



Francocup

ROAD BOOK

www.francocup.be

samedi 04/06



une organisation de
la Table Ronde 13 de Verviers



Informations importantes

Itinéraire

Karting de Francorchamps

- Prendre l'autoroute Bruxelles-Liège (E40), Verviers-Francorchamps (E42) ;
- Prendre la sortie MALMEDY (n°11) ;
- Au rond-point, prendre la première sortie - direction FRANCORCHAMPS et puis prendre directement à gauche - direction MARCHÉ-STAVELOT-TROISPONTS ;
- Continuer sur cette route pendant 3 kms environ ; à cet endroit vous tenez la droite en suivant la direction « Parking BLANCHIMONT » ;
- Continuer sur cette route. Vous arrivez aux grilles d'enceinte du Circuit de Spa-Francorchamps ; juste avant la grille, vous prenez à droite en suivant les flèches « RACB SAFETY ACADEMY » ;
- Passer sous le pont et prendre la petite route à gauche, juste avant le corps de garde. Rouler 50 mètres, vous arrivez sur le parking du karting.

Peugeot Driving Academy powered by Royal Automobile Club Belgique

- Prendre l'autoroute Bruxelles-Liège (E40), Verviers-Francorchamps (E42)
- Prendre la sortie MALMEDY (N°11)
- Au rond-point, prendre la première à droite - direction FRANCORCHAMPS et puis directement à droite (direction BURNENVILLE)
- Continuer sur cette route ; ensuite prendre à droite, direction BERNISTER
- Continuer sur cette route jusqu'à ce que vous voyiez un pont ; vous ne passez pas sous ce pont, vous prenez à gauche avant celui-ci
- Continuer encore pendant environ 500 mètres et vous arriverez à la piste
- Vous stationnez le long de la route ; nous vous y attendons.
- Coordonnées géographiques de la piste (pour GPS) : Latitude : 50° 26' 16" N - Longitude : 5° 59' 47" E

Horaire

08H00 : Accueil, remise du Welcome pack et petit-déjeuner
08H30 : Briefing
09H00 / 09H15 : Essais qualificatifs
09H30 / 11H30 : Course
11H45 : Transfert vers Bernister
12H00 : BBQ
13H30 : Briefing
14H00 / 18H00 : Activités
18H15 : Finale
18H45 : Remise des prix

Equipement

La participation à a Francocup ne requiert aucune préparation physique ni disposition particulière. Les épreuves s'adressent à des personnes en bonne santé et présentant une condition physique normale. L'organisation fournit l'équipement nécessaire (casques, salopettes), les participants doivent cependant prévoir une tenue de sport.

Contact

Pour toutes questions relatives à notre organisation, vous pouvez contacter:

Sébastien Willems

e-mail: sebastien.willems@perlav.be

GSM: 0473 210 748



Répartition des participants

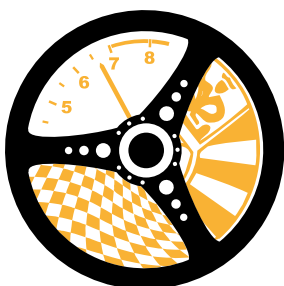
Poule A



Dauvister 1
Greybox
CGL Consult

Splin
Picard Construct
Toitec

Poule B



Dauvister 2
Robatherm
APM Avocats

Dikkenek
LMP Junkers
41 Spa

Poule C



Luminus
Unibox 1
Bio Sohan

Emmer
Rox Auto
Air Technology Lux

Poule D



Bernard Gillet Electricité
Unibox 2
Citius Engineering

Engie Cofely
Trendy Food
CHR



Réglement

Déroulement

Le Challenge

La Francocup est une compétition interentreprises, par équipe de 6 personnes, dont le classement final est fonction du résultat obtenu à plusieurs épreuves se déroulant au cours de la journée. Un maximum de 24 équipes participent aux différentes activités.

Les Epreuves

Organisée à Francorchamps, cette compétition est axée sur les sports mécaniques mais comporte également une variété d'autres épreuves.

La journée commence par une compétition de karting d'une durée de deux heures sur le circuit de Spa-Francorchamps. Après cette activité commune, les participants se rendent sur le site de l'Ecole Peugeot de Maîtrise Automobile où les équipes, après un barbecue, participent à différentes épreuves. Les 24 équipes sont réparties en 4 poules de 6 équipes. 9 activités sont organisées pendant l'après-midi selon l'horaire détaillé ci-dessus

Chaque membre de l'équipe participera à 3 ou 4 activités pendant d'après-midi, il nécessaire de se répartir les épreuves en fonction des aptitudes et des souhaits de chacun.

En fin de journée, une épreuve finale regroupe l'équipe gagnante de chaque poule pour une dernière compétition visant à déterminer l'équipe gagnante de la Francocup. En 2016, l'épreuve finale vous sera dévoilée au dernier moment.

Attribution des points

Epreuves spécifiques

1. Kart (80 points)
2. Kicker Géant (60 points)
avec toute l'équipe ensemble
3. Rallye d'orientation (40 points)

Epreuves Maîtrise

4. Chrono 1 (20 points)
5. Chrono 2 (20 points)
6. Chrono 3 (20 points)

Epreuves Fun

7. Trottinettes (20 points)
8. Bobcat (20 points)

Epreuves 4wd

9. Quad (20 points)
10. 4x4 (20 points)

Joker

Chaque équipe doit choisir préalablement une épreuve sur laquelle il mettra son joker. Celui-ci lui permettra de doubler les points sur cette épreuve. Seules les épreuves à 20 points sont sélectionnables:

4. Chrono 1
5. Chrono 2
6. Chrono 3
7. Trottinettes
8. Bobcat
9. Quad
10. 4x4



Timing des épreuves en poule

Maîtrise

- Chrono 1
- Chrono 2
- Chrono 3

Euro

- Kicker Géant*
(6 personnes)

Nav

- Rallye
d'orientation*

Fun

- Trotinettes
- Bobcat

4wd

- Quad
- 4x4

14h00	Poule A	Poule B	Poule C et poule D ensemble	Poule C les 4 qui ne sont pas en «nav»	Poule D les 4 qui ne sont pas en «nav»
15h00	Poule B	Poule A		Poule D les 4 qui ne sont pas en «nav»	Poule C les 4 qui ne sont pas en «nav»
16h00	Poule C	Poule D		Poule A les 4 qui ne sont pas en «nav»	Poule B les 4 qui ne sont pas en «nav»
17h00	Poule D	Poule C		Poule B les 4 qui ne sont pas en «nav»	Poule A les 4 qui ne sont pas en «nav»

18h15 Finale pour les premiers de chaque poule

18h45 Remise des prix

*2 participants par activité et par équipe sauf:

- Pour le rallye d'orientation, les 2 participants partent pour une double rotation de 2 heures soit 2 heures en continu sans changer d'activité. Les 4 autres membres de l'équipe se répartiront les 4 activités «moteur» sur les 2 rotations d'une heure.
- Pour le kicker géant, toute l'équipe participe

Soyez courtois, que le meilleur gagne et bon amusement !



Règlement

Épreuve 1: Karting

- Directeur d'épreuve : RACB
- Directeur de course adjoint : RACB
- Nombre de participants : 6 par équipe

Epreuve

L'épreuve se déroule sur le circuit de kart de Spa Francorchamps en 1 manche de 6 relais (6 pilotes). La durée de l'épreuve est de 2 heures (hors essais).

Matériel mis à disposition

Chaque équipage reçoit en prêt pour les essais et la course un châssis complètement équipé. Ce matériel est parfaitement en ordre pour réaliser la course. Chaque capitaine d'équipe doit vérifier le matériel avant le départ ; aucune réclamation au sujet des châssis ne sera acceptée après le départ de la course. Si certains pilotes détériorent systématiquement le matériel, soit par des sorties de piste, soit par des poussettes, celui-ci ne sera pas remplacé et l'équipe sera mise hors course pour cette épreuve. En cas de récidive, la direction de course se réserve le droit de facturer les dégâts occasionnés à l'équipage concerné. Aucune modification au niveau du matériel roulant ne sera autorisée en dehors de la zone prévue à cet effet par les organisateurs. Seuls les responsables du karting pourront intervenir sur les karts.

Signification des drapeaux

- National : départ de la course
- Damier : fin de la course
- Rouge : arrêt immédiat de la course
- Jaune : danger grave, interdiction de dépasser et obligation de lever le bras- Noirs avec numéro : arrêt immédiat du concurrent au numéro affiché .

Pénalités

- Drapeau noir (1^{ère} fois) : Rentrée au stand et 1 tour d'arrêt
- Drapeau noir (2^{ème} fois) : Rentrée au stand et 3 tour d'arrêt
- Drapeau noir (3^{ème} fois) : Mise hors course de l'équipage

Essais

Une séance d'essais qualificatifs obligatoire est prévue de 9 heures à 9 heures 15. Chaque pilote effectuera un tour minimum pendant les essais.

Grille de départ

Les positions sur la grille de départ seront déterminées en fonction du meilleur chrono réalisé durant les essais.

Course

Course relais de 2 heures. Chaque équipe effectuera un minimum de 5 relais. Pour chaque relais (y compris si un pilote se succède à lui-même), le pilote quittera le kart et son coéquipier se mettra au volant, KART IMMOBILISE.

Sécurité

La vitesse dans les stands est limitée impérativement à 5 km/h sous peine de sanctions (5 min. d'arrêt).

La conduite antisportive entraîne automatiquement la mise hors course du pilote et de son équipe.

Si un pilote vous dépasse, il faut lui montrer le côté à prendre avec un signe de la main. Attention, votre main n'est pas un clignotant.

Le pilote qui rentre au stand doit lever son bras pour signaler son intention au pilote qui le suit.

Si un châssis tombe en panne sur le circuit, il est de la responsabilité des pilotes de l'équipe (max. 3) de ramener avec la plus grande prudence le châssis dans la zone de dépannage. Seuls les pilotes inscrits pourront prendre part aux essais et à la course. Tout pilote non inscrit prenant la piste entraînera la mise hors course de l'équipage. En cas de sortie de piste, il convient de remettre le kart dans le sens de la course avant de repartir.

Le port du casque intégral attaché, visière fermée, est obligatoire. Le port de gants et de chaussures montantes est fortement conseillé. Le casque peut-être fourni par l'organisateur.

L'accès à la zone des stands est strictement réservé aux concurrents.

Les enfants sont strictement interdits hors des zones réservées au public spectateur.

Tout litige sera tranché par la Direction de l'épreuve qui se réserve le droit d'apporter une quelconque modification à l'épreuve précitée.



Réglement

Épreuve 2: Kicker géant

Nombre de participants : 6 par équipe, soit 36 au total

L'épreuve consiste à affronter les 5 autres équipes de son groupe. Chaque match a une durée de 5 minutes.

Les points seront attribués de la façon classique : 3 points pour une victoire, 1 pour un match nul et 0 pour une défaite.

Un classement final est établi en fonction des points récoltés sur le tournoi.

En cas d'égalité entre deux équipes à la fin de la tournée sera considérée par ordre d'importance : la confrontation directe – la différence de buts – buts marqués – le tirage au sort.

Épreuve 3: Rallye d'orientation

Nombre de participants : 2 par équipe, soit 24 au total

Epreuve comptant double cette année

Durée: Double rotation (2h)

But de l'épreuve

Votre objectif est de parcourir une boucle sur routes ouvertes au moyen d'un roadbook en fléché non-métré sans se perdre et dans un temps imparti. En plus du roadbook, une feuille de route vous sera donnée. Celle-ci nous permettra de vérifier que vous avez scrupuleusement respecté le parcours. La boucle mesure 50 km et doit être réalisée entre 75 et 90 minutes. L'épreuve se déroule par 2 et vous utilisez votre propre véhicule pour la réaliser.

Le rôle de l'équipage

Chacun des deux participants choisira son propre rôle de pilote ou de co-pilote. Le pilote sera bien évidemment au volant du véhicule. Son rôle sera de suivre les instructions de son co-pilote navigateur qui lui annoncera les notes pour suivre le parcours. Le co-pilote devra quant à lui lire, comprendre et transmettre à son pilote les notes trouvées dans le roadbook. Il sera aussi responsable du remplissage de la feuille de route. Il y encodera les contrôles de passage (lire plus bas) relevés sur le tracé. Les contrôles de passage seront annoncés par le pilote qui aura forcément toujours les yeux sur la route et son environnement.

Le code de la route

Le roadbook a été tracé sur des voies publiques ouvertes à la circulation et le timing imposé vous permet de parcourir la boucle sans devoir commettre des infractions au code de la route. Celui-ci est entièrement d'application durant toute l'épreuve. L'organisateur se décharge de toutes responsabilités lors de celle-ci.

Le roadbook

Il existe différents types de roadbook. Celui de cette épreuve est en «fléché non-métré». Ainsi, aucune notion de distance n'y figure. Il est donc possible que les différentes notes se suivent très rapidement (quelques mètres) ou qu'il n'y ait aucune annonce durant plusieurs kilomètres. Ainsi, un des nombreux pièges consiste dans le «décomposé». Il peut arriver qu'il y ait moins de 10 mètres entre 2 notes. Méfiez-vous donc des rond points et autres îlots.

Un roadbook a souvent un sens de lecture qui est logique par rapport au déplacement du véhicule. Ainsi, il se lit de bas en haut et de gauche à droite. Veillez donc à tenir la numérotation des cases à l'oeil,

surtout lors d'un changement de page.

Les cases représentent la situation d'un changement de direction. La boule symbolise votre véhicule et la flèche, la direction à suivre. La boule est normalement en bas de case mais... pas toujours.

En navigation, il faut comprendre le concept du mur. Est un mur, toute voie carrossable qui est logiquement interdite à la circulation dans le sens de votre déplacement ou qui ne mène nulle part. Ainsi, une voie sans issue, un sens interdit, une allée de maison ou de propriété privée (toujours observer la présence d'une boîte aux lettres) ou une route qui présente un panneau d'exception de type rond à bord rouge (excepté circulation locale, excepté convoi agricole, etc.) est un mur. Ces routes ne sont donc pas présentes dans le roadbook (sauf signalées précisément pour dissiper un doute).

Le roadbook de cette épreuve vous fera passer plusieurs fois et dans des sens différents aux mêmes endroits. Ne vous fiez donc pas au déplacement des autres concurrents qui pourraient vous induire en erreur. Ils sont peut-être perdus ou à un autre stade de progression que vous.

La feuille de route

Pour vérifier que l'épreuve a été réalisée correctement, les organisateurs ont besoin de récupérer la feuille de route. C'est donc le document le plus important. Veillez à la rapporter sans rature en fin d'épreuve et dans les délais à la table dans le chapiteau. Sur cette feuille, vous y encoderez les contrôles de passage (abréviés CP) dans l'ordre exact du parcours. Les CP vous sont expliqués en détails sur la feuille adéquate plus loin dans ce document.

Classement

Pour réaliser un classement, vous serez départagés sur base de la feuille de route et du respect du délai. Ainsi, il faut éviter un maximum de pénalités. Tout CP manquant ou dans le mauvais ordre sur la feuille de route sera comptabilisé comme une pénalité de 1 point. Egalement, toute arrivée tardive sera pénalisante. 1 point par minute de retard.

Le temps final est comptabilisé lors de la remise de la feuille de route à la table des organisateurs. Ainsi, il est conseillé au co-pilote de venir la déposer à pied pendant que le pilote se charge d'aller garer le véhicule.

Pour éviter les ex-aequo, nous avons tracé une épreuve comportant quelques pièges. A vous de les éviter pour remporter seuls la victoire.

Le non respect des consignes de sécurité entraînera d'office la disqualification de l'équipe pour cette épreuve. Tout litige sera tranché par la Direction de l'épreuve qui se réserve le droit d'apporter une quelconque modification à l'épreuve précitée.



Règlement

Épreuves 4 à 6: Chrono (1, 2 et 3)

Nombre de participants : 2 par équipe, soit 12 au total

L'épreuve se déroule sur un des parcours situé sur le circuit de l'École Peugeot de Maîtrise Automobile.

La répartition des points se fera en fonction du temps réalisé par chacun des participants additionnés d'éventuelles pénalités (sortie de route, cône touché, non respect des consignes...).

Épreuve 8: Bobcat

Nombre de participants : 2 par équipe, soit 12 au total

Chaque équipe envoie deux participants qui vont se relayer sur un parcours chronométré. Les deux équipiers montent chacun dans un Bobcat. Ils reçoivent les explications concernant la conduite de l'engin.

Au départ du chrono, le premier équipier démarre avec un trophée dans la benne. Il fait un tour de parcours et dépose ensuite le trophée dans la benne de son coéquipier.

Une fois le trophée réceptionné dans la benne, le deuxième équipier démarre pour un tour de parcours. A l'issue de son tour, le deuxième équipier dépose le trophée dans un bac.

Épreuve 9: Quad

Nombre de participants : 2 par équipe, soit 12 au total

Par deux fois, 1 personne de votre team affrontera 4 autres compétiteurs.

Épreuve 10: 4x4

Nombre de participants : 2 par équipe, soit 12 au total

L'épreuve se déroule sur le site se trouvant en-dessous du viaduc de l'Eau Rouge. Chaque équipe aura son propre véhicule.

Un circuit a été tracé sur ce terrain en forte déclinaison, permettant de découvrir les potentiels d'un 4x4. Ce circuit comporte des sections techniques en descente et en montée et des passages étroits. Lors des passages techniques, vous serez jugés sur votre conduite, votre maîtrise du véhicule, la trajectoire que vous empruntez. Lors des passages étroits, vous devrez passer entre deux balises sans les toucher. Votre cotation dépendra alors du nombre de touches.

Épreuve 7: Trottinettes

Nombre de participants : 2 par équipe, soit 12 au total

Cette nouvelle épreuve fait son apparition dans la 21^{ème} édition de la Francocup. Chevauchez une trottinette cross particulièrement adaptée aux parcours sinueux et boisés et votre endurance physique et vos capacités techniques en descente (légère) vous permettront rivaliser avec vos adversaires et d'atteindre la ligne d'arrivée en pole position.

Le chrono s'arrête quand le trophée tombe dans le bac ou à côté... (voir pénalité).

Le circuit sera présenté par les organisateurs avant le début du chrono.

Pénalités :

- sortie du circuit (touche de rubalise) : 5 secondes de pénalité
- si le trophée tombe à côté du bac ou entre les deux Bobcat : 20 secondes de pénalité.
- participant qui râte : 30 secondes de pénalité

- Echauffement : 2 séances d'essais libre (5 tours)
- 2 courses: remplacement roue + sprint (80 m) + 6 tours
- Résultat : Addition des positions de vos 2 courses pour établir le classement final.

Chaque participant aura droit à un tour d'essai et un tour coté, assisté par son copilote. Ensuite, on inverse les rôles. Donc chaque équipe fera 4 tours.

Remarque importante :

- Bien respecter le sens giratoire du circuit.
- Tenir la distance avec le véhicule qui précède.
- Ne pas rentrer dans un passage technique tant que le précédent n'en est pas sorti.
- Il n'y a aucun chronométrage, donc restez cool ...

Le non respect des consignes de sécurité entraînera d'office la disqualification de l'équipe pour cette épreuve. Tout litige sera tranché par la Direction de l'épreuve qui se réserve le droit d'apporter une quelconque modification à l'épreuve précitée.



Pilotage Circuit-GT, Rally, karting,
Track Days, Fun on Track,...

Mettet, Spa-Francorchamps,
piste privée

Particulier ou entreprise ?
Nous avons tout pour vous satisfaire



www.racb-experience.com



LES PEINTRES
J-M Bourdon
& FILS

robatherm
the air handling company



www.francocup.be