



Club Enduro Québec

Règlements pour les compétitions d'enduro cross

Ces règles s'appliquent à toutes les courses du Club Enduro Québec, elles ont pour but d'en assurer la bonne conduite. En participant à ces événements les membres sont obligés d'observer ces règles. Aucune garantie de sécurité n'est donnée ou sous-entendue dans la publication de ces règles. Elles forment un guide pour la conduite du sport et ne sont en aucune façon une garantie contre les blessures ou la mort des participants, spectateurs ou autres.

Remarque

Les termes utilisés dans les présentes au singulier et au masculin comprendront le pluriel et le féminin, suivant le cas. Les règlements inscrits dans cette section, seront effectifs pour toutes les sections suivantes.

1- Les coureurs

a) Tous les coureurs doivent présenter leur carte de membre du Club Enduro Québec au moment de l'inscription. Les coureurs pourront se procurer une carte de membre sur place.

b) Un maximum de 100 compétiteurs seront inscrits ou accepté pour un évènement.

- c) Le coureur doit avoir 16 ans au moment de l'inscription.
(sujet a changement été 2009)

2- Gestion des risques

- a) Tout participant doit obligatoirement signer lors de son inscription la convention d'acceptation de risques. À défaut, il ne peut obtenir l'autorisation d'accéder à un circuit.

3- Équipement des coureurs

- a) Le participant doit porter :

- 1° un casque protecteur certifié;
- 2° une visière ou lunette conçu pour la protection des yeux;
- 3° des gants et des vêtements adaptés aux conditions climatiques;
- 4° des bottes de motocross;
- 5° un pantalon long et un chandail à manches longues .

- b) Remarque Casques : Pour être approuvé, tout casque doit porter un sceau du manufacturier attestant qu'il est conforme à au moins une des normes d'homologation qui suivent. Le casque doit être muni de son ou de ses sceaux originaux les sceaux doivent demeurer visibles.

- D.O.T. FMVSS 218, fabriqué en 1989 ou après
- Snell M-85 ou M-90 ou mis à jour
- CSA 3-D230-M85 ou mis à jour

*Les casques D.O.T. doivent aussi être munis du sceau d'origine indiquant le mois et l'année de fabrication.

4- Moto

a) Le participant doit s'assurer que sa moto respecte les normes du fabricant.

b) Les freins doivent être en bon état de fonctionnement en tout temps.

c) Les machines doivent se conformer au niveau maximum DBA de 98. Si une moto échoue le test de son, son propriétaire devra effectuer les réparations nécessaires avant de retourner à la compétition.

d) Le commissaire en charge peut refuser tout coureur de participer avec sa machine, si selon lui, celle-ci n'est pas sécuritaire ou n'est pas en condition légale d'opérer.

- Règles -

Une course de cross-country se tient sur un circuit fermé, de 4.5 à 25 km de longueur. La durée varie de 1 à 4 heures. Les compétiteurs doivent faire le maximum de tours de piste dans le temps qui lui est attribuée selon la classe choisie.

Une fois une course commencée, un coureur ne peut plus changer de moto. Pas de changements de coureurs non plus : un coureur par moto exception faite des épreuves par équipes ou deux coureurs peuvent n'avoir qu'une seule moto).

5- Classes

- Classe 100 : Individuelle Moto 2 roues/Open
Durée : 1:00 hrs
- Classe 200 : Individuelle Moto 2 roues/Open
Durée : 2:00 hrs

- Classe 300 : Équipe Moto 2 roues/Open
Durée : 2:00 hrs
- Classe 400 : Équipe Moto 2 roues/Open
Durée : 4:00 hrs
- Classe 500 : Individuelle Moto 2 roues/Open
(Iron Man)Durée : 4:00 hrs

(Pas de classe selon la cylindrée)

6- Numéros

a) Les numéros seront attribués au moment de l'inscription. Un autocollant avec le numéro imprimé en code à barres devra être apposé sur le casque du coureur.

7- Respect

a) Il est interdit de s'entraîner sur la piste durant la semaine qui précède une l'épreuve.

b) Toute conduite considérée comme dangereuse entraînera l'exclusion du coureur de l'épreuve.

- c) Tout coureur ne portant pas secours à un coureur blessé sera suspendu pour la saison.
- d) Les coureurs doivent se conformer à la signalisation mise en place.
- e) Pratiquer le sport, conduire ou pousser sa moto seulement dans le sens du déroulement du circuit.
- f) Maintenir sa moto à une vitesse raisonnable ou être engagé sur le 1^{er} rapport de boîte à l'intérieur des puits ou des enclos.
- g) Avant un dépassement, le coureur ce doit d'annoncer son intention, ("Caller") à la personne qui le précède.
- h) Retirer sa moto de la piste si celle-ci s'immobilise et entrave le trajet aux autres participants. La priorité est donné aux compétiteur qui roulent sur leurs motos (ceux en difficulté doivent leurs laisser le passage).
- i) Ne pas consommer ou être sous l'influence d'alcool, de drogue ou toute autre substance dopante durant la pratique du sport.
- j) Aucun langage vulgaire, non-respect des règles, des lieux et conduite non sportive ne seront tolérés lors des événements. Les individus ne respectant pas ces règles seront expulsés du site sans aucune autre considération. Un individu expulsé du site ne pourra se représenter à aucun autre événement organisé par le Club Enduro Québec.
- k) Les participants s'engagent à respecter les propriétés privées où se déroulent les activités et ne pas retourner sur les lieux en dehors des évènements organisés par le Club Enduro Québec.

- Déroulement de l'épreuve -

8- Entraînement

a) Les organisateurs doivent diriger un tour de parade selon l'horaire établie par le commissaire de course.

9- Réunion

a) Une réunion des coureurs est obligatoire avant l'épreuve.

10- Départ

- a) Les départs doivent se faire avec moteurs arrêtés avec chaque classe partant à une minute d'intervalle. Le départ officiel sera quand le premier groupe quitte la ligne de départ.
- b) La méthode de départ sera de lever le drapeau vert dix secondes avant le début et l'abaissement du drapeau vert sera le signal du départ.
- c) On considérera une course commencée lorsque le signal de départ est donné. Il y aura faux départ lorsqu'une machine démarre avant le signal de départ. La pénalité pour un faux départ sera un tour aux résultats.
- d) Si un coureur ne parvient pas à faire démarrer sa machine en 30 secondes, l'officiel de départ ou une personne désignée le fera se retirer à côté de la ligne de départ pour empêcher qu'il gêne le rang suivant.
- e) L'organisateur doit vérifier avant le départ de chaque ligne et être sûr que les coureurs sont dans leur catégorie propre. Les coureurs qui partent en avance de leur propre catégorie seront pénalisés d'un tour.

11- Tracé

a) Les coureurs peuvent s'écarter du tracé pour contourner un obstacle ou un coureur tombé mais doivent toujours rester en vue des bornes du tracé.

b) Les coureurs ne peuvent pas sortir du tracé dans les endroits ouverts où des bornes sont utilisées (cordes, rubans, fanions, etc.). Si un coureur sort du tracé dans un pareil endroit ouvert, il devra réintégrer la piste à son point de sortie ou derrière son point de sortie, sauf lorsqu'il passe aux puits

d) Le commissaire de course, ou ses représentants peut disqualifier ou discréditer un compétiteur si celui-ci ne respecte pas le tracer prévu, "coupe" la piste de façon intentionnelle.

12- Modification du parcours et Arrêt de la course

a) Seul le commissaire ou ses représentants sont autorisés à arrêter une course, ou en modifier le parcours pendant l'épreuve si celui-ci devient impraticable ou dangereux. Pour arrêter l'épreuve, ils doivent tenir le drapeau rouge au-dessus de leur tête. Tous les compétiteurs doivent alors arrêter de courir immédiatement.

13- Fin d'épreuve

Une course sera terminée quand le préposé au chronométrage dira au compétiteur lors de son passage que la période de temps dans sa catégorie est écoulée. Les coureurs doivent alors retourner au puit.

14- Prix et Classement

Les positions obtenues lors d'une compétition non aucune signification officielle pour le Club Enduro Québec. Ces positions seront compilées pour des fins de statistique personnelle, et divulgué plus tard sur le site Internet du club.