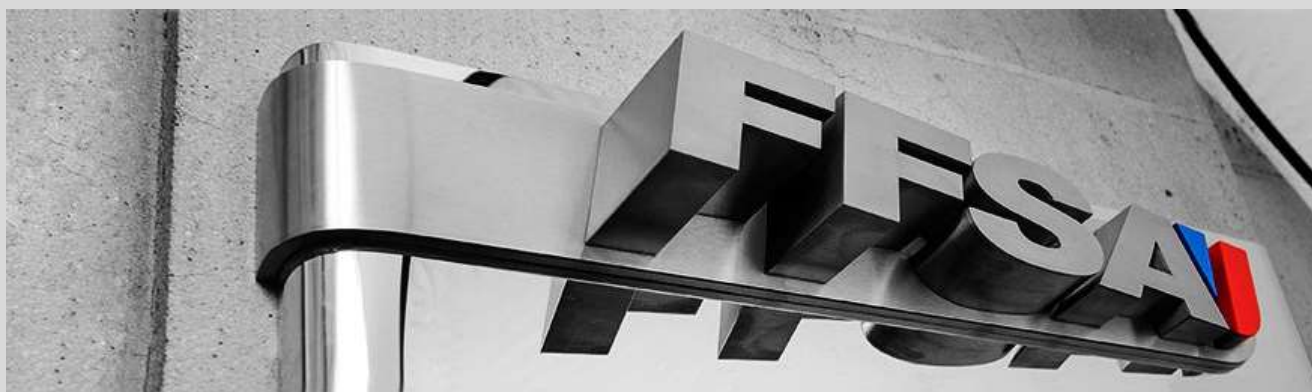


**2022**

# MANUEL FORMATION COMMISSAIRE.®

## 3-CIRCUIT TOUT-TERRAIN TRIAL 4x4



## CIRCUIT TOUT-TERRAIN - TRIAL 4x4

VOCABULAIRE	Page 03
SIGNALISATION	Page 04
REGLES COMMUNES – EPREUVES CIRCUIT-TOUT-TERRAIN	Page 06
AUTO-CROSS / SPRINT-CAR	Page 07
FOL'CAR	Page 09
CAMION-CROSS	Page 11
RALLYCROSS	Page 13
TRIAL 4x4	Page 15



**CIRCUIT D'ENDURANCE TOUT-TERRAIN** : Les courses d'endurance tout-terrain sont des courses de plus d'une heure qui ont lieu sur un circuit en boucle fermée non revêtu ou partiellement avec 20% maximum d'asphalte

**CIRCUIT GLACE** : Tracé emprunté en boucle fermé complètement revêtu et recouvert de neige ou de glace

**CIRCUIT NON REVÊTU** : Circuit tout-terrain non revêtu ou partiellement avec 10% maximum d'asphalte

**CIRCUIT PARTIELLEMENT REVÊTU** : Circuit tout-terrain partiellement revêtu de 10% à 60% d'asphalte

**COULOIR DE CIRCULATION** : Equivalent de la voie des stands des circuits asphaltés. Il est d'une largeur minimum de 4,5m. Sa circulation est en sens unique. Sa vitesse est limitée « au pas ». Les stationnements y sont interdits et contrôlés

**COULOIR DE DEPART** : Les concurrents devront respecter les couloirs de départ qui seront tracés sur le sol si la structure du support le permet sur une longueur de 30 mètres minimum et 50 mètres maximum après la ligne de départ. Dans tous les cas la fin du couloir sera matérialisée par un cône de chaque côté en bout de ligne. En cas de franchissement, par un même concurrent dans un meeting est soumis à pénalité.

**PARC FERME** : A l'arrivée des finales, toutes les voitures sont, dès le baisser du drapeau, placées sous le régime du parc fermé. Le Directeur de Course et/ou le Collège des Commissaires Sportifs pourront placer en parc fermé les voitures de leur choix.

Les voitures restent en régime de parc fermé, sous chacune des structures des pilotes, au moins jusqu'à l'affichage du classement officiel.

Tout pilote ne respectant pas cette règle sera exclu du classement, les autres pilotes classés derrière lui remontant d'une place.

**POLLUTION** : Une bâche de sol d'au moins 5 m x 4 m devra être mise en dessous des voitures de course pendant toute la durée du meeting.

Les concurrents doivent obligatoirement reprendre leurs produits polluants (huile, hydrocarbures, pièces mécaniques diverses...) et leurs déchets et ne pas les laisser sur place ou les déposer dans les bennes prévues à cet effet par l'organisateur.

La pénalité pour défaut de bâche dans les parcs et/ou non-respect de la réglementation relative aux déchets est de 200 €.

Le concurrent devra se mettre en conformité immédiatement sous peine d'exclusion. Le montant de la pénalité est conservé par l'organisateur

**TERRAIN TRIAL 4x4** : Le trial 4x4 est une épreuve réservée aux véhicules deux ou quatre roues motrices, aménagées pour ce genre d'épreuves se déroulant exclusivement sur des terrains non revêtus et choisis pour leurs difficultés de franchissement.

**TOUR ALTERNATIF** : Une piste de Rallycross doit posséder une variante du parcours principal.

Durant chaque manche, 1/2 finale et Finale qu'il dispute, chaque pilote devra obligatoirement parcourir une fois (*sauf pénalité*) un des tours prévus par le règlement en utilisant le tour alternatif. Le pilote choisira librement (*sauf pénalité*) le tour dans lequel il empruntera le tour alternatif. Les manœuvres d'entrée et de sortie de la variante de parcours devront être effectuées dans le respect du Règlement.

Il est interdit d'emprunter plusieurs fois le tour alternatif au cours d'une même manche ou d'une même 1/2 finale et Finale (*sauf pénalité*).

L'utilisation du tour alternatif est permise durant les essais libres.



## DRAPEAU JAUNE

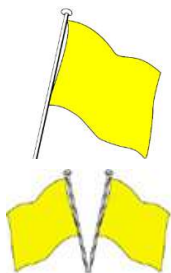
Présenté **AGITE** au poste commissaire

**Un drapeau :**

- ✓ Réduisez votre vitesse, ne doublez pas, soyez prêt à changer de direction. Il y a un danger sur le bord ou sur une partie de la piste
- ✓ Présenté **2** tours consécutifs avant l'endroit dangereux aux concurrents pour signaler un obstacle n'ayant pu être retiré.
- ✓ Présenté **FIXE** en fin de série (essais, manche ou finale) pour dépannage. Le véhicule est roulant

**Deux drapeaux :**

- ✓ Réduisez considérablement votre vitesse, ne doublez pas. Soyez prêt à changer de direction ou à vous arrêter.  
Un incident s'est produit sur la trajectoire de course
- ✓ Dans les 2 cas, tout dépassement est formellement interdit avant que les pilotes n'aient complètement passé le lieu de l'incident pour lequel le (ou les) drapeau(x) est (sont) présenté(s)
- ✓ Présentés **FIXE** et **CROISE** en fin de série pour dépannage. Le véhicule n'est pas roulant.



## DRAPEAU VERT

Présenté **AGITE** au poste commissaire

- ✓ Lors de l'ouverture de piste par la voiture officielle avant le départ de toute partie d'une épreuve, pour indiquer que tout est OK au poste
- ✓ **PAS D'UTILISATION** après un drapeau **JAUNE**, sauf en endurance.



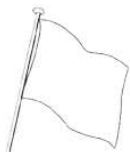
## DRAPEAU BLANC

Présenté **AGITE** au poste commissaire

- ✓ Un pilote risque de rattraper un véhicule beaucoup plus lent sur la portion de piste contrôlé par ce poste signalisation et être sérieusement gêné.

Présenté **FIXE** au poste commissaire

- ✓ Demande d'assistance médicale

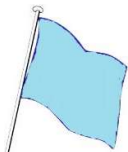


## DRAPEAU BLEU

Présenté **AGITE** au poste commissaire

**Essais :** Cédez le passage à un véhicule plus rapide qui s'apprête à vous doubler.

**Manche :** Vous allez être doublé par un véhicule ayant au moins un tour d'avance. Laissez-le passer



## DRAPEAU JAUNE A BANDES ROUGES

Présenté **FIXE** au poste commissaire durant **1** tour

- ✓ Ne doit être présenté que sur les parties revêtues



## DRAPEAU ROUGE

Présenté **AGITE**

- ✓ Depuis la ligne de départ pour stopper une séance d'essais ou une manche en cas :
  - D'accident lorsque l'intégrité du pilote est en cause.
  - D'obstruction de la piste
  - D'erreur sur la procédure de départ par les officiels

- ✓ Est délégué, en général, dans les postes commissaires. Il ne peut être présenté **QUE** sur ordre de la D.C.

**Essais :** Les véhicules réduisent immédiatement leur vitesse et se dirigent lentement vers le lieu indiqué par les commissaires

**Manches :** Les véhicules réduisent immédiatement leur vitesse et se dirigent lentement vers le lieu indiqué par les commissaires

- ✓ Tout dépassement est interdit
- ✓ Doit être présenté jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de véhicule évoluant sur la piste



⇒ **PAR MESURE DE SECURITE**

**LES COMMISSAIRES DOIVENT IMPERATIVEMENT DEMEURER A L'ABRI DANS LES POSTES PREVUS TANT QUE LES VEHICULES EVOLUENT SUR LA PISTE**



## DRAPEAU NOIR ROND ORANGE

Présenté **FIXE** accompagné du n° du Concurrent

- ✓ Informe le pilote concerné que sa voiture a des ennuis mécaniques susceptibles de constituer un danger pour lui-même ou pour les autres pilotes et qu'il doit s'arrêter à son stand au prochain passage.
- ✓ Il peut être délégué dans certains postes commissaire, mais présenté **QUE** sur ordre de la D.C. et seulement en cas de danger imminent



## DRAPEAU TRIANGLE NOIR & BLANC

Présenté **FIXE** durant 1 tour accompagné du n° du Concurrent

- ✓ Il constitue un avertissement indiquant au pilote concerné qu'il a été signalé pour conduite soumise à investigations
- ✓ Il peut être délégué dans certains postes commissaire, mais présenté **QUE** sur ordre de la D.C.

+ N° DU  
CONCURRENT

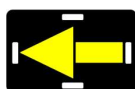


## DRAPEAU NOIR

Présenté **FIXE** durant 3 tour accompagné du n° du Concurrent

- ✓ Informe le pilote concerné qu'il doit s'arrêter rapidement à l'endroit désigné lors du briefing
- ✓ Pas de présentation de ce drapeau lors des finales

+ N° DU  
CONCURRENT



## LES FLECHES

- ✓ Les flèches sont utilisées en complément du drapeau **JAUNE** et présentées depuis le poste signaleur.  
(Dimensions : 60x40cm)
- ✓ Elles indiquent aux concurrents, le côté libre de piste à emprunter, lors d'un accident, d'une intervention sur la piste ou ses abords.

**NB** : Pointe dirigée vers le bas, le concurrent doit se diriger et /ou se maintenir au centre de la piste



### SIGNALISATION - DROITS ET DEVOIRS DES PILOTES

La signalisation est conforme aux annexes M et H (L, O et H pour les camions cross) du Code Sportif International. Elle est faite à l'aide de drapeaux et/ou de feux.

- Le drapeau **BLANC** présenté agité, sera utilisé pour indiquer au pilote qu'il y a une voiture beaucoup plus lente sur la portion de piste contrôlée par le poste de signalisation.
- Le drapeau **JAUNE** est présenté **2** tours maximum. En cas d'obstruction partielle ou totale de la piste, la course doit être arrêtée, notamment quand une intervention doit être faite pour dégager un pilote.

**NB :** **Rallycross** : Deux drapeaux **JAUNES** seront agités si l'incident s'est produit sur la trajectoire de course.

- Les pilotes ont interdiction de se doubler dans la zone comprise entre la présentation du drapeau **JAUNE** et la fin de l'obstacle

**Dans ce cas, un panneau "flèche" pourra être présenté au poste précédant l'entrée des stands. Il pourra également être utilisé à d'autres postes pour indiquer aux pilotes la trajectoire à suivre en cas d'accident survenu dans la zone d'action du poste.**

- Le drapeau **VERT** n'est pas utilisé après un drapeau **JAUNE**.
- L'arrêt de course est signalé aux concurrents par un drapeau rouge présenté aux postes de commissaires sur l'ordre exclusif du directeur de course. Les pilotes doivent alors ralentir et rejoindre la zone de départ au ralenti en respectant les signaux des commissaires.
- Les pilotes doivent obéir aux signaux et aux ordres des commissaires et de la direction de course.
- Il est interdit de sortir du balisage de la piste. Tout pilote franchissant les limites doit s'arrêter et il ne peut rentrer sur la piste qu'après y avoir été autorisé par un commissaire.
- Sauf cas de force majeure (panne, accident, etc.), il est interdit aux pilotes de s'arrêter sur la piste de leur propre initiative, y compris entre la ligne d'arrivée et la sortie de la piste et/ou l'entrée du parc fermé.
- Les poussettes et/ou les attaques directes, volontaires ou non, sont interdites.
- Il est interdit de procéder à des interventions mécaniques sur la piste et la grille de départ, sauf autorisation du D.C. pour des circonstances particulières.
- Il est interdit de circuler, bien entendu, en sens inverse de la course.

Lorsqu'une voiture est immobilisée plus de **10** secondes sur la piste ou sur les bas-côtés et/ou talus, le pilote doit évacuer celle-ci sous la protection des commissaires et doit rejoindre immédiatement l'emplacement qui lui sera indiqué par les commissaires.

- Tout pilote ayant reçu une aide des commissaires ou une aide extérieure ne peut continuer la course et doit rentrer immédiatement au parc pilote.

### ▪ **Les commissaires ne doivent intervenir avant l'arrêt de la course (Sauf ordre de la D.C.)**

- Des marqueurs (pneus, quilles, piquets...) pourront être utilisés pour délimiter la piste. Tout déplacement ou franchissement d'un marqueur pourra être pénalisé.
- La ligne d'arrivée doit être passée en marche **AVANT**, toutes figures volontaires sont interdites **même après la ligne d'arrivée.**

### ARRET DE COURSE

S'il s'avère nécessaire d'interrompre la course d'urgence, pour des raisons de sécurité ou à cause d'un faux départ, ceci devrait être fait par le déploiement du drapeau **ROUGE** sur la ligne de départ/d'arrivée, ainsi qu'à tous les postes de commissaires de piste.

Cela indique que les pilotes doivent immédiatement arrêter de courir et se diriger lentement au lieu indiqué par les commissaires de piste.

Le drapeau **ROUGE** ne peut être présenté :

- Qu'en cas d'accident lorsque l'intégrité du pilote est en cause ;
- Qu'en cas d'obstruction de la piste
- Qu'en cas d'erreur sur la procédure de départ par les officiels

Tout autre incident sera considéré comme un cas de force majeure.

Si un pilote est jugé responsable d'un arrêt de course ou s'il a pris l'initiative de s'arrêter de lui-même avant le signal du drapeau **ROUGE**, il ne pourra pas reprendre le départ de la manche considérée.

Pour les manches et les finales, si le nombre de tours effectué :

- Est supérieur à 75%, la manche ou la finale ne sera pas recourue.
- Est inférieur à 75 %, la manche ou la finale sera recourue totalement, avec la grille de départ initiale.

### FINALE

En finale, les drapeaux **NOIRS A ROND ORANGE** et les drapeaux **NOIRS** ne seront utilisés qu'en cas de danger imminent (Sur ordre de la DC) Dans le cas contraire, seul le drapeau à **TRIANGLE NOIR ET BLANC** sera présenté et le concurrent concerné sera mis sous investigation

**PARC FERME :** Toutes les voitures sont, dès le baisser du drapeau à **DAMIERS**, placées sous le régime du parc fermé.

## AUTO-CROSS - SPRINT CAR

### 1. COULOIR DE CIRCULATION

Ils seront d'une largeur minimum de 4,5 mètres et si possible stabilisés.  
Les couloirs des compétitions inscrites au calendrier du Championnat de France devront être obligatoirement stabilisés).

La circulation se fera en sens unique et **au pas**.

Le stationnement sur ces voies de tout véhicule est interdit et contrôlé.

### 2. ESSAIS CHRONOMETRES

Une séance d'essais chronométrés par division par série de **4** tours chronométrés sera organisée.

Chaque série se terminera dès qu'une voiture aura effectué **4** tours chronométrés.

### 3. COURSES

Les courses se dérouleront sur **5** tours en manches, **6** tours en ½ finale, **7** tours en finale.

### 4. MANCHES QUALIFICATIVES

Il y aura **3** manches qualificatives pour chacune des divisions avec 2 séries de 15 pilotes maximum par division (à l'exception de la Super Sprint où il y aura 3 séries de 15 pilotes).

Les emplacements des pilotes absents restent libres sur la même ligne.

### 5. ½ FINALES - FINALES

Il y aura 2 ½ finales (uniquement lorsqu'il y a un minimum de 15 pilotes classés à l'issue des manches qualificatives, dans les autres cas une seule ½ finale et une finale.

Dans la limite de 30, tous les pilotes prendront part aux ½ finales.

⇒ Un tour de reconnaissance pour les Junior Sprint devra obligatoirement être organisé avant la finale (participation des pilotes facultative).



⇒ En finale, les drapeaux **NOIRS A ROND ORANGE** et les drapeaux **NOIRS** ne seront utilisés qu'en cas de danger imminent.

Dans le cas contraire, seul le drapeau **TRIANGLE NOIR & BLANC** sera présenté et le concurrent concerné sera mis sous investigation.

### 6. ARRET DE COURSE

S'il s'avère nécessaire d'interrompre la course d'urgence, pour des raisons de sécurité ou à cause d'un faux départ, ceci devrait être fait par le déploiement du drapeau **ROUGE** sur la ligne de départ/d'arrivée et à tous les postes de commissaires de piste.

Cela indiquera que les pilotes doivent immédiatement arrêter de courir et se diriger lentement au lieu indiqué par les commissaires de piste.

Ce drapeau **ROUGE** ne pourra être présenté :

- Qu'en cas d'accident lorsque l'intégrité du pilote est en cause ;
- Qu'en cas d'obstruction de la piste ;
- Qu'en cas d'erreur sur la procédure de départ par les officiels.

### 7. POUR INFORMATION

Toute série **et ½ finale** arrêtée au drapeau **ROUGE** ou avant son terme doit être recourue.

Lors de la finale si le nombre de tours effectué :

- Est supérieur à 5 tours, celles-ci ne seront pas recourues.
- Est compris entre 2 et 5 tours, la finale sera recourue sur le nombre de tours restant ; la grille de départ étant celle du classement effectué à la fin du tour précédent l'arrêt de course ; le classement de la finale étant le classement au passage de la ligne d'arrivée de la 2ème partie.
- Est inférieur à 2 tours, la finale ou la ½ finale sera recourue totalement, avec la grille de départ initiale

## 8. DEPART AU FEUX

<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Une fois les voitures en place et immobiles sur la grille de départ</li><li>▪ Les cellules sont alors activées</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Un officiel traverse devant la 1ere rangée de voiture, muni d'un drapeau <b>VERT LEVE</b>, afin de s'assurer que les pilotes sont prêts</li><li>▪ Cette action marque le début de la procédure de départ.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Présentation du panneau « <b>5 secondes</b> »</li><li>▪ <b>Variante</b> : Ce panneau peut être remplacé par un feu <b>BLEU</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Ce panneau reste levé. Il doit être présenté depuis le bord de piste</li><li>▪ Ce feu <b>BLEU</b> reste allumé</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Le départ est alors donné dans un délai aléatoire de <b>0 à 5 secondes</b> lors de l'allumage du feu <b>VERT</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Ce feu <b>VERT</b> reste allumé</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Des feux <b>ORANGE CLIGNOTANTS</b> seront installés de chaque côté de la piste à une distance de 100m environ après la ligne de départ.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Procédure départ annulée</li></ul>

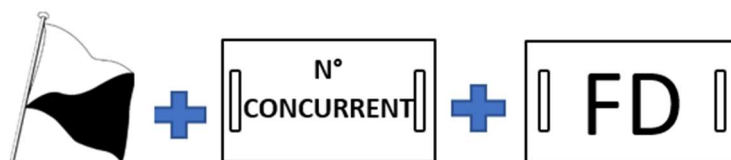
## 9. DEPARTS ANTICIPES

Le départ doit être donné une fois toutes les voitures rigoureusement immobiles.

Tout pilote, une fois placé sur la grille de départ ne devra ni avancer, ni reculer une fois la procédure de départ engagée. S'il ne respecte pas cette règle, il sera pénalisé comme s'il avait effectué un départ anticipé

L'infraction est signifiée par la présentation du drapeau avertissement (noir et blanc) et un panneau avec son numéro et la mention "**F.D**".

La course ne sera pas arrêtée



## 10. PARC FERME

A l'arrivée des 1/2 finales, toutes les voitures non qualifiées pour les finales et à l'arrivée des finales, toutes les voitures sont, dès le baisser du drapeau, placées sous le régime du parc fermé.

Le directeur de course et/ou le collègue des commissaires sportifs, pourront placer en parc fermé, les voitures de leur choix.

Les voitures restent en régime de parc fermé, sous chacune des structures des pilotes, au moins jusqu'à l'affichage du classement officiel.

Durant la même période, les pilotes devront rester à leur emplacement et ils devront répondre à toute convocation qui leur serait faite de la part des officiels. Ils n'ont pas le droit de procéder à des opérations de mécanique.

**POUR MEMOIRE** : Le régime de « Parc Fermé » débute à partir du moment où le concurrent passe sous le drapeau à **DAMIERS**





## 1. SIGNALISATION

- Le drapeau **BLANC** ne sera utilisé que par les commissaires en cas de demande d'assistance médicale.
- Le drapeau **JAUNE** est présenté **2** tours maximum.  
En cas d'obstruction partielle ou totale de la piste, la course doit être arrêtée, notamment quand une intervention doit être faite pour dégager un pilote. Il est interdit de doubler dans la zone comprise entre la présentation du drapeau **JAUNE** et la fin de l'obstacle.
- Le drapeau **VERT** n'est pas utilisé après un drapeau **JAUNE**.
- L'arrêt de course est signalé aux concurrents par un drapeau **ROUGE** présenté aux postes de commissaires sur l'ordre **EXCLUSIF** du directeur de course. Les pilotes doivent alors ralentir et rejoindre la zone de départ au ralenti en respectant les signaux des commissaires.
- \* Les pilotes doivent obéir aux signaux et aux ordres des commissaires et de la Direction de Course.



- Tout pilote ayant reçu une aide des commissaires ou une aide extérieure ne peut continuer la course et doit rentrer immédiatement au parc pilote.
- Lorsqu'une voiture est immobilisée plus de **10** secondes sur la piste ou sur les bas-côtés et/ou talus, le pilote doit évacuer celle-ci sous la protection des commissaires et doit rejoindre immédiatement l'emplacement qui lui sera indiqué par les commissaires.
- Des marqueurs (pneus, quilles, piquets...) pourront être utilisés pour délimiter la piste. Tout déplacement ou franchissement d'un marqueur pourra être pénalisé.

## 2. COULOIR DE CIRCULATION

Ils sont d'une largeur minimum de 4,5 mètres. La circulation se fera en sens unique et au pas. Le stationnement sur ces voies de tout véhicule est interdit et contrôlé.

## 3. ESSAIS

Un pilote seul ne pourra participer qu'à un seul essai (libre et/ou chronométré).

L'organisation d'essais libres est obligatoire avec un maximum de 15 pilotes par série de 3 tours.

## 4. ESSAIS CHRONO

Il y a trois groupes, un groupe A avec les pilotes 1, un groupe B avec les pilotes seuls et un groupe C avec les pilotes 2.

La composition des séries des essais chronométrés est faite par tirage au sort. Il y a un 1<sup>er</sup> tour de lancement non chronométré et deux tours chronométrés. Les voitures sont lâchées une à une. Les séries sont de 5 à 8 voitures.

Un pilote qui ne se présente pas à son tour peut être autorisé à effectuer ses essais en fin de séance, mais son temps sera augmenté d'une pénalité de 20 secondes.

Le pilote qui ne peut pas participer sera classé dernier des essais chronométrés et devra effectuer un tour de reconnaissance avant les manches de qualification s'il n'a pas fait d'essais libres.

Le classement des essais se fera sur le meilleur temps réalisé par le pilote 1 ou le pilote 2

## 5. COURSES

Manches Qualificatives	Finales C	Finales B	Finales A
9 Tours	9 tours	10 tours	11 tours

**NB** : Sauf cas de force majeure, le nombre de tours minimum figurant ci-dessus, doit être respecté pour toutes les compétitions de Fol'Car.



## 6. TOUR DE RECONNAISSANCE

Pour les manches qualificatives et les finales, il pourra y avoir un tour de reconnaissance avant la mise en place sur la grille de départ.

- ⇒ Durant ce tour de reconnaissance, il est interdit de doubler. Une voiture immobilisée sur la piste devra être évacuée. Il n'est pas autorisé d'intervenir sur la voiture.
- ⇒ Cependant, si le pilote arrive à redémarrer par ses propres moyens avant que le départ ne soit donné, il pourra être autorisé à partir en fin de grille.

⇒ Si le départ est donné, il ne pourra pas prendre le départ.

Un pilote se présentant avant la fin du tour de reconnaissance, pourra partir directement de la prégrille après que le départ aura été donné.

## 7. MANCHES QUALIFICATIVES

Il y a deux manches qualificatives (1 et 2) et dans chaque manche qualificative, il y a une :

- Manche **A** avec les pilotes 1
- Manche **B** avec les pilotes 2.

Dans chaque manche, les pilotes sont répartis en séries.

- Une série pour moins de 15,
- Deux séries de 16 à 30,
- Trois séries de 31 à 45, etc.

Pour la 1ère manche qualificative, la grille de départ des manches A et B sera faite par panachage selon le classement des essais ou selon le tirage au sort s'il n'y a pas eu d'essais chronométrés.

Pour la 2ème manche qualificative, la grille de départ des manches A et B sera faite par panachage selon le classement de la 1ère manche qualificative qui s'obtient par addition des points du pilote 1 et des points du pilote 2.

Les ex aequo sont départagés par le classement des essais chronométrés.

Le classement dans les manches qualificatives sera fait en attribuant 16 points au 1er, 15 points au 2ème et ainsi de suite.

Un pilote non partant marque 1 point.

Un classement général est fait après les manches qualificatives, en additionnant les points des deux pilotes dans les deux manches.

## 8. FINALES

Il y a 45 voitures qualifiées en finale. Elles sont réparties en 3 finales A, B et C soit 3 finales de 15.

Il n'y a plus d'assistance sur la grille, les voitures rentrent au parc entre chaque finale.

S'il y a moins de 8 voitures en finale C et/ou B, celles-ci n'ont pas lieu.

Il y a 2 finales pour les pilotes de la classe 1 (pilote 1, pilote 2) sous réserve qu'il y ait au moins 8 voitures au départ.

Le classement général se fait en tenant compte des places obtenues dans les finales par les deux pilotes.

Les ex aequo sont départagés par :

- Le classement total des deux manches
- Le classement des essais chronométrés.

## 9. ARRET DE COURSE

S'il s'avère nécessaire d'interrompre la course d'urgence, pour des raisons de sécurité, ceci devrait être fait par le déploiement du drapeau **ROUGE** sur la ligne de départ/d'arrivée et à tous les postes de commissaires de piste.

Cela indique que les pilotes doivent immédiatement arrêter de courir et se diriger lentement au lieu indiqué par les commissaires de piste.

Ce drapeau **ROUGE** ne peut être présenté :

- Qu'en cas d'accident lorsque l'intégrité du pilote est en cause ;
- Qu'en cas d'obstruction de la piste ;
- Qu'en cas d'erreur sur la procédure de départ par les officiels.

**NB** : Tout autre incident sera considéré comme un cas de force majeure.

Si un pilote est jugé responsable d'un arrêt de course ou s'il a pris l'initiative de s'arrêter de lui-même avant le signal du drapeau **ROUGE**, il ne pourra pas reprendre le départ de la manche considérée.

## 10. POUR INFORMATION

Pour les manches et les finales, si le nombre de tours effectué :

- Est supérieur à 75%, la manche ou la finale ne sera pas recourue.
- Est inférieur à 75 %, la manche ou la finale sera recourue totalement, avec la grille de départ initiale.

En finale, les drapeaux **NOIRS A ROND ORANGE** et les drapeaux **NOIRS** ne seront utilisés qu'en cas de danger imminent (Sur ordre de la DC)

Dans le cas contraire, seul le drapeau à **TRIANGLE NOIR ET BLANC** sera présenté et le concurrent concerné sera mis sous investigation

## 11. VARIANTE DE PARCOURS

Une piste de Fol'Car peut posséder une variante du parcours principal (tour alternatif)

Dans ce cas, les organisateurs qui le souhaitent pourront l'utiliser et devront l'indiquer au Règlement Particulier de leur compétition.

Les manœuvres d'entrée et de sortie de la variante de parcours devront être effectuées dans le respect du Règlement.

Tout incident entraînant l'obstruction de la variante de parcours, dès lors que celle-ci doit encore être empruntée par au moins un concurrent, fera l'objet des mêmes mesures qu'une obstruction équivalente du parcours principal.

Le passage dans le tour alternatif pourra se faire aux essais libres.

Lors des manches et Finales, la variante de parcours doit être empruntée une fois par le pilote qui choisira librement le tour dans lequel il l'empruntera.

Les pilotes qui n'emprunteront pas ce tour alternatif seront pénalisés comme suit :

- En manche : recul de 5 places
- En Finale : classé dernier de la Finale

Les pilotes qui emprunteront plus d'une fois ce tour alternatif seront pénalisés comme suit :

- En manche : classé dernier de la manche
- En Finale : classé dernier de la Finale

En cas d'arrêt de course, un temps forfaitaire de 3 secondes sera appliqué aux pilotes qui n'auraient pas emprunté la variante de parcours

## 12. PARC FERME

A l'arrivée des finales, toutes les voitures sont, dès le baisser du drapeau à **DAMIERS**, placées sous le régime du parc fermé.

# CAMION CROSS

## 1. SIGNALISATION

- Le drapeau **BLANC** ne sera utilisé que par les commissaires en cas de demande d'assistance médicale.

- Le drapeau **JAUNE** est présenté **2** tours maximum.

En cas d'obstruction partielle ou totale de la piste, la course doit être arrêtée, notamment quand une intervention doit être faite pour dégager un pilote. Il est interdit de doubler dans la zone comprise entre la présentation du drapeau jaune et la fin de l'obstacle.

- Le drapeau **VERT** n'est pas utilisé après un drapeau **JAUNE**.

- L'arrêt de course est signalé aux concurrents par un drapeau **ROUGE** présenté aux postes de commissaires sur l'ordre **EXCLUSIF** du directeur de course. Les pilotes doivent alors ralentir et rejoindre la zone de départ au ralenti en respectant les signaux des commissaires.

- \* Les pilotes doivent obéir aux signaux et aux ordres des commissaires et de la Direction de Course.

L'arrêt de course est signalé aux concurrents par un drapeau **ROUGE** présenté aux postes de commissaires sur l'ordre exclusif du directeur de course. Les pilotes doivent alors ralentir et rejoindre la zone de départ au ralenti en respectant les signaux des commissaires



Tout pilote ayant reçu une aide des commissaires ou une aide extérieure ne peut continuer la course et doit rentrer immédiatement au parc pilote.

- \* En aucun cas, les commissaires ne peuvent intervenir avant l'arrêt de la course.

Lorsqu'un camion est immobilisé sur la piste ou sur les bas-côtés et/ou talus, le pilote doit évacuer celui-ci sous la protection des commissaires et doit rejoindre immédiatement l'emplacement qui lui sera indiqué par les commissaires.

## 2. COULOIR DE CIRCULATION

Les concurrents doivent respecter les couloirs de départ qui sont tracés sur le sol si la structure du support le permet sur une longueur de 30 mètres minimum et 50 mètres maximum après la ligne de départ.

Dans tous les cas la fin du couloir sera matérialisée par un cône de chaque côté en bout de ligne.

### 3.ESSAIS LIBRES ET CHRONOMETRES

L'organisation d'essais libres est obligatoire le samedi

- Le temps total réservé aux essais libres est réparti entre les classes en fonction du nombre de participants.
- Le déroulement des essais libres s'effectue selon l'ordre de passage suivant : camion léger puis camion cross puis camion super cross.
- Le nombre de passage est libre pendant le temps attribué à la classe concernée.

- Les essais chronométrés sont obligatoires. Ils sont organisés le samedi.
- Une super pole est organisée le dimanche.
- Les essais chronométrés et la super pole se déroulent sur **4** tours

### 4.MANCHES QUALIFICATIVES PAR CLASSE

Il y a 4 manches qualificatives par classe, en principe de 8 tracteurs/séries

- ⇒ Une manche pourra être composée de plusieurs séries.
- ⇒ Concernant la 4ème manche, Les grilles de départ seront définies à partir des résultats de la 3ème manche qualificative sur la place et départagé par le temps réalisé.



### 5.FINALE

Il y a 3 finales par classe

Les finales sont alternées pour chaque classe. Il est donc procédé à toutes les finales C, puis toutes les finales B, puis toutes les finales A et ce, dans l'ordre des classes léger, cross et super cross.

Dans chaque classe, il y a 3 finales composées chacune de 8 tracteurs pour les C, B et la A.

### 6.ARRET DE COURSE

S'il s'avère nécessaire d'interrompre la course d'urgence, pour des raisons de sécurité ou à cause d'un faux départ, ceci devrait être fait par le déploiement du drapeau **ROUGE** sur la ligne de départ/d'arrivée ainsi qu'à tous les postes de commissaires de piste.

Cela indiquera que les pilotes doivent immédiatement arrêter de courir et se diriger lentement au lieu indiqué par les commissaires de piste.

Ce drapeau rouge ne sera être présenté :

- Qu'en cas d'accident lorsque l'intégrité du pilote est en cause ;
- Qu'en cas d'obstruction partielle (+ 60 %) ou totale de la piste ;
- Qu'en cas d'erreur sur la procédure de départ par les officiels.

Tout autre incident sera considéré comme un cas de force majeure.

Si un pilote est jugé responsable d'un arrêt de course ou s'il a pris l'initiative de s'arrêter de lui-même avant le signal du drapeau **ROUGE**, il ne pourra pas reprendre le départ de la manche considérée.

Toute série arrêtée, au drapeau ROUGE avant son terme devra être recourue dans son intégralité avec grille de départ initiale.

### 7.POUR INFORMATION

Lors des finales si le nombre de tour effectué est supérieur à 5 tours la finale ne sera pas recourue.

Si elle est comprise entre 2 et 4 tours la finale sera constituée sur le nombre de tours restants.

La grille de départ étant celle du classement au tour précédent. Si elle est inférieure ou égale à 2 tours la finale sera recourue totalement avec la grille de départ initiale.

En Finale, les drapeaux **NOIRS A ROND ORANGE** et les drapeaux **NOIRS** ne seront utilisés qu'en cas de danger imminent.

Dans le cas contraire, seul le drapeau à **TRIANGLE NOIR & BLANC** sera présenté et le concurrent concerné sera mis sous investigation.

### 8. TOUR ALTERNATIF

Une piste de camion cross peut posséder une variante du parcours principal

Dans ces conditions, il est permis d'organiser des compétitions de camion cross empruntant alternativement le parcours principal et la variante qui peut augmenter ou diminuer le temps de parcours de celui-ci,

⇒ L'utilisation de la variante du parcours (tour alternatif) est **permise** durant les essais libres.

⇒ L'utilisation de la variante du parcours (tour alternatif) est **interdite** durant les essais chronométrés.

⇒ Durant chaque manche ou chaque finale qu'il dispute, chaque pilote devra obligatoirement parcourir deux fois la variante de parcours (tour alternatif).

Le pilote choisira librement les tours dans lequel il empruntera la variante de parcours.

Si un pilote se voit présenter le drapeau à **DAMIERS** alors qu'il n'a pas effectué la totalité des tours prévus par le règlement, il sera pénalisé s'il n'a pas emprunté la variante de parcours lors des tours qu'il aura effectivement parcourus.

### 9. PARC FERME

A l'arrivée des Finales, tous les camions sont, dès le baisser du drapeau à **DAMIERS**, placés sous le régime du parc fermé.

## 1. SIGNALISATION

- Le drapeau **BLANC** ne sera utilisé que par les commissaires en cas de demande d'assistance médicale.
- Le drapeau **NOIR** sera présenté à un pilote si deux tours ou plus restent à effectuer lors d'une manche qualificative, ½ finale ou finale au moment où le drapeau NOIR doit être présenté.

\* Ce drapeau doit être présenté au pilote concerné durant **2** tours.

Lorsqu'un pilote se voit présenter un drapeau **NOIR** :

-lors d'une manche qualificative, celui-ci devra se diriger directement à son emplacement dans le paddock ;

-lors d'une ½ finale ou une finale, celui-ci devra se diriger directement au parc fermé ou à un autre emplacement spécifié au règlement particulier de l'épreuve

- Le drapeau **JAUNE** sera présenté à un poste seulement, immédiatement avant l'accident obstacle.

- Un drapeau **JAUNE** sera présenté pendant **2** tours maximum pour le même incident.

- Deux drapeaux **JAUNE** seront agités si l'incident s'est produit sur la trajectoire de course.

Après la présentation du drapeau **JAUNE**, il est interdit aux pilotes de dépasser avant qu'ils n'aient complètement passé le lieu de l'incident pour lequel le drapeau est présenté.

- Le drapeau **VERT** n'est pas utilisé après un drapeau **JAUNE**

⇒ Tout pilote franchissant les limites doit s'arrêter et il ne peut rentrer sur la piste qu'après y avoir été autorisé par un commissaire

⇒ Lorsqu'une voiture est immobilisée plus de 10 secondes sur la piste ou sur les bas-côtés et/ou talus, le pilote doit évacuer celle-ci sous la protection des commissaires et doit rejoindre immédiatement l'emplacement qui lui sera indiqué par les commissaires.

⇒ Tout pilote ayant reçu une aide des commissaires ou une aide extérieure ne peut continuer la course et doit rentrer immédiatement au parc pilote.

⇒ En aucun cas, les commissaires ne peuvent intervenir avant l'arrêt de la course

## 2. COULOIR DE CIRCULATION

Ils sont d'une largeur minimum de 4,5 mètres. La circulation se fait en sens unique et **au pas**.

Le stationnement sur ces voies de tout véhicule est interdit et sera contrôlé par l'organisateur qui devra faire enlever sans délai, tout véhicule mal stationné.

## 3. ESSAIS LIBRES

L'organisation d'essais est obligatoire. Les pilotes ne pourront y participer qu'après avoir satisfait aux vérifications

Pour être admis aux manches qualificatives, un pilote doit avoir effectué au moins un tour de circuit

## 4. PROCEDURE DE DEPART

<ul style="list-style-type: none"> <li>Une fois les voitures en place et immobiles sur la grille de départ</li> <li>Les cellules sont alors activées</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Un officiel traverse devant la 1ere rangée de voiture, muni d'un drapeau <b>VERT LEVE</b>, afin de s'assurer que les pilotes sont prêts</li> <li>Cette action marque le début de la procédure de départ.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Présentation du panneau « <b>5 secondes</b> » (Ou allumage d'un feu <b>BLEU</b>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ce panneau reste levé. Il doit être présenté depuis le bord de piste (La présentation des panneaux doit se faire depuis le bord de piste)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Le départ est alors donné dans un délai aléatoire de <b>0 à 5 secondes</b> lors de l'allumage du feu <b>VERT</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ce feu <b>VERT</b> reste allumé</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Passé délai de <b>5 secondes</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le directeur de course doit relancer une nouvelle procédure</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Des feux <b>ORANGE</b> clignotants seront installés de chaque côté de la piste à une distance de 100m environ après la ligne de départ.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Procédure départ annulée</li> <li>Il peut y avoir une sirène d'avertissement (Facultatif)</li> </ul>

### 4.1. DETECTION AUTOMATIQUE DE DEPART ANTICIPE

Le système de contrôle de départs anticipés est obligatoire.

Les départs anticipés devront être détectés automatiquement par des baguettes ou cellules placées dans le sol, devant chaque emplacement

<ul style="list-style-type: none"> <li>Avant l'allumage du feu <b>VERT</b>, si une voiture franchit le rayon vertical de la cellule</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La procédure sera interrompue et le feu <b>VERT</b> ne pourra s'allumer</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Les feux <b>ORANGE</b> clignotants s'allumeront automatiquement. Une sirène retentira (facultatif).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'emplacement de la voiture ayant effectué le départ anticipé sera signalé par l'allumage d'un voyant lumineux sur un tableau récapitulatif placé à la vue des pilotes.</li> </ul>

### **NB : Pour les manches qualificatives, ½ finales et finales**

- Le pilote responsable d'un départ anticipé sera prévenu par la présentation du drapeau d'avertissement et devra emprunter la variante de parcours deux fois.
- Il devra notamment l'emprunter obligatoirement une première fois au premier tour.
- La course sera arrêtée et la procédure recommencée.



### **5. MANCHES QUALIFICATIVES**

Il y aura quatre manches qualificatives de 4 tours regroupant un maximum de 5 voitures.

Au terme des manches qualificatives, un classement intermédiaire sera effectué, en fonction du nombre total de points marqués par chaque pilote dans chaque manche.

Toutes les manches qualificatives seront chronométrées

Au terme des manches qualificatives, un classement intermédiaire sera effectué, en fonction du nombre total de points marqués par chaque pilote dans chaque manche.

### **6.1/2 FINALES ET FINALES**

A l'issue des manches qualificatives, les 16 premiers pilotes au classement intermédiaire seront qualifiés pour les 1/2 finales.

⇒ Le 1er, 2ème, 3ème et 4ème pilote de chaque 1/2 finale sera qualifié pour la finale.

⇒ Chaque 1/2 finale se courra sur 6 tours et regroupera 8 voitures maximum

A l'issue des ½ finales, les 4 premiers seront qualifiés en finale

⇒ La finale se courra sur 7 tours et regroupera 8 voitures maximum

Dans chaque Division, le vainqueur de la finale sera proclamé vainqueur de la compétition.

Les huit premières places du classement final de la compétition correspondront au classement de la finale



### **7. ARRET DE COURSE**

S'il s'avère nécessaire d'interrompre dans l'urgence une série de manche qualificative, une ½ finale ou une finale et ce pour un faux départ ou des raisons de sécurité, les concurrents en seront avertis par drapeau **ROUGE** et/ou feux **ROUGE** sur la ligne de départ/d'arrivée et aux postes des commissaires de piste.

Dans ce cas les pilotes doivent immédiatement ralentir et se diriger lentement au lieu indiqué par ces derniers.

Ce drapeau **ROUGE** sera présenté

- En cas d'accident avec risque corporel.
- En cas d'obstruction de piste.
- En cas d'erreur de procédure de départ.
- Au cas où un drapeau d'arrivée (**DAMIERS**) serait présenté avant que la voiture de tête n'ait effectuée tous ses tours.

### **8. POUR INFORMATION**

Toute série, ½ finale et finale arrêtée au drapeau **ROUGE** avant son terme devra être recourue dans son intégralité avec la grille de départ initiale.

- Seul le drapeau à **TRIANGLE NOIR & BLANC** pourra être présenté à un concurrent qui lui indiquera qu'il est mis sous investigation.
- Le pilote responsable d'un départ anticipé sera prévenu par la présentation du drapeau d'avertissement et devra emprunter la variante de parcours 2 fois.
- Il devra notamment l'emprunter obligatoirement une première fois au premier tour.  
La course sera arrêtée et la procédure recommencée.
- Si ce même pilote récidive dans la même manche, ½ finale ou finale, un nouveau départ lui sera refusé et il ne marquera pas de point.  
La course sera arrêtée et la procédure recommencée.



### **9. VARIANTE DE PARCOURS (TOUR ALTERNATIF)**

Une piste de Rallycross doit posséder une variante du parcours principal, appelé également « Tour alternatif ou Tour joker »

Que ce soit en manches qualificatives, demi-finales et finale la variante de parcours doit être empruntée une fois par le pilote qui choisira librement le tour dans lequel il l'empruntera.

En revanche, en cas de pénalité pour départ anticipé, le pilote devra emprunter une fois supplémentaire la variante de parcours et ce obligatoirement dans le premier tour.

**NB :** Durant les essais l'utilisation de la variante de parcours est permise sans limitation.

Si un pilote se voit présenter le drapeau à damiers alors qu'il n'a pas effectué la totalité des tours prévus par le règlement, il ne sera pas pénalisé s'il n'a pas emprunté la variante de parcours lors des tours qu'il aura effectivement parcourus.

- \* Un Licencié Commissaire « A » Chef de poste, sera désigné pour relever le nombre de passages des voitures dans le tour alternatif.



CE SUJET VOUS INTERESSE OU VOUS PASSIONNE ET VOUS SOUHAITEZ EN CONNAITRE PLUS, NOUS VOUS INVITONS A CONSULTER :

- ⇒ REGLEMENTATION CIRCUIT TOUT-TERRAIN
- ⇒ REGLES TECHNIQUES DE DE SECURITE CIRCUITS TOUT-TERRAIN

Téléchargeable depuis le site : [www.ffsa.org](http://www.ffsa.org)



## TRIAL 4X4 AUTO

### 1. LE PARCOURS

Le Trial 4x4 est une épreuve régionale ou nationale avec participation étrangère autorisée réservée aux voitures quatre ou six roues motrices, aménagées pour ce genre d'épreuves se déroulant exclusivement sur des parcours non revêtus, et choisis pour leurs difficultés de franchissement

Le Trial 4x4 se compose d'une succession de "zones" de franchissement reliées entre elles par des secteurs de liaison.

### 2. DEFINITION D'UNE ZONE

Chaque "zone", d'une longueur maximale de 100 mètres, est un couloir matérialisé par des banderoles, piquets, arbres ou tous autres supports naturels (fléchage de couleurs différentes).

- Chaque zone est constituée d'un minimum de 4 portes, y compris celle d'entrée et de sortie
- Le départ de chaque zone est délimité par une porte de début de zone.
- Une manche comporte au minimum 5 zones.
- Une manifestation comptera un minimum de 3 manches. Seules les 2 meilleures comptent pour le classement



### 3. LES « REGLES DU JEU »

Le départ ne sera donné que :

- Lorsque le commissaire l'aura autorisé
- Lorsque le véhicule aura un moyeu avant à la hauteur de cette porte et que celui-ci soit arrêté
- Un moyeu avant une fois engagé, le véhicule ne peut en aucun cas reculer ce moyeu en arrière de cette porte (échec).
- Dans une porte d'entrée, la marche arrière est autorisée jusqu'au moyeu avant, même si la deuxième porte a déjà été franchie.
- La fin de zone ne sera jugée que lorsque le véhicule aura totalement franchi la dernière porte.

▪ Une porte est considérée comme franchie lorsque :

- La totalité du véhicule est passée (châssis et carrosserie complète)
- Les deux roues du même côté du véhicule ont franchi l'intérieur de la porte
- Le point 2 n'exclut pas le point 1

#### 4. APPROBATION DES ZONES

Avant chaque épreuve, une visite de l'ensemble des « zones » devra être effectuée afin de contrôler :

##### **La sécurité de la zone :**

- Son implantation et son tracé ne devront pas présenter un caractère dangereux.
- Les banderoles de maintien du public devront être à distance réglementaire et la « double banderole » devra être mise en place si estimé nécessaire.

##### **La vérification des banderoles de parcours :**

- Bien fixées et tendues entre les piquets.
- La vérification de la largeur des portes.

Cette visite devra être faite par une équipe composée :

- Du Directeur de Course ou de son adjoint.
- De l'organisateur de l'épreuve ou de son représentant.
- Du responsable du traçage des zones.
- Des chefs de zones désignés par l'organisateur.



#### 5. CHEF DE ZONE

- Chaque zone est sous la responsabilité d'un chef de zone (détenant une licence FFSA de Commissaire de zone Trial), nommé par l'organisateur
- Il contrôle l'application du règlement et s'occupe de noter ou de dicter les points sur la feuille de zone et sur les feuilles 'concurrents'.
- Sa responsabilité peut s'étendre jusqu'à trois zones en fonction de la configuration du terrain.
- Le chef de zone tentera dans la mesure du possible de choisir des pilotes volontaires

#### 6. COMMISSAIRE DE ZONE

- Les commissaires de zone sont seuls juges pour attribuer les points.
- Il doit y avoir un minimum d'1 commissaire par zone
- Les commissaires annoncent les points à haute voix, au fur et à mesure des erreurs du concurrent, de manière à ce que celui-ci les entende (Surtout lorsqu'il s'agit du dernier essai).
- Les pilotes présents, qui ne font ni partie de l'équipage précédent, ni suivant, peuvent être désignés par le chef de zone pour comptabiliser les points de l'équipage au départ.

En cas de litige, seul le chef de zone prend des décisions, après avoir entendu ses aides ; Les décisions finales étant prises par le « Collège des Commissaires » prévue par le club organisateur



Les commissaires et le service de sécurité devront porter des gilets fluorescents pour faciliter leur identification.

#### 7. MODIFICATION DU PARCOURS

Pour des raisons de force majeure ou de sécurité, les organisateurs ont le droit de supprimer ou de modifier les épreuves de Trial 4x4 sans qu'aucune réclamation ne puisse être produite par les équipages.

Dans le cas de modification ou de suppression, les équipages en seront prévenus aussitôt que possible.

En fonction du terrain et de l'évolution de celui-ci, le directeur de course, sur décision du collège, pourra modifier l'ordre de passage des groupes dans certaines zones.

Une check-list sera mise à la disposition des concurrents qui pourront y mentionner toutes les observations et suggestions faites à l'occasion de leur participation au Trial 4x4.

#### 8. DEROULEMENT DE L'ÉPREUVE

- Chaque équipe a la possibilité de reconnaître librement l'implantation des zones de l'épreuve jusqu'à 15 minutes avant le passage du premier concurrent sur ladite zone.  
Toute modification aussi minime soit-elle par un équipage en reconnaissance, est pénalisée par une exclusion.
- Les équipages sont autorisés à prendre des notes pour mémoriser certains points du parcours.
- Une reconnaissance générale des zones est autorisée avant le début de l'épreuve avec tous les équipages, en présence de l'organisateur et de la direction de course.
- Chaque équipage emprunte la zone, le pointage est effectué sur son carnet de bord par un commissaire
- Le déplacement dans l'interzone (Chemin reliant deux zones) se fait obligatoirement en groupe
- Le pilote n'est pas autorisé à quitter son poste de conduite durant la traversée d'une zone.
- Le copilote peut évoluer sur la voiture (Sauf en groupe Loisir), si celle-ci est à carrosserie ouverte et s'il y a en nombre suffisant, des prises de maintien rigides.





## 9. UN POINT SUR LES PENALITES

NOMBRE DE POINTS	MOTIFS
0	<ul style="list-style-type: none"><li>Sans faute, arrêt jusqu'à 5 secondes sans pénalité</li></ul>
1	<ul style="list-style-type: none"><li>Arrêt de progression de plus de 5 secondes et de 3 minutes au maximum</li></ul>
2	<ul style="list-style-type: none"><li>Toute marche arrière (Annule l'arrêt de progression)</li></ul>
3	<ul style="list-style-type: none"><li>Piquet touché par l'équipage et/ou une partie du véhicule dans la même manœuvre</li><li>Piquet déplacé avec son support par une partie du véhicule dans la même manœuvre</li><li>Contact du copilote avec le sol</li></ul>
5	<ul style="list-style-type: none"><li>Non présentation dans l'ordre des numéros (Sauf casse mécanique constatée)</li><li>Non présentation dans la porte d'entrée durant l'évolution du véhicule précédent</li></ul>
11	<ul style="list-style-type: none"><li>Piquet écrasé (supprime le piquet touché dans la même manœuvre)</li></ul>
25	<ul style="list-style-type: none"><li>Echec à la zone, après plus de deux marches arrière entre deux portes</li><li>Aide extérieure</li><li>Arrêt de progression de plus de 3 minutes</li><li>Copilote ne réintégrant pas immédiatement le véhicule après une chute</li><li>Banderole et/ou support touché par l'équipage ou partie du véhicule</li><li>Casse mécanique durant l'évolution dans une zone</li><li>Pénétrer ou toucher une porte autre que celle à franchir</li></ul>
40	<ul style="list-style-type: none"><li>Refus de franchir une zone dans sa totalité ou simulation d'échec</li></ul>
60	<ul style="list-style-type: none"><li>Insultes aux commissaires ou officiels (Demande de sanction possible auprès de la FFSA)</li><li>Aménagement volontaire d'une zone par le pilote et/ou le coéquipier</li><li>Carton de pointage falsifié</li></ul>

**NB :** Un participant ayant franchi la zone complète sans échec ne peut totaliser plus de 25 points, augmentés éventuellement des 5 points de pénalités attribués dans le cas du non-respect de la présentation aux entrées de zones dans l'ordre des numéros, soit 30 points au total.

## 10. LE PARC FERME

Les épreuves de trial 4x4 ne comportent pas de parc fermé, les différents parcs d'attente et de rassemblement sont des parcs ouverts

✚ EN MEMOIRE DE JEAN-PAUL BERERD - Ancien Réfèrent Trial 4x4



⇒ Nous espérons que ces quelques propos vous donneront envie de découvrir cette discipline



**CE SUJET VOUS INTERESSE ET VOUS SOUHAITEZ EN CONNAITRE PLUS  
NOUS VOUS INVITONS A CONSULTER :**

- ⇒ LE REGLEMENT STANDARD TRIAL 4x4
- ⇒ LES REGLES TECHNIQUES DE DE SECURITE CIRCUITS TOUT-TERRAIN & TRIAL 4x4

Téléchargeable depuis le site : [www.ffsa.org](http://www.ffsa.org)