



Réglementation Générale Fol'Car

ARTICLE 1. ORGANISATIONS

1.1. Officiels

Voir règlement standard

1.2. Horaires

Voir règlement particulier de chaque épreuve.

- 1.2.1. 1. Les épreuves de fol'car sont inscrites au calendrier régional de la FFSA.
2. Un meeting de fol'car doit se dérouler sur une seule journée, sauf dans le cas où les épreuves de fol'car sont incluses dans un autre meeting. Dans ce cas, les essais libres et les vérifications facultatives pourront avoir lieu la veille de l'épreuve (à préciser dans le règlement particulier).
- 1.2.2. Il ne sera pas possible de mélanger les voitures de D3 avec les voitures de fol'car. Une épreuve de fol'car admettant des D3 2 litres auto-cross ne peut être intitulée que sous le nom de fol'car à l'exclusion de toute autre appellation.
- 1.2.3. Pendant toute la durée du meeting, l'organisateur devra prévoir une zone d'assistance située entre la sortie et l'entrée de la piste sans devoir traverser une zone publique.

1.3. Vérifications

Voir prescriptions générales et règlement standard.

ARTICLE 3. CONCURENENTS ET PILOTES

Voir règlement standard.

3.1. Engagements

Les demandes d'engagement seront reçues à partir de la parution du règlement particulier jusqu'à la date limite fixée le lundi à minuit (ou équivalent pour les jours de fêtes) de la semaine précédant l'épreuve. La participation maximum pouvant être demandée sera de 700 francs par voiture.

3.2. Equipages

Les épreuves de fol'car se déroulent avec un pilote ou deux pilotes qui conduisent alternativement la même voiture engagée. Les voitures des groupes 1 et 2 courent en même temps. Chaque voiture ne pourra avoir qu'un seul pilote à bord et un pilote ne pourra conduire qu'une seule voiture. Pour les épreuves de fol'car admettant les voitures de D3 auto-cross de la catégorie 2 litres (sauf pneumatiques identiques aux voitures de fol'car), les courses se dérouleront obligatoirement avec un seul pilote par voiture.

ARTICLE 4. VEHICULES ET EQUIPEMENTS

Voir règlement standard.

Les classes suivantes seront établies :

Classe 1 : jusqu'à 1400 cm³

Classe 2 : plus de 1400 jusqu'à 1600 cm³

Classe 3 : plus de 1600 à 2000 cm³

Toutes les classes courent ensemble.

4.4. Numéros de course

Voir règlement standard.

Des numéros de compétition, conformes aux prescriptions générales, devront être présentés une seule fois de chaque côté du véhicule. Aucun autre numéro susceptible d'être confondu avec le numéro de course ne devra apparaître sur la voiture. Le concurrent est responsable de la bonne lecture de ses numéros qui devront être propres et lisibles avant chaque départ.

Les noms des pilotes seront indiqués de chaque côté du véhicule, les lettres seront hautes de 5 cm. Un numéro de toit, de 18 cm de hauteur sur 4 cm d'épaisseur de trait et dessiné verticalement. Il devra être collé de chaque côté d'un support non translucide de 24 cm X 24 cm, placé dans l'axe de la voiture. Le numéro de toit peut être enlevé, mais il sera exigé à la demande du Directeur de Course. Les concurrents seront avertis par un panneau placé à la sortie du parc des concurrents.





Un numéro de capot avant, visible de face, de même dimension que le numéro de toit.
Les numéros seront fournis et attribués par l'organisateur, en commençant par 1 et en évitant les numéros à 3 chiffres.

ARTICLE 5. PUBLICITE

Les publicités obligatoire et facultative ainsi que les emplacements seront précisés au règlement particulier de l'épreuve, ou par un communiqué qui sera distribué aux vérifications.

ARTICLE 6. SITES ET INFRASTRUCTURES

Voir règlement standard.

6.1. Parcours

Les épreuves se déroulent sur des circuits agréés par la FFSA. Le plan d'accès et le plan du circuit indiquant les différentes zones devront être annexés au pré-règlement particulier.

6.2. Voir règlement standard.

ARTICLE 7. DEROULEMENT DES EPREUVES

Le directeur de course devra faire effectuer un tour de reconnaissance, il est interdit de doubler pendant ce tour. Un pilote dont la voiture est immobilisée sur la piste devra être évacué. Il ne sera pas autorisé à intervenir sur sa voiture. Cependant, s'il arrive à redémarrer, il pourra prendre le départ sur la dernière ligne, ou de la pré-grille si la procédure est en cours. Si le départ a été donné, il ne pourra prendre part à la course. Si un pilote se présente en retard alors que le tour de reconnaissance se déroule, il sera autorisé à partir directement de la pré-grille après que le départ ait été donné.

7.1. Essais

7.1.2. Essais chronométrés

Il n'est pas obligatoire de procéder à des essais chronométrés pour établir la composition de la première manche qualificative. Dans ce cas, des essais libres sont obligatoires sur au moins 1 tour et la méthode de composition des grilles doit figurer dans le règlement particulier (exemple : tirage au sort). Pour les voitures avec deux pilotes, les deux pilotes participeront aux essais. C'est le meilleur temps des deux qui servira à établir les grilles de départ.

7.2. Briefing

Voir règlement standard

7.3. Course

7.3.1. Longueur

Durée des manches et finale B :

- circuit moins de 900 mètres : 10 tours
- circuit de 900 mètres à 1000 mètres : 9 tours
- circuit de plus de 1000 mètres : 8 tours

Durée de la finale A :

14, 13, 12 tours suivant même barème des longueurs de circuit énoncé ci-dessus.

7.3.1.1. Grilles de départ

Les grilles de départ seront de type 3.2.3 pour toutes les manches et pour les finales.

7.3.1.2. Manches qualificatives

Si le nombre de qualifiés après les essais, ou suivant la méthode choisie, est inférieur à 15, il y aura une série. Si le nombre est supérieur à 15 jusqu'à 30, il y aura deux séries et de 31 à 45 : 3 séries, de 45 à 60 : 4 séries, etc.

1ère manche :

Les grilles de départ de la première manche sont faites d'après les temps réalisés aux essais par panachage.

Dans la première manche, chaque pilote marque des points :

1er : 15 points

2ème : 14 points, etc.

A ce nombre de points vient s'ajouter un nombre de points égal au nombre de tours entiers réalisés par le pilote. Le classement général de la première manche est fait en additionnant les points des deux courses.

2ème manche :

Les grilles de départ sont effectuées en fonction du classement général établi après la première manche. Des points seront attribués suivant le même barème que dans la première manche. Un classement général après les manches qualificatives sera effectué en additionnant les points de la première et de la deuxième manche.

Finale A :

Les 20 meilleures voitures seront qualifiées pour la finale A. Les 20 suivantes participeront à la finale B. Il faudra au moins 5 voitures pour faire la finale B. Entre les 2 finales, une fois les voitures mises en grille à leur emplacement dans un délai maximum de 15 minutes, la direction de course autorisera uniquement les opérations suivantes :

- Ravitaillement de carburant
- Réfection des niveaux
- Remplacement des roues.

Un concurrent pourra faire d'autres interventions mécaniques dans la zone d'assistance mais repartira en fond de grille. Idem s'il bénéficie d'une aide extérieure pour démarrer sa voiture.

En cas d'égalité de points dans les manches, il sera pris en compte le temps des essais. En cas d'égalité de points dans les finales il sera pris en compte les points des manches.

Dans le cas où la composition des manches a été réalisée par tirage au sort, c'est la position sur la grille qui les départagera.

7.4. Arrêt de course

Voir règlement standard

7.5. Départs et faux départs

Voir règlement standard

7.6. Parc fermé

Voir règlement standard

ARTICLE 9. CLASSEMENT

Voir règlement standard.

ARTICLE 10. PRIX

Voir règlement standard.

Les organisateurs devront prévoir : 6 500 francs au total.

