Championnat Interne du SRC Caudan
Année 2026/2027
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, entraine 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 Contrôleur Technique tiré au sort :
  - 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 Oreca-Acura Slot-It, Classic, Groupe 5 Sideways, Revoslot et GT3 Sideways.
- **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 et la taille des roues avants si nécessaire, 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. Ce pilote pourra être assisté par un 2ème pilote si besoin. Chaque pilote fera cette tâche.
- En cas de non-conformité, le concurrent recevra une pénalité de 15 tours sur le résultat final de sa course ''sprint'' (20 ou 30mn) ou de 50 tours pour les courses d'endurance de 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.
- **Interventions en bord de piste :**
  Il est possible de :
  - Redresser les tresses
  - Replacer un pneu sur sa jante
  - Remboiter une carrosserie

  Les autres travaux se font dans les stands (voir ci-dessous)
- **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 ou desserrage complet ou incomplet de vis en course et/ou constaté à la fin d'une course :** Toutes les vis de fixation du berceau moteur et de la carrosserie doivent obligatoirement être présentes sur la voiture pendant toute la durée des courses.
  Hormis la catégorie GT3 Open, les vis de carrosserie doivent être vissées serrées afin de maintenir la carrosserie sur le châssis sans jeu.
  En cas de perte et/ou de desserrage de(s) vis même sans perte, elles devront être remontées et/ou resserrées 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 ou un desserrage de la carrosserie avec ou sans perte de la vis est constaté, une pénalité forfaitaire de 15 tours lui sera infligée sur son résultat de la manche courue pour voiture non conforme.
  Ce règlement s'applique à toutes les catégories du Championnat, même pour les GT3 Open dont la carrosserie peut être desserrée du châssis, avec des scotchs obstruant les trous de fixation afin de ne pas les perdre, la seule différence étant que les vis de carrosserie ne doivent pas être obligatoirement vissées ''serrées'' sur le châssis.
- **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 Best 30 et Best 20 Only2 et Total3. 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. De même, les positions des pilotes en séries 1 ou 2 seront prises en compte, ceci afin d'assurer un meilleur équilibrage (lors de la 1ere manche, la piste est plus propre en série 2 qu'en série 1 et les temps sont améliorés).

- **Programmation des voitures :** Les pilotes programment les puces de leurs voitures au début du Warm-Up (numéro de puce correspondant à leur poste de pilotage).
- **Mise en place des voitures :** Le Directeur de Course adjoint met en place les voitures de la 1ere série dans la voie des stands à 20h55.
- **Warm Up :** Il débute à 21h (1ere 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 défaillante :**
  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 mulet 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 2 manches Best30 (ex 2x25mn):**
  La durée de ces manches est de 30mn.
  La première manche est constituée de tous les pilotes répartis en 2 séries (nombre de pilotes présents divisé par 2) avec tirage au sort aléatoire des postes de pilotage.
  Les positions sur la grille de départ des séries de la 1ere manche seront faites en fonction du ranking des pilotes. Les positions seront inversées, c'est-à-dire que le dernier au ranking partira en 1ere position, l'avant dernier en 2nde position et ainsi de suite, les mieux placés partant des dernières positions sur la grille.
  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 1ere manche hormis s'il y a des doublons entre pilotes d'une même série). Les 2 grilles de départ des 2 séries de la 2nde manche seront faites en fonction des classements de la 1ere 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 Best20 (ex 3x15mn):**
  La durée de ces manches est de 20mn. 2 formules seront utilisées :
  - Formule Only2 (ex Formule Philippe) : Une 1ere 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 2nde manche avec les 2 mêmes séries que lors de la 1ere manche et les mêmes postes de pilotage. Une 3eme 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 1ere et 2nde 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 Total3 (ex Formule Christophe) : Idem à la formule Only2, 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 1ere manche seront faites en fonction du ranking des pilotes. Les positions seront inversées, c'est-à-dire que le dernier au ranking partira en 1ere position, l'avant dernier en 2nde position et ainsi de suite, les mieux placés partant des dernières positions sur la grille.
Les grilles de départ des séries de la 2nde manche seront faites en fonction des classements des séries de la 1ere manche. Celles de la 3eme manche en fonction des classements cumulés de la 1ere et 2nde 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 2025-2026 se feront en alternance sous les 2 formats de course (Best30 et Best20 (Formules Only2 et Total3 alternées).

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

Les catégories utilisées en alternance seront :

- Revoslot Porsche 911 GT2 avec éclairage.
- Sideways Groupe 5 sans éclairage.
- Sideways GT3 sans éclairage (voitures personnelles).

Elles se déroulent par équipe de 2 pilotes.
Pour ces courses, ces équipes 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.
Elles durent 3 heures. Pour la catégorie Revoslot Porsche GT2, elles sont découpées en une 1ere période de 1 heure de jour, puis une 2eme de nuit (pas d'éclairage de la pièce mais seulement de la piste) de 1 heure et enfin une 3eme de jour jusqu'à l'arrivée.
Pour les 2 autres catégories, il n'y aura pas d'éclairage sur les voitures, ni de période de nuit.
Pour ces courses les voitures seront tirées au sort pour la 1ere course. Chaque équipe roulera avec toutes les voitures présentes.
Un tirage au sort aléatoire des postes de pilotages sera effectué.
Les runs seront de 8 à 10mn selon le nombre d'équipes engagées.
Le roulage de jour se fait impérativement sans phares, le roulage de nuit se fait impérativement avec des phares et feux arrières,

- **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 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 entrainera 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 et Drive Through :** Les pilotes recevront un avertissement en cas de ''coup de portière'' effectué sur une autre voiture qui entraine la sortie de celle-ci. Cet avertissement se traduira par un ''Drive Through''.
- Le pilote immobilise sa voiture dans la ligne droite des stands devant la barrière.
- Après un arrêt de 3 secondes, la barrière se lève et la voiture peut repartir.

Au 2nd avertissement dans la manche, le pilote devra 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" :** 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 boite ''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, toute les voitures sont obligatoirement mises en parc fermé. Les pilotes pourront les sortir du parc à l'issue du tirage au sort de la 4ème 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 1ere grille.
  Pour rappel, pensez à confirmer votre présence ou absence en renseignant le Sondage WhatsApp dans les jours qui précédent la course.
- **Date des courses:** Voir le calendrier.

- **Attribution des points** : Pour les formules Sprint, le 1er marquera 20 points, le 2nd 19, le 3eme 18, le 4eme 17 et ainsi de suite jusqu'au dernier pilote classé (si 21 pilotes présents le dernier marquera 0.5 points), peut importe le nombre de pilotes présents. Le meilleur tour en course de la soirée se verra attribuer 1 point supplémentaire, le 2ème meilleur tour en course 0.5points. En cas d'ex-æquo, les 2 pilotes marqueront soit 1 point, soit 0.5 points. 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 1ere équipe à diviser entre les 2 pilotes, 19 points à la 2eme, 18 à la 3eme, etc.

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" !