



24 Heures **Fun** and Race

L'Événement Karting

2ème édition !

Les 5 et 6 septembre 2009



REGLEMENT GENERAL - ORGANISATION

Lecture obligatoire et impérative par tous les pilotes

Tout concurrent qui prend le départ de cette endurance doit souscrire sans réserve aucune au présent règlement.

Circuit de Cormeilles en Vexin - Racing Kart de Cormeilles

Fun and Race organise sur la piste de 1200 mètres du Racing Kart de Cormeilles située à Cormeilles-en-Vexin, une manifestation privée, non officielle, dénommée les **24 HEURES FUN AND RACE**, ouverte à tous ; aux entreprises, associations, particuliers ainsi qu'aux Licenciés.

Cette course se voulant être la plus équitable possible, une mise à niveau autour d'un poids moyen sera effectuée pour toutes les équipes.

Pour chaque passage dans les stands, une durée minimum sera également demandée.

I - PARTICIPANTS

A - CONCURRENTS

Le nombre maximum d'équipages participant à cet événement est fixé à 43. Chaque équipe devra être composée **de 4 à 10 pilotes**.

Les pilotes devront être âgés au minimum de 16 ans et une autorisation parentale est exigée pour les mineurs.

Cette épreuve est réservée aux personnes aptes physiquement et médicalement à la pratique du kart de loisir.

Chaque équipage désignera un Team Manager - seul interlocuteur auprès de l'organisation du R.K.C.

Afin d'établir un classement homogène de toutes les équipes, nous effectuerons une pesée individuelle des pilotes habillés uniquement de leur combinaison (sans équipement annexe tels protèges côtes, casque ou autre). Cette pesée déterminera un poids moyen par équipe.

En fonction des écarts constatés entre le poids moyen de l'équipe et le poids moyen officiel de toutes les équipes engagées, chaque équipe étant en dessous du poids moyen officiel alors déterminé subira un handicap de poids sous forme de plomb à embarquer sur le kart pendant toute la course.

Un temps de roulage minimum par pilote est obligatoire. Ce temps de roulage varie en fonction du nombre de pilotes dans l'équipe.

- 2h00 de roulage minimum par pilote pour une équipe de 10 pilotes
- 2h30 de roulage minimum par pilote pour une équipe de 8 ou 9 pilotes
- 3h00 de roulage minimum par pilote pour une équipe de 7 pilotes
- 3h30 de roulage minimum par pilote pour une équipe de 6 pilotes
- 4h00 de roulage minimum par pilote pour une équipe de 5 pilotes
- 5h00 de roulage minimum par pilote pour une équipe de 4 pilotes

Ce temps de roulage sera recensé par un membre de l'organisation du RKC et calculé pendant l'épreuve par le biais de badge porté par chaque pilote.

Aucune tolérance ne sera acceptée pour le non respect de ces temps minimum de roulage par pilote sauf cas de force majeure apprécié et accepté par le directeur de course.

En cas de non respect de ce point du règlement :

- Une pénalité de 1 tour sera affectée à l'équipe dès la 1ère minute manquante à ce temps de roulage et ceci pour chacun de ces pilotes.
- Puis 1 tour supplémentaire de pénalité par tranche de 5 minutes (par pilote) (entre 5 et 10 minutes manquantes, entre 10 et 15 minutes, etc...)

B - ENGAGEMENTS

L'engagement par équipe **est de 2 009 euros TTC et comprend:**

- * la mise à disposition du **circuit** et de ses **infrastructures**,
- * **l'assistance technique et sportive**,
- * la mise à disposition d'un **kart 4T 390cc et du carburant nécessaire**,
- * le prêt d'**équipement** comprenant 2 casques, 2 combinaisons pluie ou 2 combinaisons tissu (*les chaussures, gants et minerve sont recommandés*)

***l'Assurance Individuelle Accident** de tous les pilotes

Les frais de restauration et d'hébergement restent à la charge de l'équipe.

C - LOTS

Avec une valeur totale de plus de 4000 euros, plusieurs lots exceptionnels seront attribués sur l'épreuve :

- **pour les vainqueurs de l'épreuve**
l'engagement d'une équipe aux 24 h karting du RKC (Mai 2010)
- **pour les deuxièmes de l'épreuve**
l'engagement d'une équipe pour une endurance de 6 h au RKC
- **pour chacun des pilotes troisièmes de l'épreuve**, un stage sur KTM X-Bow

D - EQUIPEMENT

Il est recommandé aux pilotes de se munir de chaussures montantes (type basket), de gants et de vêtements chauds pour la nuit du samedi au dimanche.

II - MATERIEL & ASSISTANCE TECHNIQUE

A - KARTS MIS A DISPOSITION

Le R.K.C. met à disposition de l'ensemble des équipes un matériel mono-moteur 4T de 390cc.

Les performances de tous les karts sont déclarées identiques par le constructeur ; aucune réclamation n'est prise en compte concernant le rendement particulier d'un kart.

Les réglages des karts étant tous identiques, aucune modification de quelque nature que ce soit n'est autorisée sous peine d'exclusion immédiate et définitive de l'équipe sans remboursement des droits d'engagement.

B - PNEUMATIQUES

Chaque équipe dispose d'un train de pneus neufs slick. Les pneus pluie ne sont pas autorisés.

Celui-ci est monté sur le kart avant le départ. Les pressions de gonflage sont réalisées au départ par l'organisateur mais peuvent être vérifiées par notre

équipe de mécanicien.

C - MOTEURS

Aucune intervention sur les moteurs (carburateurs et embrayages inclus) n'est autorisée durant l'ensemble de l'épreuve. **Seuls, les techniciens du RKC sont habilités à procéder à une réparation ou un éventuel réglage.**

A LA PREMIERE INTERVENTION CONSTATEE :

**L'EQUIPE EST IMMEDIATEMENT EXCLUE DE L'EPREUVE,
Sans aucun remboursement possible de son inscription.**

D - REPARATION

Les Mécaniciens du Racing Kart de Cormeilles sont les seules personnes habilitées à intervenir techniquement sur les karts mis à disposition.

Pendant une réparation, seul le **pilote en course** doit se trouver à l'Assistance Officielle. Il ne sera accordé aucun crédit de temps suite à une panne mécanique.

Nota : le Team Manager est également autorisé à venir se renseigner sur la nature de la panne mais ne peut rester auprès de son pilote.

E - ASSISTANCE SUR LE CIRCUIT

L'accès au circuit est uniquement accessible aux pilotes en roulage et à l'organisation.

En cas de panne sur la piste, le pilote a l'obligation de ranger son kart hors trajectoire et de rester auprès de celui-ci.

Seule l'Assistance Officielle est autorisée à dépanner ou récupérer un kart immobilisé.

III - LA COURSE

La course se déroulera dans le sens normal de la piste. Pendant toute la durée de la course, le classement est transmis sur écran dans les stands et à la tour panoramique. Une connexion Wifi gratuite est également disponible sur le circuit et vous permettra de suivre le déroulement de la course sur votre PC en se connectant sur le site internet du RKC.

La participation aux briefings et essais libres est obligatoire pour tous les pilotes.

Des pénalités sont infligées aux pilotes pris en infraction avec les règles de sécurité précisées durant les briefings.

A - CLASSEMENT

L'épreuve dure 24 heures sans interruption, sauf circonstances exceptionnelles.

L'équipage vainqueur est celui qui a accompli le plus grand nombre de tours pendant les 24 heures et franchi la ligne d'arrivée.

B - ESSAIS LIBRES et QUALIFICATIFS

Les essais libres et qualificatifs ont lieu en une seule séance et durent 60 minutes. Ces essais sont obligatoires pour l'ensemble des pilotes engagés.

C - PROCEDURE DE DEPART

Le départ sera de type le Mans.

D - PANNEAUTAGE / RELAIS / ARRET AU STAND

Chaque équipe dispose d'un panneau avec son numéro de course. Il est conseillé d'apporter un panneau supplémentaire pour la transmission d'information à son pilote (Position...)

Relais : 31 passages au stand minimum. Lors de ces entrées aux stands le changement de pilote n'est pas obligatoire. Ces changements doivent s'effectuer devant le stand de l'équipe et en aucun cas au niveau de l'assistance technique ou de l'aire de ravitaillement. Tout manquement à cette règle entraînera le déclassement de l'épreuve.

Pour chaque passage dans les stands, une durée minimum sera demandée.

Ce temps devra être **au minimum de 1 min** (60 secondes) et sera à réaliser **entre le cône matérialisant l'entrée des stands et le cône de sortie des stands.**

Durant ce temps, vous aurez le droit de vous arrêter à votre stand, de changer de pilote. Chaque équipage aura la responsabilité de gérer son temps dans les stands. Il est recommandé pour chaque équipe de se munir d'un chronomètre pour contrôler ce temps minimum à réaliser dans les stands.

En cas de non respect de ce point du règlement :

- Si 3 passages au stand sont compris entre 55 secondes et 1 min (60 secondes) : pénalité 1 tour. Puis par passage au stand supplémentaire compris dans ce temps : pénalité 1 tour
- Par passage au stand inférieur à 55 secondes, pénalité 1 tour

E - RAVITAILLEMENT

L'autonomie des karts est d'environ 2h00.

Les ravitaillements sont assurés exclusivement par l'organisation à l'entrée des stands.

Aucun changement de pilote ne peut s'effectuer dans la zone de ravitaillement.

Savoir s'arrêter au moment opportun participe à la bonne gestion de la course.

F - ARRET IMPREVU DE L'EPREUVE

Pour une raison ou une autre (conditions météo trop difficiles, accident, décision du Directeur de Course, etc...), l'organisateur peut décider d'arrêter ou neutraliser la course.

Dans ce cas, le PACE CAR intervient sur le circuit et chaque pilote en course doit alors FIGER SA POSITION derrière le PACE CAR qui continue de rouler lentement le temps jugé nécessaire par le Directeur de Course.

Tout dépassement pendant cette période entraîne les pénalités prévues. L'arrêt au stand est autorisé. La course reprend son rythme initial dès que le PACE CAR s'efface de la piste.

Quelque soit le temps de l'intervention, la durée de la course reste maintenue à 24 heures, interruption comprise.

IV - SECURITE

A - DISCIPLINE DE COURSE

Le fair-play et la convivialité des pilotes doivent rester les éléments essentiels de cet événement. Les résultats et l'esprit de compétition ne doivent pas faire oublier ces premières valeurs tant sur la piste que sur l'ensemble du site.

Dans cet esprit, le Team Manager reste responsable du comportement de ses pilotes, mais également de celui de ses accompagnateurs.

Chaque pilote est responsable de son matériel et à ce titre de ses actes :

Il doit rester maître de son véhicule.

Tout accrochage volontaire peut donner lieu à une exclusion immédiate des protagonistes par l'organisateur. En cas de comportement antisportif constaté par l'organisateur, qui reste seul juge, les pénalités sont appliquées **sans recours possible**.

Tout concurrent qui prend le départ des 24 Heures doit souscrire sans réserve aucune au présent règlement. Le Team Manager doit s'en assurer.

Il doit se conformer au code sportif et obéir strictement aux drapeaux qui lui sont présentés pendant la course, ainsi qu'aux injonctions de l'organisateur.

B - PENALITES

Pendant toute la durée de l'épreuve, toutes fautes réalisées par les concurrents tant sur la piste (accrochages, non-respect des drapeaux,...) qu'en dehors (vitesse excessive dans les stands, mauvais comportement,...) sont immédiatement sanctionnées par les Commissaires du R.K.C.

Leur bonne foi et leur connaissance de la course ne peuvent être contestées.

Les pénalités sont indiquées sur la piste et par un Commissaire de Piste:

Le kart pénalisé est averti par un Drapeau Noir accompagné du Numéro du kart concerné.

Le pilote doit alors rentrer OBLIGATOIREMENT au tour suivant et se rendre directement dans la zone STOP & GO où il est immobilisé la durée prévue. Aucun changement de pilote ne peut être effectué pendant la durée d'une pénalité.

La sanction va de 30 secondes à 3 minutes, selon la gravité de la faute.

Un comportement antisportif ou une récidive peut entraîner l'exclusion de l'épreuve (sans pouvoir prétendre au remboursement de l'engagement).

L'ensemble des pénalités évoquées est appliqué de la manière suivante :

➔ Faute légère :

Vitesse excessive dans les stands, accrochage, présence d'un accompagnateur sur la piste. . .

➔ Faute grave :

Accrochage important, non-respect des drapeaux, refus de pénalité, récidive d'une faute légère...

➔ Faute lourde :

Comportement dangereux, absence de respect, récidive d'une faute grave.

Les commissaires du R.K.C. sont seuls juges de la gravité des fautes et des pénalités à appliquer.

C - ACCES AUX STANDS

L'accès aux stands est interdit aux personnes n'ayant pas 12 ans révolus ainsi qu'aux animaux.

La consommation par les pilotes, accompagnateurs ou autres, de boissons alcoolisées dans l'enceinte des stands est formellement INTERDITE et peut entraîner l'exclusion définitive de l'équipe.

D - DRAPEAUX

Les drapeaux essentiels à connaître sont :

LE DRAPEAU JAUNE AGITÉ –

il signale un danger : il faut ralentir et il est strictement interdit de doubler. Danger grave, tenez-vous prêt à stopper.

LE DRAPEAU NOIR –

Accompagné de votre numéro, vous devez vous arrêter,
Soit, pour défaillance technique ou pour une pénalité

LE DRAPEAU ROUGE –

Accident sur la piste, ralentissement, arrêt immédiat de la course.

E - RECLAMATIONS SPORTIVES

Les éventuelles sanctions (pénalités, déclassement, exclusion, ...) prises à l'encontre d'une équipe par la direction de l'épreuve assistée des commissaires sont appliquées sans recours possible. En cas de litige, seule la direction de l'épreuve est compétente pour en assumer l'arbitrage.

V - MODIFICATIONS

Fun and Race et le Racing Kart de Cormeilles se réservent le droit d'apporter, à tout moment, toutes modifications au présent règlement. Dans ce cas, les modifications sont portées à la connaissance des engagés dès que possible et ne peuvent être contestées.

VI - CONDITIONS LIEES A VOTRE INSCRIPTION

Pour régulariser votre l'inscription de votre équipe et afin de préparer cet événement dans les meilleures conditions, vous devez impérativement nous retourner les éléments suivants avant le 30 juin 2008 :

- votre chèque d'acompte de 1 000 euros encaissable dès réception à l'ordre de Fun and Race, 61 rue tour d'auvergne 77185 Lognes
- le solde de votre inscription par chèque, encaissable le 24 août 2009
- le nombre définitif des pilotes composant votre équipage

- l'autorisation des parents pour les pilotes mineurs
- le nom de votre équipage et le nom de votre team manager

Sans réception de l'intégralité de ces pièces et renseignements, Fun and Race et le Racing Kart de Corneilles se réserve le droit d'annuler l'engagement de l'équipe concernée.

VII - INFOS, HORAIRES et ACTIVITES

Course de 24 heures KARTING

Samedi 5 septembre 2009

8h00 : Accueil des équipes, petit déjeuner, Pointage des équipes dans la tour

8h30 : Pesée des pilotes et remise des badges sous le chapiteau

9h30 : Briefing concernant la course de karting

11h00 : Début des essais libres et chronométrés : 1 heure par équipe

13h00 : Départ de la course de 24h

Arrivée à 13H30 le Dimanche 6 septembre 2009.

13h00 : Podium et remise de trophée



FICHE INSCRIPTION 24 heures Fun and Race des 5 et 6 septembre 2009

NOM EQUIPE :

Nom du MANAGER d'équipe :

Prénom :

Tel :

Portable :

Mail :

Informations sur TOUS les pilotes de l'équipe :

NOM	PRENOM	email	Poids du pilote en combinaison sans autres équipements
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Pour régulariser votre l'inscription de votre équipe et afin de préparer cet événement dans les meilleures conditions, vous devez impérativement nous retourner les éléments suivants avec à l'ordre de Fun and Race, 61 rue tour d'Auvergne 77185 Lognes