

# COMBINAISONS

## ARTICLE 1. IDENTIFICATION

### 1.1. REGLEMENTATIONS APPLICABLES DANS LES ÉPREUVES INTERNATIONALES, NATIONALES ET REGIONALES (Y COMPRIS EN VHC).

Sauf si le Règlement particulier d'une catégorie ou série impose d'autres exigences, sous peine de mise hors course, les combinaisons ignifugées homologuées sont obligatoires pour les membres de l'équipage, ainsi que le port de gants ininflammables pour le pilote.

La cagoule et les sous-vêtements ignifugés sont recommandés.

Les vêtements et chaussettes synthétiques ou acryliques, ainsi que les chaussures synthétiques ou caoutchouc sont interdits.

La réglementation FIA est obligatoire dans les épreuves internationales.

Tous les pilotes, copilotes participant à toute épreuve pour laquelle le règlement stipule le port obligatoire de vêtements ininflammables devront être équipés en particulier d'une combinaison portant l'identification suivante :

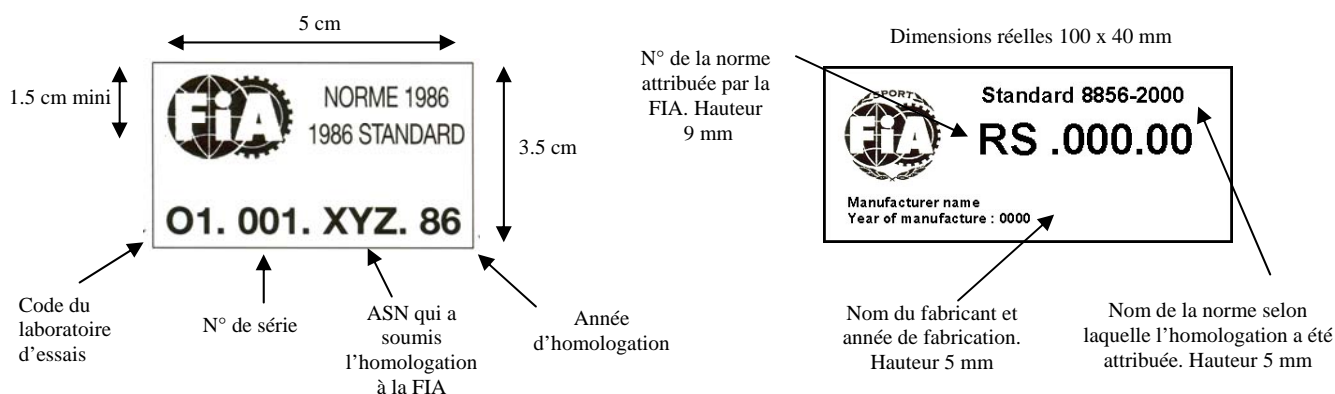
**En International, National et Régional :**

Type : **BRODÉE DIRECTEMENT DANS LE TISSU DU VETEMENT, DERRIERE LE COL À L'EXTÉRIEUR.** Si le tissu est de couleur claire, la broderie sera faite avec du fil bleu foncé. Si le tissu est foncé, le fil sera jaune.

Aux épreuves sur circuits, aux courses de côte, lors des épreuves spéciales des rallyes, **et lors des secteurs sélectifs des rallyes tout terrain**, inscrites au Calendrier Sportif International, y compris en VHC, tous les pilotes et copilotes doivent porter une combinaison ainsi que des gants (facultatifs pour les copilotes), des sous-vêtements longs, une cagoule, des chaussettes et des chaussures, homologués suivant la norme FIA 8856-2000.

Dans les épreuves nationales et régionales, les combinaisons de la Norme FIA 1986 restent valables jusqu'à nouvel ordre, **sauf en Sprintcar et monoplace d'Autocross ou la Norme 2000 est obligatoire.**

Les substances qui pourront circuler dans tout système de refroidissement porté par un pilote, sont limitées à l'eau ou l'air à la pression atmosphérique. Les systèmes à l'eau ne doivent pas nécessiter la saturation d'un vêtement pour fonctionner.



#### Variante



#### Variante

