

Règlement des courses Formula Karting 2022



Valable pour les championnats suivants:

Formula Karting Benelux

NK Huurkaten (Pro/Junior/Heavy)

Formula Karting Nederland - Beginner

Formula Karting Belgium (70kg / 90kg)

Introduction	3
1. Calendriers 2022	4
1.1 Formula Karting Benelux	4
1.2 Formula Karting championnats aux Pays-Bas	4
1.3 Formula Karting championnat de Belgique	5
1.4 Certains règles concernant les championnats et les calendriers	5
2. Conditions d’inscription	6
2.1 Les championnats aux Pays-Bas	6
2.2 Les championnats Benelux et Belgique	6
2.3 Autres règles	6
3. Équipement	7
4. Les poids	8
5. Peser les pilotes	9
6. Les éléments statégiques	10
7. Départ de la course	11
8. Arrivée de la course	12
9. Les qualifications	13
10. Les dépassements	14
11. Defender les positions	15
12. Changement des karts	16
13. Les drapeaux et pénalités	17
Les drapeaux	17
Time penalty	19
14. Les points	20
15. Podiums, coupes et prix	22
16. Les pilotes et leur entourages	23
17. La violence physique ou verbale	24
18. Décisions de directeur de course	25
19. Disqualifications	26
20. Formats des courses	27
21. Procédures régulières	28

INTRODUCTION

Merci pour votre participation à Formula Karting 2022. Ce faisant, vous contribuez à nos objectifs de rendre la course comme un sport plus accessible et de stimuler les talents au sein du sport automobile.

Vous avez pris connaissance du règlement établi par Formula Karting. Ce règlement doit être lu par tous les participants avant de participer à une ou plusieurs courses de Formula Karting.

Formula Karting se réserve le droit d'apporter des modifications au règlement en cours de saison si elles sont jugées nécessaires et les coureurs seront informés.

La pratique de sports mécaniques est associée à certains risques. C'est possible d'avoir les accidents, en combinaison avec la responsabilité; les coureurs en sont conscients lors de leur participation.

Avant chaque jour de course, il y a un briefing où les détails du jour sont discutés. C'est obligatoire pour tous les participants d'être présent.

Le chronométrage de la piste parcourue est déterminant. Formula Karting ne peut en tirer aucun droit.

Ce règlement s'applique aux championnats suivants:

- Formula Karting Benelux

Le classement général GOLD et un sous-classement SILVER

- NK Huurkaten

Le championnat du Pays-Bas avec les classements SENIOR PRO, JUNIOR (avec un sous-classement PUPILLES) et HEAVY

- Formula Karting Netherlands

Les débutants avec leur classement SENIOR BEGINNER

- Formula Karting Belgique

Les classements 70kg et 90kg

1. CALENDRIERS 2022

En 2022, Formula Karting organisera 19 jours de courses aux Pays-Bas et en Belgique

1. Grand Prix Eupen	Karting Eupen	samedi 05 mars
2. Grand Prix Zwolle	Kartcentrum Zwolle	samedi 12 mars
3. Grand Prix Bruxelles	FKI Machelen	samedi 19 mars
4. Grand Prix Utrecht	Kartfabriek Utrecht	samedi 02 avril
5. Grand Prix Antwerp	Indoor Karting Antwerpen	samedi 09 avril
6. Grand Prix Olen	Goodwill Karting Olen	samedi 23 avril
7. Grand Prix Swalmen	Euro Indoor Karting Swalmen	samedi 28 mai
8. Grand Prix Spa	Karting Spa	samedi 11 juin
9. Grand Prix Middelburg	Indoor Karting Middelburg	samedi 25 juin
10. Grand Prix Dolhain	Hurricane Karting Dolhain	samedi 02 juillet
11. Grand Prix Poeldijk	Van der Ende Racing Inn	samedi 10 septembre
12. Grand Prix Bilzen	Fastlane Bilzen	samedi 17 septembre
13. Grand Prix Lelystad	Kartcentrum Lelystad	samedi 01 octobre
14. Grand Prix Poperinge	Worldkarts Poperinge	samedi 08 octobre
15. Grand Prix Middelburg	Indoor Karting Middelburg	samedi 22 octobre
16. Grand Prix Liège	Karting Liège	samedi 29 octobre
17. Grand Prix Oldenzaal	Kartbaan Oldenzaal	samedi 12 novembre
18. Grand Prix Kortrijk	Worldkarts Kortrijk	samedi 26 novembre
19. Grand Prix Swalmen	Euro Indoor Karting Swalmen	samedi 03 décembre

1.1 Formula Karting Benelux

1. Grand Prix Eupen	Karting Eupen	samedi 05 mars
2. Grand Prix Utrecht	Kartfabriek Utrecht	samedi 02 avril
3. Grand Prix Olen	Goodwill Karting Olen	samedi 23 avril
4. Grand Prix Swalmen	Euro Indoor Karting Swalmen	samedi 28 mai
5. Grand Prix Dolhain	Hurricane Karting Dolhain	samedi 02 juillet
6. Grand Prix Bilzen	Fastlane Bilzen	samedi 17 septembre
7. Grand Prix Poperinge	Worldkarts Poperinge	samedi 08 octobre
8. Grand Prix Middelburg	Indoor Karting Middelburg	samedi 22 octobre
9. Grand Prix Kortrijk	Worldkarts Kortrijk	samedi 26 novembre

1.2 Formula Karting championnats aux Pays-Bas

1. Grand Prix Zwolle	Kartcentrum Zwolle	samedi 12 mars
2. Grand Prix Utrecht	Kartfabriek Utrecht	samedi 02 avril
3. Grand Prix Antwerp	Indoor Karting Antwerpen	samedi 09 avril
4. Grand Prix Swalmen	Euro Indoor Karting Swalmen	samedi 28 mai
5. Grand Prix Spa	Karting Spa	samedi 11 juin
6. Grand Prix Middelburg	Indoor Karting Middelburg	samedi 25 juin
7. Grand Prix Poeldijk	Van der Ende Racing Inn	samedi 10 septembre
8. Grand Prix Lelystad	Kartcentrum Lelystad	samedi 01 octobre
9. Grand Prix Middelburg	Indoor Karting Middelburg	samedi 22 octobre
10. Grand Prix Oldenzaal	Kartbaan Oldenzaal	samedi 12 novembre
11. Grand Prix Swalmen	Euro Indoor Karting Swalmen	samedi 03 décembre

1.3 Formula Karting championnat de Belgique

1. Grand Prix Eupen	Karting Eupen	samedi 05 mars
2. Grand Prix Bruxelles	FKI Machelen	samedi 19 mars
3. Grand Prix Antwerp	Indoor Karting Antwerpen	samedi 09 avril
4. Grand Prix Olen	Goodwill Karting Olen	samedi 23 avril
5. Grand Prix Spa	Karting Spa	samedi 11 juin
6. Grand Prix Dolhain	Hurricane Karting Dolhain	samedi 02 juillet
7. Grand Prix Bilzen	Fastlane Bilzen	samedi 17 septembre
8. Grand Prix Poperinge	Worldkarts Poperinge	samedi 08 octobre
9. Grand Prix Liège	Karting Liège	samedi 29 octobre
10. Grand Prix Kortrijk	Worldkarts Kortrijk	samedi 26 novembre

1.4 Certains règles concernant les championnats et les calendriers

- 1.4.1 Dans les championnats aux Pays-Bas, il y a deux résultats éliminatoires. Au FK Benelux et FK Belgique il n'y a qu'un. Cela pourrait être une course auquel le coureur n'a pas pu participer, ou cela pourrait être son pire résultat. Une disqualification ne peut être utilisée comme résultat éliminatoire
- 1.4.2 Au championnat NK Huurkaten, il n'est possible de s'inscrire que pour une saison entière
- 1.4.3 Au FK Benelux il est possible de s'inscrire pour un seul ou plusieurs jours de course. Les coureurs qui s'inscrivent à un seul ou plusieurs jours ne recevront pas des points pour le classement général
- 1.4.4 Au FK Belgique il est possible de s'inscrire pour un seul ou plusieurs jours de course. Les coureurs qui s'inscrivent à un seul ou plusieurs jours ne recevront pas des points pour le classement général
- 1.4.5 Au FK NL Beginner il est possible de s'inscrire pour un seul ou plusieurs jours de course. Les coureurs qui s'inscrivent à un seul ou plusieurs jours ne recevront pas des points pour le classement général

2. CONDITIONS D'INSCRIPTION

2.1 Les championnats aux Pays-Bas

- 2.1.1 Pour le championnat NK Huurkarten il est obligatoire d'avoir une licence KNAF Club pour participer au championnat. Ce n'est pas tenu de passer un examen pratique ou théorique mais vous devez passer une visite médical
- 2.1.2 Pour participer au NK Huurkarten JUNIOR, une licence parent-enfant de la KNAF est également requise. Si un parent ne peut pas être présent, un nouveau superviseur doit être obtenu via le site web de la KNAF
- 2.1.3 Pour les championnats aux Pays-Bas le coureur doit avoir 15 ans au minimum, une taille de 155cm et vous devez peser au moins 60 kg en équipement

Pour le championnat NK Junior il y a un âge minimum de 10 ans et une taille minimum de 150cm

2.2 Les championnats Benelux et Belgique

- 2.2.1 Aucun licence n'est requise pour participer au FK Benelux et FK Belgique
- 2.2.2 Pour le championnat Benelux le coureur doit avoir 15 ans au minimum, une taille de 155cm et vous devez peser au moins 60 kg en équipement
- 2.2.3 Pour le championnat Belgique le coureur doit avoir 15 ans au minimum, une taille de 155cm et vous devez peser au moins 50 kg en équipement

2.3 Autres règles

- 2.3.1 À cause d'un expérience récente, un participant peut demander une dérogation. Formula Karting déterminera alors, en concertation avec les pistes, si le pilote puer encore participer au championnat.

3. ÉQUIPEMENT

- 3.1 Le pilote est obligé de porter un casque intégral avec visière et une fermeture. Il n'est pas autorisé à rouler si son casque n'est pas fixé avec la boucle ou avec sa visière ouverte. Le pilote peut occasionnellement ouvrir sa visière pour respirer de l'air frais, mais Formula Karting recommande fortement de le fermer complètement à tout moment. Conduire avec une visière ouverte est à vos risques et Formula Karting n'est pas responsable des blessures
- 3.2 Le pilote est tenu de porter une combinaison de kart, des gants de kart et des chaussures de kart ou des chaussures de protection de la cheville
- 3.3 Il est fortement recommandé par l'organisation de rouler avec protection pour les côtes et le cou
- 3.4 Il est strictement interdit de conduire avec une écharpe ou des vêtements amples. Les cheveux longs doivent être gardés dans le casque ou la combinaison en tous les temps.

4. LES POIDS

4.1 Formula Karting utilise les poids suivants

- Formula Karting Benelux 85kg
- FK Nederland Senior Pro 80kg
 Heavy 100kg
 Junior 60kg
 Beginner 80kg
- FK Belgique 70kg 70kg
 90kg 90kg

4.2 Tous les pilotes doivent peser au moins le poids minimum après chaque heat, y compris l'équipement et tous les poids supplémentaires

4.3 Les pilotes sont autorisés à transporter un maximum de 20 kilos dans ses karts. Pour le championnat NK Junior celui-ci est fixé à 15 kilos avec une fenêtre de 14 à 16 kilos

4.4 Le poids supplémentaire doit être placé en toute sécurité et au fond du siège. Il est interdit d'ajouter des poids supplémentaires dans les vêtements

4.5 Le pilote est responsable d'apporter les poids supplémentaires nécessaires pour atteindre le poids minimum

4.6 Formula Karting dispose d'un service gratuit que vous pouvez utiliser. Les pilotes doivent indiquer au moins une semaine à l'avance combien de poids ils veulent emprunter pour la prochaine course. Formula Karting demande une garantie pour cela car le plomb coûte cher, laquelle qu'on retourne après

5. PESER LES PILOTES

- 5.1 La direction de course vérifie le poids du top cinq (5) immédiatement après chaque manche et trois (3) pilotes aléatoires. La méthode et les outils de pesée utilisés par l'organisation sont déterminants
- 5.2 Si un participant n'atteint pas le poids minimum après deux tentatives, il reçoit une pénalité pour la course qui a été courue
 - moins de 0.5 kilos trop léger = 5 secondes ajouté
 - plus de 0.5 kilos trop léger = 20 secondes ajouté
- 5.3 Les pilotes qui doivent peser seront placés dans une rangée séparée. Ils sont alors chargé d'être pesé et ils doivent se présenter à la balance immédiatement après la course. Un pilote désigné pour peser et qui ne le fait pas immédiatement après l'arrivée sera disqualifié.
- 5.4 Les pilotes doivent vérifier leur propre poids à temps. Lorsque le dernier tour de la manche précédente a commencé, il n'est plus permis d'utiliser les balances. Si un pilote le fait malgré tout et il gêne l'organisation, il partira en dernière place lors de sa prochaine course.

6. LES ÉLÉMENTS STRATÉGIQUES

- 6.1 Formula Karting utilise l'un des éléments stratégiques suivants : un shortcut, un pitstop ou un longcut (joker lap)
- 6.2 Formula Karting peut mettre une ligne jaune à l'entrée et à la sortie de l'élément stratégique. Celle-ci ne doit jamais être dépassée. Lorsqu'une partie du kart roule sur la ligne jaune, un avertissement suit. Quand une partie du kart franchit la ligne, le pilote concerné recevra une pénalité de cinq (5) secondes. Le pilote sur la piste ne peut pas non plus franchir cette ligne quand un adversaire sort l'élément stratégique
- 6.3 Il est recommandé de lever la main avant de prendre l'élément stratégique pour informer les pilotes derrière vous
- 6.4 Les pilotes ne peuvent pas prendre l'élément stratégique au premier et au dernier tour, sauf indication contraire dans le briefing. Il y a une pénalité de cinq (5) secondes si un pilote le fait.
- 6.5 L'échec d'un pilote à terminer l'élément stratégique entraînera une pénalité de vingt (20) secondes + la perte de temps possible quand il serait pris.
- 6.6 Des exceptions peuvent être communiquées pendant le briefing

7. DÉPART DE LA COURSE

- 7.1 Les courses indoor ont un départ lancé. En plein air il y a un grille de départ arrêté (type Formule 1), sauf indication contraire dans le briefing
- 7.2 Dans le cas d'un grille de départ arrêté, la procédure est expliqué dans le briefing
- 7.3 Avec un départ lancé le pilote en première position doit entamer calmement le tour de formation. Ce n'est qu'à partir du dernier virage (ou un section de derniers virages) qu'il décide quand accélérer. Dès que la ligne de départ/arrivée est passé, vous pouvez accélérer quand même. Si le premier accélère avant le dernier virage (ou les derniers virages), il y a un redémarrage et un avertissement pour le pilote concerné
- 7.4 Les pilotes ne peuvent pas dépasser avant ils ont passé la ligne de départ. Si cela arrive, il y aura une pénalité de 20 secondes pour le pilote concerné
- 7.5 Un faux départ intentionnel entraînera une disqualification immédiate de la manche. Un faux départ involontaire dont on prend l'avantage est passible d'une pénalité de cinq (5) secondes. En cas de faux départ involontaire et sans avantage, un avertissement est émis.

8. ARRIVÉE DE LA COURSE

- 8.1 La fin de la manche est indiquée par le passage du drapeau à damiers
- 8.2 La fin de la manche est annoncée deux (2) tours à l'avance au moyen d'un panneau avec le chiffre '2', puis un tour plus tard avec le chiffre '1'. À cette façon chaque pilote a encore la possibilité de compléter son élément stratégique
- 8.3 La direction de course se réserve le droit de commencer ou terminer la manche plus tôt ou plus tard

9. LES QUALIFICATIONS

- 9.1 La plupart des courses ont une qualification d'un tour. Cela signifie que chaque pilote dispose d'un seul tour pour établir un temps afin de déterminer sa position sur la grille de départ
- 9.2 Tous les pilotes partiront simultanément de la voie des stands et auront le temps dans le tour de dépasser pour se trouver une bonne place pour leur tour de qualification. Il est interdit de rester immobile sur la piste ou de gêner les autres pilotes. Si quelqu'un le fait, il partira à la dernière position
- 9.3 Il est interdit de bloquer ou de rouler défensivement pendant les qualifications. Si un pilote interfère intentionnellement avec un autre, il sera disqualifié pour la manche
- 9.4 En cas de problème de chronométrage ou de transpondeur, les qualifications seront relancées et tous les temps au tour précédemment enregistrés seront effacés

10. LES DÉPASSEMENTS

- 10.1 La position du pilote qui passe doit être respectée s'il est au moins de 50% à l'intérieur du pilote devant lui, à l'entrée du virage.
 - 10.1.1 Quand pilote A n'est pas 50% à côté du pilote B à l'entrée du virage et il tape pilote B à une manière significative, avec une perte du temps mais sans perde sa position, un avertissement pour pilote A suivra
 - 10.1.2 Quand pilote A n'est pas 50% à côté du pilote B à l'entrée du virage et il tape pilote B pour dépasser, un drapeau orange suivra pour pilote A (voir section 13 pour plus d'explications sur les drapeaux)
 - 10.1.3 Quand pilote A tape pilote B plusieurs fois, un avertissement suivre pour pilote A. S'il continue à taper après l'avertissement, pilote A recevra une pénalité de cinq (5) secondes
 - 10.1.4 Quand pilote A dépasse pilote B mais il ne respecte pas sa position sur la piste, pilote A recevra le drapeau orange
 - 10.1.5 Quand le pare-chocs du pilote A tape violemment le pilote B en entrant dans le virage, pilote A recevra un drapeau orange plus une pénalité de vingt (20) secondes
 - 10.1.6 Toute violation grave du kart, du pilote, du circuit, du direction de course ou du règlement entraînera au moins une disqualification de la manche
- 10.2 La position du pilote qui passe doit être respectée s'il est au moins de 75% à l'extérieur du pilote dépassé.
- 10.3 Un pilote peut utiliser tout le circuit. C'est délimité par l'embarquement sur une piste indoor de karting et par la ligne blanche sur une piste outdoor (les vibreurs ne comptent pas comme la piste). Sur une piste de karting extérieure, le pilote doit garder au moins deux roues à l'intérieur de la ligne blanche à tout moment pour qu'une action de dépassement soit valable. Si le pilote qui dépasse ne maintient pas son kart sur la piste lors d'une action de dépassement, un drapeau orange suit

11. DEFENDER LES POSITIONS

- 11.1 Un pilote ne peut pas changer de voie qu'une seule fois lorsqu'il entre dans un virage. Si un pilote change sa ligne de course plus souvent, un avertissement suit immédiatement. La deuxième fois il recevra une pénalité de cinq (5) secondes
- 11.2 Un pilote ne peut pas changer sa ligne lorsqu'il freine pour un virage. S'il le fait quand même, un avertissement suivra immédiatement. La deuxième fois entraînera une pénalité de cinq (5) secondes.
- 11.3 Le pilote défendant doit respecter la position d'un pilote qui dépasse s'il obtient un minimum de 50% à côté à l'intérieur du virage ou 75% à côté à l'extérieur du virage. Si le pilote défendant ne le fait pas, un avertissement suivra si le pilote qui dépasse a subi une perte de temps mineure. Si la course du pilote qui dépasse est significativement compressée, un drapeau orange suivra pour le pilote défendant
- 11.4 Un pilote peut utiliser tout le circuit. Si le pilote a un avantage injuste parce qu'il est sorti de la piste en défendant, un drapeau orange suit
- 11.5 Le contact entre les karts doit toujours être évité. Dans le cas où contact intentionnel est recherché, un avertissement suit. Si vous coupez un autre pilote et/ou poussez dans l'embarquement lors d'un contact intentionnel, un drapeau orange suivra

12. CHANGEMENT DES KARTS

Aucun kart ne sera échangé sauf si le kart est défectueux. Quand la direction de course et/ou les mécaniciens de la piste de karting constatent un défaut important sur le kart, celui-ci sera remplacé par le prochain kart de réserve. Si le kart défectueux est réparé, il sera placé en fin de liste de kart de réserve

13. LES DRAPEAUX ET PÉNALITÉS

Les drapeaux

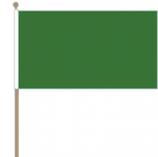
13.1 Drapeau à damiers (la fin)

Le drapeau à damiers est utilisé à la fin de la qualification et la course. Les pilotes doivent réduire la vitesse après le passer et doivent être attentif à toute personne de l'organisation sur la piste



13.2 Drapeau vert (le départ)

Le drapeau vert est affiché pour indiquer le départ de la qualification ou les courses (en cas d'un départ lancé). Il est également utilisé pour indiquer la piste est 'safe' après un drapeau jaune



13.3 Drapeau jaune (danger sur la piste)

Le drapeau jaune est montré pour indiquer un danger sur la piste. Le pilotes se dirigeant vers un drapeau jaune doit relâcher son vitesse significative afin d'anticiper en toute sécurité la situation dangereuse à laquelle il peut être confronté. Si un pilote ne relâche pas suffisamment son gaz et crée une situation dangereuse, il recevra une pénalité pouvant aller d'un avertissement, un Time Penalty ou d'une disqualification. Il est strictement interdit de passer un autre pilote ou de prendre l'élément stratégique, sous peine d'une pénalité de vingt (20) secondes.



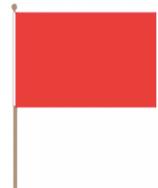
13.4 Drapeau bleu (dépasser)

Le pilote à qui l'on montre un drapeau bleu est sur le point d'être doublé. Il doit accorder le plus rapidement possible au pilote derrière lui un passage en toute sécurité. Lorsque plus d'un pilote double, le directeur de course indiquera combien de karts il doit laisser passer. Si le pilote ignore ce drapeau il recevra une pénalité



13.5 Drapeau rouge (arrêter)

Le drapeau rouge est montré par l'organisation lorsqu'il y a un danger sur la piste qu'il n'est pas possible de continuer la course. Le pilote doit continuer au rythme de marche et retourner dans la voie des stands.



- Si 50% des tours prévus ont été effectués, la course est valable et la totalité des points est attribuée. Au score final, le temps moyen de l'élément stratégique est additionné ou décrétementé.

- Si moins de 50% des tours prévus ont été effectués, la course doit être relancée avec la même grille de départ

13.6 Drapeau orange (retourner la position)

Le drapeau orange est montré lorsqu'un pilote doit rendre son position à un autre pilote. Cela doit être fait dans les trois (3) virages suivants. En cas de doute si la position a été retournée dans



les trois (3) virages suivants, un avertissement suivra. Si le coureur attend quatre (4) virages ou un tour complet, une pénalité de cinq (5) secondes suivra. Si le coureur revient en position un tour ou plus tard, une pénalité de vingt (20) secondes s'ensuivra. Ignorer le drapeau orange entraînera une disqualification de cette course.

Il est interdit de prendre l'élément stratégique pour laissez passer un pilote devant le drapeau orange. Si un pilote le fait quand même, il doit refaire l'élément stratégique.

13.7 Drapeau noir et blanc (avertissement)

Le drapeau noir et blanc (diagonal) est utilisé pour donner les avertissements.



13.8 Drapeau "meatball" (noir et orange)

Le drapeau "meatball" (noir avec un bol en orange) est affiché pour informer un pilote qu'il a reçu une pénalité qui sera ajoutée au temps d'arrivée après la course. La pénalité peut être de cinq (5) ou vingt (20) secondes, selon la gravité.



13.9 Drapeau noir (arrêter dans les stands)

Le drapeau noir est utilisé pour informer le pilote qu'il doit entrer dans les stands au prochain croisement et s'arrêter. Cela peut être dû au fait que le pilote a été disqualifié ou pour d'autres raisons. Le Directeur de Course vous informe de la raison pour laquelle vous devriez vous arrêter.



Time penalty

1. 5 secondes ajouté après la course

- Prendre l'élément stratégique au premier ou dernier tour
- Quitter les stands trop vite après un pitstop (< 1 seconde)
- Peser moins de 0.5kg en dessous du poids minimum après la manche
- Ignorez les drapeaux bleus et gênez les autres pilotes qui vous double
- Un mauvaise manœuvre de dépassement ou de défense (voir section 10 et 11)
- Recevoir deux (2) drapeaux d'avertissement et / ou drapeaux oranges dans la même manche, selon la gravité

2. 20 secondes ajouté après la course

- Ne prendre pas l'élément stratégique. Cette pénalité peut être ajustée en fonction de la durée de l'élément stratégique
- Quitter les stands trop vite après un pitstop (< 1 seconde)
- Peser plus de 0.5kg en dessous du poids minimum après la manche
- Ignorez les drapeaux bleus longtemps et gênez les autres pilotes qui vous double
- Un mauvaise manœuvre de dépassement ou de défense (voir section 10 et 11), selon la gravité
- Recevoir deux (2) drapeaux d'avertissement et / ou drapeaux oranges dans la même manche, selon la gravité
- Les manœuvres antisportifs sur ou hors la piste, par le pilote et/ou son entourage
- Ignorer les drapeaux, qui peut également être la cause d'une disqualification en fonction de la gravité

14. LES POINTS

14.1 Pour les points gagnés à la fin des manches en général classement, la notation suivante s'applique :

#	Pt.	#	Pt.	#	Pt.	#	Pt.
1	55	11	29	21	19	31	9
2	50	12	28	22	18	32	8
3	46	13	27	23	17	33	7
4	43	14	26	24	16	34	6
5	40	15	25	25	15	35	5
6	38	16	24	26	14	36	4
7	36	17	23	27	13	37	3
8	34	18	22	28	12	38	2
9	32	19	21	29	11	39	1
10	30	20	20	30	10	40	0

14.2 Après chaque manche les pilotes recevra les points suivants :

16 karts		20 karts		24 karts	
#	Pt.	#	Pt.	#	Pt.
1	19	1	24	1	30
2	16	2	21	2	27
3	14	3	19	3	24
4	12	4	17	4	22
5	11	5	15	5	20
6	10	6	14	6	18
7	9	7	13	7	17
8	8	8	12	8	16
9	7	9	11	9	15
10	6	10	10	10	14
11	5	11	9	11	13
12	4	12	8	12	12
13	3	13	7	13	11
14	2	14	6	14	10
15	1	15	5	15	9
16	0	16	4	16	8
		17	3	17	7
		18	2	18	6
		19	1	19	5
		20	0	20	4
				21	3
				22	2
				23	1
				24	0

14.3 Chaque manche terminée les pilotes reçoivent des points. À la fin d'une journée ces points sont additionnés. Le plus mauvais résultat de toutes les manches sera divisé en deux. Le pilote avec le plus de points cumulés sur toutes les manches est déclaré vainqueur du jour

- 14.4 Après chaque journée, les pilotes reçoivent des points pour le classement général. Les pilotes peuvent éliminer un jour (deux pour les Championnats Pays-Bas) pendant la saison. Cela pourrait être le pire résultat ou un jour où le pilote n'a pas pu participer. Le pilote avec le plus de points cumulés à la fin de la saison remporte le classement général
- 14.5 Si les pilotes, après déduction de la moitié du résultat éliminatoire, ont un nombre égal de points, le meilleur résultat d'une manche des pilotes sera déterminant. Si cela est égal, le meilleur résultat suivant d'une manche est pris en compte, et ainsi de suite
- 14.6 Les pilotes qui participent à des journées individuelles ne recevront pas de points pour le classement général
- 14.7 Les pilotes qui participent à des journées individuelles au FK Benelux participent en standard au classement GOLD
- 14.8 Si un kart tombe en panne pendant une manche et empêche un pilote de terminer la course, le pilote recevra les points pour la dernière place
- 14.9 Si un pilote décide de s'arrêter pour n'importe quelle autre raison, il ne recevra pas de points mais un DNF (Did Not Finish)

15. PODIUMS, COUPES ET PRIX

- 15.1 Dans tous les championnats et sous-classements, les trois premiers par jour sont honorés sur le podium avec une coupe. Les pilotes qui participent à des journées individuelles ne monteront pas sur le podium avec les pilotes de la saison; ils se verront attribuer une coupe séparée s'ils terminent dans les trois premiers du classement. Dans le cas où il y a dix pilotes de jour ou plus dans une course, les pilotes de jour avec un podium complet pour les trois premiers seront honorés
- 15.2 Après la dernière journée de course, les trois premiers de tous les championnats et sous-classes se verront décerner un podium et des trophées pour le classement général
- 15.3 Des prix et une reconnaissance à la fin de la saison seront décernés si au moins 80% des jours de course ont été complétés
- 15.4 Un jour est valable si quatre des cinq manches ont été courues au FK Benelux et trois des quatre courses ont été courues à tous les autres championnats

16. LES PILOTES ET LEUR ENTOURAGES

- 16.1 Tous les matériels de la piste et de l'organisation doivent être respectés. Le non-respect de cette consigne peut entraîner un avertissement, une pénalité ou une disqualification
- 16.2 Le pilote et son entourage doivent avoir un comportement sportif à tout moment
- 16.3 Les comportements et/ou actions suivants ne sont pas autorisés :
- Ne gardez pas les deux mains sur le volant. Ce n'est que lorsque vous indiquez que vous allez faire l'élément stratégique qu'il est permis de ne pas avoir les deux mains sur le volant pendant un moment
 - Ignorer les drapeaux montrés
 - Rester intentionnellement immobile sur la piste pendant la course et les qualifications
 - Réduisez la vitesse pour gêner les autres pilotes sur la piste ou pour effectuer des attaques de vengeance
 - Utiliser la violence physique ou verbale
 - Sortez du kart après un crash pour redresser le kart en toute autonomie. Le pilote doit rester assis en tout temps, à moins que l'organisation indique autrement s'il y a un certain degré de danger grave, par exemple un kart en feu
 - Conduite à contresens
 - L'utilisation de systèmes de communication entre le coureur et un superviseur pendant les entraînements et les courses
 - La voie des stands est interdite aux parents et/ou accompagnateurs. Seul le pilote a accès à la voie des stands. L'exception à cette règle est qu'en consultation avec l'organisation, un pilote mineur peut pour aider à soulever des poids supplémentaires et/ou corriger sa position assise. L'assistant dessert la voie des stands immédiatement après la fin de sa tâche. Si un préposé à un pilote s'attarde, il est d'abord seulement noté avec le pilote concerné. Si un superviseur doit être expulsé pour la deuxième fois du même pilote, une pénalité d'une demi-seconde suivra pour la qualification à venir. Si un accompagnateur doit être renvoyé du même pilote pour la troisième fois, le pilote concerné partira en dernier avant la course à venir, et le pilote ne participera pas aux qualifications
 - Personne n'est autorisé à entrer sur la piste à l'exception du pilote. Une exception à cette règle est pendant un bloc de temps spécifié pour une Track Walk
 - Encourager une conduite antisportive de la part d'un pilote peut entraîner l'exclusion du jour de la course et des jours de course à venir
 - La violence verbale et/ou physique de l'entourage peut entraîner l'exclusion de l'événement

17. LA VIOLENCE PHYSIQUE OU VERBALE

- 17.1 Les violences physiques ou verbales sont strictement interdites à proximité immédiate du circuit

Un majeur entraîne une disqualification de la manche concernée, passée ou à venir. La répétition du majeur entraîne une disqualification minimale pour toute la journée

Les degré de violence verbal

1. Se moquer d'une autre personne entraîne une pénalité minimale de vingt (20) secondes pour la manche concernée, passée ou à venir
2. Harcèlement envers une autre personne entraîne une pénalité minimale de vingt (20) secondes pour la manche concernée, passée ou à venir
3. Insulter une autre personne entraînera au minimum une disqualification pour la journée

Les degré de violence physique

1. Attouchements non désirés ou intimidation d'une autre personne entraîne une pénalité minimale de vingt (20) secondes pour la manche concernée, passée ou à venir
2. Toute forme de violence physique entraînera au minimum une disqualification pour la journée

- 17.2 L'utilisation de la violence physique ou verbale peut entraîner l'exclusion de l'événement. Il faut immédiatement quitter le terrain de l'emplacement du kart et aucun remboursement des frais d'inscription

18. DÉCISIONS DE DIRECTEUR DE COURSE

- 18.1 Les pilotes peuvent se renseigner dans la manche après sa manche pour le raisonnement des décisions de gestion de course, si cela est fait de manière respectueuse
- 18.2 Il n'y a aucune discussion sur le jugement final de la direction de course
- 18.3 La direction de course se réserve le droit d'annuler ou de modifier les décisions à tout moment
- 18.4 En premier lieu, la direction de course ne regarde pas les images des caméras des pilotes et des parents et/ou superviseurs. Dans des cas exceptionnels, la direction de compétition peut demander que des images de caméra soient diffusées pour justifier la décision de la direction de compétition

19. DISQUALIFICATIONS

- 19.1 Le pilote pourra être disqualifié pour manipulation du kart ou du moteur, et pour toute forme de violence physique ou verbale
- 19.2 Le pilote peut être disqualifié pour une manche, mais aussi pour une journée entière ou toute la saison. Cela dépend de l'acte.

Le drapeau noir peut servir de disqualification pour tout comportement qui ne peut être toléré dans un championnat qui valorise l'esprit sportif. Le pilote recevra une DQ (disqualification) pour cette course et il ne sera pas qualifié pour réduire de moitié votre résultat de rebut. La poursuite de la journée relève de la responsabilité de la direction de course et de l'organisation qui prendra une décision après concertation éventuelle avec les personnes concernées

- 19.3 Deux fois une pénalité de vingt (20) secondes dans la même manche entraînera une disqualification pour cette manche



20. FORMATS DES COURSES

Formula Karting utilise un format de course standard tout au long de la saison de quatre qualifications d'un tour et de quatre courses de sprint dans quatre karts différents. Pour le FK Benelux, ce sont à chaque fois cinq qualifications d'un tour et cinq courses de sprint dans cinq karts différents

S'il y a un écart par rapport à ce format, cela sera indiqué par e-mail et/ou dans le briefing

21. PROCÉDURES RÉGULIÈRES

- Le pilote est responsable d'être prêt à temps pour ses séances d'entraînement et ses courses. La direction de course n'attendra pas pour lancer les qualifications. L'organisation peut être en avance ou en retard
- Si un pilote a un kart froid pour sa manche à venir, le pilote doit être prêt dans le kart à la fin de la manche avant. Ensuite, le pilote peut échauffer son kart pendant un tour
- Pour les questions sur les manches, le pilote doit consulter le directeur de course. Pour des questions d'organisation, le pilote peut contacter l'organisation
- Essayez de laisser autant de gros sacs que possible dans votre voiture pour garder le passage libre dans la cantine
- Il est interdit de consommer ses boissons sur la piste et dans la cantine, à l'exception de l'eau