

KARTING

3-2-1, c'est parti! Embarque à bord d'un karting et file à toute allure sur la piste. Que du plaisir et de l'adrénaline au rendez-vous!

***Pour participer au karting, une autorisation parentale est requise et l'enfant doit mesurer au minimum 54 pouces.**

TRANSPORT

Tous les matins, les jeunes partent en autobus à **8h45** en direction de KCR Karting. Les jeunes dînent sur place puis reviennent pour 13h15.

MATÉRIEL

- Espadrille
- Vêtements sportifs (prévoir pantalon long et coton ouaté)
- Vêtement de rechange en cas de pluie
- Tout le matériel pour le kart est fourni par notre partenaire

*Les parents doivent avoir rempli l'autorisation parentale avant le départ le lundi, sans quoi le jeune ne pourra participer à l'activité (voir la fiche plus bas).

VOICI LE PROGRAMME DE LA SEMAINE

HORAIRE TYPE

- Accueil des pilotes 9h15/9h30
- Explication, cours théorique sur les règlements de sécurité.
- Base de pilotage et essai en piste en 2 groupes afin de mieux répartir les pilotes selon leur potentiel distinct (groupe 1 en formation piste et groupe 2 formation base mécanique)

*Les 2 groupes alterneront d'un atelier à l'autre durant la période de l'activité.
*À l'issue de chacune des journées, une séance chronométrée sera effectuée afin de suivre la progression de votre enfant. Lors de la dernière journée de la semaine, une course sera organisée et un podium selon les résultats. Chaque pilote inscrit recevra à la fin du camp un diplôme de l'école de pilotage.

KCR Karting

164 Route de Saint Achillée E.
Château-Richer

www.kcr-karting.com



VOICI LES THÈMES QUI POURRONT ÊTRE ABORDÉS

*Les thèmes ne sont pas nécessairement en ordre et ne seront probablement pas tous abordés. Tout dépendant du sérieux des groupes et du niveau des participants.

- Connaître la spécification et le respect des drapeaux.
- Connaître et appliquer les manœuvres de sécurité (pied sur le frein au démarrage, sortir des stands, maintenir le pied sur le frein en cas de sortie de piste, rester dans le kart après une sortie de piste, lever la main pour prévenir, ne pas doubler sous un drapeau jaune ou procédure à suivre lors d'un drapeau rouge,...)
- Connaître les bases de position de conduite (ajustement de son siège/positionnement des mains sur le volant)
- Connaître le principe et définition de la ligne de course idéale
- Savoir comment s'installer et sortir de son kart
- Savoir freiner sur la plus courte distance possible (sans bloquer les roues arrières)
- Savoir éviter un obstacle (réaction, prise de décision,...)
- Savoir coordonner la gestion de l'accélérateur et du frein.
- Savoir préparer, vérifier et entretenir son kart
- Savoir parcourir tout le circuit sans sortir de la piste
- Savoir adopter une trajectoire idéale
- Savoir dépasser ou se faire dépasser sans toucher ses adversaires.
- Connaître la procédure et savoir prendre un départ

RÈGLES DE SÉCURITÉ

- Le port du casque adapté et attaché est obligatoire.
- Des filets d'hygiène doivent être portés sous le casque.
- Le port de soulier fermé de type espadrille est obligatoire.
- Les cheveux longs doivent être attachés et mis à l'intérieur du casque.
- Les capuches, écharpes, cravates ou vêtements flottants, sont interdites.
- Respecter les ordres des commissaires de piste, les drapeaux, les autres participants ainsi que le matériel.
- En cas d'immobilisation sur la piste, les abords, les pneus ou en sens inverse, rester dans le kart, lever la main pour prévenir les autres participants et attendre l'aide d'un commissaire de piste.
- Au moindre problème ou question, n'hésitez pas à vous immobiliser près d'un commissaire de piste, en ayant pris soin de vous signaler en levant le bras. Attention de vous arrêter hors des trajectoires.
- Lors de votre entrée sur la piste, tenez-vous le plus à droite possible, tout en accélérant.
- Ne pas donner de coups de volant, ne pas zigzaguer, ne pas se retourner pendant la conduite.
- Ne pas percuter les autres participants.
- Lorsqu'un commissaire vous indique de vous arrêter, vous devez respecter cette demande sans délai.
- Le simple fait de prendre part à une session vous fait accepter de façon inconditionnelle ce règlement.

Drapeaux:

- Jaune : Accident sur la piste, ralentissement
- Bleu : Personne plus rapide, on cède le passage
- Noir : Expulser de la course
- Damier : Fin de la session ou course. Ralentir et rejoindre la zone des puits.
- Rouge : Accident majeur, arrêt de la course immédiatement
- Vert : Départ de session ou course.

