

INFORMATIONS GÉNÉRALES

- Les équipages sont constitués de 2 à 4 pilotes par RZR pour les Endurances 6H et de 2 à 6 pilotes par RZR pour les Endurances 10H.
- La prestation est réalisée sur des Polaris RZR 1000 mis à disposition par la SARL Driving Events, tous identiques et équipés de pneumatiques cloutés (cloutage commercial).
- La prestation est organisée comme suit :
 - Briefing sur la théorie du pilotage et l'organisation générale
 - Tours de reconnaissance en passager d'un moniteur diplômé BP JEPS
 - Sessions d'évaluation chronométrées
 - Débrief intermédiaire
 - Briefing de l'endurance
 - Endurance – mise en situation endurance par équipe (2H15 ou 6H selon le format choisi)
 - Debriefing / Remise des distinctions et attestations de stage
- Le chronométrage et le classement utilisés au cours de la prestation constituent des outils d'évaluation et de mise en situation. Ils s'intègrent dans la progression pédagogique. Pour des raisons de sécurité et d'encadrement, la piste glace est balisée avec des cônes afin de délimiter les zones de roulage autorisées et les zones de dépassement
- Les Ice Race Training Experience en buggy RZR organisées par la SARL Driving Events sont des sessions d'initiation et d'entraînement à la compétition, amicales et par équipe qui se déroulent sur le circuit glace de Flaine, accessibles à tous niveaux.
- La participation au volant est réservée aux personnes remplissant les conditions d'admission définies dans les documents de participation établis par la SARL Driving Events, notamment en matière d'âge et de titre de conduite.

SESSIONS D'ÉVALUATION CHRONOMÉTRÉES

- L'évaluation chronométrée est constituée de plusieurs sessions (de 6 à 9 sessions selon la composition des équipes) et l'ordre de passage de chaque pilote est imposé par les organisateurs et doit être respecté
- Les temps réalisés sont affichés et servent d'outil d'évaluation ; les moniteurs font un retour aux pilotes.
- La fin d'une session est signalée par le passage d'un drapeau à damier. Chaque pilote doit alors terminer son tour et rentrer au stand.
- Le meilleur tour réalisé pendant les sessions par l'équipe constitue son temps de référence ; les temps de référence servent à organiser le positionnement initial de l'endurance.

MISE EN SITUATION ENDURANCE

- Les buggys sont placés dans la zone de positionnement initial selon le meilleur temps réalisé par chaque équipe pendant les sessions d'évaluation préalables
- Durant la mise en situation Endurance, chaque équipe doit réaliser un nombre minimum d'arrêts aux stands. Pour les Endurances 6H chaque équipe doit réaliser 11 arrêts aux stands minimum (soit 12 relais). Pour les Endurances 10H, chaque équipe doit réaliser 17 arrêts aux stands minimum (soit 18 relais), dont 2 arrêts au stand de 2 min.

- Les doubles relais sont interdits (1 pilote ne peut pas effectuer 2 relais successifs). Lors des arrêts aux stands, le pilote qui termine son relai doit stopper le véhicule totalement et couper le moteur.
- Les changements de pilotes sont organisés par les équipes avec système de panneauage – Les ordres de passage sont libres à condition de respecter les règles imposées concernant les arrêts aux stands.
- Le roulage s'effectue uniquement sur les voies extérieures, sauf en cas de dépassement.
- Les moniteurs restent présents en piste et peuvent donner des consignes.
- Toutes les consignes ci-dessus sont contrôlées par le chef de piste. En cas de non-respect des consignes, des mesures correctives seront appliquées (voir les mesures correctives page suivante).

SECURITE ET DEPASSEMENT

- Le port du casque et de la ceinture de sécurité sont obligatoires pendant toute la durée de l'activité. Une tenue et des chaussures adaptées sont exigées.
- Les passagers sont interdits pendant les phases de conduite réalisées par les participants. Cette interdiction ne concerne pas les tours pédagogiques de reconnaissance effectués avec un moniteur au volant.
- Les feux doivent être allumés en permanence.
- Il est interdit de dépasser durant le 1er tour de l'endurance.
- L'entrée en piste se fait uniquement sur ordre du chef de piste
- Sauf consigne de l'encadrement, signalisation, panne ou situation de danger, il est interdit de s'arrêter ou de ralentir brutalement sur la piste. Des zones de dépassement sont prévues dans certains virages du circuit.
- Les dépassements s'effectuent uniquement sous consigne du moniteur, signalés par un drapeau bleu. En présence d'un véhicule immobilisé ou en difficulté, le franchissement s'effectue à allure adaptée, dans le respect de la signalisation et des instructions de l'encadrement.
- En cas de dépassement signalé par un moniteur, seul le véhicule qui dépasse est autorisé à emprunter la voie intérieure. À la sortie de la zone de dépassement, le véhicule qui effectue le dépassement (celui qui est à l'intérieur) est prioritaire. Le véhicule qui est dépassé (celui qui est à l'extérieur) peut être amené à lever le pied.
- Une distance de sécurité de 20 mètres minimum doit être respectée entre les véhicules.
- En cas de tête à queue, assurez-vous d'avoir le champ libre avant de manœuvrer et ne faites pas de marche arrière inutilement.
- Dans les stands, les pilotes doivent circuler au ralenti et couper le moteur pendant les changements de pilote.
- Toutes les consignes ci-dessus sont contrôlées par le chef de piste. En cas de non-respect de ces consignes de sécurité, un arrêt aux stands vous sera imposé par un drapeau rouge.
- Tout choc violent ou retournement entraînera l'arrêt immédiat du véhicule et la fin de l'endurance pour l'équipe concernée.
- L'équipe organisatrice se réserve le droit d'exclure une équipe qui ne respecterait pas les consignes de sécurité.
- Toute personne ayant consommé de l'alcool ou des drogues sera exclue sans remboursement. Toute consommation d'alcool est interdite pendant l'activité.

DRAPEAUX

- Drapeau à damier : Annonce la fin d'une session, le lancement de l'endurance et la fin de l'endurance. Réduire la vitesse significativement jusqu'aux stands.
- Drapeau bleu : Annonce et autorise un dépassement.
- Drapeau jaune : Annonce un danger - Réduire la vitesse immédiatement et rouler au pas.
- Drapeau noir et blanc : Annonce un avertissement pour le pilote concerné avant un drapeau rouge (utilisé uniquement pendant les sessions d'évaluation chronométrées)
- Drapeau rouge : Annonce un arrêt au stand imposé pour le pilote concerné ou pour tous les buggys. Pas d'arrêt sur la piste ou devant l'encadrant piste. Le pilote termine son tour à allure normale.
- Drapeau jaune + rouge : annonce l'interruption du roulage pour tous les pilotes. Arrêt aux stands ou arrêt immédiat sur ordre des encadrants piste

MESURES CORRECTIVES

- 1 cône renversé entraîne 1 arrêt aux stands imposé.
- Le non-respect des drapeaux entraîne 1 arrêt aux stands imposé.
- Le non-respect du nombre de passages aux stands entraîne la neutralisation de 5 tours dans l'indicateur comparatif de la mise en situation endurance.

CLASSEMENT DE LA MISE EN SITUATION ENDURANCE

- Il est établi selon le nombre de tours effectués par chaque équipe, incluant les mesures correctives. Il constitue un indicateur comparatif de performance utilisé dans le cadre du stage.
- Si 2 équipes ont réalisé le même nombre de tours pendant l'endurance, le classement sera établi selon le temps réalisé.