



Endurance 1/32 18 Heures DAVIC 2018

Règlement Sportif

Version du 23/12/2017



1 Général

1.1 La course se déroule les vendredi 9, samedi 10 et dimanche 11 mars 2018 dans les locaux du club. Adresse : 2 rue des Olympiades, 6000 Charleroi, Belgique.

1.2 La durée totale de la course est de 18 heures. Le départ sera donné à 15 heures le samedi.

1.3 Seront admises au départ les voitures correspondantes à la fiche technique (SRT Viper Scaleauto 1/32).

1.4 Le présent règlement devra être respecté par tous. **Tout ce qui n'est pas autorisé est interdit.**

1.5 Le Comité de Direction de Course est seul juge. Ses décisions seront sans appel.

2 Le circuit

2.1 Circuit Carrera, réplique de SUZUKA.

3 Durée de la course

3.1 La course se dispute sur une durée de 18 heures sans interruption (à moins d'un incident technique) sauf pause repas en soirée, cf. section 18.

3.2 Session nocturne durant cette course : de 0h00 à 6h00

4 Equipes et catégories

4.1 Les équipes peuvent être composées de pilotes de nationalités différentes. La nationalité de l'équipe sera déterminée en fonction de la nationalité de la majorité de ses pilotes.

4.2 Chaque équipe doit être obligatoirement composée d'un minimum de 3 pilotes et d'un maximum de 5.

5 Qualifications

5.1 3 runs nommés Q1, Q2 et Q3.

5.2 En Q1, toutes les voitures prennent le départ en même temps pour un temps de **15 minutes**.

5.3 En Q2, les 10 meilleurs temps de la Q1 prennent le départ pour **10 minutes**, les 5 temps les plus lents sont éliminés.

5.4 En Q3, les 5 meilleurs temps de la Q2 prennent le départ pour **5 minutes** de qualifications, au bout de ces **5 minutes**, le meilleur temps gagne la pôle position et le classement de la grille de départ se fait dans l'ordre croissant des temps. Ce classement sert également dans le choix des postes de pilotage.

5.5 Chaque qualification sera réalisée par 1 pilote différent de la même équipe. C'est à dire que le pilote "A" roulant en Q1 ne peut rouler en Q2 ou Q3, cela doit être un autre pilote de l'équipe.

5.6 Le départ durant les qualifications est libre mais doit se faire à chaque fois de la ligne Pit Stop

6 Pilotage et ramassage

6.0 Temps minimum/maximum :

- Équipes de 3 pilotes: 4h00 minimum / 7h30 maximum
- Équipes de 4 pilotes: 2h00 minimum / 6h00 maximum
- Équipes de 5 pilotes: 1h30 minimum / 5h00 maximum

6.1 Les pénalités prévues pour le non-respect du temps minimum ou maximum de pilotage sont les suivantes : **5 tours par tranche de 5 minutes excédentaires ou manquantes**.

6.2 Les relais sont laissés à l'appréciation de l'équipe.

6.3 Chaque équipe ne peut avoir sur le podium de pilotage qu'une seule personne. Pour un changement de pilote, le nouveau doit s'inscrire auprès du poste de chronométrage. Le changement doit se faire dans la minute qui suit l'inscription.

6.4 Tout changement de pilote doit se faire voiture arrêtée en voie Pit Stop.

6.5 Chaque équipe doit fournir en permanence un pilote et le nombre de ramasseurs

prévu sur la feuille de ramassage. En cas d'absence de ramasseur(s) la voiture est immobilisée et une **pénalité de 5 tours par minute d'absence sera appliquée**.

6.6 Le(s) ramasseur(s) devra(ont) occuper la(les) place(s) déterminée(s) sur le circuit en fonction du document remis à chaque équipe à l'accueil.

6.7 En cas de sortie de piste, le ramasseur doit d'abord remettre en piste la première voiture accidentée, puis la deuxième et ainsi de suite.

6.8 Si une voiture, dans sa chute, entraîne une autre voiture, la priorité est donnée à la voiture victime de la sortie de son adversaire. Il est demandé aux ramasseurs un maximum de fair-play et de sportivité.

6.9 Le ramasseur doit rester attentif en permanence. Un seul ramasseur par emplacement. Pas de boissons, ni de nourriture. L'usage du GSM est interdit. La direction de course pourra prendre des mesures contre une équipe dont le ramasseur ne respecte pas ceci ou montre de manière évidente de la mauvaise volonté. Dans ce cas, l'équipe du ramasseur recevra d'abord un avertissement. **Ensuite une pénalité de 5 tours. A partir du troisième avertissement, l'équipe est pénalisée de 20 tours.**

6.10 La direction de course pourra prendre des mesures contre une équipe dont un des pilotes adopte un comportement incorrect ou dérangeant pour le bon déroulement de la course. Dans ce cas, **l'équipe recevra d'abord un avertissement. Ensuite une pénalité de 5 tours. Au troisième avertissement, l'équipe est pénalisée de 50 tours. Au quatrième avertissement l'équipe est disqualifiée.**

6.11 La remise en piste d'une voiture se fait sur la voie extérieure la plus près du ramasseur, donc soit la voie 1 ou la voie 6.

7 Départ

7.1 Les voitures seront mises en place sur la grille par la direction de course de la première à la dernière position.

8 Interventions sur la voiture

8.1 Durant toute la durée de la course, seule la direction de course et ramasseurs peuvent toucher les voitures sur la piste. Si la voiture est arrêtée dans la zone Pit Stop pour un entretien, la voiture peut alors être touchée par un membre de l'équipe et/ou emportée à la table technique.

9 Interventions sur la puce DAVIC

9.1 En début de course, toute équipe est dotée d'une puce DAVIC. Toute panne de puce sera considéré comme fait de course et ne donnera pas de dédomagement de tours. Si la panne de puce est avérée sur une puce mise à disposition par l'organisation, elle sera remplacée par la direction de course.

10 Comportement et pilotage en Digital

10.0 Principe général : **Stop&Go obligatoire dans la voie prévue a cet effet pour toute infraction ou comportement non sportif énuméré ci-après. La voiture s'arrêtera automatiquement 10 secondes, puis le pilote pourra repartir. Le pilote aura 5 tours maximum pour effectuer son Stop&GO, sinon une pénalité de 20 tours sera appliquée.**

10.1 Poussette : 2 voitures sur la même voie, toute poussette ou percution entraînant la sortie de piste de la voiture poussée ou percutée est interdite . C'est au ramasseur témoin de l'accrochage de déterminer si c'est la voiture suiveuse qui est fautive ou si c'est la voiture devant. Attention une voiture devant n'est fautive qu'en ligne droite ou tout autre endroit où les voitures avancent à pleine puissance.

=> Pénalité : **Stop&Go**.

10.2 Déboiter à un aiguillage juste devant une voiture arrivant lancée: pour tout changement de voie, toute voiture effectuant cette manoeuvre doit obligatoirement vérifier qu'une autre ou plusieurs voitures n'arrivent pas sur sa nouvelle voie en même temps que son changement de file.

=> Pénalité : **Stop&Go** pour déboitement abusif.

10.3 Voiture Bouchon: rouler trop lentement intentionnellement (sauf en cas de panne ou de mise en stop and go) dans un endroit où la voiture devrait rouler à pleine vitesse ou ralentir brusquement et sans motif (motif valable: éviter un accident...) dans une partie du circuit très éloigné des zones de freinage habituelles.

=> Pénalité : **Stop&Go** pour freinage abusif qui provoque une sortie de route ou accident avec une autre voiture.

10.4 Il est interdit de venir percuter une voiture à l'arrêt qui attend qu'un ramasseur dégage une voiture "accidentée" devant elle.

=> Pénalité : **Stop&Go** pour harponnage de voiture à l'arrêt:

10.5 Comportement anti-sportif et anti-fairplay: si durant tout le long de la course, les ramasseurs et direction de course remarquent une équipe avec un comportement anti-sportif, la direction de course pourra **arrêter la voiture et la faire rentrer au stand pour une durée indéterminée.**

10.6 Au moment de l'infraction commise par une voiture, le ramasseur remet en place toutes les voitures sur les voies de ramassage et prévient immédiatement son superviseur en lui indiquant quelle est la ou les voiture(s) fautive(s) afin que la direction de course en soit informée et applique les pénalités. En même temps le chef d'équipe sera informé des pénalités données à son équipe.

10.7 Dépassement d'un véhicule en avance au classement : si une voiture rattrape un adversaire et décide de le doubler, le dépassement se fera dans les règles et comportement du digital.

=> Sinon, pénalité automatique : **Stop&Go**.

11 Classement

11.1 Le classement sera établi en fonction du nombre de tours effectués par les équipes, tenant compte des pénalités éventuelles.

12 Interruptions

12.1 L'organisateur peut être amené à stopper la course pour différentes raisons. Les interruptions seront alors signalées par le mot "TRACK" (crié par un ramasseur).

12.2 Le Directeur de Course est le seul autorisé à stopper la course.

12.3 En cas d'interruption, le temps ne sera en aucun cas décompté de la durée de course.

13 Technique piste

13.1 Le voltage appliqué aux essais et en course est de +/- 13 volts.

14 Contrôle technique

14.1 Le tirage au sort et le montage des moteurs a lieu avant la dernière séance d'essais libres et donc avant le contrôle technique : le technicien de l'équipe choisira au hasard un moteur de l'organisation et l'installera dans la voiture à la table technique.

14.2 Le contrôle technique sera effectué par deux personnes de l'organisation.

14.3 Au maximum, un représentant de l'équipe sera présent lors du contrôle technique. Ce technicien aura 15 minutes pour présenter sa voiture et les pièces de réserve au contrôle technique, monter les pneus fournis par l'organisation, revisser la carrosserie et placer ses outils dans la boîte de l'équipe.

14.4 Le technicien de l'équipe reçoit un train de pneus qu'il montera sur la voiture.

14.5 Dès la fin de la vérification technique de la voiture engagée, celle-ci, ainsi que les pièces de réserve et les outils seront mises en parc fermé (boîte attribuée à chaque équipe qui reste en permanence à la table technique).

16 Voitures

16.1 Celle fournie par l'organisation.

16.2 L'organisation fournira gratuitement les pneus, en ce compris les pneus de rechange pendant la course.

16.3 L'organisation fournira les moteurs. Un seul moteur sera fourni à la fois et devra être installé directement dans la voiture à la table technique. Tous les autres moteurs sont conservés par l'organisation.

16.4 Les voitures doivent être conforme au règlement technique (voir fiche technique).

16.5 Pour le départ de la course, les voitures doivent être équipées des inserts de roue et de tous leurs accessoires à l'exception des rétroviseurs qui doivent être retirés, des essuie-glaces, des antennes et des disques de frein qui ne sont pas obligatoires. En course, les petites pièces perdues (prises d'air, calandre, grilles, optiques de phare, essuie-glaces éventuels, antennes, inserts de roue) ne devront pas être refixées. Il est conseillé de coller ces pièces ainsi que les inserts de roue en utilisant un minimum de colle. Un excès de colle sera refusé.

16.6 Le pare-brise, l'intérieur de la voiture et les ailerons éventuels devront être obligatoirement présents durant la totalité de la course. Ces pièces perdues pendant la course devront être recollées pendant la course dans les 5 minutes. **Passé ce délai, la voiture sera immobilisée.**

16.7 Toutes les voitures seront obligatoirement équipées durant toute l'épreuve d'un système d'éclairage de type permanent. Le système d'éclairage pourra être déconnecté en dehors de la session de nuit mais devra être fonctionnel en permanence durant la session de nuit. Le système d'éclairage devra donc être connecté obligatoirement avant la fin de l'heure précédent la session nocturne.

En cas de non fonctionnement durant la session de nuit, la voiture devra être apportée à la table technique dans les 5 minutes et le système d'éclairage devra être réparé. Passé ce délai, la voiture sera immobilisée.

Un fil détaché ou cassé devra être reconnecté ou remplacé. Si l'électronique est en panne, l'équipe choisira entre procéder au remplacement de l'élément défectueux ou reprendre la piste avec l'éclairage défectueux après accord de la direction de course moyennant une **pénalité de 10 tours par heure de nuit restante**, y compris celle en cours.

16.8 En cas de **fraude détectée avant, pendant ou après la course, l'équipe sera pénalisée de 200 tours**. Elle devra en outre rendre immédiatement la voiture conforme à la fiche technique et à ce règlement.

16.9 Les voitures doivent être conforme au règlement technique (voir fiche technique).

17 Entretien

17.1 Durant les essais, les interventions sur la voiture au bord du circuit sont interdites afin de ne pas gêner les autres pilotes. Hormis le scotchage des pneus dans la zone de stand.

17.2 Un Warm Up de 10' est organisé avant le début de la course. Durant le Warm Up toute intervention sur la voiture doit être effectuée à la table technique. Le réglage de la voiture et l'entretien avec les produits mis à disposition sont autorisés. Aucune autre pièce que le moteur ne peut être changée durant le Warm Up. A la fin du Warm Up, tout travail sur la voiture sera suspendu jusqu'au départ de la course. Les voitures en piste sont placées sur la grille de départ.

17.3 En course, toute réparation, adjonction de produits, nettoyage de pneus, de tresses, etc. devront obligatoirement et uniquement être effectués à la table technique.

Exception : un ramasseur d'une autre équipe peut rapidement redresser une tresse retournée ou remettre en place un pneu déjanté.

17.4 Toutes les pièces de rechange de chaque équipe devront se trouver dès la fin du contrôle technique et jusqu'à la fin de la course dans la boîte prévue à la table technique.

17.5 La voiture ne pourra être prise pour en entretien que dans la zone Pit Stop. Elle devra être replacée à cet endroit après l'entretien.

17.6 En cas de panne, la voiture peut être prise ailleurs. Elle sera alors replacée après réparation dans la zone Pit Stop.

17.7 Remplacement des pneus : tout nouveau train de pneus arrière doit être demandé à l'organisation maximum 5 minutes avant le changement. Autorisation de les ébavurer. Les nouveaux pneus doivent obligatoirement rester à la table technique et ne peuvent subir aucun traitement.

18 Horaire

Vendredi 09/03/2017

17h00-->22h00 : Essais libres voitures perso

Samedi 10/03/2017

07h30 : Ouverture
08h00-->09h00 : Essais libres voitures perso
09h15-->09h30 : Tirage au sort des moteurs
09h30-->11h30 : Montage du moteur et derniers essais libres
11h00-->12h00 : Contrôle technique et PARC FERME
13h15 : Q1-->15'
13h40 : Q2-->10'
14h00 : Q3-->5'
14h20 : Concours d'élégance
14h35 : Warm up 10'
15h00 : Départ
21h00-->22h30 : Pause repas
22h45 : Restart

Dimanche 11/03/2017

10h45 : Arrivée
11h15 : Remise des prix

Miam miam...

Le repas du samedi soir aura un coût avoisinant les 25€. Il vous sera possible de manger chaud le vendredi soir, le samedi midi, ainsi que le dimanche midi.