



Championnat Interne du SRC Caudan Année 2024/2025 Règlement Sportif Toutes Catégories



Article 1 : Règlement Sportif :

1.1 : Contrôle et Entretien :

- **Contrôle technique de conformité avant saison :** La conformité aux différents règlements techniques de toutes les voitures participant aux différents championnats devra être vérifiée, dans la mesure du possible, avant les premières courses de la saison par le collège des commissaires (pilotes désignés et/ou tirés au sort).
En cas de non-conformité de sa voiture, le concurrent devra la mettre en conformité dans les meilleurs délais (avant la première épreuve si possible).
Toute participation volontaire à une course avec une voiture déclarée non conforme lors du contrôle initial ou avec une voiture non éligible dans la catégorie, entraîne systématiquement à un déclassement à la dernière place.
Toute nouvelle voiture arrivée en cours de saison devra obligatoirement passer ce contrôle avant de participer à sa première course.
Un marquage (vernis) sera apposé sur le moteur, berceau, châssis et la carrosserie lors de la réalisation de ce contrôle.
- **Contrôle technique d'avant course :** Avant de délivrer les voitures aux pilotes de la manche à venir, le Directeur de Course et/ou les pilotes qui l'aide :
 - Programme la puce en fonction du poste de pilotage du pilote,
 - Contrôle la présence des vis de fixation de la carrosserie et du support moteur.
 - Vérifie le serrage des vis de fixation de la carrosserie **pour les catégories Porsche Groupe C Slot-It, Groupe 5 Sideways, GT3 Sideways, Le Mans Classic et Thunderslot.**
- **Contrôle technique d'après course :** La conformité de la voiture (châssis, carrosserie, moteur, pneus arrières, pignon, couronne) ainsi que la présence de toutes les vis, le poids de la carrosserie, le poids de la voiture, la largeur des voies seront contrôlés à chaque fin de course pour les 3 premiers ainsi que pour une autre voiture tirée au sort. **Ce contrôle est réalisé par un pilote tiré au sort sous l'autorité du Directeur de Course désigné pour la soirée. Chaque pilote fera cette tâche. Une liste des points à contrôler sera éditée par catégorie pour faciliter ces contrôles.**
En cas de non-conformité, le concurrent recevra une pénalité de 15 tours sur le résultat final de sa course "sprint" (15 ou 25mn) ou de 50 tours pour les courses d'endurance 3h, hormis en cas de perte de vis constatée à la fin d'une manche de la course (voir le paragraphe suivant à ce sujet).
- **Contrôle technique inopiné :** Le Directeur de Course de la soirée peut demander un contrôle de conformité d'une ou plusieurs voitures en course ou en parc fermé.
- **Entretien autorisé pendant de la course :** Il concerne toute intervention sur la voiture (nettoyage des pneus, graissage, soudure, changement de guide, de tresses, de moteur, de pignon, de couronne, de train avant ou arrière, de roues,...). Il aura lieu en sortant la voiture de la zone des "stands" prévue et matérialisée sur la piste, sauf si la voiture s'arrête sur la piste, auquel cas le ramasseur le plus près la sortira de la piste.
- **Entretien des pneus et des tresses :** L'utilisation de produits "liquides" (Essence F, Essence briquet, WD40, Tire Cleaners Scaleauto ref SC-5301, Mirakle Cleaner Sloting Plus ref SP120205, etc.) en vue de nettoyer et/ou d'améliorer l'adhérence des pneus, ainsi que le nettoyage des tresses avant et pendant les courses de Championnats **est**

interdite. Seuls pourront être utilisés les rouleaux adhésifs double face disponibles au club pour les pneus et les stylos fibre de verre pour les tresses.

- **Réparations obligatoires pendant de la course :** Il concerne les réparations de la voiture (aileron, carrosserie,...).
Il aura lieu en sortant la voiture de la zone des "stands" prévue et matérialisée sur la piste, sauf si la voiture s'arrête sur la piste, auquel cas le ramasseur le plus près la sortira de la piste.
Pour ces 2 derniers points, la voiture revenant en course sera remise dans la voie des stands. A sa sortie de la voie des stands, le pilote vérifiera obligatoirement que la piste est libre.

Aucune intervention sur la voiture n'aura lieu devant les postes de pilotage que ce soit pendant le warm-up, les qualifications ou la course. Tout manquement à cette règle entrainera un Stop&Go pour le pilote fautif.

- **Perte de vis en course :** Toutes les vis de fixation doivent obligatoirement être présentes sur la voiture pendant toute la durée des épreuves chronométrées (qualifications ou manches de courses). En cas de perte, elles devront être remontées le plus rapidement possible afin de remettre la voiture en conformité.
Le pilote a 6 tours pour regagner les stands et remettre la ou les vis manquante(s).
En fin de manche, si le pilote ne s'est toujours pas arrêté ou si une perte de vis est constatée, une pénalité forfaitaire de 15 tours lui sera infligée sur son résultat de la manche courue pour voiture non conforme.
- **Parc Fermé :** Toutes les voitures sont placées en Parc Fermé sur ordre du Directeur de Course. Elles en sont sorties par le Directeur de Course adjoint pour mise en place sur la piste. Elles y retournent à l'issue de chaque manche.
Il est **formellement interdit** de sortir une voiture du parc fermé pour une intervention mécanique. Seul le Directeur de Course peut autoriser une intervention particulière (collage d'un aileron, réparation d'une carrosserie, intervention mécanique lourde...).
- **Le premier manquement de la saison** à ce point du règlement sera sanctionné par **un avertissement**. Suite à cet avertissement, **une pénalité de 15 tours** sera infligée au contrevenant à **chaque nouvelle récidive**.

• **1.2 : Organisation des courses:**

- **Ouverture du Club :** A partir de 19h45.
- **Essais :** Les "essais libres" se déroulent de 20h à 20h30. **Il est rappelé qu'ils ne se font qu'avec la catégorie de voitures de la course de Championnat du jour.**
- **Parc Fermé :** Il est ouvert entre 20h et 20h45. **Toute voiture qui ne sera pas passée par le Parc Fermé partira obligatoirement de la voie des stands** pour le Warm Up.
- **Constitution des séries :** Il est effectué entre 20h30 et 20h50 de façon aléatoire pour les formules Qualifs + 2x25mn et 3x15 Christophe **et Philippe**. Il tient également compte des postes de pilotage déjà occupés par les pilotes lors des courses précédentes, afin de ne pas toujours piloter aux mêmes postes.
- **Programmation des voitures :** La Direction de Course programme les puces des voitures qui sont en parc fermé de 20h30 à 20h50. Les voitures qui ne sont pas en parc fermé seront programmées par leurs pilotes (numéro de puce correspondant à son poste de pilotage).
- **Mise en place des voitures :** Le Directeur de Course adjoint met en place les voitures de la 1^{ère} série dans la voie des stands à 20h55.
- **Warm Up :** Il débute à 21h (1^{ère} série). Chaque série commence par un warm up de **4 minutes**. Il permet aux pilotes d'effectuer des opérations de programmation de puce (courbe de performance), de préparation, d'entretien ou de réparation de la voiture ainsi que de test de roulage sous le contrôle du Directeur de Course.

- **Voiture indisponible ou défailante :**

Si à l'issue du Warm Up, la voiture n'est pas en état (prête) pour participer au départ de la manche, elle s'élancera depuis la voie des stands, **en laissant toutes les autres voitures passer la sortie des stands avant de démarrer.**

Si une voiture engagée "casse", un mulot est autorisé. Si cette casse, non réparable, intervient pendant le warm up après au moins un tour de circuit, les qualifications ou la course, cela entrainera un départ des stands et un classement dans tous les cas à la dernière place de la course pour le pilote.

- **Changement de voiture durant la course :** Si un pilote décide de changer de voiture pendant la course, ses résultats ne seront pas pris en compte pour les manches qu'il aura couru avec cette nouvelle voiture.

- **Voiture non conforme au départ des courses :**

Si une voiture n'est pas conforme à la catégorie dans laquelle elle court (voiture d'une autre catégorie ou moteur différent de celui utilisé pour cette catégorie), elle sera classée dans tous les cas à la dernière place de la course pour son pilote.

- **Déroulement de la course en Qualifs 5mn et 2 manches (2x25mn) :**

Une première manche pour tous les compétiteurs répartis en 2 séries (nombre de pilotes présents divisé par 2) avec tirage au sort aléatoire des postes de pilotages pour des **Qualifications** d'une durée de 5mn. Pour effectuer ces qualifications, les voitures prennent la piste l'une derrière l'autre à partir de la zone des stands, **en fonction de l'ordre dans lesquelles elles sont rentrées dans les stands pendant le Warm-Up.** A l'issue de ces qualifications, les pilotes garderont leur poste de pilotage des qualifications pour la course de 25mn. Les 2 grilles de départ des 2 séries seront faites en fonction des temps obtenus lors des qualifications.

Pour la seconde manche, les pilotes seront repartis en 2 séries par leur ordre de classement de la première manche. (Les postes de pilotage seront les mêmes que lors de la 1^{ère} manche hormis s'il y a des doublons entre pilotes d'une même série). Les 2 grilles de départ des 2 séries de la 2^{nde} manche seront faites en fonction des classements de la 1^{ère} manche.

Pendant les courses, le concurrent victime d'un ennui technique est autorisé à réparer sa voiture pendant que les autres concurrents continuent normalement leur course.

Une course s'effectue sur deux manches, la meilleure manche au nombre de tours étant retenue pour le classement. En cas d'ex-æquo, le nombre de tours de l'autre manche non retenue départagera les pilotes.

- **Déroulement de la course en 3 manches (3x15mn) :**

2 formules seront utilisées :

- **Formule Philippe :** Une 1^{ère} manche pour tous les compétiteurs répartis en 2 séries (nombre de pilotes présents divisé par 2) avec tirage au sort aléatoire des postes de pilotages. Une 2^{nde} manche avec les 2 mêmes séries que lors de la 1^{ère} manche et les mêmes postes de pilotage. Une 3^{ème} manche en fonction du classement des pilotes en prenant le cumulé des 2 premières manches (les postes de pilotage seront les mêmes que pour les 1^{ère} et 2^{nde} manche hormis s'il y a des doublons entre pilotes d'une même série). Les meilleures des deux manches seront prises en compte pour le classement (addition du nombre de tours et des centièmes réalisés par chaque pilote dans leurs deux meilleurs manches). En cas d'ex-æquo, le nombre de tours et de centièmes réalisés lors de la troisième manche départagera les pilotes.
- **Formule Christophe :** Idem à la formule Philippe, hormis le classement final qui sera effectué en additionnant les tours des 3 manches de chaque pilote.

Pour ces 2 formules, les positions sur la grille de départ des séries de la 1^{ère} manche seront faites en fonction du ranking des pilotes. Les positions seront inversées, c'est-à-dire que le dernier au ranking partira en 1^{ère} position, l'avant dernier en 2^{nde} position et ainsi de suite, les mieux placés partant des dernières positions sur la grille.

Dans les 2 Formule Philippe et Christophe, les grilles de départ des séries de la 2^{nde} manche seront faites en fonction des classements des séries de la 1^{ère} manche. Celles de la 3^{ème} manche en fonction des classements cumulés de la 1^{ère} et 2^{nde} manches.

Pendant les courses, le concurrent victime d'un ennui technique est autorisé à réparer sa voiture pendant que les autres concurrents continuent normalement leur course. A noter que les courses de la saison 2024-2025 se feront en alternance sous les 2 formats de course (Qualifs + 2x25mn et 3x15mn (Formules Philippe et Christophe alternées)).

- **Déroulement des courses d'Endurance :**

Les catégories utilisées en alternance seront :

- Thunder Slot avec éclairage (période de nuit).
- Sideways GT3 sans éclairage
- Sideways Groupe 5 sans éclairage également

Elles se déroulent par équipe de 2 pilotes.

Pour les courses en Thunderslot, les équipes de 2 pilotes sont constituées par avance. Pour les courses en Sideways GT3 et Groupe 5, les équipes de 2 pilotes seront constituées grâce au Ranking (classement des pilotes en fonction du nombre de points obtenus en Championnat divisé par le nombre de courses) en mixant les meilleurs et les suivants (idem course du 25 Mai 2024).

Elles durent 3 heures découpées en une 1^{ère} période de 1 heure de jour, puis une 2^{ème} de nuit (pas d'éclairage de la pièce mais seulement de la piste) de 1 heure et enfin une 3^{ème} de jour jusqu'à l'arrivée pour la catégorie Thunderslot.

Pour les 2 autres catégories, il n'y aura pas d'éclairage sur les voitures, ni de période de nuit.

Pour les courses en Sideways Groupe 5, les voitures du club seront tirées au sort.

Un tirage au sort aléatoire des postes de pilotages sera effectué.

Les changements de pilote sont libres. Chaque changement de pilotes se fera pendant que la voiture est arrêtée dans la voie des stands.

Le roulage de jour se fait impérativement sans phares, le roulage de nuit se fait impérativement avec des phares et feux arrières,

L'allumage et l'extinction des feux avants et arrières de la voiture sera fait par le pilote quand la voiture est arrêtée dans la voie des stands, soit en ouvrant la voiture si elle n'est pas équipée d'un interrupteur, soit à l'aide de l'interrupteur mécanique ou magnétique.

- **Procédure de départ :** Les voitures seront rangées à leurs emplacements sur la grille de départ. Si une voiture n'a pas participé aux qualifications, n'est pas sur la piste ou n'est pas prête à la fin du warm-up, le départ s'effectuera obligatoirement des stands, en laissant toutes les autres voitures passer la sortie des stands avant de démarrer.

- **Comptage des tours :** Si le tour d'une voiture n'est pas comptée au moment du passage sur la ligne de comptage (en cas de sortie du rail, en cas de collision ou percussion avec une autre voiture), cette voiture devra être reposée par le ramasseur avant la boucle de comptage afin qu'il n'y ait pas de tour "perdu" pour le pilote.

De même tout tour non compté par PC Lap Counter sera ajouté au pilote après vérification.

- **Classement :** Le Directeur de Course est chargé d'annoncer toutes les 5mn le classement une fois la course démarrée (15mn en Endurance).

- **Ramassage :** Gestion du ramassage : 7 ramasseurs seront présents si possible (en fonction du nombre de participants) sur la piste à chaque emplacement numéroté.

Ils prennent leur poste dès le début du Warm Up.

Ils devront remettre la voiture sortie sur la piste extérieure (1 ou 4) la plus proche d'eux. Ils devront porter leur attention à ce qu'il n'y ait pas de voitures arrivant sur ces pistes quand ils remettent les voitures sorties dans les rails. Ils devront également veiller à remettre en premier si possible, la voiture qui a été gênée en cas de sorties de pistes de plusieurs voitures.

Si la voiture est difficilement visible pour le ramasseur, le pilote est autorisé à alerter le ramasseur afin que celui-ci procède au ramassage.

Si il y a plus de 2 voitures "sorties" en même temps, ou si les voitures sont difficilement accessibles et nécessitent l'usage des pinces, et afin d'éviter les sur-accidents avec les autres voitures arrivant, le ramasseur peut demander une interruption de la course en annonçant "**Pause**" ou "**Suspension**". Le Directeur de Course, ou les 2 ramasseurs

qui se trouvent près des boutons d'arrêt d'urgence, procéderont à cette pause en coupant l'alimentation électrique de la piste et en procédant à l'interruption du programme de course (Bouton Pause sur PC Lap Counter). Une fois les voitures remises dans les rails, le Directeur de Course signalera aux pilotes que la piste est dégagée et relancera la course.

En cas de sortie d'une voiture devant les postes de pilotage, une "Pause" ou "Suspension" sera faite afin de remettre la voiture dans le rail.

Les ramasseurs sont priés d'effectuer leur travail avec le plus de rigueur, d'efficacité et d'objectivité possible. Pour rappel, il est interdit de manger, boire, utiliser un téléphone portable au poste de ramassage. Les pilotes doivent rester courtois entre eux et envers les ramasseurs et le Directeur de Course.

- **Incident technique sur une voiture**: Si une voiture tombe en panne pendant une des épreuves, son pilote doit **immédiatement** le signaler et localiser la voiture afin d'éviter les accidents. Le ramasseur le plus proche de la voiture en panne retire la voiture de la piste le plus rapidement possible.
Seules les interventions visant à remettre en état de fonctionnement une voiture par simple manipulation du ramasseur (redresser une tresse, remboiter une carrosserie, remettre un pneu déjanté...) **seront tolérées en bordure de piste**, sous réserve de ne pas interrompre/perturber les actions normales de ramassage.
En cas d'altération des performances de sa voiture, le pilote signale son retour au stand afin que les autres concurrents tiennent compte de ses difficultés et anticipent leur pilotage.
- **Procédure d'entrée dans la voie du "Stop&Go"** :
Tout pilote qui s'apprête à effectuer un "Stop&Go" doit le signaler au Directeur de Course et aux autres pilotes (surtout s'il est suivi de près par une autre voiture).
- **Procédure d'entrée dans la voie des Stands pour arrêt ou pour un "Drive Through"** :
Tout pilote désireux de s'arrêter à son stand ou qui s'apprête à effectuer un "Drive Through" doit également le signaler de la même manière.
- **Comportement (spécificités du Davic) et "Stop&Go"** :
Il est interdit de doubler volontairement en passant par la voie des stands.
Il est interdit de percuter une voiture lancée sur la piste en quittant la voie des stands ou celle du "Stop&Go".
Il est interdit de percuter une voiture qui vous précède, même si celle-ci est plus lente avec pour conséquence la sortie de piste de la voiture percutée.
Il est interdit de changer de piste s'il y a un risque de collision avec la voiture engagée sur la piste visée.
Il est interdit de rouler manifestement trop lentement dans les secteurs de pleine charge moteur, de freiner brutalement hors des zones de freinage avérées quand une autre voiture vous rattrape.
Toutes ces infractions qui provoquent la sortie de piste d'une autre voiture que la sienne donneront lieu à un "Stop&Go" pour la voiture fautive. Ce "Stop&Go" sera annoncé par le ramasseur témoin de l'incident et/ou le Directeur de Course et validé par ce dernier.
Tous les autres cas d'incidents/accidents sont considérés comme des "faits de course" sauf cas de comportement antisportif évident (fautes répétées et/ou volontaires) qui entraînera également un "Stop&Go" au bout de 2 avertissements.
De plus, les concurrents qui auront déjà 1 tour de retard devront favoriser le passage des leaders de la course quand ceux-ci leur prendront de nouveau 1 tour (Règlement NASCAR). En cas de contestation, ils écoperont d'un "Stop&Go". Pour rappel, c'est au leader de doubler les retardataires, et non pas à ceux-ci de libérer la voie qu'ils occupent.
Suite à une sortie de piste et **uniquement si la voiture reste immobilisée en pleine trajectoire**, le pilote doit signaler l'emplacement de la voiture obstacle. Les autres

pilotes doivent alors ralentir voire s'arrêter à l'approche de la zone signalée afin, si possible, d'éviter un sur-accident. Une fois que la voiture qui a occasionné l'arrêt d'une ou plusieurs voitures est dégagée de la trajectoire de course et que la dernière voiture qui s'est arrêtée soit repartie, celle-ci sera replacée sur la voie extérieure.

Si une voiture est sortie de la piste, un autre pilote peut venir "délicatement", après avoir fortement ralenti, au contact de la voiture obstacle et accélérer doucement pour la sortir de sa trajectoire afin qu'une fois la voie dégagée, il puisse reprendre son rythme de course.

Tout "passage en force" (percussion violente et volontaire de la voiture obstacle) doit être signalée par le ramasseur témoin de l'incident au Directeur de Course qui prendra la décision de sanctionner le pilote fautif d'un "Stop&Go".

- **Avertissements :**

Les pilotes recevront un avertissement en cas de "coup de portière" effectué sur une autre voiture qui entraîne la sortie de celle-ci. Cet avertissement se traduira par un "Drive Through". **La nouvelle procédure du Drive Through est la suivante :**

- **Le pilote immobilise sa voiture dans la ligne droite des stands.**
- **Il pose sa poignée.**
- **Il frappe ses 2 mains au dessus de sa tête.**
- **Il reprend sa poignée et repart.**

Au 2nd avertissement dans la manche, ils devront effectuer un Stop&Go et ainsi de suite à chaque avertissement. Enfin, les "compteurs" des avertissements de chaque pilote seront remis à 0 pour la manche suivante.

Si le pilote ne s'est pas volontairement arrêté au bout de 6 tours, une pénalité forfaitaire de 2 tours lui sera infligée.

Si le pilote n'a pas pu effectuer son "Drive Through" car celui-ci a été annoncé à moins de 6 tours de la fin de la manche, une pénalité de 1 tour sera retranchée de son total.

- **"Stop&Go" :**

Si un pilote doit effectuer un "Stop&Go", la procédure à suivre est la suivante:

À partir du moment où l'infraction est constatée, le pilote a 6 tours pour regagner la voie du "Stop&Go" et venir immobiliser sa voiture sur la portion de piste réservée. Au bout de 10 secondes d'arrêt, les feux rouges s'éteignent et le pilote peut repartir. Il reprend la course en vérifiant obligatoirement que la piste est libre.

Si le pilote ne s'est pas volontairement arrêté au bout de 6 tours, une pénalité forfaitaire de 5 tours lui sera infligée.

Si le pilote n'a pas pu effectuer son "Stop&Go" car celui-ci a été annoncé à moins de 6 tours de la fin de la manche, une pénalité de 2 tours sera retranchée de son total.

- **Fin de la manche :** À la fin de la manche, les centièmes de chaque voiture seront notés, validés par la position du train avant par rapport aux repères de la piste.

Les pilotes restent devant leur poste de pilotage tant que les ramasseurs n'ont pas rangé la totalité des voitures dans la boîte "Série" de la Direction de Course.

- Les ramasseurs sont chargés de ramener les voitures qui se sont arrêtées dans leur secteur de ramassage et de vérifier la présence de la totalité des vis de fixation. Si un ramasseur constate l'absence d'une ou plusieurs vis de fixation (carrosserie ou berceau moteur), il doit le signaler au Directeur de Course qui constatera la non-conformité et appliquera immédiatement la pénalité forfaitaire de 15 tours pour voiture non conforme.

- **Fin de la course :** À la fin de la course et une fois les centièmes de chaque voiture pris en compte par la Direction de Course, toutes les voitures sont obligatoirement mises en parc fermé. Les pilotes pourront les sortir du parc à l'issue du tirage au sort de la 4^{ème} voiture à passer au contrôle technique de fin de course.

- **Retardataires :** Si la course a démarré, les retardataires ne feront que la deuxième manche pour ne pas avoir à refaire la 1^{ère} grille.

Pour rappel, pensez à confirmer votre présence ou absence dans les jours qui précèdent la course.

- **Date des courses:** Voir le calendrier.

- **Attribution des points** : Pour les formules Sprint, le 1^{er} marquera 20 points, le 2nd 19, le 3^{eme} 18, le 4^{eme} 17 et ainsi de suite jusqu'au dernier pilote classé (si 21 pilotes présents le dernier marquera 0.5 points), peu importe le nombre de pilotes présents. Le meilleur tour en qualifications lors des courses en 2 manches (2x25mn) ainsi que le meilleur tour en course de la soirée se verront attribuer 1 point supplémentaire. Enfin, les 2 moins bons résultats de chaque pilote dans chaque catégorie de course seront enlevés du calcul total qui servira à faire le classement final.
Pour les formules Endurance, un Classement sera fait par pilote avec 20 points à la 1^{ere} équipe à diviser entre les 2 pilotes, 19 points à la 2^{eme}, 18 à la 3^{eme}, etc.).
Le pilote qui réalisera le meilleur tour en course de la soirée se verra attribuer 1 point supplémentaire.

2 : Conclusion :

- **Tout ce qui n'est pas autorisé dans ce règlement est interdit.**
- **Le seul fait de participer aux compétitions de cette catégorie implique que le pilote aura lu et accepté ce présent règlement.**
- **Toute évolution du présent règlement en cours de saison ne peut être apportée qu'après accord de la majorité des pilotes du club.**

Bonne saison et bonnes courses à tous, dans la convivialité et "Que les Meilleurs gagnent" !