

# RÈGLEMENT

FORMULA KARTING BELGIUM 2023

Français



<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>1) Calendrier et règles</b>	<b>4</b>
<b>2) Formats des courses</b>	<b>4</b>
<b>3) Conditions d'inscription</b>	<b>4</b>
<b>4) Équipement</b>	<b>4</b>
<b>5) Le poids</b>	<b>5</b>
<b>6) Avant les courses</b>	<b>5</b>
<b>7) Les qualifications</b>	<b>5</b>
<b>8) Départ de la course</b>	<b>6</b>
<b>9) Pendant la course</b>	<b>6</b>
<b>10) Arrivée de la course</b>	<b>7</b>
<b>11) Après la course</b>	<b>7</b>
<b>12) Les éléments stratégiques</b>	<b>7</b>
<b>13) Dépassements</b>	<b>8</b>
<b>14) Défendre</b>	<b>9</b>
<b>15) Changement des karts</b>	<b>9</b>
<b>16) Flags en Penalties</b>	<b>9</b>
<b>17) Les points</b>	<b>10</b>
<b>18) Podiums, coupes et prix</b>	<b>11</b>
<b>19) Autre</b>	<b>11</b>
<b>20) La violence</b>	<b>12</b>

## 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.

Nos valeurs que chaque participant et visiteur doit respecter :

- Respect
- Jeu juste
- Intégrité
- Bonnes manières
- Maîtrise de soi

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 Belgium 70K
- Formula Karting Belgium 90K

## 1) Calendrier et règles

### 1.1 Calendrier

- Course 1 - 28 janvier - Karting Eupen
- Course 2 - 4 mars - Indoor Karting Antwerp
- Course 3 - 25 mars - Goodwill Karting Olen
- Course 4 - 6 mai - Premier Kart 'Inn Machelen
- Course 5 - 17 juin - Fastlane Bilzen
- Course 6 - 10 septembre - Karting Spa Francorchamps
- Course 7 - 30 septembre - Ouragan Dolhain Karting
- Course 8 - 21 octobre - Liège Karting
- Course 9 - 25 novembre - Worldkarts Courtrai

**1.2** Dans les championnats il y a un résultat éliminatoire. Cela pourrait être une course à laquelle le coureur n'a pas pu participer, ou cela pourrait être son pire résultat. Une disqualification ne peut être utilisée comme résultat éliminatoire

**1.3** 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) Formats des courses

Une formation facultative suivie de quatre qualifications d'un tour et de quatre courses de sprint dans quatre karts différents. Enfin, le top 16 dispute une course finale.

## 3) Conditions d'inscription

- 3.1** Aucune licence n'est requise pour participer.
- 3.2** La taille minimale pour participer est de 1,55 mètre.
- 3.3** Le pilote peut emporter un maximum de 20 kilos dans le kart (une dérogation peut être accordée).

## 4) Équipement

- 4.1** Le pilote est tenu de conduire avec un casque intégral à visière fermée et fermeture fermée, des gants de kart et des chaussures de kart ou des chaussures de protection de la cheville. Dans le cas où un pilote n'a pas de kart dans l'ensemble, il peut souvent être emprunté sur la piste de kart. Si non disponible, vous pouvez exceptionnellement conduire avec un gilet et un pantalon long.
- 4.2** Il est fortement recommandé par l'organisation de rouler avec protection pour les côtes et le cou
- 4.3** 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.
- 4.4** Il est interdit de rouler avec une GoPro ou toute autre caméra externe. Une caméra qui se trouve dans le casque est autorisée.

## **5) Le poids**

**5.1** Formula Karting utilise les poids suivants

- Formula Karting Belgium 70K: 70 kilos
- Formula Karting Benelux 90K: 90 kilos

**5.2** Tous les pilotes doivent peser au moins le poids minimum après chaque heat, y compris l'équipement et tous les poids supplémentaires. 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. Le pilote est responsable d'apporter les poids supplémentaires nécessaires pour atteindre le poids minimum.

**5.3** Formula Karting dispose d'un service gratuit que vous pouvez utiliser (si la piste n'a pas de poids). 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, auquel on retourne après.

**5.4** Les blocs de plomb empruntés à la piste doivent être remis au point de chute après chaque manche.

## **6) Avant les courses**

**6.1** Sur les moniteurs de Formula Karting, vous pouvez voir quand et dans quel kart se trouve votre séance d'essais réservée.

**6.2** Le matin ou la veille du jour de la course, le tirage au sort de la manche et du kart sera déterminé au hasard sur excel en présence d'un participant ou d'un encadrant.

**6.3** A la fin des essais, le tirage au sort des karts pour les courses sera communiqué sur les moniteurs de Formula Karting.

**6.4** Le premier entraînement de la journée commencera exactement à l'heure prévue. A partir de là, nous pouvons être en retard ou en avance sur le Timing. Sachez que nous n'attendrons pas qu'un pilote prenne le départ d'un essai ou d'une course !

**6.5** Formula Karting peut ajouter un handicap de poids à un kart. Laissez toujours ça dans le kart ! Il s'agira soit d'une attache déchirée dans le kart, soit de plomb blanc enveloppé dans le siège. Si vous n'avez pas le poids du handicap dans le kart, cela entraînera une pénalité de temps de 20 secondes.

**6.6** Si vous avez un kart froid pour votre prochaine course, assurez-vous d'être prêt et de vous asseoir dans le kart avant la fin de la course précédente. Ensuite, vous pouvez effectuer un tour de chauffe et revenir aux stands.

**6.7** Les conducteurs doivent vérifier leur poids à temps. Lorsque la course précédente se termine, il n'est plus permis d'être à l'échelle. Si le pilote le fait encore et gêne l'organisation, le pilote partira dernier pour la course.

## **7) Les qualifications**

**7.1** 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

**7.2** 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. Les dépassements pendant l'outlap sont autorisés.

- 7.3** 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. Les dépassements pendant le hotlap sont autorisés.
- 7.4** Lorsque vous franchissez à nouveau le départ/arrivée, la qualification d'un tour se termine. Toucher l'embarquement après le départ/l'arrivée entraîne le départ en dernier pour la course.
- 7.5** Être sur le chemin d'un autre pilote directement après le départ/l'arrivée entraîne le départ en dernier pour la course.
- 7.6** En cas de problème de chronométrage, de transpondeur ou un drapeau rouge, les qualifications seront relancées et tous les temps au tour précédemment enregistrés seront effacés.
- 7.7** Après les qualifications, vous conduisez lentement jusqu'à ce qu'un commissaire vous arrête à mi-chemin de la piste.
- 7.8** En cas de drapeau jaune, la qualification sera refaite, au cas où le pilote qui a causé le jaune aurait fait perdre du temps à un autre pilote. Le pilote à l'origine du drapeau jaune rentre aux stands, attend que les autres pilotes refassent la qualification puis les rejoint en tant que dernier pilote sur la grille de départ.

## **8) Départ de la course**

- 8.1** Le maréchal envoie les pilotes un par un s'aligner au prochain maréchal. En cas de départ arrêté, le pilote doit garer son kart devant les lignes désignées où les lignes resteront entièrement visibles. Si la ligne de front n'est plus complètement visible, le conducteur reçoit au minimum un avertissement. En cas de départ lancé, les pilotes doivent s'aligner les uns derrière les autres.
- 8.2** Les jours de course en salle, il y a un départ lancé. Les jours de course en plein air, il y a un départ arrêté, sauf indication contraire dans le briefing. En cas de départ arrêté, la procédure de départ sera expliquée dans le briefing.
- 8.3** Avec un départ lancé, le poleman doit entamer calmement le tour de formation. Ce n'est qu'entre la ligne/le cône vert et la ligne de départ et d'arrivée que le poleman peut déterminer quand accélérer. Dès que la ligne de départ/arrivée est franchie, l'accélération est autorisée dans tous les cas. Si le poleman accélère trop tôt, un redémarrage et un avertissement pour le poleman suivront.
- 8.4** Un pilote ne peut pas dépasser tant qu'il n'a pas franchi la ligne de départ/d'arrivée. Le dépassement avant la ligne de départ/d'arrivée entraîne une pénalité de temps de 20 secondes.
- 8.5** Un faux départ intentionnel entraînera une disqualification immédiate de la course. Un faux départ involontaire dont on prend l'avantage est passible d'une pénalité en temps de 5 secondes. Un faux départ involontaire qui entraîne un désavantage pour le conducteur entraînera un avertissement.

## **9) Pendant la course**

- 9.1** Le conducteur doit avoir les deux mains sur le volant en tout temps.
- 9.2** Dans le cas où un pilote est bloqué sur la piste, attendez qu'un Marshall vienne en aide. Ne vous contentez pas de sortir!
- 9.3** Deux tours avant la fin de la course, un panneau avec « 2 » est affiché. Un tour avant la fin de la course, un panneau avec « 1 » est affiché.
- 9.4** S'arrêter inutilement sur la piste ou attendre un autre pilote entraîne au minimum un avertissement.
- 9.5** Se venger d'un pilote entraîne au minimum une pénalité en temps.
- 9.6** Si vous faites demi-tour sur la piste, attendez un moment sûr pour faire demi-tour.

## 10) Arrivée de la course

- 10.1 Une course se termine en agitant le drapeau d'arrivée.
- 10.2 Les 5 premiers rentrent aux stands dans le même ordre.
- 10.3 La Direction de Course se réserve le droit de terminer une course plus tôt ou plus tard.
- 10.4 Si le chronométrage se termine un tour avant que le drapeau d'arrivée ne soit donné, l'organisation vérifiera si le dernier tour peut encore être ajouté au chronométrage. Si cela n'est pas possible, le résultat sans le dernier tour sera le résultat final.
- 10.5 En cas de drapeau rouge, les éléments stratégiques non remplis seront ajoutés ou soustraits au temps d'un pilote. Le nombre de secondes sera indiqué dans le briefing.

## 11) Après la course

- 11.1 L'organisation vérifie le poids des 5 premiers et de certains pilotes au hasard. La méthode de mesure et les outils de mesure utilisés par l'organisation sont déterminants. Si un conducteur n'a pas le poids minimum de conduite lors du contrôle, l'organisation prendra les mesures suivantes :
  - Moins de 0,5 kg de poids insuffisant : 5 secondes de pénalité de temps.
  - Plus de 0,5 kg d'insuffisance pondérale : classé dernier.
- 11.2 Les pilotes qui doivent peser seront placés dans une rangée séparée. Ces chauffeurs sont ensuite chargés d'être pesés. Ces pilotes doivent se rendre immédiatement à la balance pour être pesés par un directeur de course. Si vous ne pesez pas, vous serez classé dernier pour la course.
- 11.3 Après la course, vous pouvez trouver les résultats avec pénalités dans des classeurs aux moniteurs de Formula Karting.
- 11.4 Les pilotes peuvent demander le raisonnement des décisions de la direction de course dans la manche après leur manche courue, uniquement si cela est fait de manière respectueuse. Il n'y a pas de discussion sur le jugement final de la direction de course.  
Un mineur peut emmener un accompagnateur avec lui. L'animateur peut être là en tant que soutien et n'est donc pas autorisé à poser des questions ou à participer à la discussion.
- 11.5 La direction de Course détermine les décisions de compétition, mais l'avis de l'organisation peut être consulté en cas de dépassement.
- 11.6 La Direction de Course se réserve toujours le droit de modifier ou d'annuler une décision.

## 12) Les éléments stratégiques

- 12.1 Formula Karting utilise l'un des éléments stratégiques suivants:
  - Shortcut: Couper une partie de la piste.
  - Joker Lap: Conduire une partie supplémentaire de la piste.
  - Pitstop: Rester immobile quelque part hors de la piste pendant une courte période de temps.
- 12.2 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.
- 12.3 Il est recommandé de lever la main avant de prendre l'élément stratégique pour informer les pilotes derrière vous
- 12.4 L'élément stratégique ne peut pas être fait dans le premier et le dernier tour, sauf indication contraire dans le briefing. Si un pilote fait cela, une pénalité de temps de 5 secondes suivra.

- 12.5** Le non-respect de l'élément stratégique entraînera une pénalité de temps de 20 secondes plus toute perte de temps qui résulterait d'un Joker Lap ou d'un Pitstop.
- 12.6** Couper un pilote à la fin de la ligne jaune entraînant un contact inévitable entraîne une pénalité en temps de 5 secondes.
- 12.7** Quitter l'arrêt au stand moins d'une seconde trop tôt entraîne une pénalité de temps de 5 secondes. Quitter l'arrêt au stand plus d'une seconde trop tôt signifie que l'élément stratégique n'a pas encore été rempli.
- 12.8** L'abus de l'élément stratégique sera sévèrement pénalisé.
- 12.9** Si la fin de la ligne jaune s'aligne sur la ligne idéale, le coureur prenant l'élément stratégique doit céder le passage au coureur sur la piste.
- 12.10** L'abus de l'élément stratégique sera sévèrement puni.

## **13) Dépassements**

- 13.1** 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.
- 13.2** 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 de temps mais sans perdre sa position, un avertissement pour pilote A suivra.
- 13.3** Si le pilote A tape le pilote B à plusieurs reprises, un avertissement sera émis au pilote A. Si le pilote A continue à taper après l'avertissement, une pénalité de temps de 5 secondes suivra.
- 13.4** 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)
- 13.5** Quand pilote A tape pilote B plusieurs fois, un avertissement est suivi pour le pilote A. S'il continue à taper après l'avertissement, pilote A recevra une pénalité de cinq (5) secondes
- 13.6** Quand pilote A dépassé pilote B mais il ne respecte pas sa position sur la piste, pilote A recevra le drapeau orange
- 13.7** Quand le pare-chocs du pilote A tapé violemment le pilote B en entrant dans le virage, pilote A recevra au minimum un drapeau orange.
- 13.8** Toute violation grave du kart, du pilote, du circuit, du direction de course ou du règlement entraînera au moins une disqualification de la manche.
- 13.9** Lors du retour à la place après une mauvaise action de dépassement et avant que le drapeau orange ne soit donné, le drapeau orange sera noté.
- 13.10** La position du pilote qui passe doit être respectée s'il est au moins de 75% à l'extérieur du pilote dépassé.
- 13.11** Un pilote peut utiliser tout le circuit. Il 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.
- 13.12** Le contact entre les pilotes doit toujours être tenté d'être évité (sauf en poussant vers l'avant dans une ligne droite). Un contact intentionnel entraîne au minimum un avertissement.

## **14) Défendre**

- 14.1** Des changements de lignes excessifs plus d'une fois sur une ligne droite entraînent à peine un avertissement.
- 14.2** Un changement de ligne excessif pendant le freinage entraîne à peine un avertissement.

- 14.3** 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, au minimum un avertissement suivra.
- 14.4** 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.

## 15) 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.

## 16) Flags en Penalties



- 16.1 Damiers:** La fin de la qualification et la course. Les pilotes doivent réduire la vitesse après le passer et doivent être attentifs à toute personne de l'organisation sur la piste.
- 16.2 Vert:** 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.
- 16.3 Jaune:** 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.
- 16.4 Bleu:** 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
- 16.5 Rouge:** 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
- 16.6 Orange:** Rendre sa 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 laisser passer un pilote devant le drapeau orange. Si un pilote le fait quand même, il doit refaire l'élément stratégique.
- 16.7 Jaune/rouge:** Attention! Il y a quelque chose qui ne va pas avec la surface de la piste, comme de l'huile ou quelque chose sur la piste.
- 16.8 Noir et blanc:** Les avertissements.

- 16.9 5s.:** Vous avez écopé d'une pénalité de temps de 5 secondes qui sera ajoutée à votre temps après la course.
- 16.10 20s. :** Vous avez reçu une pénalité de temps de 20 secondes qui sera ajoutée à votre temps après la course.
- 16.11 Noir:** 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.
- 16.12** Ignorer un drapeau entraîne une disqualification.
- 16.13** Deux drapeaux orange et/ou d'avertissement entraînent une pénalité de temps de 5 secondes.
- 16.14** Deux pénalités en temps de 5 secondes entraînent une pénalité en temps de 20 secondes.
- 16.15** Tout comportement antisportif entraînera au minimum un avertissement.

## 17) Les points

**17.1** 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

**17.2** Après chaque manche les pilotes recevra les points suivants :

Ong. 16 karts		Ong. 20 karts		Ong. 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

- 17.3** 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.
- 17.4** Après chaque journée, les pilotes reçoivent des points pour le classement général. Le pilote avec le plus de points cumulés à la fin de la saison remporte le classement général.

- 17.5** 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. S'il y a encore égalité, le tour le plus rapide compte.
- 17.6** Les pilotes qui participent à des journées individuelles au FK Benelux participent en standard au classement GOLD.
- 17.7** 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.
- 17.8** 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).

## **18) Podiums, coupes et prix**

- 18.1** Dans tous les championnats et sous-classements, les trois premiers par jour sont honorés sur le podium avec une coupe.
- 18.2** La règle s'applique à tous les sous-classements : avec un minimum de 3 coureurs, le numéro 1 recevra une coupe. A partir de 6 pilotes dans un sous-classement, un podium complet sera à l'honneur.  
Conditions de sous-classement :  
- Dames  
- Belgique 70K Junior : âge jusqu'à 17 ans inclus le premier jour de course.  
- Belgium 90K Master : 30 ans ou plus le premier jour de course.
- 18.3** 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 4 à 7 pilotes d'un jour sur une journée de course, le meilleur pilote d'un jour remporte un trophée. Lorsqu'il y a 8 pilotes journaliers ou plus, il y aura un podium pilote journalier complet.
- 18.4** 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
- 18.5** Des prix et une reconnaissance à la fin de la saison seront décernés si au moins 80% des jours de course ont été complétés
- 18.6** 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

## **19) Autre**

- 19.1** Tous les matériels de la piste et de l'organisation doivent être respectés.
- 19.2** L'utilisation de la communication est interdite.
- 19.3** La conduite inutile dans le mauvais sens entraîne l'exclusion.
- 19.4** Le Parc Fermé n'est accessible qu'aux chauffeurs et accompagnateurs des Juniors pour aider aux poids. Si un accompagnateur reste avec un conducteur après l'avoir aidé avec des poids, ce conducteur reçoit au minimum un avertissement.
- 19.5** L'accès à la piste est interdit, sauf lors d'une promenade désignée.
- 19.6** Insister sur tout comportement antisportif peut conduire à l'exclusion.
- 19.7** La violence verbale de l'entourage peut entraîner une exclusion minimale de l'événement.
- 19.8** La violence physique par l'entourage conduira à une exclusion minimale de l'événement.
- 19.9** La manipulation du kart et/ou du moteur entraîne au minimum un Avertissement.
- 19.10** Essayez de laisser autant de gros sacs que possible dans la voiture pour dégager le passage de la piste de karting.
- 19.11** Il est interdit de consommer ses propres boissons sur la piste de karting, à l'exception de l'eau.

- 19.12** Il est apprécié que les pilotes sur le podium portent leur combinaison et mettent leur casque devant eux sur leur marchepied.
- 19.13** Un déplacement important de l'embarquement ou des pneus au sommet ou à la sortie pourrait entraîner un minimum d'avertissement.
- 19.14** Demander de manière excessive une pénalité pour un autre pilote pendant la conduite entraîne un avertissement.

## **20) La violence**

- 20.1** Les violences physiques ou verbales sont interdites à proximité immédiate du circuit de karting et peuvent entraîner l'exclusion de l'épreuve sans restitution des frais d'engagement.
- 20.2** Un majeur entraîne une disqualification de la manche concernée, passée ou à venir. La répétition des doigts du milieu entraînera une disqualification minimale du jour de la course.
- 20.3 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
- 20.4 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
- 20.5** L'abus physique ou verbal doit être signalé et confirmé par la personne affectée, au directeur de course ou à l'organisation afin d'appliquer une pénalité.