



Endurance Digitale DAVIC 1/32

18 Heures du SRCB 2020

Règlement Sportif

Version du 10/01/2019



1. Généralités

Adresse

SRCB - Slot Racing Charleroi Belgium
Petite ruelle à l'est de la jonction entre la Rue des Olympiades et la Rue de la Tourette
6000 CHARLEROI
BELGIQUE

Informations d'accès (Google Maps) : voir sur notre site internet.

Dates

L'évènement est organisé les **vendredi, samedi et dimanche**. Le vendredi soir et le samedi matin sont réservés aux essais. La course se déroule du samedi après-midi au dimanche matin. La durée totale de la course est de **18 heures** en ce compris une **session nocturne de 6 heures**.

Circuit

La course se déroule sur le circuit Carrera, réplique de Suzuka, activé en digital **DAVIC** avec +/-13.5 volts.

Voitures admises

Sont admises au départ les voitures conformes au règlement technique publié sur notre site internet et disponible sur demande à l'organisation.

Equipes

La course est ouverte à maximum **15 équipes**. Chaque équipe doit être obligatoirement composée d'un **minimum de 3 pilotes** et d'un **maximum de 5 pilotes**.

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.

Inscription

Chaque équipe doit s'acquitter du montant de l'inscription au plus tard avant les qualifications. Le montant de l'**inscription comprend** :

- avant le weekend de course : la **voiture en kit blanc (sans le moteur)** et le **kit d'éclairage** ;
- le samedi matin : une **farde nominative (*)**
- avant la dernière séance d'essais libre du samedi matin : le **moteur course** ;
- avant la première séance d'essais libre du samedi matin : un **nouveau train de pneus** arrière ;
- lors du contrôle technique : un **nouveau train de pneus** arrière ;
- pendant la course : **deux nouveaux trains de pneus** arrière.

Dès le paiement de l'inscription, la voiture et le kit éclairage pourront être soit envoyés par la poste, soit transférés par personne interposée, soit retirés au club.

(*) La farde contient au minimum : une copie du présent règlement sportif, une copie de la fiche technique, un badge pour chaque pilote et la feuille indiquant les horaires de ramassage.

Application du présent règlement

Le présent règlement sportif doit être respecté par tous. Tout ce qui n'est pas explicitement autorisé est interdit.

En cas de litige, l'organisateur et ses représentants seront seuls juges. Leurs décisions seront sans appel.

2. Horaire

L'horaire pourrait être adapté par l'organisation en fonction d'éventuels retards et/ou incidents techniques et/ou autres cas de force majeure.

Vendredi

17h00 : Ouverture du local
17h30 > 19h00 : Essais libres 1
19h00 > 20h30 : Essais libres 2
20h30 > 22h00 : Essais libres 3

Samedi

07h30 : Ouverture du local
08h00 > 09h30 : Essais libres 4
09h30 > 10h00 : Tirage au sort et montage des moteurs
09h30 > 11h30 : Essais libres 5
11h00 > 12h00 : Contrôle technique et mise en parc fermé
12h30 : Briefing
13h15 : Concours d'élégance
13h30 : Q1 pendant 15'
13h50 : Q2 pendant 10'
14h05 : Q3 pendant 5'
14h15 : Choix des postes de pilotage
14h40 : Warm-up pendant 10'
15h00 : Départ
21h00 > 22h30 : Pause repas **avec interruption** de la course
23h00 : Restart
00h00 : Session nocturne (dans la pénombre)

Dimanche

06h00 : Fin de la session nocturne
08h00 > 09h00 : Petit déjeuner **sans interruption** de la course
11h00 : Arrivée
11h30 : Remise des prix

3. Essais libres

Organisation des séances

Chaque séance est programmée pour une **durée de 1h30**, sauf la dernière qui est prolongée d'une demi-heure supplémentaire afin de laisser aux équipes le temps de monter le moteur de course.

Avant d'entamer la première séance d'essai du vendredi et du samedi, **chaque équipe tire un poste de pilotage au sort**. Lors des séances suivantes, une **rotation de 8 places** est imposée. Par exemple, l'équipe occupant le poste 5 doit donc se déplacer vers le poste 13, et l'équipe qui occupait le poste 13 se déplace sur le poste 6.

Tirage au sort des moteurs

Chaque moteur course fourni par l'organisation est numéroté et marqué par un signe distinctif.

Le **tirage au sort et le montage des moteurs** se déroule au début de la dernière séance d'essais libres et donc avant le contrôle technique. Le technicien de chaque équipe se présente à la table technique et tire un numéro au sort. A ce numéro correspond le numéro de moteur qui lui est immédiatement attribué. Un second tirage n'est pas autorisé.

Le montage des moteurs course **n'est pas réalisé à la table technique**.

4. Contrôle technique

Boîte technique

Préalablement au contrôle technique, l'**organisation attribue une boîte technique nominative** à chaque équipe. Cette boîte doit être préalablement remplie par chaque équipe et présentée au contrôle technique. Elle peut contenir tous les **outils nécessaires** aux interventions sur la voiture pendant la course, ainsi que **toute pièce de réserve conforme** au règlement technique et ce en autant d'exemplaires que souhaité.

Cependant, elle **ne pourra contenir ni pneus, ni moteur, ni produit**. Les produits suivants seront mis à disposition par l'organisation pour les qualifications, le warm-up et la course : huile, graisse et essence de nettoyage.

Procédure de contrôle

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

Au maximum un représentant de l'équipe est présent lors du contrôle technique. Ce technicien dispose de **10 minutes** pour présenter sa voiture sans les pneus arrière, **choisir au hasard un train de pneus neufs**, monter ces pneus neufs, revisser la carrosserie, et montrer les pièces de réserve et les outils que son équipe a placés dans sa boîte technique. Les pneus ne peuvent en aucun cas être traités.

Dès la fin de la vérification technique de la voiture engagée, celle-ci est **mise en parc fermé**. La boîte technique contenant les pièces de réserve et les outils est placée dans un espace réservé à la table technique.

✂ **Pénalité pour dépassement des 10 minutes** ✂
1 tour par minute excédentaire entamée

5. Avant la course

Briefing

L'ensemble des pilotes sont conviés au briefing pendant lequel l'organisation fera un rapide parcours du règlement sportif, rappellera les règles essentielles d'une course DAVIC, et donnera toute autre information utile au bon déroulement de l'événement.

Concours d'élégance

Juste après la mise en grille des qualifications est organisé le concours d'élégance visant à élire la plus belle livrée. **Chaque équipe peut donner une voix** à l'une des voitures. La voiture ayant récolté le plus de voix remporte le prix de l'élégance. En cas d'égalité, les équipes sont invitées à revoter pour les candidats en lice. Si l'égalité persiste, le prix est partagé.

Qualifications

Comme pour les séances d'essais libres, **chaque équipe tire un poste de pilotage au sort**. Ce poste sera conservé pendant toute la durée des qualifications.

Les qualifications se déroulent en trois "runs" : **Q1, Q2 et Q3**. Chaque run de qualification doit être réalisé par **un pilote différent** de la même équipe. Un même pilote d'une même équipe ne peut donc participer à deux runs de qualifications.

Les runs se succèdent comme suit :

- run **Q1** : toutes les équipes s'affrontent en même temps pendant **15 minutes** au terme desquelles les **10 meilleurs temps** sont qualifiés pour la Q2;
- run **Q2** : les équipes qualifiées de la Q1 s'affrontent en même temps pendant **10 minutes** au terme desquelles les **5 meilleurs temps** sont qualifiés pour la Q3;
- run **Q3** : les équipes qualifiées de la Q2 s'affrontent en même temps pendant **5 minutes** pour le gain de la **pôle position**.

Pour la Q1, toutes les voitures sont **placées sur la piste** dans un ordre aléatoire et **scotchées par la direction de course**. A la fin de chaque run, les voitures non qualifiées pour le run suivant sont replacées en parc fermé par la direction de course (idem pour la Q3 pour les voitures lauréates).

Les **règles d'interventions sur la voiture** (entretien, réparations, scotchage, ...) sont identiques à celles appliquées en course, cf. infra. Il est cependant autorisé de continuer une intervention commencée, et ce jusqu'à la fin des qualifications (donc même si la voiture n'est pas qualifiée pour le run en cours et même entre les runs). A la fin des qualifications, **toute intervention sur la voiture est suspendue** jusqu'au warm-up.

Le **classement de la grille de départ** se fait dans l'ordre croissant des runs atteints et ensuite des meilleurs temps réalisés. Ce classement sert également dans le choix des postes de pilotage.

Choix des postes de pilotage

Chaque équipe **choisi son poste de pilotage** en fonction de son classement en qualification. Ce poste lui restera attribué pour le warm-up et pendant toute la course.

Warm-up

Les voitures sont placées sur la piste dans un **ordre aléatoire** par la **direction de course, sans scotchage**.

Durant le warm-up, tout comme en qualification, les **règles d'interventions sur la voiture** (entretien, réparations, scotchage, ...) sont identiques à celles appliquées en course, cf. infra. A la fin du warm-up, **tout travail sur la voiture est suspendu** jusqu'au départ de la course.

6. Déroulement de la course

Départ

Les voitures sont **mises en grille et scotchées** par la **direction de course** de la première à la dernière position **en fonction du classement des qualifications**.

Dès le signal de départ, les pilotes démarrent prudemment dans l'ordre du classement.

Temps de pilotage

L'organisation des relais est laissée à l'**appréciation de chaque équipe** (durée des relais, choix des pilotes de prédilection pour la session de nuit, ...), pour autant que les **temps minimum/maximum de pilotage** par pilote sur la durée totale de la course (sans distinction entre les sessions de jour et la session de nuit) suivants soient respectés :

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

⚡ Pénalité pour non-respect des temps minimum/maximum ⚡
1 tour par minute excédentaire ou manquante

Changements de pilotes

Chaque équipe ne peut avoir sur le **podium de pilotage qu'un seul pilote** à la fois.

Un changement de pilote est séquencé comme suit :

- le **nouveau pilote s'inscrit** à la direction de course en donnant son badge ;
- il se place **derrière le poste de pilotage** du pilote à remplacer, mais **derrière le podium** ;
- le pilote en cours **immobilise la voiture dans la zone Pit Stop et quitte son poste** de pilotage ;
- le nouveau pilote **s'installe au poste** de pilotage et commence son relais.

Le changement de pilote doit se faire **dans la minute** qui suit l'inscription à la direction de course.

Interruptions

La direction de course peut être amenée à stopper la course pour différentes raisons, la principale étant une **situation de ramassage complexe** jugée impossible à résoudre en quelques secondes par le ramasseur. Ce dernier est alors tenu de crier le mot **"TRACK"** afin que la direction puisse interrompre la course pour pouvoir procéder sereinement à la remise en piste des voitures.

Le directeur de course est le seul autorisé à interrompre et redémarrer la course.

En cas d'interruption, le temps **"perdu"** n'est pas décompté de la durée de course (l'horloge continue à tourner).

Arrivée

La course se **termine automatiquement après 18 heures** et les voitures s'immobilisent sur la piste. Les équipes ne **pourront reprendre possession de leur voiture** que lorsqu'elles en recevront l'autorisation par la direction de course, le temps que les éventuelles égalités en nombre de tours soient départagées en fonction de la position des voitures sur la piste. En cas de **non respect de cette consigne**, la voiture sera considérée comme s'étant immobilisée juste après le capteur de comptage.

Classement final

Le classement final est établi en fonction du nombre de tours effectués par les équipes, en tenant compte des pénalités éventuelles, et en départageant les éventuelles égalités en fonction de la position où les voitures se sont immobilisées sur la piste.

7. Interventions sur la voiture

Application

Les règles énoncées dans cette section sont d'application pour les essais libres, les qualifications et la course, mais les pénalités en tours ne sont appliquées que pendant la course.

Principes

Seule la **direction de course et les ramasseurs peuvent toucher les voitures** en 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.

En cas de **panne sévère et d'immobilisation** de la voiture sur la piste, la voiture est retirée de la piste par un ramasseur qui la donne à un membre de l'équipe victime. Ce dernier doit obligatoirement emporter la voiture à la table technique avant toute intervention.

Hormis les **interventions mineures** telles que la remise en place d'un pneu déjanté, le scotchage des pneus, le réglage des tresses et le reclipage du guide qui peuvent être **réalisées dans la zone Pit Stop**, mais sans gêner les autres équipes, **toute autre intervention doit être effectuée à la table technique**.

Après l'intervention, la voiture doit être replacée dans la **zone Pit Stop** pour pouvoir reprendre la course.

Exception : avec l'**accord** du pilote victime, un ramasseur, même d'une autre équipe, peut rapidement effectuer une intervention mineure normalement devant être effectuée dans la zone Pit Stop.

Remplacement des pneus

Tout **nouveau train** de pneus arrière doit être **demandé à l'organisation maximum 5 minutes** avant le changement. Il est autorisé de les ébavurer. Les nouveaux pneus doivent obligatoirement rester à la table technique et ne peuvent subir **aucun traitement**. Le changement doit être réalisé à la table technique selon les mêmes règles que toute autre intervention (cf. ci-avant).

Chaque équipe peut demander un nouveau train de pneus autant de fois qu'elle le souhaite pendant la course. Cependant, **seuls les deux premiers trains sont fournis gratuitement**. A partir du troisième train, une participation de **3 EUR par nouveau train** sera exigée.

Panne de composants

Une **puce DAVIC défectueuse** peut être **échangée gratuitement** contre une nouvelle fournie par l'organisation. Après la course, au choix de l'équipe victime, l'organisation conservera alors la puce défectueuse et/ou la restituera en échange de la puce fournie en remplacement.

Une **poignée défectueuse** peut être remplacée par une **poignée prêtée gratuitement** par l'organisation. Après la course, l'équipe victime **doit restituer** la poignée prêtée.

Un **moteur défectueux** peut être remplacé par un **nouveau moteur fourni par l'organisation** (moteur numéroté et marqué) et tiré au sort par l'équipe demandeuse contre une participation de **10 EUR**.

Toute panne d'un composant fourni par l'organisation est considérée comme un fait de course et **ne sera pas compensée par un dédommagement** de tours.

Dégâts sur la carrosserie

En course, les petites pièces perdues (prises d'air, calandre, grilles, optiques de phare, essuie-glaces éventuels, antennes, inserts de roue) ne doivent pas - mais peuvent - être refixées. Cependant, le **pare-brise, l'intérieur de la voiture et les ailerons doivent obligatoirement être présents** durant la totalité de la course. Ces pièces perdues ou décollées pendant la course doivent être recollées et correctement **repositionnées sur la voiture dans un délai de 10 minutes**. Interdiction de les refixer par du scotch visible de l'extérieur.

⚡ **Pénalité pour aileron, parebrise ou intérieur décollé pendant plus de 10 minutes**

⚡
Immobilisation forcée de la voiture pour réparation

Eclairage

Le système d'éclairage **doit être fonctionnel en permanence durant la session de nuit**, mais peut être déconnecté en dehors de la session de nuit. Il doit donc être connecté obligatoirement avant la fin de l'heure précédent la session nocturne.

Au **minimum un phare avant et un phare arrière** doit être totalement fonctionnel durant la session de nuit. En cas de non fonctionnement du système d'éclairage durant la session de nuit, c'est-à-dire si aucun phare à l'avant et/ou à l'arrière ne fonctionne et/ou si l'éclairage est jugé insuffisant par la direction de course, la voiture doit être apportée à la **table technique dans un délai de 10 minutes pour réparation**.

⚡ **Pénalité pour éclairage insuffisant pendant plus de 10 minutes durant la session nocturne** ⚡

Immobilisation forcée de la voiture pour réparation

8. Ramassage

Application

Les règles énoncées dans cette section sont d'application pour les essais libres, les qualifications et la course, mais les pénalités en tours ne sont appliquées que pendant la course.

Postes de ramassage

Autour du circuit sont disposés **7 postes** de ramassage. D'autres postes "fictifs", tels que la table technique et le bar sont également prévus. Le présent règlement ne concerne que les postes de ramassage.

Horaires de présence

La **feuille de ramassage** (fournie dans la farde de l'équipe) indique les **horaires de présence au ramassage et les postes à occuper** pour chaque équipe. L'organisation du ramassage est laissée à la **discretion de chaque équipe**, pour autant que les horaires de présence soient respectés. Autrement dit, chaque équipe doit fournir un ramasseur en permanence tel que prévu sur la feuille de ramassage.

Un ramasseur **n'est pas autorisé à quitter son poste** pendant son temps de ramassage si aucun remplaçant (de son équipe ou d'une autre équipe) n'est présent pour le suppléer.

⚡ Pénalité en cas d'absence de ramasseur ⚡
Immobilisation forcée de la voiture + 1 tour par minute d'absence

Remise en piste des voitures

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

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

Si une voiture, dans sa sortie, entraîne une autre voiture, la **priorité est donnée à la voiture victime** de la sortie de son adversaire. La victime est donc remise en piste avant le coupable.

Discipline des ramasseurs

Il est demandé aux ramasseurs un maximum de **fair-play et de sportivité**. Le ramasseur doit rester **attentif en permanence** et remettre les voitures en piste selon les principes énoncés ci-avant. Les boissons, la nourriture et l'utilisation d'un GSM/Smartphone sont interdites.

Un seul ramasseur est autorisé par emplacement. Le ramasseur peut cependant être **accompagné d'une deuxième personne** à condition que celle-ci ne participe pas au ramassage et qu'elle ne gêne pas le ramasseur : on ne ramasse pas à deux.

Sauf accord verbal avec un pilote sorti, un ramasseur **ne peut intervenir mécaniquement** sur la voiture (cf. plus haut, interventions mineures sur la voiture).

La direction de course pourra prendre des mesures contre une équipe dont le ramasseur ne respecte pas ces règles ou montre de manière évidente de la mauvaise volonté.

⚡ **Pénalité pour indiscipline d'un ramasseur** ⚡
1er constat : avertissement à l'équipe du ramasseur
1ère récidive : 5 tours
2ème récidive : 20 tours
3ème récidive : 50 tours
4ème récidive : disqualification

9. Pilotage

Application

Les règles énoncées dans cette section sont d'application pour les essais libres, les qualifications et la course, mais les pénalités en tours ne sont appliquées que pendant la course.

Stop & Go

La piste est équipée d'une voie Stop & Go qui immobilise automatiquement la voiture pendant **10 secondes**. Cette voie doit être empruntée par les pilotes chaque fois qu'ils doivent purger une pénalité de type Stop & Go pour infraction ou pilotage non sportif.

Il revient **au(x) ramasseur(s) témoin(s)** d'annoncer toute infraction ou pilotage non sportif à la direction de course en criant "Stop & Go" et le nom de l'équipe ou le numéro de la voiture devant être pénalisée lorsque les cas de figure énumérés ci-dessous se présentent. La **direction de course valide** (ou rejette) la pénalité et la notifie "officiellement" à l'équipe coupable qui dispose alors de **5 minutes** pour effectuer son Stop & Go.

Situations où un Stop & Go doit être infligé :

- **Poussette** : une voiture percute et provoque la sortie d'une voiture qui la précède sur la même voie. Attention : cf. ci-après, Bouchon et Freinage, dans certaines situations, la voiture qui précède pourrait être déclarée fautive.
- **Bouchon** : sauf en cas de panne, de mise en Stop & Go, ou de rentrée dans la zone des stands, une voiture roule trop lentement intentionnellement en ligne droite ou dans un endroit où la voiture devrait rouler à pleine vitesse et provoque la sortie d'une ou plusieurs voitures qui la suivent sur la même voie.
- **Freinage** : une voiture ralentit brusquement et sans motif valable (motifs valables : éviter un accident, visibilité réduite par un ramasseur, ...) dans une partie du circuit très éloignée des zones de freinage habituelles, et provoque la sortie d'une ou plusieurs voitures qui la suivent sur la même voie.
- **Déboitement** : une voiture aiguille juste devant, voire sur, une autre voiture arrivant lancée sur la voie de "destination" et provoque la sortie de cette dernière.
- **Harponnage** : une voiture percute une autre voiture arrêtée sur la même voie lorsque cette dernière attend l'intervention d'un ramasseur pour dégager la piste devant elle.

⚡ Pénalité Stop & Go pour infraction ou pilotage non sportif ⚡

Passage imposé par la voie Stop & Go avec arrêt automatique de la voiture pendant 10 secondes

⚡ Pénalité pour ignorer un Stop & Go dans les 5 minutes suivant la notification ⚡
5 tours + obligation d'effectuer le Stop & Go endéans les 5 minutes

Discipline des pilotes

Il est demandé aux pilotes un maximum de **fair-play et de sportivité** envers les autres pilotes et les ramasseurs. 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 (comportement anti-sportif, cris abusifs, vulgarité, accusations gratuites, ...).

⚡ Pénalité pour indiscipline d'un pilote ⚡

1er constat : avertissement à l'équipe du pilote
1ère récidive : 5 tours
2ème récidive : 20 tours
3ème récidive : 50 tours
4ème récidive : disqualification

10. Fraude

En cas de fraude avérée avant, pendant ou après la course, l'équipe fautive sera lourdement pénalisée et devra rendre immédiatement la voiture conforme à la fiche technique et à ce règlement.

⚡ Pénalité pour fraude ⚡
200 tours