

# Endurance 4H BELVAL - Le 13/06/26



## Horaire :

- à partir 13h00 : Accueil et formalités administratives.
- 13h45 : Briefing pilotes et tirage au sort des karts.
- 14h00 : Qualification au meilleur chrono.
- 14h45 : Départ de la course de 4H .
- 18h45 : Arrivée de la course
- 19h00 : Remise des prix.

## Règlement général :

### Divers :

1. Chaque équipe doit compter un minimum de 2 pilotes inscrits. Le maximum de pilotes par équipe est fixé à 4.
2. L'âge minimum pour les inscrits est de 15 ans le jour de la course. Les pilotes mineurs devront avoir une autorisation parentale les autorisant à participer à la course. Le responsable légal devra les accompagner.
3. Chaque équipage ayant versé un acompte pour la validation de l'engagement, le reste du solde sera à régler lors des formalités administratives.  
**Pour rappel la CB n'est pas acceptée au circuit paiement par chèque ou espèces.**
4. Lestage et poids  
  
Le poids du pilote est de 84 kg minimum ( sans pare cote, ni casque )  
  
**Le lestage s'effectue uniquement avec les masses SODI de couleur Bleu, Rouge et Jaune. Tout lestage individuel est interdit et sera sanctionné si non respecté.**
5. Le contrôle des masses sera effectué par un membre de l'équipe du karting Belval.
6. Chaque pilote doit porter une tenue adaptée ( manches longues , pantalon ou combinaison), une minerve (pour les mineurs obligatoire, libre pour les autres), des gants, des chaussures montantes ainsi qu'un casque intégral homologué (CE), en cas de besoin mis à disposition sur place et chaque pilote doit être apte physiquement à la pratique du karting.

7. La consommation d'alcool ou autres produits illicites par les participants avant et pendant la course est strictement interdite.
8. Toute réclamation devra être faite au plus tard 10 minutes après la fin de l'épreuve et déposée à la direction de course.
9. Les pilotes sont responsables de leurs accompagnateurs.
10. Toute communication radio entre les pilotes et les paddocks est autorisé.
11. Le Karting Belval ne sera en rien responsable en cas de perte ou vol d'objets personnels.

### **Kart :**

1. Tous les karts sont passés par un contrôle technique. Les performances des karts sont identiques et un étalonnage est réalisé entre ceux-ci afin de proposer un parc des plus homogène possible.
2. Aucune modification technique ne pourra être effectuée sur les karts par les membres des équipages sous peine d'exclusion immédiate et définitive de l'équipe sans remboursement.
3. Le ravitaillement carburant s'effectuera avant les départs et aux départs de chaque relais.  
Seul le personnel affecté au ravitaillement est autorisé dans la zone essence.

### **Qualification :**

1. **Suite au tirage au sort du Kart, les essais s'effectueront avec le même Kart (pas de quick change)**
2. La qualification chronométrée lestée s'effectuera pendant 30 minutes et démarreront 14h00 précises. Le changement de pilote est autorisé pendant ces qualifications.
3. Le meilleur temps chronométré lors de cette manche déterminera la position de départ.
4. Le choix du pilote prenant le départ des 4H est propre à chaque Team.

### **Course :**

1. Le départ de la course s'effectuera **avec le kart utilisé par l'équipe lors des essais.**

2. Le timing sera effectué par transpondeur électroniques.
3. Le départ se fera sous système de départ type le Mans (explication au briefing).
4. Lors de la course , chaque pilote rentrant au stand doit déposer son kart des la zone d'attente, le tirage au sort du nouveau kart est effectué informatiquement entre 2 couleurs pour le pilote relayeur .
5. La durée de course est de 4h00. Le départ sera donné à 14h45,
6. **Le temps de roulage en piste d'un pilote est de:** ( sortie de stand à l'entré de stand du pilote).

- **MINIMUM: 10 minutes**

- **MAXIMUM: 50 minutes**

Si le pilote ne respect pas le temps de roulage, celui ci aura 2 tours de pénalités par tranche de 5 minutes.

7. Le résultat final est celui affiché sur la vitre ( après contrôle et vérification des pénalités).

### **Paddocks :**

1. Il est strictement interdit de fumer dans les stands.
2. Dans les stands, tous les karts devront obligatoirement rouler au pas. Le non-respect de cette condition entrainera une pénalité de l'équipe (le pilote sera averti et devra s'arrêter au tour suivant). Cette pénalité pourra être répétée aussi souvent que la règle ne sera pas respectée.
3. Une zone sera défini pour la mise en attente du kart. ( quand le pilote rentre au stand).  
Le changement de pilote se fera uniquement au niveau de la zone de mise a disposition des nouveaux karts. ( quand le pilote repart en piste).
4. L'entrée et la sortie au stand pour changement de pilote, ou prise de pénalité se feront obligatoirement bras levé sous peine de pénalité.
5. Le panneautage aux pilotes en course devra être donné à partir de l'emplacement prévu à cet effet ( indiqué le jour de la course).

### **Changement de pilote :**

1. Un nombre de **changements obligatoires** sera demandé à chaque équipe.  
  
7 pour la catégorie Racing  
9 pour la catégorie Fun  
9 pour la catégorie Hobby (Amateur)
2. Un temps d'attente minimum de **2 minutes** sera imposé à chaque passage au stand (changement de karts, changement de pilote..).
4. Aucun changement de pilote n'est autorisé sur le circuit.
5. Le pilote sortant du relais ne peut pas reprendre le même relais.

### **Karting de remplacement et dépannage :**

1. Un remplacement de karting peut être décidé uniquement par la direction de course en cas de problème technique.
2. La décision de réparation ou de remplacement de karting se fera à l'arrivée du karting au stand technique.
3. Il ne sera accordé aucun crédit temps suite à une panne mécanique.  
En cas de panne « grave » : Le kart sera immobilisé le temps de la réparation en zone mécanique (sortie, accrochage...)  
En cas de panne mécanique : Indépendant d'un fait de course, un autre kart sera prêté. Avant cet échange, vos pneumatiques seront remis et une remise à niveau du carburant sera fait.
4. L'équipe ne pourra pas effectuer de changement de pilote lors du dépannage, à l'exception d'une blessure, d'un malaise du pilote.
5. Un remplacement de karting ne pourra pas être effectué sur le circuit.
6. Chaque équipe est tenue responsable de son karting et de sa parfaite utilisation.

### **Drapeau Jaune et arrêt imprévu de la course :**

1. Le drapeau jaune sera mis sur course en cas d'incident pilote avec son kart, ou incident entre pilotes. Ce drapeau sera mis par la direction de course et/ou les commissaires de piste.
2. Aucun dépassement ne sera toléré lorsque que les drapeaux seront agités.
3. En cas d'incident (conditions météo trop difficiles, accident, décision du directeur de course, etc...),  
l'organisateur peut décider d'arrêter ou neutraliser la course.  
En cas de neutralisation : Le directeur de course présentera un drapeau rouge.  
Chaque pilote en course devra alors FIGER SA POSITION et continuer à rouler lentement jusqu'à l'emplacement indiqué par le directeur de course (ligne de départ ou d'arrivée).

### **Pénalités :**

1. Toute pénalité sera décidée par la direction de course.

En cas d'avertissement, le directeur de course ira signaler au pilote en piste qui va être sanctionné.

En cas de pénalité (après l'avertissement), le kart sera pénalisé.

Il sera également expliqué à l'équipe la raison de cette pénalité afin que le respect et l'application du règlement soit compris par l'ensemble de l'équipe.

Le pilote continuera sa course mais se verra réduire sa vitesse de course selon le point N°2 ci- dessous.

2. Les pénalités seront les suivantes :

**Faute légère :** Vitesse excessive dans les stands, accrochage, refus de priorité, attitude non sportive sur la piste - **Blocage de la vitesse du kart dans la ligne droite des stands via le système REMOTE CONTROL (Télécommande).**

**Faute grave :** Non-respect des drapeaux ou des consignes du directeur de course, refus de pénalité, récurrence d'une faute légère - **Pénalité informatique de 45 secondes sur le résultat de la course.**

**Faute lourde :** Non-respect du temps minimum dans les stands, comportement dangereux ou absence de respect, récurrence d'une faute grave - **Pénalité informatique d'UN TOUR sur le résultat de la course avec changement de pilote obligatoire.**

Le changement de pilote à cet effet ne comptera pas comme relai.

3. S'il y a récurrence, la disqualification de l'équipe peut être envisagée.

4. Changement de pilotes interdit durant la pénalité sauf en cas de faute lourde.

### Sur la piste :

**Si le pilote ne respect pas le temps de roulage, celui ci aura 2 tours de pénalités par tranche de 5 minutes ( en avance ou en retard sur le temps imposé).**

Il est interdit de favoriser un autre équipage, d'un même team ou non, par le système de la « rétro poussette » (petit train où le pilote arrière pousse celui devant lui, pour qu'il améliore son temps ou sa performance en course)

En résumé : pas de petit train volontaire lors des qualifications et de la course.

Les équipages, aussi bien "pousseurs " que "poussés", qui seront pris à effectuer ce genre de manœuvre de manière volontaire lors des qualifications verront leurs temps supprimés.

**Les équipages concernés prendront le départ 1 tour après le passage complet de toutes les autres équipes.**

### Dans les stands:

La durée dans les stands est de 2 minutes.

Si cette durée est inférieure, une pénalité sera effectuée: **1 tour de pénalité sur le classement.**

### Sur le site:

**Le comportement inadapté en dehors de la piste peut aussi être pénalisé.**

**Le karting devra être restitué dans son état d'origine après l'arrivée de la course, ainsi que tous les équipements vestimentaires prêtés.**

### Les drapeaux importants :

**a. Drapeau jaune agité :** Il signale un danger – il faut ralentir et il est strictement interdit de doubler.

**b. Drapeau noir et blanc :** Accompagné de votre numéro = Avertissement.

**c. Drapeau noir :** Accompagné de votre numéro = vous devez vous arrêter à la fin de votre tour et vous rendre à la zone STOP & GO pour votre pénalité.

### Le mot de la fin :

Nous vous souhaitons Bonne Course, dans un esprit compétitif tout en gardant la convivialité et le faire play au rendez vous :-)