

PLESSÉ 44



REGLEMENT 2024

ENDURANCE 2 HEURES

GAMMES :

Kart vitesse Sodi
390cc 14cv

DATE :

21 DÉCEMBRE 2024 - 13H

RÉSUMÉ

- Une course ouverte à tous à partir de 15 ans avec 30 minutes d'essais chrono & 2H d'endurance non-stop.
- Course de 15H00 à 17H00
- 36 équipes maximum
- Équipes de 2 à 5 pilotes
- Karts "Sodi SR4 390cc 4T (14cv)" exclusivement dédiés aux events
- Pesées individuelles des pilotes à la sortie des stands
- 6 relais minimum à effectuer par équipe (5 passages aux stands)
- Gestion autonome des ravitaillements et des relais
- Temps imposé dans les stands pour toutes les équipes
- 3 catégories : Expert, Gentleman et Corporate
- 1 kart "joker" pendant la course
- Équipements fournis sur réservation
- Pot de l'amitié
- Food Truck présent la journée

APERÇU

SOLOKART organise une endurance 2 heures en 4T 390cc sur son circuit International de 1350m.

L'endurance de 2H sera précédée de 30 min d'essais chronométrés afin de déterminer la place pour le départ.

Cette endurance est éligible au classement international de kart Sodi World Series et vous permettra de marquer des points à ce championnat. SOLOKART se réserve le droit de modifier la date ainsi que le règlement de l'épreuve. Les modifications seront portées à la connaissance des équipes engagées et ne pourront être contestées.

CONDITIONS

Cette course par équipe est ouverte à toute personne, licenciée ou non licenciée, apte à la pratique du karting. L'âge minimum est de 15 ans et un jour.

MODALITÉS



- ▶ Chaque équipe est composée de 2 à 5 pilotes. L'équipe doit retourner son bulletin d'inscription complété et accompagné du paiement pour participer à la course. L'inscription est validée après réception du paiement par chèque ou virement. Le nombre d'équipes est limité à 36.

3 catégories :

- ▶ **EXPERT** : Equipe ayant au minimum 1 licencié karting ou d'un niveau mondial SWS

- ▶ **GENTLEMAN** : Equipe ne comportant aucun licencié

- ▶ **CORPORATE** : Equipe entreprise

Prix :

250€ TTC (208,34€ HT)

ORGANISATION

- 13h00-13h30 : Accueil des équipes et petit-déjeuner, distribution des bracelets, distribution des équipements et tirage au sort des karts par catégories.

- 13h30-13h55 : Briefing obligatoire.

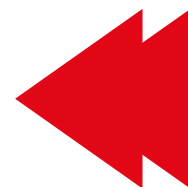
- 14h00-14h30 : 30 min essais chronos. Les relais sont libres, pas de maximum de temps de relais.

- 15h00-17h00 : Départ des 2 heures d'endurance type 24h du Mans. Vous devez effectuer au minimum 6 relais, soit 5 passages aux stands obligatoires pendant la course. La pesée est effectuée à chaque relais en sortie de stand. Les équipes sont libres d'effectuer leur ravitaillement quand elles le souhaitent après 1H de course. L'autonomie des Karts est de 2h00 environ. Pas de ravitaillement pendant les essais chronométrés.

- 17h00-17h30 : Proclamation des résultats, podium et remise des prix par catégorie.

- 18h00 : Pot de l'amitié pour clôturer cette belle matinée.

GESTION DE LA COURSE ET PENALITÉS



Epreuve lestée, poids minimum 255kg (quel que soit le pilote et le niveau du réservoir de carburant). Ce poids équivaut à un pilote de 80 kg en tenue avec un kart réservoir plein. Un passage sur la balance sera obligatoire à chaque sortie de stand. Des plombs seront mis à disposition des équipes pour mettre sur les karts dans les emplacements prévus à cet effet (Max 30kg). Poids du kart avec le plein = 175kg (réservoir 10L, environ 7kg).

- ▶ Pénalité : Mise en conformité du poids par une personne du staff à la bascule, l'équipe aura 1 tour de pénalité pour non-conformité.

GESTION des ravitaillements par les équipes durant toute l'animation (autonomie 2h00)

6 RELAIS obligatoires pour toutes les équipes. Soit 5 passages au stand.

- ▶ Pénalité : 5 tours par arrêt non effectué.

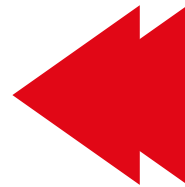
Temps minimum dans les stands : 120 sec gérées par les équipes.

- ▶ Pénalité : 1 Tour (exemple : un relais de 119 sec = 1 tour de pénalité)

- ▶ Comportement antisportif et manque de maîtrise du karting : 1 tour de pénalité ou avertissement. 2 avertissements = 1 tour de pénalité

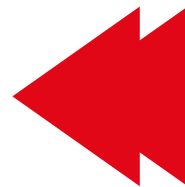
Kart "JOKER" : Durant l'événement les équipes pourront utiliser un kart "Joker" si elles le souhaitent. Le manager de l'équipe devra en faire la demande au niveau de la zone dédiée, à l'étage de la tour de contrôle. Un tirage au sort sera effectué afin de déterminer le kart de remplacement. En aucun cas l'équipe ne pourra changer d'avis après le tirage au sort. Elle devra suivre la procédure indiquée par le staff SOLOKART pour effectuer le changement de celui-ci. Les karts "joker" sont systématiquement mis à disposition avec le plein. Après le changement il n'y aura pas la possibilité de récupérer le kart mis à disposition précédemment.

EQUIPEMENTS OBLIGATOIRES



- ▶ -Combinaison
- Casque intégral exclusivement avec visière obligatoire
- Chaussures fermées
- Les caméras embarquées sont autorisées uniquement sur les casques avec une attache qui doit être contrôlée par le directeur de course avant utilisation
- ▶ Les cheveux longs doivent être rangés à l'intérieur du casque par une cagoule ou une charlotte. Les combinaisons et casques peuvent être prêtés par SOLOKART, merci de le préciser sur le bulletin d'inscription.
- ▶ **INTERDIT** : Echarpes et vêtements flottants, les casques type jet. L'éclairage et les lumières en tout genre sur le kart ou les équipements sont interdits.

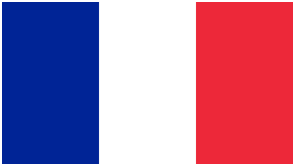
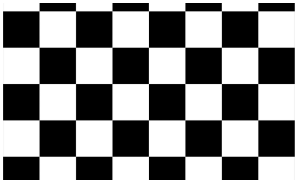





SÉCURITÉ



- ▶ Il est formellement interdit de fumer dans les stands. En cas de non-respect des consignes ou de tout comportement violent, agressif ou antisportif, sur la piste ou en dehors, envers les autres pilotes ou le personnel encadrant l'activité, toute personne sera exclue immédiatement de la course sans remboursement.



Rappel des drapeaux

DRAPEAUX	SIGNIFICATION
 Drapeau tricolore national	Signal de départ de la course
 Drapeau à damier noir/blanc	Fin de la course
 Drapeau jaune	DANGER sur la piste, ralentir et interdiction de dépasser
 Drapeau rouge	Signal d'interruption de course, ralentir et interdiction de dépasser, rouler à une allure réduite et s'arrêter dans la zone précisée au briefing
 Drapeau avertissement	Signal que le pilote a un avertissement ou une pénalité
 Drapeau changement adhérence	Signal de changement d'adhérence sur le circuit. Les pilotes doivent faire attention à la maîtrise
 Drapeau arrêt technique	Signal d'arrêt technique pendant la course

