

## **INFORMATIONS GÉNÉRALES**

- Les courses en buggy RZR organisés par la société Driving Event sont des courses amicales et par équipe qui se déroulent sur le circuit glace de Flaine, accessibles à tous niveaux.
- La prestation est réalisée sur des Polaris RZR 1000 mis à disposition par la société Driving Event, tous identiques et équipés de pneumatiques cloutés (cloutage commercial).
- Les équipages sont constitués de 2, 3 ou 4 pilotes par RZR
- La prestation de 6h est organisée comme suit :
  - Briefing
  - Essais (2H15) + course (2H15)
  - Debriefing / Classement / Podium

## **ESSAIS**

- L'ordre de passage de chaque pilote est imposé par les organisateurs et doit être respecté
- Les essais sont constitués de 12 sessions de 10 minutes répartis équitablement entre les pilotes de l'équipage. Par exemple, si votre équipage est composé de 3 pilotes, chaque pilote réalise 4 sessions de 10 minutes à tour de rôle.
- La fin d'une séance d'essais 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 essais par l'équipe détermine la position de départ pour la course.

## **COURSE**

- Les buggys sont placés sur la grille de départ selon le meilleur temps réalisé par chaque équipe pendant les essais.
- Durant la course, 12 relais sont obligatoires, soit 11 passages aux stands par équipe. 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 panneautage – 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.
- Toutes les consignes ci-dessus sont contrôlées par le chef de course. En cas de non-respect des consignes, des pénalités seront appliquées (voir le système de pénalités page suivante).

## **SECURITE ET DEPASSEMENT**

- Le port du casque et de la ceinture de sécurité sont obligatoires pendant toute la durée de la course.
- Les passagers sont interdits.
- Les feux doivent être allumés en permanence.
- Il est interdit de dépasser durant le 1<sup>er</sup> tour.
- L'entrée en piste se fait uniquement sur ordre du chef de piste
- Ne jamais s'arrêter ou ralentir significativement sur le circuit
- 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. Aucun dépassement sans autorisation et hors zones de dépassement sauf s'il y a un tête-à-queue devant vous
- En cas de dépassement signalé par un moniteur, seul le véhicule qui dépasse est autorisé à emprunter la voie intérieure. A 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.
- Toutes les consignes ci-dessus sont contrôlées par le chef de course. En cas de non-respect de ces consignes de sécurité, un arrêt aux stands (Stop and Go) vous sera imposé par un drapeau rouge.
- Tout choc violent ou retournement entrainera l'arrêt immédiat du véhicule et la fin de la course 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 consommée 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 séance d'essais, le départ de la course et la fin de la course. Réduire la vitesse significativement jusqu'aux stands.
- Drapeau bleu : Annonce 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 le drapeau rouge
- Drapeau rouge : Annonce un arrêt au stand (Stop and Go) pour le pilote concerné ou pour tous les buggys. Pas d'arrêt sur la piste ou devant le commissaire. 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 commissaires

## **PENALITES**

- 1 cône renversé = 1 Stop & Go de 30s au stand
- Non-respect des drapeaux = 1 Stop & Go de 30s au stand
- Non-respect du nombre de passages aux stands = 5 tours de pénalité.

## **CLASSEMENT**

- Il est établi selon le nombre de tours effectués par chaque équipe, incluant les pénalités.
- Si 2 équipes ont réalisé le même nombre de tours pendant la course, le classement sera établi selon le temps réalisé.