







DRAPEAUX




DRAPEAUX UTILISES PAR LA DIRECTION DE COURSE

	CIRCUIT	ROUTE	KARTING
	Départ de la Course	Course de Côte : Ouverture de l'épreuve.	Départ de la Course ou des essais chronos.
	Signal d'arrêt en fin de course, d'essais, de chronos.	Course de Côte : Signal de fin d'épreuve.	Fin de course, des essais, des chronos, de l'entraînement.
	AGITE : Signal d'arrêt absolu.	Course de Côte : Signal d'arrêt absolu si obstruction totale de la piste ou accident.	Signal d'interruption d'une course, ralentir, ne plus dépasser, rouler à allure réduite, s'arrêter à l'endroit indiqué par le Directeur de Course au briefing.





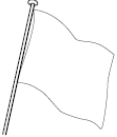
Les drapeaux suivants sont toujours présentés IMMOBILES accompagnés d'un panneau indiquant le numéro de course de la voiture ou du kart concerné.

	Grave accident (perte d'un élément mécanique ou de carrosserie, voiture en feu...) ne semblant pas être décelé par le pilote. Arrêt obligatoire au stand au prochain passage pour la voiture portant ce numéro.		Arrêt pour déféctuosité technique, le pilote peut repartir après réparation pour le kart portant ce numéro.
	Dernier avertissement avant exclusion pour conduite non sportive, pour la voiture portant ce numéro de course.		Avertissement pour conduite non sportive, pour le kart portant ce numéro de course.
	Signal d'arrêt pour la voiture portant ce numéro.		Signal d'arrêt pour le kart portant ce numéro.

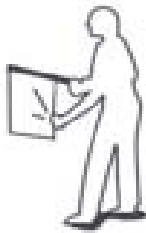
KARTING UNIQUEMENT

	Faux départ		Arrêt pour un pilote avant qu'il soit doublé ou quand il a été doublé. Ce drapeau doit être utilisé dans les repêchages, pré-finale et finale, accompagné du numéro du kart.
	Intervention des services de secours, ralentissement immédiat. Pendant toute la durée de présentation de ce drapeau, la course est neutralisée sur la partie de circuit balisée par les drapeaux jaunes signalant le danger. Il est donc formellement interdit de doubler dans cette portion.		

DRAPEAUX UTILISES PAR LES COMMISSAIRES

	CIRCUIT	ROUTE	KARTING
	<p>Il est présenté immobile à une voiture sortant des stands. Vous risquez maintenant une pénalité.</p> <p>Pendant les essais : AGITE : une voiture plus rapide s'apprête à vous doubler. Cédez le passage de toute urgence.</p> <p>Pendant la course : AGITE : vous allez être doublé par une voiture ayant au moins un tour d'avance. Laissez-la passer.</p>	<p>Course de Côte : Présenté au concurrent le moins rapide lui signifiant qu'il doit impérativement se laisser doubler.</p>	<p>Présenté aux pilotes qui vont être doublés avec un tour de retard au minimum.</p> <p>Gardez votre ligne, vous allez être doublé par un ou plusieurs pilotes, cédez le passage.</p>
	<p>1 DRAPEAU AGITE : réduisez votre vitesse, ne doublez pas. Soyez prêt à changer de direction. Il y a un danger sur la piste ou en bord de piste.</p> <p>2 DRAPEAUX AGITES : réduisez votre vitesse, ne doublez pas. Soyez prêt à changer de direction ou à vous arrêter. Un danger obstrue totalement ou partiellement la piste. Normalement, les drapeaux jaunes ne devraient être montrés qu'aux postes se trouvant immédiatement avant l'endroit dangereux.</p>	<p>1 DRAPEAU AGITE : réduisez votre vitesse. Soyez prêt à changer de direction. Il y a un danger sur la route ou au bord de la route.</p> <p>2 DRAPEAUX AGITES : réduisez votre vitesse. Soyez prêt à changer de direction ou à vous arrêter. Un danger obstrue totalement ou partiellement la route.</p>	<p>1 DRAPEAU IMMOBILE : danger, réduisez votre vitesse, ne doublez pas, début de zone neutralisée.</p> <p>2 DRAPEAUX AGITES : danger grave, défense de dépasser, soyez prêt à stopper.</p>
	<p>IMMOBILE : surface glissante quelle qu'en soit la cause. Changement d'adhérence.</p>		
	<p>AGITE : retour de la piste à son état d'origine. Tous les postes signalent que la piste est "claire" pendant le tour de reconnaissance et le tour de formation.</p>	<p>Rallye : retour de la route à son état d'origine. Course de côte : signal de mise en place des postes commissaires à l'ouverture de la piste. Retour de la route à son état d'origine</p>	<p>Fin de zone neutralisée. Ce drapeau peut être utilisé pour indiquer le début d'une séance d'essais ou le départ des tours de formation.</p>
	<p>AGITE : vous allez rattraper un véhicule beaucoup plus lent et peut-être être sérieusement gêné.</p>	<p>Véhicule d'intervention. Vous allez rattraper un véhicule beaucoup plus lent et peut-être être sérieusement gêné.</p>	<p>Présence d'un kart au ralenti sur la piste.</p>

PRESENTATION DES DRAPEAUX



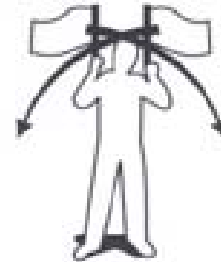
Fixe
(s'il y a du vent,
maintenir le drapeau
tendu).



Agité
(mouvement en 8).



Bien agité
(si possible, désigner
le pilote auquel le
signe s'adresse).



Doublement des
drapeaux agités.

