



RÉGLEMENT 2019



1 . INFORMATION GÉNÉRALES

La Ligue de Karting de Montréal est un championnat amical de type “clé en main”.

Le kart, l'essence et les pneus sont compris dans le prix.

Le but de cette ligue est de procurer un championnat équitable pour pilotes de niveaux intermédiaire et plus, avec un minimum d'expérience requis en karting sans avoir besoin d'investir dans un kart.

Ce règlement peut être modifié à tout moment de l'année sans préavis.

2 . ÉLIGIBILITÉ DES PILOTES

2.1 L'âge minimum requis est de 15 ans

Les pilotes entre 12 et 15 ans seront considérés selon leurs expérience de karting de compétition.

2.2 Pour rejoindre le championnat SWS-LKMTL, le statut “PRO” doit être atteint dans le nouveau système Clubspeed de ICAR Karting. Pour atteindre ce statut, un temps de qualification doit être effectué avec les karts RT8. (voir sur place à ICAR Karting, charte de temps selon le poids du pilote)

2.3 Le karting est un sport qui évolue à grande vitesse, dans une circulation dense, avec des pilotes de différents niveaux. Le karting peut être un sport dangereux et provoquer des blessures graves. Les pilotes doivent être en bonne condition physique pour manier sans problème un kart allant jusqu'à 90km/h.

2.4 ICAR Karting se réserve le droit d'exclure ou de refuser avant ou pendant une course l'accès à tout pilote qui serait jugé dangereux.

3 . INSCRIPTION, PAIEMENT ET ANNULATION

3.1 Chaque manche du championnat requiert une inscription et paiement au préalable sur le site icarkarting.com.

Le prix d'une participation à une manche est de 110\$ + taxes.

Ceci comprend la location du kart, l'essence, les pneus et le prêt d'un casque si besoin.

Tous les pilotes désirant participer au championnat SWS doivent s'inscrire sur le site sodiworldseries.com pour chaque manche, sans frais supplémentaire.

Si le paiement n'est pas effectué, votre place ne sera pas garantie!

3.2 Si vous devez annuler, vous devrez le faire savoir au minimum 48h ouvrable à l'avance.

4 . CALENDRIER, HORAIRES ET DÉROULEMENT

4.1	Manche #01	Samedi 04 Mai	Sens régulier
	Manche #02	Samedi 18 Mai	Sens régulier
	Manche #03	Samedi 08 Juin	Sens inverse
	Manche #04	Samedi 29 Juin	Sens régulier
	Manche #05	Samedi 13 Juillet	Sens inverse
	Manche #06	Dimanche 21 Juillet	Sens régulier
	Manche #07	Samedi 03 Août	Sens inverse
	Manche #08	Samedi 17 Août	Sens régulier
	Manche #09	Samedi 14 Septembre	Sens inverse
	Manche #10	Samedi 28 Septembre	Sens régulier

*le calendrier et les horaires sont susceptibles de changer.

4.2 Déroulement typique d'une manche:

08h15	Arrivée des pilotes, pesée et installation dans les karts	
08h45	Réunion des pilotes et directives du directeur de course	
09h00	Qualification Groupe A	8 minutes - départ "canon" de la pit-lane.
09h15	Qualification Groupe B	8 minutes - départ "canon" de la pit-lane.
09h30	Course 1-A	10 tours - départ arrêté
10h00	Course 1-B	10 tours - départ arrêté
10h30	Course 2-A	10 tours - départ arrêté
11h00	Course 2-B	10 tours - départ arrêté
11h30	Finale B	12 tours - départ lancé
12h00	Finale A	12 tours - départ lancé
12h30	Podium Finale B puis Finale A.	

4.3 Les groupes de qualification seront déterminés au hasard.

Chaque groupe de chaque course sera déterminé en fonction de vos résultats lors des qualifications et des courses précédentes.

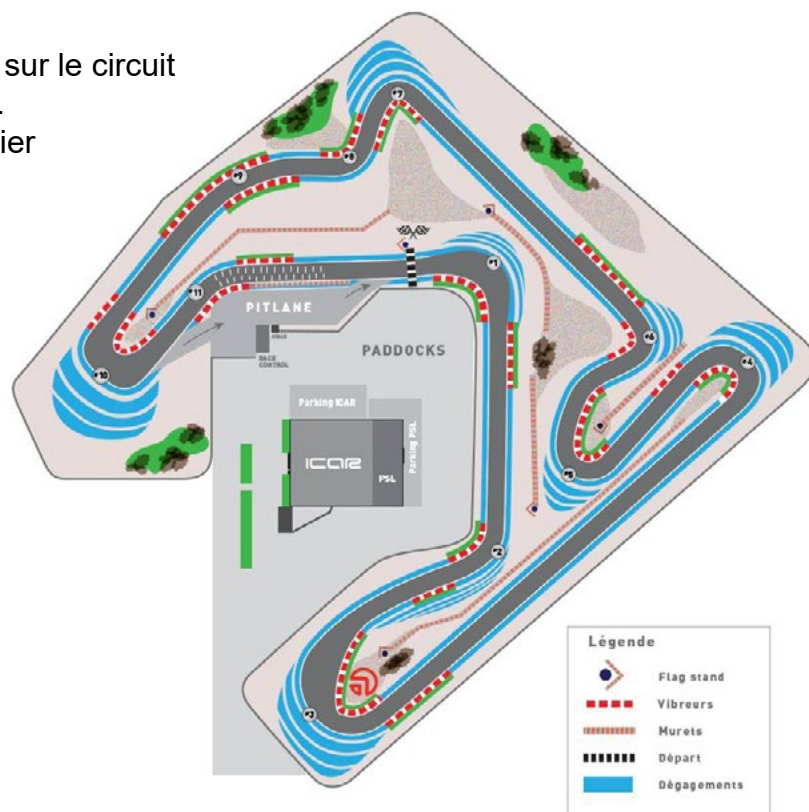
4.4 Un système de sélection "au hasard" des karts sera mis en place.

Pour un esprit de compétition équitable, chaque pilotes aura un kart différent pour chaque départ. Si vous pensez déjà avoir eu ce kart dans la journée, veuillez en avvertir le personnel.

Tous les karts sont vérifiés et entretenue régulièrement. Cependant, dans le monde du sport mécanique un réglage ou un incident peut altérer le comportement d'un kart. Si vous avez réellement des problèmes avec un kart, veuillez le signaler à la fin de votre session. Il sera alors vérifié, réparé ou retiré de la course.

5.1 Circuit:

Toutes les courses seront effectuées sur le circuit ICAR Karting de Haute-Performance. Certaines dates seront en sens régulier et d'autres seront en sens inverse. Voir le calendrier.



6 . SIGNALISATION

6.1 Drapeaux:



Vert: Départ de la session, go go go !



Jaune: Ralentissez ! Vous approchez d'un danger. Interdiction de dépasser !



Bleu: Des karts plus rapides arrivent derrière vous. Restez dans votre ligne de course et signaler de la main pour leurs faciliter le dépassement en toute sécurité.



Rouge: Arrêt complet de la course !
Ralentissez immédiatement et dirigez vous vers les puits.



Noir Enroulé: Avertissement ! Vous avez commis une faute, le prochain c'est drapeau noir.



Noir: Pénalité ! Vous devez sortir au puits au prochain tour. La situation vous sera expliquée. Si vous ne sortez pas, vous serez exclu pour la journée.

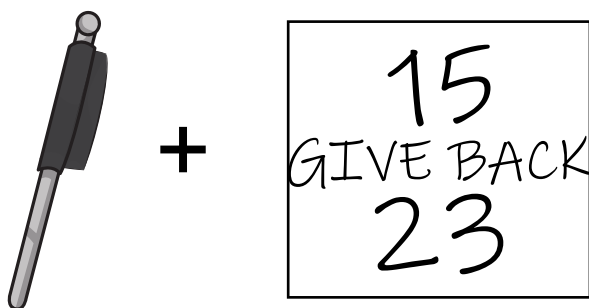


Damier: Arrivée ! Rendez-vous au puits.

6.2 Panneau:

Un panneau pourra également être utilisé par le directeur de course pour donner des informations aux pilotes, tel que le nombre de tours restants. Il peut aussi l'utiliser pour annoncer un avertissement avec un "give back position".

Exemple:



Cela signifie que le kart numéro 15 a un avertissement pour contact qui lui a permis de dépasser.

Il doit redonner la place au kart numéro 23 au plus vite (dans le tour actuel) pour annuler son avertissement.

Si la position n'est pas redonnée, l'avertissement est confirmé, la prochaine fois c'est drapeau noir !

7 . PROCÉDURE

7.1 Catégories, poids et lests:

En 2019, il y aura 1 championnat général avec 2 sous-catégories déterminées par le poids:

- | | | |
|---------------|---------------|--|
| - Général (G) | 180 lbs. et + | Tous les pilotes font partie du général. |
| - Lourd (L) | 210 lbs. et + | Seul les pilotes de 200lbs. et plus. |

Pour les pilotes plus légers que 180 lbs., du poids sera mis à disposition pour atteindre le poids minimum requis.

Puisque vous aurez un nouveau kart à chaque course, chaque pilote sera responsable de ses poids ! Il devra les enlever après chaque qualification/course et les placer dans son nouveau kart pour la course suivante.

Le poids comprends: pilote, casque, vêtement, combinaison, gantsect. + poids dans le kart.

Un maximum de 10 lbs peut être ajouté pour atteindre la catégorie (L).

Exemple:

Un pilote de 199 lbs fera partie de la catégorie Général (G)

Un pilote de 200 lbs peut choisir d'ajouter 10 lbs pour faire partie de la catégorie "Lourd" (L) s'il le souhaite.

Chaque pilote qui désire courir dans la catégorie lourd (L) devra communiquer avec la direction pour confirmer son entrée dans la bonne classe.

Le choix de catégorie est définitif pour la durée de la saison.

7.2 Groupes:

Un maximum de 40 pilotes par manche sera acceptés.

S'il y a 25 pilotes ou moins, il n'y aura qu'un seul groupe.

S'il y a plus de 25 pilotes, il y aura alors 2 groupes (2x13 et plus jusqu'à 2x20 pilotes.)

7.3 Qualification:

Les groupes de qualification seront fait au hasard.

La qualification sera de 8 minutes.

Le meilleur temps de chaque pilote sera retenu comme son temps de qualification.

Si un pilote ne reste pas dans la limite du circuit, le tour sera annulé ! Les 2 pneus intérieurs doivent rester à l'intérieur des limites du circuit.

Les pilotes seront lâchés 1 par 1 (en canon) depuis la lignes des puits pour limiter le "contact-aspiration".

Votre temps de qualification est personnel alors donnez le meilleur de vous même, n'attendez pas un coéquipier pour "travailler" en équipe.

7.4 Courses:

Les courses se feront départs arrêtés, et seront de 10 tours.

Les pilotes seront placés sur la grille de départ par le personnel.

Les courses serviront à déterminer votre position de départ pour la final

7.5 Finales:

Les finales se feront par départ lancé, et seront de 12 tours.

Les pilotes seront placés dès la sortie de la pit-lane par le personnel.

Pendant le tour de formation, les pilotes devront rester dans leur ligne et proche du kart en avant.

Lors du tour de formation, n'effectuez pas de freinage ou de manoeuvre brusque sous peine d'avertissement.

En arrivant à la ligne de départ, restez en ligne.

N'accélérez qu'une fois le drapeau vert abaissé.

Si le drapeau jaune est abaissé, ralentissez, reprenez votre position initiale, un nouveau départ sera donné !

La finale B aura lieu en premier.

Le vainqueur de la finale B sera promu dans la finale A !

Il partira dernier de la finale A.

8 . ESPRIT SPORTIF & PÉNALITÉS

8.1 Esprit sportif:

Il en est de chaque pilote de respecter le règlement, les autres pilotes et le personnel.

À tout moment, la direction se réserve le droit de disqualifier et d'expulser un pilote jugé dangereux ou anti-sportif.

Le respect entre chaque pilote est primordial pour avoir une bonne saison, compétitive mais amicale !

Le principe est simple: ne faites pas aux autres ce que vous ne voulez pas que l'on vous fasse ! L'erreur est humaine, si vous en faites une, excusez-vous et tout ira bien.

8.2 Dépassement:

Le kart devant vous à la priorité !

Le pilote qui effectue le dépassement doit obtenir une position "dominante" avant l'entrée dans un virage.

Une position est dite "dominante" si l'avant du kart du dépassant est au moins à la moitié du kart dépassé !

Vous devez être conscient de votre entourage, même si vous avez la priorité sur les karts en arrière. Restez vigilant en tous temps.

8.3 Espace de course:

Tous les pilotes doivent donner assez d'espace en tout temps aux pilotes à leurs côtés et ne pas les forcer hors du circuit. Que vous soyez dépassant ou dépassé, 2 ou 3 côtes à côte, le pilote à l'intérieur de la ligne de course doit laisser assez de place au pilote à l'extérieur pour qu'il puisse effectuer sa manoeuvre dans la limite du circuit.

Si l'espace minimum n'est pas respecté, vous obtiendrez un avertissement ou une pénalité.

8.4 Accident:

Si vous êtes victime d'un accident ou d'un bris mécanique, vous devez le signaler aux autres pilotes qui pourraient arriver derrière. Levez le bras et attendez que les pilotes plus rapides vous dépassent pour ensuite rejoindre la course ou les puits en toute sécurité !

9 . CHAMPIONNAT

9.1 Pour la SWS, toutes les courses et finales seront comptabilisées sur le site SWS.com
Pour la LKMTL, seules les finales, à l'exception des points bonus, permettront de comptabiliser des points au classement.

9.2 Finales:

Les points pour la finales seront donnés tels que suivant:

1 er: 100 pts	11 em: 51 pts	21 em: 25 pts	31 em: 13 pts
2 em: 90 pts	12 em: 48 pts	22 em: 23 pts	32 em: 12 pts
3 em: 85 pts	13 em: 44 pts	23 em: 21 pts	33 em: 11 pts
4 em: 80 pts	14 em: 42 pts	24 em: 20 pts	34 em: 10 pts
5 em: 75 pts	15 em: 38 pts	25 em: 19 pts	35 em: 9 pts
6 em: 71 pts	16 em: 36 pts	26 em: 18 pts	36 em: 8 pts
7 em: 67 pts	17 em: 33 pts	27 em: 17 pts	37 em: 7 pts
8 em: 63 pts	18 em: 31 pts	28 em: 16 pts	38 em: 6 pts
9 em: 59 pts	19 em: 29 pts	29 em: 15 pts	39 em: 5 pts
10 em: 55 pts	20 em: 27 pts	30 em: 14 pts	40 em: 4 pts

9.3 Points Bonus:

En qualification:

- 1 er : + 30 pts. (Pole position)
- 2 em : + 20 pts.
- 3 em : + 15 pts.
- 4 em : + 10 pts.
- 5 em : + 5 pts.

En course:

- 1 er: + 15 pts
- 2 em: + 10 pts
- 3em: + 5 pts.

9.4 Classement:

- Pour la SWS, vos 10 meilleurs résultats seront retenus (sur les 30 courses de la saison).
- Pour la LKMTL, vos 8 meilleurs résultats seront retenus (sur les 10 manches de la saison).

Cela permet de maximiser votre classement et donnera plus de latitude à ceux qui ne peuvent être présents à certaines dates.

Si il y a une égalité à la fin du championnat, le vainqueur sera déterminé par le nombre de finale gagnées, puis le nombre de course gagnées, puis le nombre de pole position.

N'hésitez pas à contacter la direction de ICAR KARTING si vous avez des questions.

Tel: 514 312 1711 #228

BONNE SAISON !

