INFORMATION COMMISSAIRE



Particularités du KARTING

Points abordés :

- ✓ Généralités sur le rôle & les missions d'un commissaire
- ✓ Catégories des karts
- ✓ Présentation des drapeaux
- ✓ Déroulement d'une épreuve

ROLES & MISSIONS DU COMMISSAIRE AU KARTING

- ✓ Avoir une TENUE et un COMPORTEMENT exemplaire sur la piste et avoir l'ensemble de son ÉQUIPEMENT (combinaison, casquette, gants, sifflet… et une sangle avec un crochet.

- ✓ PARTICIPER au briefing donné par le Directeur de Course (DC)

- ✓ SURVEILLER la piste entre le poste en amont et le poste en aval (il y a en général 2 commissaires par poste et tous les postes sont « à vue » sur un circuit de karting)

- ✓ SIGNALER aux pilotes toutes situations qui pourraient avoir une influence sur leur conduite au moyen des drapeaux et/ou des feux si présents le plus rapidement possible

- ✓ INTERVENIR sur la piste pour mettre en sécurité un kart sorti, sans devoir attendre une autorisation de la DC
  A noter : toute intervention d'un commissaire sur un kart disqualifie de la manche le pilote concerné

- ✓ TRANSMETTRE par radio à la DC tout incident, comportement des pilotes, problème mécanique qui pourraient nuire au bon déroulement de la manche en cours

- ✓ REDIGER des rapports si besoin, soit spontanément, soit sur demande de la DC

- ✓ **RESTER ATTENTIF à ce qui se passe sur la piste pour sa propre sécurité (tout va très vite au karting…)**

CATEGORIES

Les karts sont classés par catégories en fonction de leurs caractéristiques techniques et des conditions d'admission de leurs pilotes.

On pourra trouver par exemple des catégories en fonction de l'âge du pilote : MINI 60 (8 à 12 ans), NATIONAL (12 à 17 ans), SENIOR (14 ans et plus), MASTER (31 ans et plus), GENTLEMAN (45 ans et plus), KZ (15 ans et plus), etc…

…ou des Coupes de marque : ROTAX, KFS et X30.

Les compétitions sont mixtes, et tous les pilotes doivent bien entendu avoir une licence correspondant à la catégorie dans laquelle ils sont inscrits.

Pour chacune des compétitions, les commissaires ont en leur possession le planning de passage des différents plateaux qui peuvent parfois regrouper plusieurs catégories

RAPPEL DES DRAPEAUX PRESENTÉS PAR LA DIRECTION DE COURSE - 1/2

Les drapeaux ne diffèrent pas au karting par rapport à l'automobile, cependant toute présentation d'un drapeau fait par la DC à un concurrent doit être connu par les commissaires, car je vous rappelle que tout le monde se voit sur un circuit de karting et la réactivité reste un élément important…



DRAPEAU ROUGE

- ✓ Présenté Agité : depuis la ligne de départ pour arrêter une séance d'essais ou d'une course
- ✓ A la présentation de ce drapeau par la D.C., les postes de surveillance munis de ce drapeau l'agitent à leur tour, le long du circuit pour signaler l'arrêt de la course



DRAPEAU NOIR

- ✓ Présenté Fixe : Informe le pilote concerné, qu'il devra s'arrêter au parc lors de son prochain passage
  Ce drapeau ne doit pas être présenté plus de 4 tours
  NB : La décision de présenter ce drapeau est du ressort exclusif du collège des commissaires sportifs



DRAPEAU NOIR ROND ORANGE

- ✓ Présenté Fixe : Informe le pilote concerné que son kart a des problèmes techniques susceptibles de constituer un danger pour lui -même ou pour les autres concurrents. Il devra s'arrêter à l'aire de réparation au passage suivant



DRAPEAU TRIANGULE NOIR & BLANC

- ✓ Présenté Fixe : Constitue un avertissement pour le pilote concerné, lui indiquant qu'il a été signalé pour conduite non sportive
- ✓ Il ne doit être présenté qu'1 fois

RAPPEL DES DRAPEAUX PRESENTÉS PAR LA DIRECTION DE COURSE - 2/2

Nous voyons ici les 2 drapeaux qui n'existent pas à l'automobile :

FAUX DEPART : présenté FIXE à l'ensemble des pilotes, et au plus tôt après le départ :



Suivant la composition du plateau en piste, drapeau bleu avec une croix rouge, montré au concurrent sur le point de se faire doubler ou déjà doublé et qui l'oblige à arrêter sa course et à renter au parc d'arrivée :

	DRAPEAU BLEU & DOUBLE DIAGONALES ROUGES
 + N° DU CONCURRENT	✓ Arrêt pour un pilote avant qu'il ne soit doublé ou aussi quand il a été doublé **NB** : Ce drapeau n'est utilisé que si le règlement particulier du championnat , de la coupe, du trophée ou si le règlement particulier de la compétition le prévoit

DRAPEAUX PRÉSENTÉS AUX POSTES DE COMMISAIRES

A noter que l'utilisation des drapeaux bleu et blanc restent bien souvent du domaine réservé de la DC, mais ça peut évoluer…



DRAPEAU JAUNE

- ✓ Présente Agite : Réduisez votre vitesse, ne doublez pas et soyez prêt à changer de direction.
- ✓ Il y a un danger sur le bord ou sur une partie de la piste



DEUX DRAPEAUX JAUNES

- ✓ Présenté Agité par un même commissaire : Réduisez votre vitesse, ne doublez pas et soyez prêt à changer de direction ou vous arrêter
- ✓ Un danger obstrue totalement ou partiellement la piste

NB : Normalement, les drapeaux jaunes ne devraient être montrés qu'au poste des commissaires de course se trouvant immédiatement avant l'endroit dangereux.

Les dépassements sont interdits entre le premier drapeau jaune et le drapeau vert déployé après l'incident.



DRAPEAU VERT

- ✓ Présenté Agité : Indique que la piste est dégagée et présenté immédiatement après l'accident ayant nécessité l'usage d'un ou plusieurs drapeaux jaunes
- ✓ Il pourra également indiquer le départ d'un tour de chauffe ou le début d'une séance d'essais, si le D.C. le juge nécessaire



DRAPEAU BLEU

- ✓ Présenté Agité : Indique au pilote, qu'il est sur le point d'être dépassé



DRAPEAU JAUNE RAYE DE ROUGE

- ✓ Présenté Fixe : Informe les pilote d'une détérioration de l'adhérence due à la présence d'huile ou d'eau sur la piste dans la zone aval du drapeau
- ✓ Ce drapeau doit être présenté au moins 4 tours sauf si le revêtement ne redevient normal auparavant
- ✓ Il n'y a pas lieu de présenter un drapeau vert dans le secteur aval ou ce drapeau est montré



DRAPEAU BLANC

- ✓ Présenté Agité : Indique au pilote, qu'il y a un véhicule beaucoup plus lent sur la portion de piste contrôlée par ce poste de surveillance

DEROULEMENT D'UNE EPREUVE – 1/3

Une compétition se compose en général d'essais libres officiels, d'essais qualificatifs (chronos), de manches qualificatives, d'une pré-finale et d'une finale :

- ESSAIS LIBRES : chaque concurrent est obligé d'y participer au moins 1 fois
- ESSAIS QUALIFICATIFS : permettent de définir pour chaque pilote dans une même catégorie, l'ordre de départ des manches
- MANCHES QUALIFICATIVES : souvent au nombre de 2, ce sont des courses qui permettent d'établir un ordre de départ et une participation aux pré-finales et finales à suivre
- PRÉ-FINALE & FINALE : permettent d'établir le résultat final des concurrents à l'issu de la compétition

Chacune de ces différentes phases de la compétition a ses propres règles que les pilotent doivent suivre comme les arrêts pour réparation, les retours au parc d'assistance, les incidents de course, etc…

DEROULEMENT D'UNE EPREUVE – 2/3

MISE EN PRÉ GRILLE / GRILLE :
les karts doivent être prêts à courir avec interdiction de « mécaniser » dessus, sauf pour diminuer éventuellement la pression des pneus
La position des pilotes sur la grille dépendra de leurs résultats aux essais & manches qualificatives

PROCÉDURE DE DÉPART :
1 ou 2 tours de formation seront donné avant le départ : 1 poste de commissaire a pour mission d'informer les pilotes par un panneau « FORMATION » ; dès cet instant, les pilotes doivent ralentir, rouler à un rythme régulier et sur 2 files distinctes
2 types de départ : « lancé » ou « arrêté » suivant la catégorie
Signal de départ donné au moyen de feux lumineux par la DC

DEROULEMENT D'UNE EPREUVE – 3/3

DÉPART « LANCÉ » :

A l'issu du tour de formation, les karts se présentes sur 2 files à allure constante et régulière vers la ligne de départ

Les feux de départ restent au ROUGE FIXE, et quand le DC juge que tout est OK, il lance les karts en éteignant les feux

Si le DC juge NOK le départ (allure trop rapide avec un risque d'incident au premier virage par exemple), il allume alors les feux ORANGE et les commissaires doivent agiter un drapeau JAUNE aux postes ; à partir de là, un nouveau tour de formation sera lancé pour un nouveau départ

DÉPART « ARRÊTÉ » :

A l'issu du (ou des) tour(s) de formation, les pilotes viennent se placer sur la grille à leur emplacement défini par les qualifications, face à un DC qui présente son drapeau rouge levé face à la première ligne

Une fois que tous les karts sont sur la grille, et sans mouvement, un commissaire ou un DC agite un drapeau vert en fond de grille signalant au responsable des feux qu'il peut lancer le départ.

Procédure des feux : séquence d'allumage successif des 4 feux rouge, puis extinction manuelle des feux par le DC pour lancer la manche

PROCÉDURE « SLOW » – NEUTRALISATION DÉCIDÉE

Il n'y a pas de Safety Car (ou Voiture de Sécurité) au karting ; un autre moyen a donc été créé pour neutraliser une course : la procédure SLOW que chaque commissaire se doit de connaitre et qui est reprise par la DC lors de ses briefing.

- La décision d'une telle neutralisation est du ressort seul de la DC
- Cette procédure sera utilisée qu'en cas d'encombrement important de la piste ou si des pilotes ou des officiels encourent un danger physique sans pour autant nécessiter l'arrêt de la course
- L'ordre sera donné par la DC à tous les postes de commissaires par la radio
- Les feux orange seront allumés clignotant sur la ligne de départ, et chaque poste de commissaire devra alors présenter un drapeau jaune agité et le panneau « SLOW » aux pilotes durant toute la phase de neutralisation
- Tous les karts devront se mettre en file derrière le kart de tête, sans le dépasser ; ce dernier donnera la cadence à allure modérée
- A noter que durant cette phase, les karts ont le droit de rentrer dans la zone de réparation, mais ils reprendront la piste à l'extrémité de la file des karts restés sur la piste
- Durant toute la phase de neutralisation, les commissaires doivent rester attentifs à l'écoute des instructions données par la DC jusqu'à la relance.

PROCÉDURE « SLOW » – RELANCE DE LA COURSE

DIRECTEUR DE COURSE	PILOTES	POSTES COMMISSAIRES
Lorsque le directeur de course décidera de mettre un terme à la neutralisation, il fera éteindre les feux ORANGES clignotants,	Signal pour les pilotes que la course sera relancée dès le passage suivant sur la Ligne.	Dans le dernier tour de neutralisation, les panneaux « SLOW » sont maintenus et les drapeaux JAUNES sont présentés immobiles.
La relance de la course est indiquée par le Directeur de Course au moyen d'un drapeau VERT agité à hauteur de la Ligne.	Tant que les karts n'ont pas franchi la Ligne à la fin de la neutralisation de la manche qualificative ou de la course, tout dépassement est interdit. Les pilotes ne pourront accélérer qu'à hauteur de la ligne jaune précédant la ligne	Les drapeaux JAUNES et les panneaux « SLOW » aux postes de surveillance seront alors retirés et remplacés par des drapeaux VERTS agités. Ces drapeaux seront déployés pendant 1 tour au maximum

Chacune des phases ci-dessus doivent être explicitement indiquées par la DC aux postes de commissaires avec la radio

Tous les commissaires doivent rester très attentifs à ce moment-là et respecter les consignes données

SUSPENSION DE LA COURSE – DRAPEAU ROUGE



A l'instar d'une neutralisation par la procédure « SLOW », seule la DC peut décider de la suspension d'une manche ou des essais par un drapeau rouge
Ce choix sera conditionné par l'encombrement du circuit à la suite d'un accident ou parce qu'à ce moment les conditions atmosphériques ou d'autres raisons en rendent la poursuite dangereuse.
La DC l'annonce à la radio et tous les postes de commissaires présentent un drapeau rouge agité

Durant les essais :

- ✓ Tous les karts réduisent immédiatement leur vitesse et rentrent au parc d'assistance ; tous les karts abandonnés sur la piste seront alors enlevés
- ✓ Les essais sont relancés dès que possible pour respecter au mieux les horaires

Durant la course :

- ✓ Tous les karts réduisent immédiatement leur vitesse et avancent selon les instructions données par la DC lors du briefing aux pilotes :
  - ➢ Jusqu'à l'aire de réparation : avec l'autorisation d'interventions sur le kart par les mécaniciens sous certaines conditions
  - ➢ Sur la piste pour s'immobiliser à l'endroit désigné lors du briefing avec interdiction d'interventions par les mécaniciens sauf avec l'autorisation des commissaires techniques

RELANCE DE LA COURSE APRES UN DRAPEAU ROUGE



Si moins de 2 tours ont été faits avant la suspension, une nouvelle procédure de départ complète sera faite (le premier départ sera considéré comme nul et non avenu)
Les concurrents qui peuvent repartir, reprendront leur position initiale du premier départ

Si plus de 2 tours ont été faits et moins de 75% de la distance prévue pour la course, une nouvelle grille « sur file unique » sera déterminée par l'ordre du dernier passage devant la ligne avant la présentation du drapeau rouge

Pas de reprise de la course si plus de 75 % de la distance prévue a été parcourue avant la suspension de la manche ; le classement final de la manche sera alors celui donné par le dernier passage sur la ligne d'arrivée avant la présentation du drapeau rouge

REPRISE de la COURSE :
Toute reprise de la course après une suspension par drapeau rouge devra se faire suivant la procédure « SLOW » vue plus haut
La longueur de la nouvelle course sera égale à la différence entre le nombre de tours prévus et le nombre de tours accomplis