



ENDURANCE 4 FUN REGLEMENT SPORTIF 2010

Organisation générale: Endurance 4 Fun– Rue de la Résistance, 7 – 4910 Theux
Tel +32 (0) 87 53 90 11 – Fax +32 (0) 87 53 90 01 – info@endurance4fun.com- www.endurance4fun.com

TABLES DES MATIERES

1	CONDITIONS GENERALES	4
2	CALENDRIER 2006 + CLASSES	4
3	REGLEMENT PARTICULIER (RP)	4
4	ENGAGEMENTS	4
	4.1 Coureurs	4
	4.2 Procédure d'inscription	5
5	LICENCES	5
	5.1 Licence FMB	5
	5.2 Autorisation de départ Bikers' Cup	5
	5.2.1 Autorisation de départ pour l'ensemble du Championnat	6
	5.2.2 Autorisation de départ pour une épreuve	6
	5.3 Licenciés Etrangers	6
6	ORGANISATIONS DES MANIFESTATIONS	6
	6.1 Points pour les championnats	6
	6.2 Classement final des championnats	6
	6.3 Ex æquo	6
	6.4 Michelin Challenge	7
	6.5 Elf Challenge pour les amateurs	7
	6.5.1 Principe du Challenge	7
	6.5.2 Éligibilité	7
	6.5.3 Définition de l'amateur	8
	6.5.4 Établissement du classement	8
	6.5.5 Trophées et primes	8
	6.5.6 Remise des trophées et des primes	8
	6.5.7 Obligation des pilotes inscrits au Elf Challenge	8
	6.5.8 Information aux concurrents	8
	6.5.9 Modification du règlement	8
	6.6 Primes d'arrivée	8
	6.7 Presse et invité VIP	9
7	PRIMES	9
	7.1 Bikers' Cup Endurance	9
	7.2 Superstock 600	9
	7.3 Superbike	9
8	ENTRAINEMENTS ET COURSES	9
	8.1 Contrôle technique et Transpondeurs	9
	8.2 Courses d'Endurance	10
	8.2.1 Briefing obligatoire	10
	8.2.2 Qualification + déroulement de la course	10
	8.2.3 Procédure de départ	10
	8.2.4 Conduite lors d'une chute qui nécessite une évacuation	12
	8.2.5 Sanction pendant la course	12
	8.2.6 Arrêts sur la piste	12
	8.2.7 Arrêts au stand, ravitaillement et réparations	12
	8.2.8 Neutralisation de la course	13
	8.2.9 Interruption de la course – Nouveau départ	14
	8.2.10 Procédure "Stop & Go"	14
	8.2.11 Classement	15
	8.3 Courses Sprint (Superstock 600 & Superbike)	16
	8.3.1 Essais qualificatifs	16
	8.3.2 Grille de départ	16
	8.3.2.1 Qualification pour la course	16

8.3.3	Réclamations	16
8.3.4	Non-participation à une manifestation ou course	16
8.3.5	Procédure de Départ	17
8.3.6	'Wet / Dry' race	18
8.3.7	Procédure de passage par la voie des stands	18
8.3.8	Comportement pendant les essais, la course et sur le circuit	19
8.3.9	Interruption d'une course – Nouveau départ	20
8.3.10	Classement	20
8.3.11	Contrôle final après la course	21
8.3.12	Résultat officiel	21
9	DRAPEAUX ET FEUX – SANCTIONS pour non respect	21
9.1	Drapeaux et feux utilisés pour donner des informations	21
9.2	Drapeaux et feux transmettant des informations et des instructions	22
9.3	Sanctions en cas de non respect des signaux	23

1 CONDITIONS GENERALES

Le présent règlement a pour objet de définir les modalités selon lesquelles JUMPY a.s.b.l. organise, dans le cadre de la promotion du sport motocycliste, un championnat intitulée : Endurance 4 Fun. Ce championnat est organisée conformément au règlement Courses sur Route 2010 édicté par la commission Sportive de la FMB en collaboration avec la MUL.

Les épreuves sont établies conformément au présent règlement particulier auquel tous les concurrents se soumettent du seul fait de leur engagement.

JUMPY a.s.b.l. et les partenaires de l' Endurance 4 Fun se réservent le droit d'exploiter tous les résultats à des fins publicitaires. Le coureur s'engage de son côté à respecter tous les accords publicitaires conclus dans le cadre de la coupe et autorise JUMPY a.s.b.l. et les partenaires de la coupe à exploiter ses résultats, son image à des fins publicitaires.

Lors de l'inscription, chaque coureur reconnaîtra être libre de tout engagement ou obligation avec des tiers lui permettant de respecter totalement les termes du présent règlement particulier.

Aucune marque, société ou association (non partenaire de l' Endurance 4 Fun) ne peut utiliser le logo ou les résultats à des fins publicitaires ou commerciales sans l'accord des organisateurs.

2 CALENDRIER 2010 + CLASSES

Dates	Circuit	Endurance
24 & 25 avril 2010	Spa-Francorchamps (B)	3h
15 & 16 mai 2010	Zolder (B)	500 km de Zolder
24 juin 2010	Zolder (B)	4 h
16, 17 & 18 juillet 2010	Dijon-Prenois (FR)	2 x 2h
13, 14 et 15 aout 2010	Spa-Francorchamps (B)	6 Hours of Spa
23 septembre 2010	Zolder (B)	4h

Classe	Nombre de motos par team	Cc
Challenge 600	2 à 3 motos	< 600 cc.
Challenge 600+	2 à 3 motos	> 600 cc. - 1200 cc.
Trophy	1 moto	600 cc. - 1200 cc.

Pour désigner un team dans une classe Challenge, c'est la majorité des motos qui déterminera la classe. Si la répartition est égale ce sera toujours la moto 600+ qui comptera.

Challenge 600: Teams avec 2 ou 3 motos 600
 Teams avec 2 motos 600 et 1 moto 600+

Challenge 600+ : Teams avec 2 ou motos 600+
 Teams avec 1 moto 600 et une moto 600+
 Teams avec 2 motos 600 et 1 moto 600+

3 REGLEMENT PARTICULIER (RP)

A chaque épreuve un Règlement Particulier (RP) sera rédigé. Il comprendra toutes les informations complémentaires, ainsi que les détails relatifs à la manifestation en question :

- Les classes participantes à l'épreuve
- Le nombre de coureurs acceptés pour chaque Essai et Course, le timing (contrôle administratif & technique, entraînements et courses)
- Adresse et n° de téléphone du secrétariat et du circuit

- Lieu de l'inscription et paiement sur événement
- Spécificité concernant l'accès paddock et circuit.

Le RP sera envoyé au team manager trois semaines avant l'épreuve. Il doit s'assurer que chaque pilote ou membre du team soit au courant du RP.

4 ENGAGEMENTS

Chaque pilote qui veut participer à une course doit s'inscrire auprès de l'organisateur.

4.1 Coureurs

Les épreuves sont ouvertes aux coureurs âgés de plus de 16 ans (exception possible après examen par instructeurs de la Motorsportschool Zolder / Bikers' School + autorisation parentale pour les coureurs de plus de 18 ans) de toute nationalité en possession d'une licence annuelle « Endurance 4 Fun » valable pour ce championnat.

Les licences « Endurance 4 Fun » à l'année sont disponibles aussi bien à la FMB qu'à la MUL.

Il est entendu que l'organisateur de l'Endurance 4 Fun se réserve le droit de refuser toute candidature présentant un caractère particulier afin de préserver l'esprit de l'Endurance 4 Fun sans devoir motiver sa décision.

Lors de son engagement, chaque coureur devra s'engager à respecter ce règlement particulier.

4.2 Classification des pilotes

Tous les pilotes qui participent à l'Endurance 4 Fun sont soumis à une classification des pilotes. Tous les pilotes participants seront divisés en 3 catégories différentes: or, argent et bronze

“OR” Pilotes avec un palmarès international

“ ARGENT ” Pilotes avec une licence Belge Inter et une licence A Hollandaise

“ BRONZE ” Pilotes qui n'ont pas encore eu de licence auparavant, ou une licence junior Belge ou une licence première année ou une licence Hollande B et C

C'est le promoteur qui décide si un pilote fait partie de la catégorie “OR”. La liste est établie de manière nominative et sera publié sur le site de l'Endurance Fun.

Chaque pilote qui n'aura pas participé au Club MET ou à la Bikers' Cup depuis plus de 3 ans devra demandé sa classification à l'organisateur. Il devra faire parvenir tout son palmarès à l'organisateur.

Dans le championnat de l'E4F toute combinaison sera acceptée sauf OR/OR.

OR: Werner Daemen, Stéphane Mertens, Sébastien Legrelle, Xavier Simeon, Vincent Lonbois, Olivier Depoorter, Didier Van Keymeulen, Fastré Grégory, Weynand Michael, Marc Fissette, Didier Jadoul, Alex Verleye, Michel Nickmans, Van Looy Tom, Sepp Vermonden, Denny Lannoo

4.3 Procédure d'inscription

Tout concurrent souhaitant participer à l'Endurance 4 Fun doit demander un dossier d'inscription à l'adresse suivante :

ENDURANCE 4 FUN
Avenue du Stade 27
4910 Theux
Belgique
Tel : Estelle +32/87.53.90.11 ou Georgette +32/475.23.04.95
Fax : +32/87.53.90.01
Email : info@endurance4fun.com
Website: www.endurance4fun.com

La demande d'engagement + le droit d'inscription devra être viré sur le compte bancaire mentionné sur le bulletin d'inscription pour chaque épreuve et cela, 3 semaines avant la date de la manifestation.

Passé ce délai les droits d'engagement seront majorés de 100 €. Après la date de clôture, les engagements pourront être refusés. Votre inscription sera validée dès réception du paiement.

Nombre de coureurs: Les inscriptions seront clôturées lorsque le nombre maximum pour les entraînements sera atteint. Tous les coureurs inscrits peuvent participer à la course en tenant compte des normes de qualification mentionnée dans l'article 8.2.2

Date de clôture: 3 semaines avant l'épreuve.

Désistement: En cas de désistement le team doit informer l'organisateur par écrit trois semaines avant l'épreuve. Uniquement dans ce cas-là le droit d'inscription sera remboursé.

Force Majeure: En cas de désistement endéans les trois semaines avant l'épreuve, le droit d'inscription ne sera remboursé qu'en cas de force majeure. Le team devra également informer l'organisateur par écrit. Une charge de 100 € de frais administratifs sera retenue. L'organisateur décidera s'il y a lieu de rembourser.

5 LICENCES

5.1 Licence

Chaque participant doit souscrire une licence « Endurance 4 Fun 2010 » délivrée par la BMB/FMB ou par la MUL.

5.2 Licenciés étrangers

Les licenciés étrangers peuvent participer avec leur licence (si elle est valable) aux courses inscrites au calendrier européen avec l'accord de leur fédération. Ils devront prendre contact avec la MUL ou l'organisateur au plus tard 4 semaines avant l'épreuve.

6 ORGANISATIONS DES MANIFESTATIONS

6.1 Points pour les championnats

Pour chaque course de Championnat, les points sont attribués selon l'échelle suivante :

1er	25 points
2ème	20 points
3ème	16 points
4ème	13 points
5ème	11 points
6ème	10 points
7ème	9 points
8ème	8 points
9ème	7 points
10ème	6 points
11ème	5 points
12ème	4 points
13ème	3 points
14ème	2 points
15ème	1 point

6.2 Classement final des championnats

Toutes les courses compteront pour le classement de l'Endurance 4 Fun.

En Endurance un coureur et non une équipe peuvent sortir gagnant si un des coureurs de l'équipe n'a pas participé à toutes les épreuves ou que le coureur a participé avec différentes équipes.

Pour les 6 HOURS of Spa les points comptent doubles. Pour les 2 courses à Dijon il y aura 25 points par course.

6.3 Primes d'arrivée

Aucune prime d'arrivée ne sera octroyée. Les trois premiers de chaque catégorie recevront une coupe lors du podium final à chaque course.

6.4 Presse et invité VIP

Les coureurs invités à participer à une épreuve figureront sur le classement général de l'épreuve, mais ne marqueront pas les points. Ils prendront néanmoins place sur le podium et recevront la coupe.

En tant que coureur invité, le pilote devra signer une décharge comme de quoi il n'aura pas de points attribués et que ça n'aura pas de conséquences dans le championnat. Ceci n'est pas révoicable!

6.5 Promotions

Les 5 premiers pilotes de la catégorie « BRONZE » de chaque classe seront promus pour la saison prochaine en catégorie « ARGENT »

7 PRIX

Un trophée sera remis en fin de saison aux trois premiers pilotes de chaque classe. Ceux-ci seront remis durant l'ENDURANCE 4 FUN Night.

8 ENTRAINEMENTS ET COURSES

8.1 Transpondeurs

les temps seront mesurés à l'aide d'un transpondeur et d'un PC. Les temps sont mesurés individuellement par coureurs via le transpondeur qui lui sera remis lors du contrôle administratif. C'est la responsabilité du coureur d'entrer en piste tant lors des essais que pour la course avec une moto équipée d'un transpondeur en parfait ordre de fonctionnement (dûment chargé). Celui-ci doit être placé de préférence à l'avant de la moto.

Si un coureur décide de rouler avec son propre transpondeur il doit au plus vite communiquer le numéro de ce transpondeur au contrôle technique ou au chronométrage. Si le coureur ne roule pas avec son propre transpondeur, pour des raisons de force majeure, il doit au plus vite communiquer le numéro de ce transpondeur au contrôle technique ou au chronométrage.

Sont valable comme caution: une carte d'identité ou un permis de conduire. Chaque transpondeur doit être remis au plus tard 30min après la dernière course de la journée. Tous les motocycles doivent être vérifiés au niveau de la sécurité par les Inspecteurs Techniques avant la première participation aux essais, selon l'horaire publié.

C'est la responsabilité du coureur d'être en possession d'un transpondeur en bon état de marche. Si il n'est pas en bon état, il n'y aura pas de temps mesuré et donc pas de classement pour ce coureur. Il ne pourra pas y avoir de protestation à ce sujet.

Les numéros et les arrières plans doivent aussi être conformes au règlement technique de l'Endurance 4 Fun.

Si un transpondeur est perdu ou abîmé, la somme de 350,-€ sera facturé au pilote.

8.2 Courses d'Endurance

8.2.1 Briefing obligatoire

Un briefing obligatoire sera organisé avant chaque épreuve. Au cours de ce briefing des informations importantes vous seront données sur le déroulement de la course. Horaire et lieu de ce briefing seront toujours mentionnés dans le règlement particulier.

La présence de chaque coureur est obligatoire pour toute la durée du briefing sous peine de pénalités en cas d'absences. (Stop & Go).

Une feuille de présence sera établie pour chaque briefing que chaque coureur devra signer.

8.2.2 Qualification + déroulement de la course

Pour chaque épreuve, il est prévu deux séances d'essais chronométrées par coureur ou une séance d'une heure non-stop pendant laquelle tous les coureurs pourront rouler. Le timing sera toujours communiqué dans le RP. Le nombre d'engagés sera limité selon la capacité du circuit.

Les positions au départ seront déterminées en fonction des résultats « scratch » enregistrés lors des essais chronométrés.

Tous les coureurs de l'équipe doivent se qualifier pour la course. Pour se qualifier, un coureur doit réaliser dans au moins une des séances qualificatives, un temps de qualification égal ou inférieure à la moyenne des trois meilleurs temps de sa classe augmenté de 20%, ceci pour une raison de sécurité entre les coureurs.

L'ordre de la grille de départ sera défini par le meilleur temps réalisés un tour par un des coureurs de l'équipe au cours des séances qualificatives. Si plusieurs équipes ont le même temps, on prendra leur second meilleur temps. S'il y a plus d'une course par weekend-end, l'ordre de la grille de départ sera maintenu.

L'épreuve réunira des teams de 2 ou 3 pilotes sur 1, 2 ou 3 motos. Le nombre de motos précisera dans quelle catégorie ils seront répartis. Dans les classes Challenge le choix de rouler avec 1, 2 ou 3 motos est libre, seule condition les motos doivent obligatoirement être passées au contrôle technique.

Si un équipage décide d'utiliser deux ou trois machines, les machines qui ne roulent pas devront être entreposées dans le stand. Si, sur un équipage, il est démontré que l'un des deux coureurs a dépassé ce temps de conduite, l'équipage sera automatiquement disqualifié. Une

Pour être autorisé à participer à la course, le participant devra avoir parcouru un certain nombre de tours pendant l'entraînement (après jugement de l'organisateur).

8.2.3 Procédure de départ

La procédure de départ applicable est du type dite "Le Mans" ou en épi. En cas de courses en plusieurs manches, elle devra être respectée pour chaque manche. La procédure de départ est la suivante :

01) Environ 20 minutes avant le départ, tous les teams doivent placer leurs motos en bout de pitlane et ce du côté gauche du mur. Le team qui a réalisé le meilleur temps pendant les essais, placera sa moto le plus près possible des lumières en bout de pitlane. Tous les autres teams se placeront suivant les temps effectués.

02) 1 tour de reconnaissance obligatoire

Une pénalité de **"Stop & Go"** sera infligée aux équipes qui n'effectuent pas le tour de reconnaissance.

Environ 15 minutes avant le départ, les coureurs entrent en piste et font immédiatement un tour de reconnaissance avant de prendre place sur la grille, moteur arrêté. Il est interdit de dépasser pendant le tour de reconnaissance.

Tous les teams qui n'auront pas pris leurs places au départ du tour de reconnaissance devront prendre le départ en pitlane.

Sur la grille, les motocycles doivent être échelonnés en biais (en épi), selon un angle de 45° sur le côté de la piste derrière la ligne de départ. Ils doivent être distants chacun de 2 mètres. Chaque motocycle sera tenu par un aide.

03) Dès l'entrée en piste (environ 15 minutes avant le départ), le changement de motocycle et un ravitaillement supplémentaire sont strictement interdits.

04) Des changements de pneus et des réparations peuvent être effectués sur la grille de départ jusqu'à ce que le panneau "3 minutes" soit présenté.

Après le tour de reconnaissance, les coureurs peuvent choisir de changer de pneus, sur la grille, afin de les adapter aux conditions régnant sur la piste.

05) 2 tours de chauffe obligatoires

Env. 5 minutes avant les tours de chauffe, on présente les panneaux suivants accompagnés d'un avertissement sonore:

- Panneau "5 minutes" : début du compte à rebours

- Panneau "3 minutes" : toutes les personnes, hormis les coureurs, 1 assistant et une personne avec un parapluie au maximum par coureur, évacueront la grille. A ce moment-là, personne (excepté les officiels accrédités) n'est autorisé à se rendre à nouveau sur la grille. Toute intervention sur les motocycles est interdite.

- Panneau "1 minute": toutes les personnes, hormis les coureurs et l'aide qui tient la machine, évacueront la grille.

Les coureurs doivent se trouver en face de leur propre machine de l'autre côté de la piste.

- Panneau "30 secondes".

- Drapeau vert : départ des tours de chauffe. Chaque coureur court vers sa machine, met le moteur en marche et commence les tours de chauffe.

Deux pénalités de "Stop & Go" seront infligées aux équipes qui ne les effectuent pas complètement.

Si, même après l'aide immédiate de l'assistant, un coureur ne parvient pas à faire démarrer son moteur, la moto doit être poussée dans le couloir des stands et le coureur prendra le départ retardé depuis les stands.

- Une voiture de la Direction de Course, suit le groupe des coureurs.
- Le dernier tour de chauffe sera signalé aux coureurs par un panneau portant le chiffre 1.
- Lorsque les coureurs reviendront à la grille de départ à la fin des tours de chauffe, ils arrêteront leur moto, chacune à son emplacement indiqué, et couperont le moteur. Les motocycles doivent être placés dans la même position qu'avant le départ des tours de chauffe.

Seul un aide par machine et les coureurs qui prennent le départ sont autorisés sur la grille.

06) Si un coureur a des difficultés, il doit se rendre immédiatement aux stands. Il est absolument interdit aux coureurs de se rendre sur la grille de départ dans l'intention de retarder celui-ci. Au cas où un coureur arrive en retard à la grille, alors que le panneau "1 minute" a déjà été montré, il devra obligatoirement se diriger vers les stands à vitesse modérée, d'où il prendra le départ retardé.

07) Au milieu de la piste, sur la ligne de départ, un commissaire avec drapeau rouge attend l'arrivée des coureurs sur la grille et il reste sur place jusqu'à ce que le starter lui donne l'ordre de quitter la piste, après que le drapeau vert ait été présenté par le commissaire se trouvant à la fin de la grille.

Un deuxième commissaire avec drapeaux vert et rouge se trouve à la fin de la grille:

- au moyen du drapeau vert, il indique que la grille est en ordre
- au moyen du drapeau rouge, il arrête un coureur qui arrive en retard, après la voiture de Direction de Course, et veille à ce que ce coureur puisse partir d'une position d'arrêt à la fin de la grille et après le départ ou qu'il se rende aux stands.

09) Départ de la course

- Panneau "1 minute" + avertissement sonore: les coureurs doivent se trouver en face de leur propre machine de l'autre côté de la piste.

- Panneau "30 secondes" + avertissement sonore

- Feu vert ou drapeau national : départ. Chaque coureur court vers son motocycle et met le moteur en marche et commence la course.

Le moteur sera mis en marche par le coureur seul, en utilisant un moyen mécanique disposé sur la machine. Toute aide extérieure est interdite.

10) Si un coureur ne peut pas mettre son moteur en marche, le Directeur de Course, au moyen du drapeau vert, autorisera l'aide à pousser le motocycle, dès qu'il le jugera possible.

Si, malgré cette intervention, un coureur ne parvient pas à partir, les commissaires de piste pousseront immédiatement la machine vers les stands (à l'entrée ou à la sortie selon la proximité). Le motocycle pourra être ramené à son stand sous la protection d'un commissaire. Le coureur prendra le départ dès que sa machine sera réparée.

11) Après le passage de la totalité du peloton devant la sortie du couloir des stands, un départ retardé avec feux ou au drapeau sera donné aux coureurs qui s'y trouvent.

12) Le coureur qui est en mouvement ou qui ne se trouve pas en face de sa propre machine de l'autre côté de la piste au moment de l'apparition du feu vert ou du baisser du drapeau national sera sanctionné.

Pour toute infraction à l'article 8.2.3 le coureur concerné sera sanctionné par une procédure **"Stop & Go"**.

8.2.4 Conduite lors d'une chute qui nécessite une évacuation vers le centre médical

En cas de ou suite à une chute, si un coureur doit être évacué vers le centre médical, il pourra, après accord du médecin de la course, rejoindre sa machine. Il doit à tout moment être accompagné par un officiel.

8.2.5 Sanctions pendant la course

Si des sanctions sont infligées à un coureur pendant la course, elles seront communiquées rapidement au responsable de l'équipe en question.

8.2.6 Procédure d'arrêts sur piste a cause d'une chute ou problème technique

Lorsqu'une machine est arrêtée sur le circuit suite à un problème mécanique ou à une chute, le coureur devra immédiatement ranger sa moto, de façon à ne pas gêner les autres coureurs. Il pourra alors procéder à une réparation, avec les moyens du bord.

Les pilotes arrêtés devront attendre une assistance de la « safety-crew » si ils n'arrivent pas à faire les réparations eux-mêmes. Ils ramèneront aussi le pilote ainsi que le transpondeur. Les autres membres de l'équipe peuvent continuer la course. Aucune moto ne sera rapatriée durant la course.

Les coureurs qui abandonnent à cause d'une chute doivent attendre l'assistance médicale de la « safety-crew » du circuit. Ils ramèneront le pilote ainsi que le transpondeur. Si le pilote en question doit être transporté, son transpondeur sera rendu aux co-équipiers pour qu'ils puissent continuer la course.

Les pilotes de la classe Trophy seront ramenés à leur stand mais ne pourront pas continuer la compétition.

8.2.7 Arrêts au stand, ravitaillement et réparations

Lorsqu'un concurrent utilise la piste de décélération pour rejoindre ou quitter son stand, il devra circuler sur celle-ci à la vitesse maximale de **40 km/h**, des contrôles seront effectués.

- Moteur obligatoirement arrêté lors de l'arrêt au stand.
- Avant de ravitailler une machine, elle doit être béquillée devant le stand.
- Le coureur ne pourra pas rester sur la machine durant les opérations de ravitaillement en carburant.
- Les opérations de ravitaillement et les réparations ne peuvent pas avoir lieu simultanément.
- Chaque équipe devra obligatoirement affecter une personne à la sécurité incendie, cette personne devra être équipée d'un extincteur (min 6kg) efficace contre les feux de carburant et devra obligatoirement être présente lors de toutes les opérations de ravitaillement. Pendant ces opérations, la personne en charge devra se protéger les yeux, la tête, et avoir le corps protégé par des vêtements.
- Toutes interventions importantes (autres que ravitaillement, changement de freins ou de roues) devront se faire à l'intérieur du stand. Rajout d'huile doit se faire avec une seringue en acier, sinon dans le box.
- Quatre personnes maximum peuvent intervenir simultanément sur la machine (si le coureur participe à l'intervention, il sera compris dans ces quatre personnes).
- Un système de ravitaillement en carburant à l'aide de cruche, seau, entonnoir, etc... où l'essence s'écoule à l'air libre, est interdit. Le ravitaillement en carburant doit s'effectuer par gravité. Tout système sous pression est interdit.
- Toutes les équipes sont responsables d'avoir leur propre réserve de ciment fin et un balai pour nettoyer la pitlane si de l'essence ou de l'huile sont renversées.
- Pour retourner en piste, le coureur pourra être assis sur sa moto et sera poussé par 2 personnes. Le coureur peut utiliser le starter de la moto. L'utilisation d'une batterie supplémentaire est interdite.
- **Seuls les membres accrédités de l'équipe en possession d'un laissez passer officiel pourront se trouver dans la zone de travail de leur stand et pourra immédiatement travailler sur sa moto. En dehors des interventions, les membres de l'équipe ne pourront pas se trouver en pitlane.**
- Avant le départ, les systèmes de ravitaillement devront être contrôlés au contrôle technique.

Équipages à deux machines, les mêmes règles s'appliquent ainsi que les suivantes :

- Lorsqu'une machine d'un équipage est sur la piste, la deuxième machine entreposée dans les stands devra être ravitaillée en carburant sur la voie des stands. Les autres opérations de maintenance, sont autorisées à l'intérieur du stand.
- **Lors des changements de machine uniquement les pilotes peuvent aider, pas de mécanos !**
- Lors des changements de machine, la machine qui repartira devra être placée en attente moteur arrêté devant le stand. Elle ne pourra être sortie du stand qu'un tour avant le changement de machine et ne pourra démarrer qu'après le changement de transpondeur. La moto pourra être sortie du box pour chauffer le moteur.

- Quand la moto arrive à hauteur du stand, le pilote qui va partir doit béquiller la moto rentrante. Puis il peut prendre place sur sa moto que son coéquipier débéquillera. Alors il peut seulement démarrer sa moto.

Toute infraction à cet article sera sanctionnée par une procédure **“Stop & Go”**.

8.2.8 Neutralisation de la course et nouveau départ

Au cas où pendant la course, un incident (conditions atmosphériques ou toute autre cause) compromettrait la sécurité, rendant impossible le déroulement normal de la compétition, le Directeur de Course pourra décider la neutralisation à l'aide du drapeau rouge.

Dans ce cas, chaque coureur doit immédiatement ralentir la cadence et poursuivre son tour lentement et dès que possible rentrer dans la voie des stands. Le premier coureur qui rentre ira se positionner en bout de pitlane du côté gauche et les autres coureurs se mettront en une ligne derrière lui.

Il est interdit de s'arrêter à son stand pendant cette procédure. Aucune aide technique et extérieure ne peut être donnée. Une aide peut donner à boire au pilote. Ce ne sont que le pilote et sa machine qui reste du côté gauche de la pitlane, le reste de l'équipe doit rester éloigner de la moto.

Durant cette procédure le temps de course continue à courir. Toutes les autres règles de course restent d'application.

Le nouveau départ se fera par un départ lancé. Pour le départ à la sortie de la pitlane un panneau indiquera aux pilotes le nombre de tour de chauffe (1 ou 2). C'est le premier pilote qui appliquera la cadence pour le groupe – aucun dépassement n'est autorisé durant le(s) tour(s) de chauffe. Dans le dernier tour de chauffe à l'approche de la dernière portion avant le start/finish le premier coureur baissera la cadence pour regrouper le peleton. Des drapeaux jaunes seront agités sur cette partie du circuit pour attirer l'attention des pilotes à être prudent. Dès que le feu est au vert sur le start/finish la course reprend.

8.2.9 Procédure “Stop & Go”

Pendant la course, sur injonction du Directeur de course ou de son adjoint, le coureur sera prié de s'arrêter dans la zone de pénalité, et y rester, à l'arrêt, pendant 20 secondes. Il pourra ensuite reprendre la course.

Le coureur doit respecter la limitation de vitesse (40 km/h), depuis le début de la voie des stands, jusqu'à la sortie. En cas d'infraction de cette limitation de vitesse, la procédure "Stop & Go" sera répétée; dans le cas d'une seconde infraction de cette limitation de vitesse, le drapeau noir sera présenté au coureur.

Une fois que l'équipe a été avertie de la pénalité, un panneau avec le mot "STOP" et le numéro du coureur sera présenté à la ligne de départ. Si le panneau "STOP" a été présenté 3 fois au coureur concerné et qu'il ne s'arrête toujours pas, le drapeau noir lui sera alors présenté à son 4ème passage.

Si plus d'un coureur sont pénalisés, le panneau "STOP" sera présenté à un autre coureur pénalisé lors des tours suivants. L'ordre des arrêts sera basé sur les temps des qualifications, le coureur le plus rapide s'arrêtant en premier.

Si un coureur encourt une pénalité de "Stop & Go", l'équipe peut alors avoir un mécanicien présent dans la zone de pénalité pour assister son coureur, sous la direction des commissaires, afin de redémarrer sa machine si elle cale. Le mécanicien ne doit pas interférer dans la procédure "Stop & Go", laquelle est sous le contrôle de la direction de course.

Dans le cas où un coureur manque de répondre aux instructions d'effectuer un "Stop & Go", et qu'il y a plus d'un coureur pénalisé, aucun coureur suivant ne sera prié de s'arrêter, jusqu'à ce que le coureur précédent se soit arrêté ou que le drapeau noir lui ait été présenté.

Il est strictement interdit au coureur qui effectue une procédure "Stop & Go" de s'arrêter dans la voie des stands sous peine d'exclusion. Si tel est le cas, et ce pour autant qu'il se soit initialement arrêté avant la troisième présentation du panneau "STOP", il doit reprendre la piste et effectuer la procédure "Stop & Go" après avoir parcouru un tour du circuit.

Dans le cas où un coureur pénalisé n'a pu effectuer la procédure "Stop & Go" avant la fin de la course, le team sera pénalisé de 3 places dans sa catégorie.

8.2.10 Classement

Après que le temps réglementaire soit écoulé, le drapeau à damiers sera abaissé au passage du coureur de tête, à condition que celui-ci franchisse la ligne d'arrivée dans les 3 minutes. Dans le cas contraire, sera déclaré vainqueur la machine la mieux placée ayant franchi la ligne d'arrivée dans les 3 minutes.

Le classement sera établi en fonction du nombre de tours accomplis et du temps de passage.

Pour être classée, une équipe doit :

- Avoir franchi la ligne d'arrivée sous le drapeau à damiers sur la piste (et non dans la voie des stands). Le coureur doit être en contact avec sa machine.
- Avoir franchi la ligne d'arrivée après le vainqueur dans le temps limite fixé à 3 min.
- Avoir couvert au moins 75% de la distance parcourue par l'équipe vainqueur de la classe correspondante.

Chaque coureur formant l'équipage bénéficiera des points attribués à l'équipe sur base du classement dans sa classe respective.

Dans le cas des courses se déroulant en plusieurs manches, on additionne le nombre de tours effectués dans chacune d'elles, l'équipe ayant le plus grand nombre de tours est classée première. En cas d'égalité de tours, c'est l'addition des temps réalisés dans chaque manche qui entrera en considération.

8.2.11 Résultat officiel

30 minutes après la publication des résultats provisoire il n'y a plus droit à la contestation. Les résultats sont officiels dès que les contrôles techniques sont terminés et dès que les éventuelles contestations sont réglées.

9. DRAPEAUX ET FEUX - SANCTIONS pour non respect de la signalisation.

Les Commissaires et autres Officiels présentent des drapeaux ou feux pour donner des informations et/ou transmettre des instructions aux coureurs pendant les essais et les courses.

9.1 Drapeaux et feux utilisés pour donner des informations

Drapeau national : Peut être utilisé agité pour donner le départ de la course.

Drapeau vert :

La piste est dégagée.

Ce drapeau doit être présenté immobile à chaque poste de commissaires aux drapeaux, pendant le premier tour de chaque séance d'essais et du warm up, pendant le tour de reconnaissance et pendant les tours de chauffe.

Ce drapeau doit être présenté immobile au poste de commissaire aux drapeaux situé immédiatement après l'accident ayant nécessité l'utilisation d'un ou de plusieurs drapeaux jaunes.

Ce drapeau doit être agité par le starter pour signaler le départ des tours de chauffe.

Lorsque la sortie de la voie des stands est ouverte, ce drapeau doit être agité à la sortie de la voie des stands.

Feu vert :

Ce feu doit être allumé à la sortie de la voie des stands pour signaler le départ des séances d'essais et du warm up, le départ du tour de reconnaissance et le départ des tours de chauffe.

Drapeau jaune à bandes rouges :

L'adhérence dans cette section de la piste **peut être modifiée pour une raison autre que la pluie.**

Ce drapeau doit être présenté immobile au poste de commissaire aux drapeaux.

Drapeau blanc avec croix diagonale rouge :

Gouttes de pluie sur cette partie du circuit. Ce drapeau doit être présenté immobile au poste de commissaire aux drapeaux.

Drapeau bleu :

Présenté agité au poste de commissaires aux drapeaux, ce drapeau indique à un coureur qu'il est sur le point de se faire dépasser. Le coureur concerné doit garder sa ligne et ralentir progressivement pour permettre au coureur plus rapide de le dépasser. En tout temps, ce drapeau doit être agité au coureur quittant la voie des stands si du trafic s'approche sur la piste.

Drapeau à damiers

Ce drapeau à damiers noir/blanc doit être agité au niveau de la piste pour indiquer la fin de la course ou la fin des essais.

9.2 Drapeaux et feux transmettant des informations et des instructions

Drapeau jaune :

Présenté "agité" au poste de commissaire aux drapeaux, ce drapeau indique qu'il y a un danger plus avant. Les coureurs doivent ralentir et être prêts à s'arrêter. Il est interdit de dépasser jusqu'à l'endroit où un drapeau vert est présenté.

Si immédiatement après avoir doublé, le coureur réalise qu'il a commis une infraction, il doit lever la main et laisser passer le(s) coureur(s) qu'il vient de doubler. Dans ce cas, aucune sanction ne lui sera infligée.

Lors du tour de l'inspection finale, ce drapeau doit être agité à l'endroit exact où le commissaire de drapeau sera posté pendant les essais et les courses.

Feux jaunes clignotants :

Ils doivent être allumés à la sortie de la voie des stands en tout temps pendant les essais et les courses.

Drapeau blanc :

Un véhicule d'intervention est sur la piste.

Agité au poste de commissaire aux drapeaux, ce drapeau indique que le coureur va rencontrer le véhicule dans la section présente de la piste. Le dépassement entre coureurs est interdit pendant la présentation du drapeau blanc.

Le dépassement du véhicule d'intervention est autorisé. Dès qu'un tel véhicule s'arrête sur la piste, les drapeaux blancs doivent être maintenus et les drapeaux jaunes doivent également être présentés.

Drapeau rouge et feux rouges :

Lorsque la course ou les essais sont interrompus, le drapeau rouge devra être agité à chaque poste de commissaire aux drapeaux et les feux rouges autour de la piste devraient être allumés. Les coureurs doivent retourner lentement aux stands.

Lorsque la sortie de la voie des stands est fermée, ce drapeau devra être présenté immobile à la sortie de la voie des stands et le feu devra être allumé. **Les coureurs ne sont pas autorisés à quitter la voie des stands.**

A la fin de chaque séance d'essai ou warm up, les feux rouges seront allumés sur la ligne de départ.

Le drapeau rouge doit être présenté immobile sur la grille à la fin du tour de reconnaissance et à la fin des tours de chauffe. Le drapeau rouge peut également être utilisé pour fermer la piste.

Drapeau noir :

Ce drapeau est utilisé pour transmettre des instructions à un coureur uniquement et il est présenté immobile au poste Start Finish aux drapeaux avec le numéro du coureur. Le coureur doit s'arrêter aux stands à la fin du tour en cours et ne peut pas repartir.

Ce drapeau devra être présenté seulement après que l'équipe du coureur ait été notifiée.

9.3. Sanctions en cas de non respect des signaux.

Si le Directeur de course constate par lui-même ou par un de ses adjoints une infraction au respect de la signalisation, ou s'il est informé d'une telle infraction sur rapport écrit des commissaires de piste il appliquera les sanctions suivantes aux coureurs fautifs :

- Lors de la première infraction commise par un coureur lors d'une manifestation, au cours des essais et/ou de la course : une pénalité correspondant à une rétrogradation de 3 places dans le classement (donc s'il termine la course à la 2ème place, il figurera à la 5ème place du classement, quel que soit le nombre de coureurs classés).

- Lors de la deuxième infraction commise par le même coureur au cours de la même manifestation : exclusion de la manifestation.

10. DISPOSITION FINALE

Les contestations à ce règlement peuvent être pénalisées.

Dans tous les cas ou ce règlement ainsi que le règlement technique n'est pas pourvu et en cas de force majeure, c'est le jury qui décide.