



# *REGLEMENT 2023*

V1

**L'EVENEMENT :**

MISSION FRKC est la voie royale pour se qualifier gratuitement au FRKC 2023 (French Rental Kart Championship).

MISSION FRKC se déroulera sur un seul jour.

**DATE ET LIEU :**









Date : 30.04.2023

Le championnat se déroulera au Sélestat Kart Indoor en France.

Rue : Route de Bergheim

Ville : 67600 Sélestat

# SOMMAIRE

	I - EVENEMENT	3
	II – CHAMPIONNAT :	4
	III – RECOMPENSES :	4
	IV – SYSTEME DE POINTS:	4
	V - LESTAGE :	4
	VI – EQUIPEMENT DU PILOTE :	4
	VII – DEPASSEMENT :	5
	VIII – DEPART ET FIN DE COURSE :	6
	IX - KART & TIRAGE AU SORT :	6
	X – CHANGEMENT DE KART :	6
	XI – ARRET AUX STANDS :	6
	XII - DRAPEAUX :	7
	XIII – PENALITES :	7
	XIV – PRIX, ACOMPTE ET RIB :	8



# I - EVENEMENT

## a) Nombre de courses :

5 courses au total, incluant :

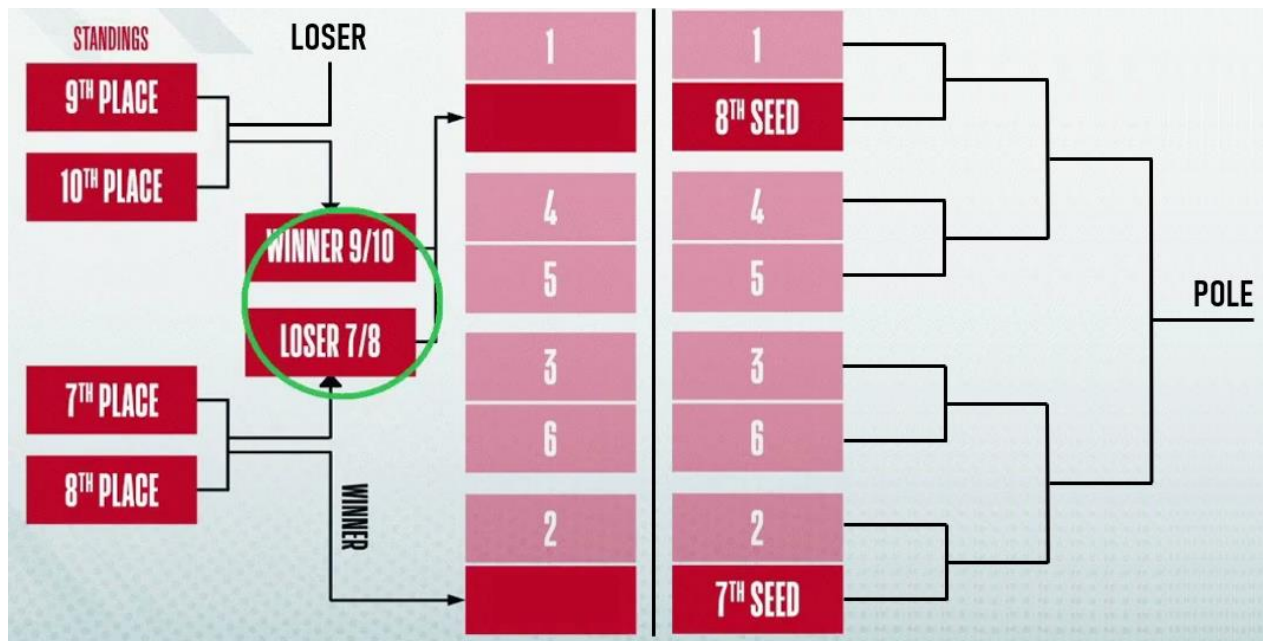
- 4 manches de 18 Tours pour tous les pilotes. Manche 1-4 en sens normal et manche 2-3 sens inverse.
- 1 finale de 30 Tours pour les 10 premiers pilotes du classement à l'issue des manches.

**b) Manches :** Il y aura 4 courses de 18 tours précédées par un seul tour de qualification. Le pilote avec le tour le plus rapide partira de la pole position. Vous devrez faire 1 pit-stop par course. Les podiums se feront directement après chaque course.

**c) Finale :** Les 10 premiers pilotes du classement après les manches seront qualifiés pour la finale. La finale est une course de 30 tours avec 2 pit-stops obligatoires.

## d) Grille de départ pour la finale :

Les 10 finalistes se disputeront la pole position dans un format inédit appelé Match Race. Cela se compose de deux pilotes allant sur la piste pour se battre en 1vs1 (au chrono) avec un kart qui a été préalablement choisi. Après un tour de qualification le pilote doit échanger de kart avec son adversaire, emmenant avec lui son lest. Il sera chronométré une deuxième fois avec ce 2<sup>e</sup> kart. Les deux tours seront additionnés et le pilote le plus rapide passera au tour suivant. En cas d'égalité, la position au classement général favorisera le pilote le mieux classé. Chaque Match Race qu'un pilote gagne lui donne le choix de choisir le Kart qu'il gardera au prochain tour.



Après le Play-In (partie gauche du dessin), les pilotes qui auront perdu en première manche seront classés de la 5e à la 8e place sur la grille de départ. Pour les départager cela se fera en fonction de la position dans le classement général. Par exemple, le pilote 8e du classement a perdu sa course contre le 1er au premier tour. Le pilote 8e partira donc 8e. Et ensuite si le 2e perd contre le 7<sup>e</sup> alors le 2<sup>e</sup> partira 5<sup>e</sup> puisqu'il est le mieux classé parmi ceux qui ont perdu au 1<sup>er</sup> tour.

## II – CHAMPIONNAT :

Une seule catégorie pour tout le monde. Chaque pilote doit avoir au minimum 14 ans et il n'y a pas d'âge maximum. Le pilote avec le plus de points à l'issue de la finale gagnera le championnat MISSION FRKC.



## III – RECOMPENSES :

Les 3 premiers au général recevront un trophée **MISSION FRKC** à la fin de l'évènement.

La récompense pour le **1er du championnat** est une **entrée gratuite pour le FRKC 2023**.

La récompense pour le **2e du championnat** est une **paire de Chaussures OMP**.

La récompense pour le **3e du championnat** est une **paire de Gants OMP**.

Un tirage au sort entre tous les participants du championnat sera également fait pour offrir :

- 2x Remise de 50% pour la **MISSION FRKC 2024**.

- 1x **Pack photo** offert par notre photographe.



## IV – SYSTEME DE POINTS:

**a) Manches et Finale :** Les manches seront à coefficient 1, la finale à coefficient 2. Si 2 pilotes sont à égalité de point après les manches, le meilleur résultat sera pris en compte, et s'il y a égalité de nouveau le 2<sup>e</sup> meilleur résultat, etc... Si égalité après la finale, le meilleur résultat en finale sera alors privilégié.

### b) Système de points

1 - 100pts	6 - 65pts	11 - 41pts	16 - 21pts
2 - 90pts	7 - 60pts	12 - 37pts	17 - 17pts
3 - 82pts	8 - 55pts	13 - 33pts	18- 13pts
4 - 76pts	9 - 50pts	14 - 29pts	19 - 9pts
5 - 70pts	10 - 45pts	15 - 25pts	20 - 5pts

Si un pilote ne se présente pas pour sa course, il obtient zéro point.



## V – LESTAGE :

a) Les pilotes seront lestés à 85 kg minimum (équipements inclus) et cela sera vérifié à la fin des courses. Les karts sont équipés pour prendre jusqu'à 30kg de lest. Les pilotes en dessous de 55kg devront ramener leur propre poids pour être à niveau avec les autres pilotes, c'est-à-dire 85kg. Les surbaquets, les vestes lestées, et autres poids sont autorisés.

b) Si le poids du pilote à la pesée est : - entre 84,5kg et 84,99kg -> 20 secondes de pénalités  
- en dessous de 84,5kg -> classé dernier de la course

c) Si vous oubliez ou refusez d'effectuer la pesée à la fin d'une course, vous serez disqualifié sur cette course.



## VI – EQUIPEMENT DU PILOTE :

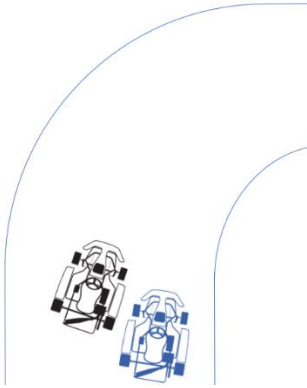
a) Un casque intégral et une combinaison sont obligatoires. Gants et chaussures fermées sont conseillés.

b) Les radios pour communiquer entre le pilote et le stand ne sont PAS autorisées.



## VII – DEPASSEMENT :

Voici ce que vous aurez le droit de faire ou pas lors de vos dépassements durant le FRKC. Prenons l'exemple d'un virage à droite pour tous les cas de figures.



### CAS DE FIGURE N°1 :

À l'entrée d'un virage.

Le kart BLEU essaie de dépasser le kart NOIR.

Le kart BLEU est à mi-hauteur du kart NOIR.

Le pilote du kart NOIR doit laisser de l'espace au kart BLEU.

Même s'il y a un contact, il n'y aura **pas de pénalité**.

### CAS DE FIGURE N°2 :

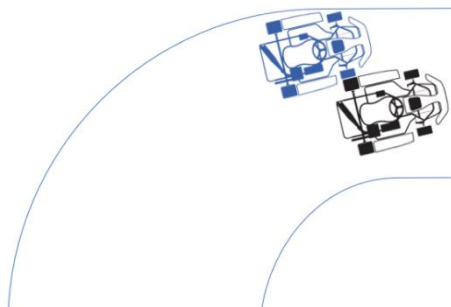
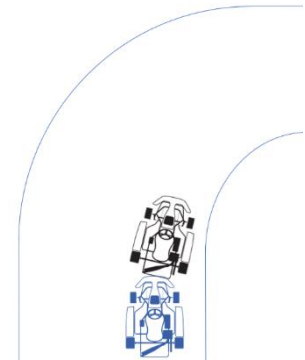
À l'entrée d'un virage.

Le kart NOIR défend sa position à l'intérieur.

Le kart BLEU pousse le kart NOIR par l'arrière.

Le kart NOIR ne peut plus prendre sa trajectoire et le kart BLEU le dépasse.

**Pénalité de 5sec pour le kart BLEU.**



### CAS DE FIGURE N°3 :

À la sortie d'un virage.

Le kart NOIR a l'avantage de la position.

Le kart BLEU essaie de le dépasser par l'extérieur.

Le kart BLEU n'a pas d'espace il doit donc ralentir pour ne pas créer une collision. **Pas de pénalité.**

**Pénalité de 5sec si le kart BLEU met en tête à queue le kart NOIR.**

### CAS DE FIGURE N°4 :

À la sortie d'un virage.

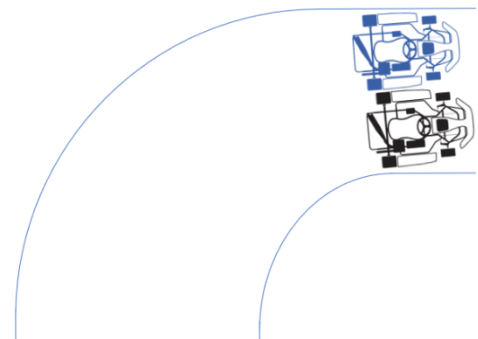
Le kart BLEU essaie de dépasser le kart NOIR par l'extérieur.

Le kart BLEU est à la hauteur du kart NOIR.

Le kart NOIR doit laisser de l'espace au kart BLEU.

**Pas de pénalité.**

**Pénalité de 5sec si le kart NOIR met dans le mur le kart BLEU.**





## VIII – DEPART ET FIN DE COURSE :

- a) Tous les pilotes doivent être dans leur kart quand la qualification commence. Si un pilote n'est pas là, il partira en dernière position sur la grille.
- b) Les départs seront lancés sur une seule file et les dépassements ne seront autorisés qu'après avoir passé la ligne de départ.



## IX – KART & TIRAGE AU SORT :

**a) Les karts:** Seul le personnel de la piste peut effectuer des modifications sur les karts. Si un pilote ou un accompagnateur essaie de modifier un réglage sur un kart il sera disqualifié du championnat. Tous les karts seront testés avant l'événement. Les karts qui sont les plus proches en performance seront sélectionnés pour être utilisés durant le championnat MISSION FRKC.

**b) Affectation des karts pour les manches et les demi-finales :** Le tirage au sort des karts se fera toujours dans la salle d'attente avant la prochaine course. Les pilotes seront obligés d'être présents lors de ce briefing. Pour minimiser la chance et la malchance sur les tirages au sort des karts, un pilote ne pourra avoir 2 fois le même kart lors des manches.

**c) Affectation des karts pour la finale :** Avant les qualifications, le pilote avec le plus de points au classement choisira son numéro de kart en premier pour la Match Race puis le 2<sup>e</sup> du classement et ainsi de suite. Lorsque vous perdrez un duel en Match Race, vous aurez le kart que votre concurrent vous laissera pour la finale.

## X – CHANGEMENT DE KART :

Vous ne pouvez pas changer de kart sauf si celui-ci à un problème mécanique qui est confirmé par le staff. Si vous voulez changer de kart et qu'il n'a pas de défaillance mécanique, vous aurez une pénalité de 30sec.

**Pendant ou après les qualifications :** Si votre kart à un problème mécanique et qu'il faut le changer, le staff vous donnera un kart de rechange et vous partirez dernier sur la grille.

**Pendant la course :** Si votre kart à un problème mécanique et qu'il faut le changer, le staff vous donnera un kart de rechange pendant votre pit-stop. Ce pit stop sera en plus et ne comptera pas dans la course.

Dans tous les cas si vous voulez changer de kart, sachez que ceux en réserve sont moins performants que ceux en piste d'après notre étalonnage.



## XI – ARRET AUX STANDS :

**a) Procédure d'arrêt aux stands:** Vous aurez 2 lignes dans les stands et il faudra s'arrêter au niveau des cônes mis en place. Tous les pilotes doivent rester 15 secondes dans les stands. Pour la sortie des stands, il faudra suivre la ligne rouge de sortie en gardant toujours les deux roues gauches à gauche de la ligne.

**c) Quand pouvez-vous faire votre arrêt au stand :** Il doit être fait après le 1<sup>er</sup> tour de course et 1 tour avant la fin de la course. Une fois que le leader entre dans son dernier tour, les stands sont fermés.

**e) Stand ouvert et stand fermé :** Un cône à l'entrée des stands indique que les stands sont fermés.

**f) Pénalité :** Si un pilote fait un arrêt au stand en moins de 15 secondes, il aura une pénalité de 15 secondes. Et si l'arrêt est fait en moins de 10 secondes, il aura une pénalité de 30 secondes. Si vous ne suivez pas la ligne rouge en sortie, vous aurez 20 secondes de pénalité.

## XII - DRAPEAUX :

**Drapeau Jaune :** Il signifie qu'il y a un incident sur la piste. Soyez prêt à ralentir en levant la main. Les dépassements ne sont pas autorisés. Si un pilote dépasse par erreur un autre pilote sous drapeau jaune, le pilote qui dépasse doit rendre la position pour ne pas subir de pénalité. S'il insiste pour rester devant, il recevra une pénalité de 15 secondes.

**Drapeau Bleu :** Un pilote se fait rattraper par les leaders. Il aura 3 virages pour les laisser passer. S'il ne respecte pas cela, il recevra une pénalité de 15 secondes.

**Drapeau Noir :** Vous avez été disqualifié. Vous avez trois tours pour rentrer aux stands.

**Drapeau Rouge :** Un drapeau rouge signifie que la course a été arrêtée en raison d'un accident grave. Les pilotes doivent ralentir en gardant leur position et rentrer aux stands.

**Drapeau Blanc :** Il signifie que le leader est entré dans son dernier tour et les stands sont fermés.

**Drapeau à Damier :** La course est terminée.

## XIII – PENALITES :

Où	Incident	Pénalité
<i>Out track</i>	Différence de poids inférieur ou égale à 0,5kg	+ 20 secondes
	Différence de poids de plus de 0,5kg	Classé dernier de la course
	Pilote qui ne se présente pas à la pesée	DQ de la course
	Utilisation de la radio	DQ de la course
	Absent ou en retard pour le début des qualifications	Départ en dernière position

Où	Incident	Pénalité
<i>In track</i>	Dépasser avant le départ de la course sans rendre la position	+ 20 secondes
	Modification des réglages d'un kart (pression, etc...)	DQ du championnat
	Arrêt au stand en moins de : 15 sec / 10 sec	+ 15 sec / + 30 sec
	Non-respect du drapeau jaune et bleu	+ 15 secondes
	Dépassement sous drapeau jaune	+ 15 secondes
	Non-respect du drapeau rouge et noir	DQ du championnat
	Pénalité de dépassement illégal	+ 5 secondes
	Oubli de faire l'arrêt aux stands	+45 secondes
	Passe au-delà du cône qui interdit l'entrée dans les stands	DQ de la course
Couper la ligne de sortie de stands	+20 secondes	

## ① XIV – PRIX, ACOMPTE ET RIB :

Prix : 89€

L'inscription se fait sur le site internet du FRKC (frkc.fr)

Faites attention de vous inscrire dans l'onglet MISSION FRKC et non juste FRKC.

Après avoir rempli le formulaire d'inscription, votre place est réservée pour 14 jours.

L'inscription est confirmée à la réception du paiement.

Ne tardez pas car il y a aura maximum 48 places disponible pour l'évènement.

### Bank details:

Titulaire du compte : WALTER RACING

IBAN: FR7610278014560002054090189

BIC: CMCIFR2A

Nom de la banque : CCM KRONTHAL

Crédit Mutuel					
RELEVÉ D'IDENTITÉ BANCAIRE					
Identifiant national de compte bancaire - RIB					
Banque <b>10278</b>	Guichet <b>01456</b>	N° compte <b>00020540901</b>	Clé <b>89</b>	Devise <b>EUR</b>	Domiciliation <b>CCM KRONTHAL</b>
Identifiant international de compte bancaire		Domiciliation			
IBAN (International Bank Account Number)		BIC (Bank Identifier Code)			
<b>FR76</b>	<b>1027 8014 5600 0205 4090 189</b>	<b>CMCIFR2A</b>			
<b>Domiciliation</b> CCM KRONTHAL 75 RUE DU GENERAL DE GAULLE 67520 MARLENHEIM ☎ 03 90 41 65 26		<b>Titulaire du compte (Account Owner)</b> WALTER RACING 76 RUE DE LA MAIRIE 67117 FURDENHEIM			
Remettez ce relevé à tout autre organisme ayant besoin de connaître vos références bancaires pour la domiciliation de vos virements ou de prélèvements à votre compte. Vous éviterez ainsi des erreurs ou des retards d'exécution.		PARTIE RESERVEE AU DESTINATAIRE DU RELEVÉ			

**LUCWALTERIO@GMAIL.COM**  
**@FRENCHRENTALKARTCHAMPIONSHIP**

