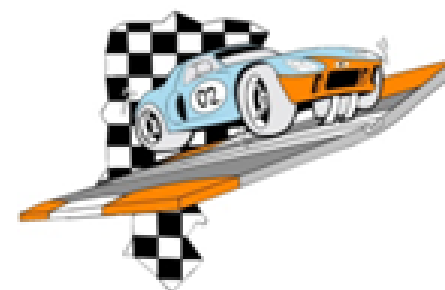
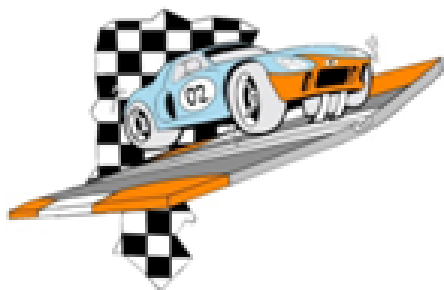


Règlement Sportif Grand prix de Folembray 2024 V1.1





Changements	3
Objet.....	3
Adresse.....	4
Horaires	4
Vendredi.....	4
Samedi.....	4
Dimanche	4
Accueille des équipes	4
Aménagement sur place.....	5
Savoir vivre	5
Les pistes	6
Déroulement des essais.....	6
Contrôle technique.....	6
Déroulement de la course	7
Classement	8
Changement de pilote	8
Fin de segment	8
Marquage des voitures.....	8
Outils et pièces	9
État de roulage	9
Intervention / Entretien de la voiture	10
Poignées	10
Rôles de chacun.....	11
Directeur de course	11
Pilotes.....	11
Commissaire de piste	11
Caractéristique des pistes	12
Comptage	12
Problème de piste	13
Pénalités	14



Changements

Il est listé ici les changements effectués dans le document.

Versions	Description des modifications
1.1 du 19/02/2024	Création du document

Les modifications avec la version précédente du règlement diffusé seront en **surbrillance** (hors suppression).

Objet

Ce règlement a pour but de cadrer le déroulement de la course et de rappeler le rôle et devoir de chacun.

L'objectif est de passer un bon week-end dans la bonne humeur, convivialité et fair-play.

Note : c'est le règlement en français qui fait foi pour les équipes composées d'au moins 2 pilotes francophone.



Adresse

Site du Vivier
Rue Bernard Lefèvre
02670 Folembray

Coordonnées GPS:
N:49.547539 (49°32'51.14")
E:3.286904 (3°17'12.854")

Vous trouverez plus de détail sur notre site www.SlotAisneClub.fr dans la section [Accès](#).

Horaires

Vendredi

Accueil des pilotes	17h00
Ouverture de la piste	17h30
Essais libres	18h00
Fermeture de la piste	22h00

Samedi

Accueil des pilotes	A partir de 7h30	
Ouverture des essais	8h00	Passage sur les pistes prédéfini en auto gestion
Fin des essais	11h30	Rangement des caisses à outils dans les véhicules
Contrôle technique et mise en parc fermé	De 9h00 à 12h00	Planning fournis
Qualification	12h00 à 13h00	5 tours
Choix de la voie de la 1 ^{ère} session	13h00 à 13h30	Et remise des documents de courses (pilotage ramassage)
briefing	14h00	Salle du bas
Départ de course	15h00	
Pause repas commun	20h00	
Reprise de la course	22h00	

Dimanche

Petit déjeuner	7h00 – 9h00
Arrivé de course	11h00
Remise des prix	11h30
Fermeture de la salle	14h00

Accueille des équipes

Dès leurs arrivées, les équipes devront venir se présenter au bureau d'enregistrement.

Les équipes recevront alors :

- ✓ Les documents, comportant différentes informations sur le déroulement du week-end ;
- ✓ **Les badges contre une caution pour l'équipe : 20 €**

Des informations pourront être demandées à chacun des pilotes (classement Ranking).

L'équipe pourra participer aux essais, uniquement une fois passé à l'accueille et munis des badges.



Voici la signification des badges :

1 équipes organisatrices	1 équipe bar	Capitaine d'équipe	Pilote d'équipe	Accompagnant de l'équipe
<div style="background-color: #00aaff; padding: 5px; text-align: center;">TEAM</div> <div style="background-color: #00aaff; padding: 5px; text-align: center;">Nom Prénom Pseudo</div> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; margin: 0 auto; text-align: center; padding: 5px;">LOGO</div>	<div style="background-color: #ffa500; padding: 5px; text-align: center;">TEAM</div> <div style="background-color: #ffa500; padding: 5px; text-align: center;">Nom Prénom Pseudo</div> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; margin: 0 auto; text-align: center; padding: 5px;">LOGO</div>	<div style="background-color: #ff0000; padding: 5px; text-align: center;">TEAM</div> <div style="background-color: #ff0000; padding: 5px; text-align: center;">Nom Prénom Pseudo</div> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; margin: 0 auto; text-align: center; padding: 5px;">LOGO</div>	<div style="background-color: white; padding: 5px; text-align: center;">TEAM</div> <div style="background-color: white; padding: 5px; text-align: center;">Nom Prénom Pseudo</div> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; margin: 0 auto; text-align: center; padding: 5px;">LOGO</div>	<div style="background-color: #00ff00; padding: 5px; text-align: center;">TEAM</div> <div style="background-color: #00ff00; padding: 5px; text-align: center;">Nom Prénom Pseudo</div> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; margin: 0 auto; text-align: center; padding: 5px;">LOGO</div>

Aménagement sur place

Un lieu de repo sera mis à disposition. Des douches sont disponibles.

Il sera possible de dormir dans la salle le vendredi soir (vous devez apporter le nécessaire matelas gonflable, ...).

Petite restauration disponible du vendredi soir jusqu'à la fermeture de la salle le dimanche.

Savoir vivre

Il est interdit de fumer à l'intérieur des locaux, les fumeurs doivent sortir à l'extérieur du bâtiment pour fumer et de faire bon usage des cendriers mis à leur disposition sans importuner les non-fumeurs.

Chacun est tenu de :

- ✓ Faire preuve de courtoisie, respect et bienveillance envers toutes personnes présente dans les locaux et alentours ;
- ✓ ne pas nuire au bon déroulement de la compétition ;
- ✓ ne pas dégrader les lieux (intérieur, extérieur)

Le capitaine d'équipe est le garant du bon respect des règles par ces coéquipiers et de la communication avec la direction de course.

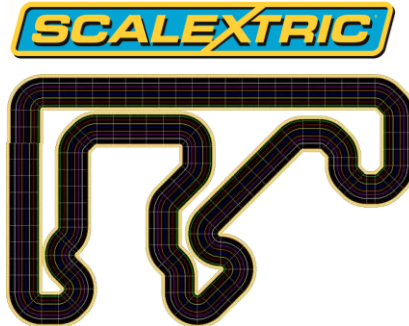
Chaque membre d'équipe doit porter son badge visible. Celui-ci étant indispensable pour :

- ✓ piloter ;
- ✓ se faire identifier au bar (en cas d'ouverture de compte)
- ✓ ...



La pistes

Les équipes évolueront la piste du Club dans le sens antihoraire.



Les équipes passeront 2 fois par piste dans l'ordre suivant (un modification est possible si le nombre d'équipes est différent

1 → 3 → 5 → 7 → 8 → 6 → 4 → 2 → by → by → 1 → 3 → 5 → 7 → 8 → 6 → 4 → 2 → by → by

Équipages

Chaque équipe désigne un capitaine qui sera l'interlocuteur privilégié de la direction de course.

Nombre de pilotes par équipe :

- ✓ Minimum : 3
- ✓ Maximum : 5

Les pilotes devront respecter un temps minimum et maximum de pilotage chacun. Il est demandé un équilibre de temps de roulage entre les pilotes.

Déroulement des essais

L'accès aux pistes n'est possible qu'une fois passées par le bureau d'enregistrement.

Lors des essais (Vendredi, Samedi) le pilote ne peut rouler que si son ramasseur est en place.

A la fin des essais toutes les équipes devront ranger leur mallette avec les outils et pièces dans leur voiture. Pour permettre de libérer l'espace pour la restauration pour le reste du week-end.

Contrôle technique

En fin de contrôle technique, la voiture est mise en parc fermé et ne sera manipulé que la direction de course (qualification et grille de départ), il est possible de poursuivre les essais avec toute autre voiture au 1/32.

Toute présentation en retard au contrôle technique elle sera sanctionnée.

Dès son arrivée l'équipe sera informée de son heure de passage au contrôle technique (il est toutefois possible de passer le contrôle technique avant l'heure prévue en fonction de la disponibilité des contrôleurs). **Seule l'horloge de la table technique fait foi.**



Chaque équipe aura 15 minutes pour passer le contrôle technique. Au-delà des 15 minutes une pénalité sera appliquée (voir tableau pénalités).

Choix des pneus de course sera fait après le contrôle technique.

Une seule personne de l'équipe est autorisée à intervenir sur la voiture. Toutes autres personnes doivent rester en arrière-plan.

La voiture doit être présentée ouverte, sans pneus arrière ni moteur. Le chronomètre commence dès l'arrivée au contrôle technique.

Le contrôle technique se déroule en 4 phases pour chaque équipe :

1. Contrôle technique en lui-même (15 minutes) ;
 - Fourniture et montage du moteur ;
 - Fourniture et montage des pneus arrière ;
 - Mise en parc fermé de la voiture ;
2. 1 tours d'essais sur la piste voie défini par la direction de course sur la piste (essais interrompus sur la piste d'un pilote, le temps de faire 1 tour) ;
3. Contrôle du tiroir d'outils et pièces de remplacement ;

Déroulement de la course

Chaque équipe passe **2** fois sur **chacune** des voies de chaque circuit.

La durée des segments est de **41** minutes. (**Basé sur 12 équipes, sera ajusté en fonction du nombre d'équipe**)

La durée des inter-segments sera de **5** minutes.

L'ordre de passage des équipes sur les voies sera choisi par les équipes en fonction du résultat des qualifications.

Le nombre de by de pilotage est de **4** par équipe pour la durée de la course. (**Basé sur 12 équipes, sera ajusté en fonction du nombre d'équipe**)

Les équipes sont autorisées à manipuler à leur voiture uniquement lorsque :

1. La voiture s'arrête à la zone de stand pour l'emmener à la table de stand pour intervenir dessus ;
2. La voiture ne roule plus, le mécanicien de l'équipe est autorisé à prendre la voiture sur le circuit à l'emplacement où elle s'est arrêtée de fonctionner ;
3. Lorsque la course n'est pas arrêtée.

La direction de course est la seule à manipuler et déplacer les voitures lors :

- ✓ D'une interruption de course ;
- ✓ De la mettre en parc fermé ;
- ✓ Inter-segment ;
- ✓ Changement de circuit ;
- ✓ ...

Chaque équipe place un commissaire au poste de ramassage qui lui a été attribué.

Toute d'absence de commissaire de piste dès le départ du segment entrainera une immobilisation de la voiture de l'équipe et une pénalité. Il est toléré qu'une équipe se fasse remplacée au poste de commissaire par une autre équipe.



Classement

Le classement se fait **uniquement** en fonction du total des nombres de tours comptabilisés par le système de comptage (PC Lap Counter).

Toutes réclamations doivent être faites dès que « l'infraction » est constatée.

Aucune réclamation ne sera prise en compte après la déclaration du classement.

Changement de pilote

Les changements de pilotes peuvent s'effectuer à tout moment de la course **à l'exception de :**

- **D'une interruption de course**
- **Dans les 5 minutes avant la fin du segment en cours**

Procédure de changement de pilote :

1. Le pilote sort de la zone de pilotage ;
2. Le nouveau pilote badge sur le lecteur RFID situé à l'entrée des postes de pilotage ;
3. Le nouveau pilote va à son poste de pilotage ;

En aucun cas, deux pilotes de la même équipe doivent se trouver sur la zone des pilotes

Si un pilote oublie de badger, il devra aller lui-même badger en respectant le sens d'entrée et de sortie de la zone de pilotage.

Lorsque l'équipe est en by, la direction de course, attribuera un pilote virtuel « by ».

Tout pilote entrant en course après un by doit impérativement badge avant de prendre sa place.

En cas de changement de pilote pendant un segment, la voiture doit s'arrêter au stand.

Fin de segment

Aucun arrêt au stand n'est autorisé pour changement de pneu ou de pilote dans les 5 dernières minutes du segment.

Aucun changement de pilote n'est autorisé dans les 5 dernières minutes du segment.

Tout entretien sur les voitures est interrompu et reprend pendant la phase de course de l'équipe.

Marquage des voitures

Le marquage des voitures se fait via un scotch correspondant au numéro de voie positionné sur le parebrise.

En cas de perte du marquage, la voiture doit s'arrêter immédiatement au stand pour le remplacer par la direction de course.



Outils et pièces

L'organisation met à disposition des équipes :

- ✓ Fers à souder ;
- ✓ Essence C ;
- ✓ Huile ;
- ✓ De l'étain ;
- ✓ Scotch ;
- ✓ Graisse.

L'ensemble des outils et pièces de rechange devront tenir une boîte attribuée à l'équipe.

Il n'y a pas de limite sur le nombre :

- ✓ D'outils ;
- ✓ Pièces de rechanges ;

Aucun produit liquide ou visqueux n'est autorisé à l'exception de colle.

L'ensemble des pièces détachées doit être conforme au règlement technique. **Carrosserie de rechange interdite.**

Les seules pièces qui peuvent être assemblé sont les suivantes :

- ✓ Le châssis avec vis de réglage du train avant.
- ✓ Axe arrière complet (axe, jantes, palier, couronne stoppeur cales).
- ✓ Le guide avec tresse et fils ;
- ✓ Le berceau moteur avec lest et support palier ;
- ✓ Les pneus sur les jantes avant ;
- ✓ Jantes avec enjoliveurs ;

La direction de course pourra interdire toutes pièces jugées inappropriées

État de roulage

La perte de certains éléments de la carrosserie est tolérée pendant la course :

- ✓ Essuie-glace ;
- ✓ Petit appendis aérodynamique ;
- ✓ Rétroviseur ;
- ✓ Grilles d'aérations
- ✓ Carreaux de Phares ;

Dans tous les autres cas la voiture doit être réparée dans les 5 tours. Exemple :

- ✓ Ruptures mécaniques ;
- ✓ Perte d'éléments mécanique (roue, vis, ...) ;
- ✓ Perte d'élément de carrosserie ou habitacle (aileron, pare-brise, vitre, pilote, ...) ;
- ✓ Voiture qui ne roule pas correctement (saute, roule en crabe, ...) ;
- ✓ Dans le cas de perte d'insert de roue, il est autorisé de les remplacés par de nouveau ;
- ✓ En cas de casse de l'aileron et impossibilité d'utiliser les supports d'origines, **celui-ci devra être fixé au plus proche de son emplacement d'origine** ;
- ✓ En cas de perte de l'aileron celui devra être remplacé.

En cas de casse d'une partie de la carrosserie assez importante (à l'appréciation de la direction de course) celle-ci devra être réparé (collé, ...)

La direction de course pourra autoriser une voiture à reprendre la course sans que la réparation soit effectuée en attribuant une pénalité.



Intervention / Entretien de la voiture

Toute intervention sur la voiture doit se faire uniquement à la table technique (non sur le bord de piste) en présence de la voiture (aucune préparation de pièces à l'avance hors pneu AR)

L'intervention sur la voiture se fait **exclusivement** : Pendant les phases de pilotage.

Aucune intervention sur la voiture pendant :

- ✓ Les inter-manches ;
- ✓ Lorsque l'équipe est en by ;
- ✓ Une interruption de course ;
- ✓ Dans les **5** minutes avant la fin du segment, l'exception d'une casse autre que de l'entretien (changement de pneus, nettoyage de tresse, pneus, ...)

Toutes interventions sur la voiture sont autorisées sauf le changement :

- ✓ De carrosserie ;
- ✓ Par un châssis prêt à rouler ;

Dans ces cas, le nombre de tours pour l'équipe est figé et sera le nombre de tours final.

Les équipes pourront utiliser uniquement les choses présentes :

- ✓ Dans leur boîte d'outils et pièces de rechange
- ✓ Mise à disposition par l'organisation sur la table de stand.

Les éléments mis à disposition ne doivent pas quitter la table de stand.

Temps que la voiture est dans la possibilité de rouler, elle doit s'arrêter dans la zone des stands.

Si la voiture s'arrête de fonctionner :

- ✓ Le commissaire de piste enlève la voiture de la voie et la pose au bord de piste pour ne pas gêner les concurrents.
- ✓ Le mécanicien de l'équipe doit aller chercher la voiture et la ramener à la table de stand avant d'intervenir dessus.

Seul les mécaniciens des équipes en réparation sont autorisés à être présent à la table des stands.

Il n'y a qu'un seul mécanicien par équipe à la table des stands.

Dès la remise en course de la voiture, le mécanicien doit ranger l'intégralité de son matériel dans son tiroir.

Le pilote peut quitter son poste de pilotage pour prendre le rôle de mécanicien ou de ramasseur en respectant le sens de circulation de la zone de pilotage.

Poignées

Toutes poignées comportant des systèmes offrant un supplément de tension (exemple : restitution de tension stockée dans un condensateur) est interdites

Les poignées peuvent faire l'objet d'interdiction au cas par cas.

La connexion avec la piste se fait avec des connecteurs mâles XLR et banane (câblage Parma).

Le club ne fournit pas de d'adaptateur de connectique.



Rôles de chacun

Directeur de course

Gère le bon déroulement de la course et des horaires.

Réalise le contrôle technique.

Est le seul à :

- ✓ Gérer le PC ;
- ✓ Attribuer des pénalités ;
- ✓ Imposer une réparation de la voiture ;
- ✓ Valider la conformité de la voiture à reprendre la piste ;
- ✓ ...

Pilotes

Il est interdit aux postes de pilotage de:

- ✓ Boire ;
- ✓ Manger ;
- ✓ Parler fort

Les pilotes ne sont pas autorisés à annoncer la voie où remettre la voiture. Sauf si, la voiture n'a plus de marquage **et** sur demande du ramasseur.

Les pilotes doivent ralentir dans les zones d'accident pour éviter de percuter la voiture qui est sortie de piste ou qui est remise en piste par le commissaire de piste.

En cas de changement de piste, le pilote est invité à annoncer la piste possédant les deux voitures. Le pilote possédant les deux voitures doit alors ralentir, jusqu'à ce que la 2^{ème} voiture soit enlevée de la piste. Le pilote est informé par le commissaire de piste que l'incident est fini.

Dans le cas où la voiture de la voie d'à côté, se met en travers et vient empiéter sur votre voie, il faut dans la mesure du possible ralentir pour ne pas la percuter. *En cas de sortie des 2 voitures, le commissaire de piste est le seul à décider de l'ordre de remise des voitures suivant qu'il considère que la poussette est volontaire ou non.*

Le dépassement d'un adversaire ne doit pas se faire en poussant celui-ci.

Il n'est pas interdit à un pilote d'attendre que la voiture qu'il a sortie de la piste soit remise sur la piste, dans ce cas attention à ce que la voiture ne gêne pas le passage des autres voitures (virage, sortie de virage)

Commissaire de piste

Rôle: remettre les voitures sortie de piste dans le rail.

Il doit être attentif à ça zone de ramassage et non aux autres événements de course.

Il n'est pas autorisé à boire, manger et utiliser son téléphone, tablette, consoles, appareil photo.

Il ne doit pas placer d'objets sur le plateau de la piste et encore moins sur la piste.

Il n'est pas mécanicien donc il n'est pas autorisé à intervenir sur les voitures (toucher au tresse, pneus, ...), exception faite de repositionner le guide pour faciliter le positionnement de la voiture dans le rail.

La voiture doit être remise à l'emplacement où elle est sortie ou au plus proche sans **avantager le pilote**.

Toute voiture qui a passé la zone de comptage (hors-piste) est remise après le comptage quelle que soit les circonstances.

La voiture doit être juste posée sur la piste. Elle ne doit pas être poussée ou trainée.



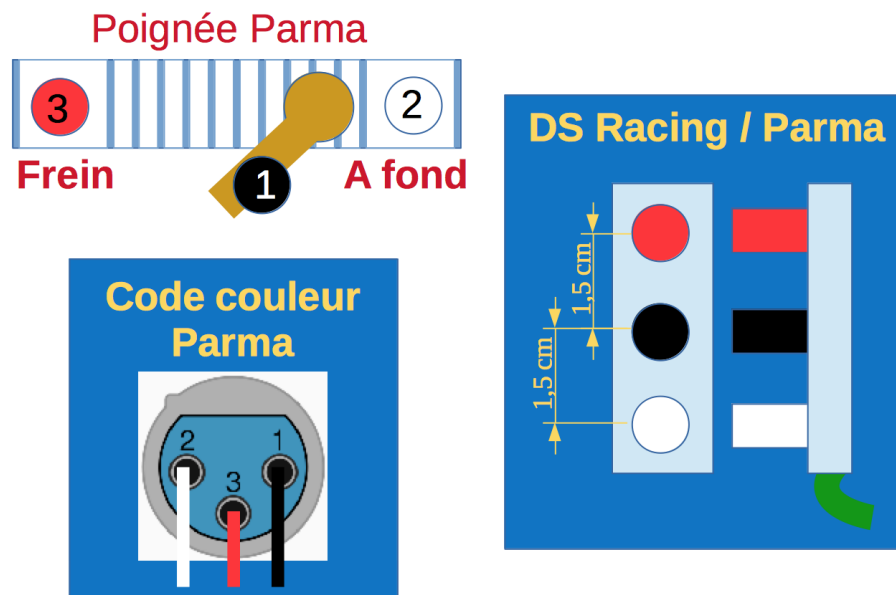
Caractéristique des pistes

Les pistes sont équipées de prises :

- ✓ XLR 3 broches femelles
- ✓ 3 bananes femelles (écartement standard DS).

Vous ne pouvez utiliser qu'une seul connectique à la fois. Il est interdit de connecter une poignée sur chacune des 2 prises. L'organisation ne sera pas tenue responsable des éventuels dégâts provoqués sur les poignées des pilotes et voiture, s'il se branche sur les 2 connectiques. Le pilote pourra être tenu responsable des dégâts provoqués sur le matériel club ou poigné d'autres pilotes.

Des adaptateurs peuvent être utilisé pour adapté la connexion de votre poignée à la connectique de la piste (par exemple : prise ménagère vers XLR, ...). **L'organisation ne fournis pas d'adaptateur.**



Comptage

La gestion de la course est effectuée par PC-Laps.

Le départ est effectué pour chaque segment sur la ligne de départ.

A chaque fin de segment les voitures doivent terminer le tour et franchir la zone de comptage.

Une fois la zone de comptage passée le courant se coupe automatiquement, temps que la voie est alimentée, il faut finir le tour, attention à ralentir au passage du comptage pour ne pas percuter les voitures déjà arrêtées.

Un temps minimum au tour est configuré. Tous tours en dessous de ce temps n'est pas comptabilisés. Permettant ainsi de détecter les erreurs dû à une voiture qui passe sur la mauvaise voie,

Le comptage est effectué par la piste. Donc il est primordial :

- Que les tresses soient en bon état ;
- Que les tresses toucher la zone de comptage ;
- Une voiture stable au passage du comptage ;



Aucun tour ne sera ajouté ou retiré sauf pour ces 2 exceptions :

- ✓ Ajout d'un tour : erreur de marshal, voiture mise sur la mauvaise voie et passant le comptage sur une autre voie ;
- ✓ Retrait d'un tour : Si le passage des 2 voitures différentes est comptabilisé sur la même voie (Une voiture passe sur la voie d'une voiture au stand, ...).

Tout autre cas de figure est considéré comme un fait de course et ne bénéficiera pas d'un ajout ou retrait de tour.

C'est à l'équipe de faire le nécessaire sur sa voiture ou sa manière de piloter pour que les tresse fasse bien contacte sur la zone de comptage, pour éviter les changements de pistes, de percuter une autre voiture, d'être percuté par une autre voiture.

Problème de piste

Toutes équipes peuvent demander l'interruption de la course en cas de problème.

L'équipe doit s'assurer que le problème ne parvient pas de son équipement (voiture, poignée) ;

- Le club peut prêter une poignée pour permettre aux pilotes de lever un doute sur le dysfonctionnement de ça poignée ;
- Le pilote peut utiliser une voiture mise à disposition du club pour lever un doute sur le dysfonctionnement de sa voiture.

S'il est constaté que la piste ne présente aucun défaut l'équipe ayant demandé l'interruption est pénalisée.

Si le problème provient de la piste l'équipe est gratifiée du nombre de tours en fonction du temps passer par l'équipe a valider leurs équipements en fonction de la moyenne au tour. Nécessite que l'équipe fasse le signalement pour constater le temps passer écarté le problème de son côté.

Si le problème provient d'un élément extérieur à la piste (vis, ...) alors le(s) propriétaire(s) de cet élément est (sont) pénalisé(s).

Il est considéré que toutes les voitures prennent le départ avec toutes les vis : Châssis, ...

Donc si une vis est la cause d'une interruption toutes les voitures dont il manque une vis sont pénalisés.



Pénalités

Cause	Conséquence
Dépassement de la durée du contrôle technique	10 tours par minutes entamé
Retard de l'équipe a l'heure du début du contrôle technique	10 tours pas minutes entamé
En essais : commissaire de piste absent	Voiture immobilisée
En course : commissaire de piste absent	Voiture immobilisée 7 tours par minutes entamées
Manipulation ou interventions de la voiture : <ul style="list-style-type: none"> • En dehors de la table de stand • Pendant les inter-segment et by 	20 tours
Voiture non réparer dans les 5 tours	Immobilisation de la voiture
Utilisation de produits autres que ceux mise à disposition (hors colles)	50 tours
Plus d'un mécanicien par équipe à la table de stand	Rappel des règles
Interruption de course non justifié	Stop & Go : 3 minutes
Perte d'élément de la voiture entraînant une interruption de course	Stop & Go : 3 minutes
Répétition : Sortir ou pousser une voiture pour faciliter le dépassement	Avertissement puis pénalité de 5 tours
Élément posé sur la piste	Stop & Go : 1 minutes
Non-respect des règles de changement de pilote	5 tours de pénalité
Temps de course non respecté	10 tours de pénalité par minute de dépassement ou de manque
La direction de course de réserve le droit d'infliger des pénalités pour des infractions non répertoriées dans ce tableau et comportement inadéquat. La direction de course se réserve le droit de consulter les capitaines d'équipe pour définir l'ampleur de la pénalité.	Stop & Go x minutes, x tours, déclassement, exclusion des Locaux.

Fin