans l'axe de la piste.

Départ :

- Le signal est donné à l'aide du drapeau National ou de feux de départ

Feux ROUGES allumés :

- Préparez-vous à prendre le départ

Feux ROUGES éteints :

- Prenez le départ, la course a débuté

- Le « D.C. » se situe sur le bord de la piste et est visible de tout le peloton
- La course ne doit débiter qu'au **LEVER** du drapeau tricolore ou lorsque les feux rouges s'éteignent
- Est considéré non partant, tout pilote n'ayant pas franchi la ligne de départ au signal

Faux Départ :

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

1- Départ arrêté :

- Feux ORANGE clignotants bloquant la séquence des feux ROUGE

2- Départ lancé :

- Feux ORANGE clignotants allumés avec feux ROUGE

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

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

CLIN D'ŒIL !!



- Présentation du drapeau VERT par la D.C.
- Entrée en vigueur des conditions de course



- Les pilotes ne peuvent plus recevoir d'assistance extérieure où qu'ils se trouvent sur la piste.
- En cas de panne, les commissaires ont l'autorisation de dégager le kart en panne sur la piste et de le placer en sécurité.

NB : Un pilote en panne à moins de 100 m après être sorti de la pré-grille a la possibilité de rapatrier son matériel avec l'aide de son mécano, mais sans gêner les autres concurrents en piste. (Chariot interdit)

2.PROCEDURE « SLOW »

- ⇒ **CETTE PROCEDURE EST APPLIQUEE SUR DECISION DU DIRECTEUR DE COURSE**
- ⇒ **ELLE N'A PAS DE NECESSITE D'ÊTRE DECLAREE DANS LE REGLEMENT PARTICULIER**

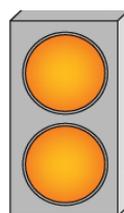
- Le directeur de course peut décider de neutraliser une manche qualificative ou une course.
 - Cette procédure n'est utilisée qu'en cas d'encombrement de la piste ou si des pilotes ou officiels encourent un danger physique immédiat dans des circonstances ne nécessitant pas néanmoins l'arrêt de la manche qualificative ou la course.
 - Lorsque l'ordre est donné par le directeur de course de neutraliser la manche qualificative ou la course, tous les postes commissaires présentent des drapeaux **JAUNES AGITES** et un panneau « **SLOW** » qui sont présentés jusqu'à la fin de la neutralisation
- ⇒ Les feux **ORANGES CLIGNOTANTS** sont allumés à hauteur de la ligne



POSTES COMMISSAIRES



LIGNE DE DEPART



FEUX ORANGE CLIGNOTANTS

- Tous les karts en course doivent se mettre en file derrière le kart de tête et il est absolument interdit de dépasser.
- 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 de karts se trouvant derrière le kart de tête.

3. REPRISE D'UNE COURSE SUIVANT LA PROCEDURE « SLOW »

- Sous les ordres du directeur de course :
 - ⇒ Les pilotes procéderont à un départ en situation de neutralisation pendant un tour ou plus
 - ⇒ Les postes commissaires présentent des panneaux « SLOW », accompagnés de drapeaux JAUNE immobiles
Si la formation est satisfaisante, D.C. signalera la reprise de la course au moyen d'un drapeau VERT agité sur la ligne.
 - ⇒ Il est interdit de dépasser jusqu'à ce que les karts aient franchi la ligne



A l'approche de la ligne, où le drapeau VERT est agité par le D.C., les pilotes pourront accélérer, mais seulement après avoir franchi la ligne JAUNE précédant la ligne

- ⇒ Les drapeaux JAUNES et les panneaux « SLOW » présentés aux postes de commissaires seront alors retirés et remplacés par des drapeaux VERT agités.
- ⇒ Ces drapeaux VERT seront présentés pendant **1** tour au maximum.

4. NEUTRALISATION DE LA COURSE

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

Cette procédure n'est utilisée que pour une durée limitée, uniquement en cas d'encombrement de la piste ou si des pilotes ou des officiels courent un danger physique immédiat, dans des circonstances ne justifiant néanmoins pas l'arrêt de la manche qualificative ou de la course.

- Lorsque l'ordre est donné de neutraliser la manche qualificative ou la course,
 - ⇒ Tous les postes de surveillance présentent des drapeaux JAUNE agités et un panneau « SLOW » (panneau de couleur jaune, avec inscription « SLOW » en noir),
Ils seront maintenus jusqu'à la fin de la neutralisation.
 - ⇒ Les feux ORANGE clignotants sont allumés à hauteur de la ligne.
 - ⇒ Tous les karts en course doivent se mettre en file derrière le kart de tête
Il leur est absolument interdit de dépasser. Les dépassements seront autorisés uniquement si un kart ralentit en raison d'un problème grave.
 - ⇒ Le kart de tête donnera la cadence des tours de neutralisation, à une allure modérée et tous les autres karts devront rester en formation aussi serrée que possible.

Durant la neutralisation, les karts peuvent entrer en zone de réparation, mais ils ne peuvent regagner la piste que lorsqu'ils y sont autorisés par un commissaire.

- ⇒ Un kart regagnant la piste avancera à une vitesse modérée jusqu'à ce qu'il atteigne l'extrémité de la file de karts se trouvant derrière le kart de tête.



- Lorsque le directeur de course décidera de mettre un terme à la neutralisation, il fera éteindre les feux ORANGE clignotants, ce sera le signal pour les pilotes que la course sera relancée dès le passage suivant sur la ligne.
- Dans le dernier tour de neutralisation, les panneaux « SLOW » seront maintenus et les drapeaux JAUNE seront présentés immobiles.
- À ce moment-là, le kart de tête continuera de donner la cadence, à une allure modérée. La relance de la course sera indiquée par le directeur de course au moyen d'un drapeau VERT AGITE à hauteur de la ligne.
- Tant que les karts n'auront pas franchi la ligne à la fin de la neutralisation de la manche qualificative ou de la course, tout dépassement sera interdit.

- Au retour vers la ligne, où sera agité un drapeau VERT par le directeur de course, les pilotes ne pourront accélérer qu'à hauteur de la ligne jaune précédant la ligne.
- Les drapeaux jaunes et les panneaux « SLOW » aux postes de surveillance seront alors retirés et remplacés par des drapeaux VERT AGITES.
- ⇒ Ces drapeaux VERT seront déployés durant **1** tour au maximum.
- ⇒ 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 damier selon la procédure normale.
- Les dépassements sont autorisés uniquement si un kart ralentit en raison d'un problème grave.

5.FIN DE NEUTRALISATION

- Lorsque le directeur de course décide de mettre un terme à la neutralisation,
 - ⇒ Il fait éteindre les feux ORANGE CLIGNOTANTS.
 - C'est le signal pour les pilotes que la course est relancée.
 - ⇒ Dans le dernier tour de neutralisation, les postes commissaires continuent à présenter le panneau « SLOW »
 - Les drapeaux JAUNE sont présentés IMMOBILES.
- Le kart de tête continue à maintenir la cadence à allure modérée
- Si la formation est satisfaisante, le directeur de course signalera la reprise de la manche qualificative ou de la course au moyen d'un drapeau VERT AGITE sur la ligne.
- Tout dépassement reste interdit jusqu'à ce que les karts aient franchi la ligne
- L'approche de la ligne, où le drapeau VERT AGITE est présenté, les pilotes peuvent accélérer seulement après avoir franchi la ligne JAUNE précédant la ligne
- Les postes commissaires retirent alors les drapeaux JAUNE ainsi que les panneaux « SLOW » et déploient des drapeaux VERT AGITES, pendant **1** tour maximum.

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.

6.FIN DE COURSE

- Le dernier tour est signalé par le directeur de course à l'aide d'un panneau
- Pour tout pilote, quel que soit le nombre de tours qu'il aura effectué, la course se termine à la présentation du drapeau à damiers agité par le directeur de course.
- Dès que le drapeau à damiers a été présenté à un pilote, celui-ci doit immédiatement se rendre au parc d'assistance (Parc Fermé) en empruntant que le parcours autorisé à vitesse réduite
- Ce parcours situé entre la ligne d'arrivée et l'entrée du contrôle technique est placé sous le régime du parc d'Assistance.

SEUL CE PARCOURS EST AUTORISE



7.SUSPENSION DE LA COURSE OU DES ESSAIS

- S'il devient nécessaire de suspendre la course ou les essais à cause d'une obstruction de la piste suite à un accident ou parce qu'à ce moment les conditions atmosphériques ou autres motifs en rendent la poursuite dangereuse, de directeur de course ordonne qu'un drapeau ROUGE soit déployé sur la ligne.
Simultanément les drapeaux ROUGE sont déployés aux postes commissaires.
- La décision de suspendre la course ou les essais ne pourra être QUE par le directeur de course (Ou son adjoint)
- Si le signal de cesser de courir est donné :
 - a) Pendant les essais : Tous les karts réduisent IMMEDIATEMENT leur vitesse et rentrent LENTEMENT au parc d'assistance « Arrivée ».
 - ⇒ Les karts abandonnés sur la piste sont enlevés
 - Les essais sont relancés dès que possible afin de respecter l'horaire original des essais
 - b) Pendant les manches qualificatives : Tous les karts doivent IMMEDIATEMENT réduire leur vitesse et gagner l'entrée du parc d'assistance « Arrivée » ou s'immobiliser sur la piste à l'endroit désigné lors du briefing

8.REPRISE DE LA COURSE (MANCHE QUALIFICATIVE ou COURSE DE LA PHASE FINALE

- Après une situation de suspension, le délai doit être aussi court que possible.
Dans tous les cas, un avertissement est donné au minimum 10 minutes avant.
Des panneaux sont présentés « 10 mn », « 5mn », « 3mn », « 1mn », « 30s » avant la reprise.
Chaque signal est accompagné d'un avertissement sonore.

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

LA COURSE ou LA MANCHE EST REPRISE SELON LA PROCEDURE « SLOW »



LE SUJET VOUS INTERESSE OU VOUS PASSIONNE ET VOUS DESIREZ EN APPRENDRE PLUS, NOUS VOUS INVITONS A LIRE :

✓ LE REGLEMENT STANDARD « KARTING », TELECHARGEABLE DEPUIS LE SITE : www.ffsa.org