

ESSAIS

- L'ordre de passage de chaque pilote est imposé par les organisateurs et à respecter
- Les essais sont constitués de 12 sessions de 10 minutes réparties 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 10 passages aux stands par équipe. Les doubles relais sont interdits (1 pilote effectue 2 relais successifs). Lors des arrêts aux stands, le pilote qui termine son relai doit stopper le véhicule totalement. L'immobilisation du véhicule doit être de 1 minute minimum.
- 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.
- Parmi les 10 arrêts aux stands imposés, chaque équipe doit prévoir un arrêt de 5 minutes pour réaliser le refueling – Valider le moment avec le chef de course

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 du harnais de sécurité sont obligatoires pendant toute la durée de la course.
- Il est interdit de dépasser durant le 1er tour.
- Des zones de dépassement sont prévues dans certains virages du circuit.
- Les dépassements s'effectuent uniquement sous consigne du moniteur, signalés par un drapeau vert.
- 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
- 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 accompagné du numéro du buggy concerné.

DRAPEAU

- Drapeau à damier : Annonce la fin d'une séance d'essais, le départ de la course et la fin de la course.
- Drapeau vert : Annonce un dépassement.
- Drapeau jaune : Annonce un danger - Réduire la vitesse immédiatement et rouler au pas.
- Drapeau rouge + panneau avec N° de buggy : Annonce un arrêt au stand (Stop and Go) pour le buggy concerné.
- Drapeau rouge seul : Annonce un arrêt aux stands pour tous les véhicules (danger).

PENALITES

- 1 plot renversé = 1 tour de pénalité.
- Non-respect du temps d'immobilisation au stand (1 min) = 1 tour de pénalité.
- Non-respect du nombre de passages aux stands = 5 tours de pénalité.
- Non-respect de la pause refueling = 5 tours de pénalité.
- Non-respect du drapeau rouge = 1 tour 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.