WRT: WORLD OF RACING TERMS — A MOTORSPORT GLOSSARY

*** French & Dutch version below*

AIR JACK
Mechanics connect an external compressed-air hose to the car. The air powers built-in jacks that extend downward and lift the vehicle, making it easy to change tires or perform maintenance.

APEX
The innermost point of a corner, which the driver aims to clip in order to take the most efficient line through the turn.

BALANCE
The overall behaviour of the car between understeer and oversteer. A good balance means the car responds exactly as the driver expects.

BALANCE OF PERFORMANCE (BOP)
This is a system used in motorsport to equalize the performance of different cars competing in a race. Through technical adjustments defined by the organizers, it enables vehicles with very different characteristics to compete on a more level playing field and helps deliver closer, more competitive racing.

BLACK FLAG
Driver is disqualified and must return to the pits immediately.

BLACK-AND-ORANGE FLAG
Car has a mechanical issue and must pit for repairs.

BLACK-AND-WHITE FLAG
Official warning for unsporting behavior or track-limit violations.

BLUE FLAG
Shown to a car being lapped, signalling it must let the faster car past.

BLUE FLAG (SECOND DEFINITION)
A faster car is approaching to lap you; allow it to pass when safe.

CHEQUERED FLAG
The flag waved at the finish line to signal the end of a session.

COCKPIT
The driver's compartment inside the car which is a very tight space. Open on single-seaters, closed on GT and prototype cars.

DELTA
The time gap between two cars, or between a driver and a reference time. A positive delta means you are behind, a negative delta means you are ahead.

DNF
When a car does not finish the race due to a mechanical failure, accident or technical problem. The car “did not finished”.

FASTEST LAP
The best single lap time recorded during a session.

FLYING LAP
A flying lap is a lap completed at full speed, typically during qualifying, when a driver is attempting to set their fastest possible time.

FORMATION LAP
The lap completed by all cars before the official start, to warm up tyres and brakes and take position on the grid.

FULL COURSE YELLOW (FCY)
A race neutralization without a physical Safety Car. All drivers must slow down to a set pace, which closes the gaps less brutally than a real Safety Car.

GAP

The time or distance separating two cars on track.

GT3

A grand touring car based on a production model, heavily prepared for racing but homologated for private teams, with a very high level of performance and competitiveness. This is the car WRT is racing with.

GT4

The more accessible version of the GT3, less powerful and less expensive, designed to introduce amateur drivers and teams to the world of GT competition.

GREEN FLAG
Track is clear; normal racing conditions resume.

GT
Grand Touring, a racing category based on high-performance road-going sports cars modified for competition.

GRID WALK

A grid walk is a pre-race activity in motorsport where authorized people such as media, VIP guests, team personnel, sponsors, and sometimes celebrities are allowed to walk on the starting grid before the race begins.

HANS DEVICE

A device worn around the driver's neck and shoulders, connected to the helmet, to protect the head and neck in the event of a frontal impact.

HOSPITALITY

Usually called the “hospi”, it is the hospitality area where partners, sponsors, VIP guests, and team members are welcomed, meet, and enjoy meals throughout the event.

IMSA

International Motor Sports Association, the governing body of sports car racing in North America, organizing series such as the IMSA WeatherTech SportsCar Championship.

KERB

The coloured strips on the edge of the track at the apex of corners. Drivers use them to optimise their racing line.

LAPPED

When a faster car catches up with a car that is a full lap behind it. The driver being lapped must let the other car past without impeding it. He gets a blue flag to be aware that he needs to let the other car pass.

LOLLIPOP

A lollipop-shaped paddle held by a mechanic to signal the driver where to stop and when to go.

LMDH

Le Mans Daytona Hybrid, a top-level hybrid prototype racing category racing in both the IMSA GTP class and the FIA World Endurance Championship in Hypercar.

LMP2

A high-performance endurance prototype reserved for private teams, considered the direct stepping stone to the very highest level of motorsport. This the car WRT won the 24 Hours of Le Mans with in 2021.

LMP3

An entry-level prototype category, less powerful and less costly, ideal for young drivers or gentleman drivers discovering endurance racing.

OUT-LAP
A driver is in an “out-lap” when he leaves the pits after a stop. Tyres are cold, so the driver drives carefully to bring them up to temperature.

OVERCUT
The reverse of an undercut: staying out on track longer than a rival in the hope that they lose time in the pits or their fresh tyres take time to warm up.

OVERSTEER
When the rear of the car slides toward the outside of a corner. The car tends to rotate too much, which can lead to a spin.

PADDOCK
A restricted area on track reserved for teams, organizers and accredited media, located behind the pit garages.

PARC FERMÉ
The cars are now in parc fermé, meaning teams must leave them largely untouched while officials conduct their checks.

PENALTY
A sanction handed out by the stewards.

PIT BOX
The team's bay in the pit lane, where the car is prepared, repaired and stored throughout the race weekend.

PIT LANE
The lane running alongside the pit garages, used to enter and exit during a race.

PIT STOP
A stop in the pit lane during a race to change tyres, refuel the car, or carry out repairs.

PIT WALL
The wall separating the pit lane from the track, from which engineers and team directors follow the race.

PIT WINDOW
The range of laps during which a pit stop is strategically optimal.

POLE POSITION
The first place on the starting grid, earned by the fastest qualifying driver.

PROLOGUE
A pre-event test or official practice session held before the actual race weekend begins.

PUSH LAP
A lap during which a driver is actively pushing the car to its limits

RED FLAG
A signal used by race control to stop a session immediately because conditions are unsafe.

REFUELLING RIG
The pressurised fuel system used for refuelling during stops.

SAFETY CAR
A road car that enters the track after a serious incident. All racing cars must follow it at reduced speed.

SCRUTINEERING
The technical inspection of all cars before the event starts.

SECTOR (S1 / S2 / S3)
The track is divided into three timed sections.

SANDBAGGING
Deliberately driving slower than the car's true pace to hide performance.

SLOW ZONES
Temporary speed-reduction areas used in endurance racing like Le Mans.

SPLASH AND DASH
A very short stop just for a small amount of fuel, with no tyre change.

SPRAY
Water mist thrown up by cars in wet conditions.

STINT
The portion of a race between two pit stops.

STOP-AND-GO
A penalty where the driver must stop for a specific time in the pit box.

STARTING GRID
The positioning of cars before the race start.

STANDING START
A start from the grid with all cars stationary.

TRAIN
A group of cars running closely behind each other.

UNDERCUT
A strategy where a team pits earlier than a rival to gain time with fresh tyres.

VIRTUAL SAFETY CAR (VSC)
Drivers must respect a minimum lap time without a physical Safety Car on track.

WEC
The World Endurance Championship (WEC) is the FIA's premier international endurance racing championship. It brings together prototype and Grand Touring (GT) cars competing in long-distance races that test speed, reliability, strategy, and teamwork over several hours.

WHEEL GUN
The pneumatic tool used to remove and tighten wheel nuts in seconds.

WRT : WORLD OF RACING TERMS — GLOSSAIRE DU SPORT AUTOMOBILE

AIR JACK

Système de vérins intégrés à la voiture. Les mécaniciens connectent un tuyau d'air comprimé qui actionne les vérins et soulève le véhicule afin de faciliter le changement de pneus ou les interventions mécaniques.

APEX

Point le plus intérieur d'un virage, que le pilote cherche à atteindre pour adopter la trajectoire la plus efficace possible.

BALANCE

Comportement général de la voiture entre le sous-virage et le survirage. Un bon équilibre permet à la voiture de réagir exactement comme le pilote le souhaite.

BALANCE DE PERFORMANCE (BOP)

Système utilisé en sport automobile pour équilibrer les performances de voitures différentes. Grâce à des ajustements techniques définis par les organisateurs, il permet à des véhicules aux caractéristiques variées de concourir à un niveau comparable.

BEING LAPPED (TOUR DE RETARD)

Situation où une voiture plus rapide rattrape une voiture ayant un tour de retard. Cette dernière doit faciliter le dépassement.

DRAPEAU BLEU

Drapeau présenté à une voiture sur le point d'être dépassée par un concurrent plus rapide ou qui va lui prendre un tour.

DRAPEAU NOIR

Drapeau indiquant la disqualification d'un pilote. Celui-ci doit immédiatement rentrer aux stands.

DRAPEAU NOIR ET BLANC

Drapeau servant d'avertissement officiel pour comportement antisportif ou non-respect des limites de piste.

DRAPEAU NOIR ET ORANGE

Drapeau signalant un problème mécanique. La voiture doit rentrer aux stands pour réparation.

COCKPIT

Habitacle du pilote à l'intérieur de la voiture. Il est ouvert sur les monoplaces et fermé sur les GT et prototypes.

DELTA

Écart de temps entre deux voitures ou entre un pilote et un temps de référence. Un delta positif signifie que vous êtes plus lent, un delta négatif que vous êtes plus rapide.

DNF (ABANDON)

Situation où une voiture ne termine pas la course à la suite d'un problème mécanique, d'un accident ou d'une panne technique.

DRAPEAU À DAMIER

Drapeau agité sur la ligne d'arrivée pour signaler la fin d'une séance ou d'une course.

DRAPEAU ROUGE

Drapeau indiquant l'arrêt immédiat d'une séance pour raisons de sécurité.

DRAPEAU VERT

Drapeau signalant que la piste est dégagée et que les conditions normales de course reprennent.

ÉCART (GAP)

Écart de temps ou de distance entre deux voitures en piste.

FENÊTRE D'ARRÊT AUX STANDS (PIT WINDOW)

Fenêtre stratégique correspondant à la période optimale pour effectuer un arrêt aux stands.

FULL COURSE YELLOW (FCY)

Neutralisation de la course sans intervention physique de la voiture de sécurité. Tous les pilotes doivent respecter une vitesse imposée.

GT

Catégorie de voitures de course dérivées de voitures de sport de série, modifiées pour la compétition.

GT3

Une voiture de grand tourisme basée sur un modèle de série, fortement préparée pour la course mais homologuée pour être engagée par des équipes privées, avec un niveau de performance et de compétitivité très élevé. C'est la catégorie dans laquelle roule WRT.

GT4

La version plus accessible de la GT3, moins puissante et moins coûteuse, conçue pour initier pilotes amateurs et équipes au monde des GT en compétition.

GRILLE DE DÉPART (STARTING GRID)

Grille de départ déterminée par les résultats des qualifications.

GRID WALK

Activité d'avant-course permettant aux médias, invités VIP, sponsors et membres des équipes de circuler sur la grille de départ avant le début de l'épreuve.

GUN

Pistolet pneumatique utilisé pour retirer et serrer les écrous de roue en quelques secondes.

HANS

Système de sécurité porté autour du cou et des épaules du pilote, relié au casque afin de protéger la tête et le cou lors d'un impact frontal.

HOSPITALITÉ

Souvent appelée « hospi », il s'agit de l'espace d'accueil des partenaires, sponsors, invités VIP et membres de l'équipe pendant l'événement.

IMSA

International Motor Sports Association. Organisme régissant les courses de voitures de sport en Amérique du Nord, notamment le championnat IMSA WeatherTech SportsCar Championship.

LMDH (LE MANS DAYTONA HYBRID)

Catégorie de prototypes hybrides engagés à la fois en IMSA et en Championnat du Monde d'Endurance FIA.

LMP2

Un prototype d'endurance haute performance réservé aux équipes privées, considéré comme l'antichambre directe du très haut niveau. C'est avec cette voiture que WRT a gagné les 24H du Mans 2021 dans sa catégorie.

LMP3

Une catégorie d'entrée de gamme en prototype, moins puissante et moins coûteuse, idéale pour les jeunes pilotes ou les gentlemen drivers qui découvrent l'endurance.

LOLLIPOP

Panneau utilisé par un mécanicien pour indiquer au pilote où s'arrêter et quand repartir lors d'un arrêt aux stands.

TOUR DE FORMATION

Tour effectué avant le départ officiel afin de mettre les pneus et les freins en température et de rejoindre sa position sur la grille.

TOUR DE SORTIE (OUT-LAP)

Tour de sortie des stands après un arrêt. Les pneus étant froids, le pilote doit progressivement les amener à leur température optimale.

TOUR LANCÉ (FLYING LAP)

Tour lancé effectué à pleine vitesse, généralement en qualifications, dans le but de réaliser le meilleur chrono possible.

TOUR LE PLUS RAPIDE (FASTEST LAP)

Meilleur temps au tour réalisé durant une séance.

TOUR D'ATTAQUE (PUSH LAP)

Tour durant lequel le pilote exploite pleinement les performances de sa voiture afin d'obtenir le meilleur résultat possible.

PADDOCK

Zone réservée aux équipes, organisateurs et médias accrédités, située derrière les stands.

PARC FERMÉ

Régime réglementaire limitant les interventions sur les voitures pendant les contrôles officiels, généralement après les qualifications et la course.

PÉNALITÉ

Sanction infligée par les commissaires sportifs pour une infraction au règlement.

PIT BOX (GARAGE)

Emplacement attribué à une équipe dans la voie des stands, où la voiture est préparée et entretenue.

PIT LANE (VOIE DES STANDS)

Voie des stands utilisée pour entrer et sortir des stands pendant une course.

PIT STOP (ARRÊT AUX STANDS)

Arrêt aux stands permettant de changer les pneus, ravitailler la voiture ou effectuer des réparations.

PIT WALL (MURET DES STANDS)

Mur séparant la voie des stands de la piste, depuis lequel les ingénieurs et responsables d'équipe suivent la course.

POLE POSITION

Première place sur la grille de départ, obtenue par le pilote ayant réalisé le meilleur temps en qualifications.

PROLOGUE

Séance d'essais officielle organisée avant le début d'un événement ou d'un championnat afin de préparer les équipes et les pilotes.

REFUELLING RIG

Système de ravitaillement sous pression utilisé lors des arrêts aux stands.

RELAIS (STINT)

Période de course comprise entre deux arrêts aux stands.

SANDBAGGING

Pratique consistant à rouler volontairement plus lentement que le potentiel réel de la voiture afin de masquer ses performances.

SECTEUR (S1 / S2 / S3)

Division du circuit en plusieurs sections chronométrées.

SCRUTINEERING (VÉRIFICATIONS TECHNIQUES)

Inspection technique des voitures réalisée par les officiels afin de vérifier leur conformité au règlement.

SLOW ZONES

Zones de ralentissement temporaires utilisées principalement en endurance pour sécuriser un secteur du circuit sans neutraliser toute la course.

SPLASH AND DASH

Très court arrêt aux stands destiné uniquement à ajouter une petite quantité de carburant.

SPRAY

Projection d'eau générée par les voitures en conditions humides, réduisant fortement la visibilité.

DÉPART ARRÊTÉ (STANDING START)

Départ arrêté où toutes les voitures sont immobiles sur la grille.

STOP-AND-GO

Pénalité obligeant le pilote à s'arrêter pendant une durée déterminée dans son emplacement aux stands avant de repartir.

SURVIRAGE (OVERSTEER)

Situation où l'arrière de la voiture perd de l'adhérence et glisse vers l'extérieur du virage.

TRAIN

Groupe de voitures roulant à faible écart les unes derrière les autres.

UNDERCUT

Stratégie consistant à s'arrêter aux stands avant un concurrent afin de profiter de pneus plus frais et gagner du temps.

VIRTUAL SAFETY CAR (NEUTRALISATION VIRTUELLE)

Neutralisation virtuelle imposant un temps minimum à respecter sans déploiement d'une voiture de sécurité.

VOITURE DE SÉCURITÉ (SAFETY CAR)

Voiture de sécurité déployée sur la piste après un incident majeur. Toutes les voitures doivent la suivre à vitesse réduite.

VIBREUR (KERB)

Bordure colorée située à l'intérieur ou à l'extérieur des virages. Les pilotes l'utilisent pour optimiser leur trajectoire.

WEC (CHAMPIONNAT DU MONDE D'ENDURANCE FIA)

Série internationale de référence en endurance automobile réunissant prototypes et GT sur des courses de longue durée, dont les célèbres 24 Heures du Mans.

WRT: WORLD OF RACING TERMS — WOORDENLIJST VAN DE AUTOSPORT

AIR JACK
Monteurs sluiten een externe persluchtslang aan op de wagen. De perslucht activeert de ingebouwde krikken die naar beneden uitschuiven en de auto optillen, zodat bandenwissels en onderhoud snel kunnen worden uitgevoerd.

APEX
Het binnenste punt van een bocht. De coureur probeert dit punt zo nauwkeurig mogelijk te raken om de meest efficiënte lijn door de bocht te rijden.

BALANCE
Het algemene rijgedrag van de auto tussen onderstuur en overstuur. Een goede balans betekent dat de wagen precies reageert zoals de bestuurder verwacht.

BALANCE OF PERFORMANCE (BOP)
Een systeem dat in de autosport wordt gebruikt om de prestaties van verschillende auto's gelijk te trekken. Via technische aanpassingen die door de organisatoren worden bepaald, kunnen voertuigen met uiteenlopende eigenschappen toch op een gelijkwaardiger niveau concurreren, wat zorgt voor spannender en competitiever racen.

BLACK FLAG (ZWARTE VLAG)
De coureur wordt gediskwalificeerd en moet onmiddellijk terugkeren naar de pits.

BLACK-AND-ORANGE FLAG (ZWART-ORANJE VLAG)
De auto heeft een technisch probleem en moet naar de pits voor herstellingen.

BLACK-AND-WHITE FLAG (ZWART-WITTE VLAG)
Officiële waarschuwing voor onsportief gedrag of het overschrijden van de baanlimieten.

BLUE FLAG (BLAUWE VLAG)
Wordt getoond aan een auto die op een ronde wordt gezet en geeft aan dat deze een snellere wagen moet laten passeren.

BLUE FLAG (TWEEDE BETEKENIS)
Een snellere auto nadert om je op een ronde te zetten; laat deze veilig voorbijgaan.

CHEQUERED FLAG (GEBLOKTE VLAG)
De vlag die aan de finishlijn wordt gezwaaid om het einde van een sessie aan te geven.

COCKPIT
De bestuurdersruimte van de auto. Dit is meestal een zeer beperkte ruimte. Bij eenzitters is de cockpit open, terwijl GT- en prototypewagens een gesloten cockpit hebben.

DELTA
Het tijdsverschil tussen twee auto's of tussen een coureur en een referentietijd. Een positieve delta betekent dat je achterligt; een negatieve delta betekent dat je voorligt.

DNF (DID NOT FINISH)
Wanneer een auto de race niet uitrijdt door een mechanisch defect, ongeval of technisch probleem.

FASTEST LAP
De snelste ronde die tijdens een sessie is gereden.

FLYING LAP
Een ronde die op volle snelheid wordt gereden, meestal tijdens de kwalificatie, met als doel de snelst mogelijke rondetijd neer te zetten.

FORMATION LAP
De ronde die alle auto's afleggen vóór de officiële start om de banden en remmen op temperatuur te brengen en hun startpositie in te nemen.

FULL COURSE YELLOW (FCY)
Een neutralisatie van de race zonder fysieke Safety Car. Alle coureurs moeten hun snelheid verminderen tot een vooraf bepaalde limiet.

GAP
Het tijds- of afstandsverschil tussen twee auto's op de baan.

GT3
Een Grand Touring-racewagen gebaseerd op een productiemodel, grondig aangepast voor competitiegebruik maar gehomologeerd voor privéteams. Dit is de wagenklasse waarin WRT momenteel racet.

GT4
De toegankelijkere versie van de GT3, met minder vermogen en lagere kosten, bedoeld om amateurcoureurs en teams kennis te laten maken met GT-racen.

GREEN FLAG (GROENE VLAG)
De baan is vrij; de normale raceomstandigheden worden hervat.

GT (GRAND TOURING)
Een racecategorie gebaseerd op krachtige sportwagens voor de openbare weg die aangepast zijn voor competitiegebruik.

GRID WALK
Een activiteit vóór de race waarbij geaccrediteerde personen, zoals media, VIP-gasten, sponsors en teamleden, toegang krijgen tot de startgrid voordat de race begint.

HANS DEVICE
Een veiligheidsvoorziening die rond de nek en schouders van de coureur wordt gedragen en met de helm verbonden is om hoofd- en nekletsels bij een frontale impact te beperken.

HOSPITALITY
Vaak afgekort tot “hospi”. Dit is de hospitalityruimte waar partners, sponsors, VIP-gasten en teamleden worden ontvangen en kunnen eten of netwerken tijdens het evenement.

IMSA
De International Motor Sports Association, de organisatie die sportwagenraces in Noord-Amerika reguleert en kampioenschappen organiseert zoals het IMSA WeatherTech SportsCar Championship.

KERB
De gekleurde stroken aan de rand van het circuit, meestal aan de binnenkant van bochten. Coureurs gebruiken deze om hun racelijn te optimaliseren.

LAPPED
Wanneer een snellere auto een wagen inhaalt die een volledige ronde achterstand heeft. De ingehaalde coureur moet de snellere auto zonder hinder laten passeren en krijgt hiervoor een blauwe vlag.

LOLLIPOP
Een bord op een steel dat door een mecanicien wordt vastgehouden om de bestuurder aan te geven waar hij moet stoppen en wanneer hij weer mag vertrekken.

LMDH (LE MANS DAYTONA HYBRID)
Een hybride prototypeklasse op het hoogste niveau van de endurance-racerij, actief in zowel de IMSA GTP-klasse als het FIA World Endurance Championship (Hypercar).

LMP2
Een hoogwaardig enduranceprototype voor privéteams en de directe opstap naar de hoogste niveaus van de autosport. Met deze wagenklasse won WRT in 2021 de 24 Uur van Le Mans.

LMP3
Een instapklasse voor prototypes, minder krachtig en goedkoper dan LMP2, ideaal voor jonge of amateurcoureurs die ervaring willen opdoen in endurance-racing.

OUT-LAP
De ronde direct na het verlaten van de pits. Omdat de banden nog koud zijn, rijdt de coureur voorzichtig om ze op temperatuur te brengen.

OVERCUT
Het tegenovergestelde van een undercut: een team blijft langer buiten dan een concurrent in de hoop tijd te winnen doordat die concurrent tijd verliest in de pits of omdat nieuwe banden tijd nodig hebben om op temperatuur te komen.

OVERSTEER (OVERSTUUR)
Wanneer de achterkant van de auto naar buiten schuift in een bocht. De wagen draait meer dan gewenst en kan daardoor in een spin terechtkomen.

PADDOCK
Een afgeschermde zone achter de pitboxen die voorbehouden is aan teams, organisatoren en geaccrediteerde media.

PARC FERMÉ
De auto's bevinden zich in parc fermé, wat betekent dat teams er nauwelijks nog aan mogen werken terwijl officials technische controles uitvoeren.

PENALTY
Een straf opgelegd door de wedstrijdleiding of stewards.

PIT BOX
De toegewezen ruimte van een team in de pitstraat waar de auto wordt voorbereid, onderhouden en hersteld tijdens het raceweekend.

PIT LANE
De rijstrook langs de pitboxen die gebruikt wordt om de pits binnen te rijden en weer te verlaten.

PIT STOP
Een stop tijdens de race voor het wisselen van banden, tanken of het uitvoeren van herstellingen.

PIT WALL
De muur die de pitstraat van het circuit scheidt. Van hieruit volgen ingenieurs en teammanagers de race.

PIT WINDOW
De reeks ronden waarin een pitstop strategisch het meest gunstig is.

POLE POSITION
De eerste startplaats op de grid, verdiend door de snelste coureur in de kwalificatie.

PROLOGUE
Een officiële testsessie of voorbereidende training die plaatsvindt vóór het eigenlijke raceweekend.

PUSH LAP
Een ronde waarin de coureur de auto maximaal pusht om de snelst mogelijke tijd neer te zetten.

RED FLAG (RODE VLAG)
Een signaal van de wedstrijdleiding dat een sessie onmiddellijk wordt stilgelegd omdat de omstandigheden onveilig zijn.

REFUELLING RIG
Het onder druk staande tanksysteem dat wordt gebruikt om de wagen tijdens een pitstop van brandstof te voorzien.

SAFETY CAR
Een straatauto die na een ernstig incident het circuit op komt. Alle racewagens moeten erachter aansluiten en hun snelheid verminderen.

SCRUTINEERING
De technische keuring van alle auto's vóór de start van het evenement.

SECTOR (S1 / S2 / S3)
Het circuit is opgedeeld in drie afzonderlijk getimede secties.

SANDBAGGING
Bewust trager rijden dan het werkelijke potentieel van de auto om prestaties te verbergen.

SLOW ZONES
Tijdelijke zones op het circuit waar een snelheidsbeperking geldt, vaak gebruikt tijdens endurance-races zoals Le Mans.

SPLASH AND DASH
Een zeer korte pitstop waarbij enkel een kleine hoeveelheid brandstof wordt bijgetankt, zonder bandenwissel.

SPRAY
De waternevel die auto's opwerpen tijdens natte weersomstandigheden.

STINT
Het deel van een race tussen twee pitstops.

STOP-AND-GO
Een straf waarbij de coureur naar de pitbox moet rijden en daar gedurende een bepaalde tijd moet stilstaan.

STARTING GRID
De opstelling van de auto's vóór de start van de race.

STANDING START
Een start waarbij alle auto's volledig stilstaan op de grid voordat het startsignaal wordt gegeven.

TRAIN
Een groep auto's die dicht achter elkaar rijdt.

UNDERCUT
Een strategie waarbij een team eerder dan een concurrent een pitstop maakt om tijdswinst te boeken dankzij verse banden.

VIRTUAL SAFETY CAR (VSC)
Een systeem waarbij coureurs een minimale rondetijd moeten respecteren zonder dat er een fysieke Safety Car op het circuit rijdt.

WEC (WORLD ENDURANCE CHAMPIONSHIP)
Het FIA World Endurance Championship is het belangrijkste internationale endurancekampioenschap. Het brengt prototypes en GT-wagens samen in langeafstandsraces waarin snelheid, betrouwbaarheid, strategie en teamwork centraal staan.

WHEEL GUN

Het pneumatische gereedschap waarmee wielmoeren in enkele seconden kunnen worden los- en vastgedraaid.