

# REGLEMENTS AUTO



## Tables des Matières sur les Procédures et règlements généraux

- 1.1. Règlements dans les puits et le stationnement
- 1.2. Pratiques sur la piste
- 1.3. Bataille
- 1.4. Discipline et comportement d'une équipe
- 1.5. Langage
2. Réunion au puit « Driver meeting »
  - 2.1. Réunion obligatoire
3. Procédures de course
  - 3.1. Signification des drapeaux
  - 3.2. Appel à prendre votre position
  - 3.3. Départs
  - 3.4. Lorsqu'il y a un tour de complété
  - 3.5. Tour complété
  - 3.6. Réparations sur la piste
  - 3.8. Dérapage pénalisé
  - 3.9. Dérapage hors piste
  - 3.10. Lors d'un d'accident (dérapage ou collision)
  - 3.11. Conduite dangereuse
  - 3.12. Confusion
  - 3.13. Vérifications et inspections
4. Les vainqueurs
5. Décision rendue
6. Règlements généraux pour l'inscription des véhicules
7. Règlements pour les véhicules
  - 7.1. Règlements généraux pour la préparation des véhicules
  - 7.2. Identification des véhicules
  - 7.3. Scanneur
  - 7.4. Sécurité
8. Classes
  - 8.1. Classe Bazou
  - 8.2. Classe Challenge 4
  - 8.3. Classe 4 Cylindres Open
  - 8.4. Classe Semi Pro
9. Pointage des courses
  - 9.1. Points de qualification
  - 9.2. Points de finale

## 1. **Procédures et règlements généraux**

### 1.1. ***Règlements dans les puits et le stationnement***

- 1.1.1. Aucun alcool ou drogue ne sera permis.
- 1.1.2. La circulation sur le site devra s'effectuer à une vitesse maximale de 15 km/h.
- 1.1.3. Aucune conduite dangereuse ou imprudente ne sera tolérée.
- 1.1.4. Poubelle, tapis et pelle obligatoire aux puits.

### 1.2. ***Pratiques sur la piste***

- 1.2.1. Il est strictement interdit aux voitures de course de circuler sur la piste sans l'accord du (flagman).
- 1.2.2. Il est interdit de circuler à haute vitesse sur la piste lorsqu'il y a présence d'un camion de déneigement

### 1.3. ***Bataille***

- 1.3.1. Le pilote a l'entière responsabilité de son équipe.
- 1.3.2. Une bataille entraînera une suspension immédiate et indéfinie du pilote et de son véhicule et celui-ci se verra exclus des pointages et des bourses.
- 1.3.3. Un pilote ou un équipier qui menacera ou bousculera un membre du Challenge sur Neige Ormstown sera suspendu automatiquement pour une période indéfinie.
- 1.3.4. Toute décision concernant la durée de la suspension sera rendue avant le programme suivant et le pilote en sera avisé.

### 1.4. ***Discipline et comportement d'une équipe***

- 1.4.1. Seul le pilote pourra discuter avec les officiels.
- 1.4.2. Un membre d'une équipe qui circulera à pied sur la piste pendant l'arrêt d'une course exposera son pilote à une disqualification.
- 1.4.3. Tout pilote qui débarquera de son véhicule durant une course ou un arrêt sera automatiquement disqualifié de cette course.
- 1.4.4. Tout véhicule de course doit rester dans le puit, les coureurs fautifs recevront une pénalité pour la journée

### 1.5. ***Langage***

- 1.5.1. Toute personne utilisant un langage ou un acte incorrect envers un officiel sera expulsée du site.

## 2. **Réunion au puit « Driver meeting »**

### 2.1. ***Réunion obligatoire***

- 2.1.1. Tous les pilotes, sans exception, devront se présenter à la réunion des coureurs Driver meeting. Un manquement à ce règlement peut entraîner le repositionnement, du pilote fautif, en dernière position pour sa première course.

## 3. **Procédures de course**

### 3.1. ***Signification des drapeaux***

- 3.1.1. Drapeau vert : Départ d'une course
- 3.1.2. Drapeau jaune : Les véhicules doivent ralentir à une vitesse de 10/km, les compétiteurs conservent la position qu'ils occupaient au tour précédent l'affichage du drapeau. Il est interdit de dépasser un concurrent lorsque le drapeau jaune est déployé et agité.
- 3.1.3. Drapeau rouge : Arrêt immédiat de la course et repositionnement des véhicules.
- 3.1.4. Drapeau bleu coupé : Le pilote visé doit ralentir et se tasser au large de la piste pour laisser passer les plus rapides.
- 3.1.5. Drapeau noir : Fermé et pointé : Avertissement / Déployé et agité : Disqualification immédiate.
- 3.1.6. 2 drapeaux croisés : Moitié de course.
- 3.1.7. 2 drapeaux parallèles : 2 tours à compléter.
- 3.1.8. Drapeau blanc : Dernier tour de piste.
- 3.1.9. Drapeau quadrillé : Fin de la course.

***Note 1 : Tout véhicule directement ou indirectement impliqué dans un accident causant l'arrêt de cette course sera repositionné à l'arrière du peloton.***

***Note 2 : Tout véhicule pénétrant aux puits sur un drapeau jaune devra reprendre sa position derrière le peloton.***

### 3.2. *Appel à prendre votre position*

3.2.1. Les positions de départ seront pigées au hasard à chaque matin lors de votre inscription.

3.2.2. Après le drapeau blanc de la course qui vous précède sera complété; vous, pilote de la course suivante, devez être positionner à la fausse grille de départ, sous peine d'être repositionné à la fin du peloton. Les officiels n'attendront pas les retardataires. Les coureurs inscrit, mais absents lors du départ de leurs course respectives seront considéré comme non participant pour cette course. (position affiché dans le puit)

3.2.3. Pour la sécurité de tous, selon la quantité des inscriptions dans chaque classe, la météo ou la dimension et/ou la condition de la piste, les officiels se réserve le droit de former plusieurs groupes par classe

### 3.3. *Départs*

#### 3.3.1 *Tour de positionnement*

Le tour complet que tous les pilotes de la classe devront effectuer avant chaque départ officiel donné par le « flagman », ce tour devra être complété à une vitesse réduite afin de permettre aux marqueuses officielles de bien prendre note de la position de chaque véhicule.

#### 3.3.2 *Faux départ*

Un pilote qui occasionnera un deuxième faux départ sera automatiquement repositionné à la fin du peloton.

#### 3.3.3 *Départ à la volée*

Lors d'un nouveau départ, suite à un arrêt de course, il est permis de commencer à se dépasser avant d'avoir atteint le « flagman » dès que le drapeau vert est donné. De plus le marquage des positions débutera après un tour de piste complété.

### 3.4. *Lorsqu'il y a un tour de complété*

3.4.1. Si un ou plusieurs véhicules dérapent et s'immobilisent le « flagman » agitera le drapeau jaune. Les véhicules devront alors continuer à tourner à une vitesse de 10/km. Le ou les véhicules fautifs se verront repositionné(s) à la fin du peloton.

3.4.2. Les positions de départ seront celles du dernier tour enregistré par les marqueuses.

3.4.3. Le premier a le choix de l'intérieur ou de l'extérieur et c'est lui qui donne le départ.

### 3.5. *Tour complété*

3.5.1. Tous les véhicules devront passer devant le « flagman » pour obtenir le crédit officiel d'un tour complété et ce même pour le dernier tour. Le pilote qui omettra de compléter son dernier tour ce verra attribué les points du dernier.

### 3.6. *Réparations sur la piste*

3.6.1. Les réparations doivent se faire dans les puits seulement.

3.6.2. Un véhicule qui a des problèmes mécaniques pourra continuer à tourner, mais au large seulement, sous peine de disqualification.

### 3.8. *Dérapiage pénalisé*

3.8.1. Tout véhicule qui, après avoir dérapé, tentera de faire arrêter la course sans avoir déployé quelques efforts pour repartir par lui-même sera pénalisé d'un tour au nouveau départ.

### 3.9. *Dérapiage hors-piste*

3.9.1. Un véhicule qui dérapera hors de la piste, devra retourner sur la piste par l'endroit d'où il est sorti, afin de ne pas être disqualifié. (PAS DE GAIN DE POSITION)

3.9.2. Lorsqu'il n'y a pas encore un tour de complété suite à un départ et qu'un incident se produit, la course recommencera et les véhicules seront replacés dans leur position de départ initiale. Cependant, s'il y a un véhicule fautif, celui-ci repartira en dernier.

3.9.3. Un pilote qui causera un jaune pour une deuxième fois aura un drapeau noir et sera la fin de cette course.

### 3.10. *Lors d'un d'accident (dérapiage ou collision)*

3.10.1. Lors d'un accident le « flagman » présentera le drapeau jaune ou rouge. Par la suite les officiels interviendront sur la piste. Pour des raisons de sécurité, aucune aide ne sera apportée à un coureur tant que la course ne sera pas arrêter.

### 3.11. *Conduite dangereuse*

3.11.1. Tout pilote qui, d'après le bon jugement des officiels, conduira son véhicule de façon dangereuse dans le but de pousser, bloqué, causé de l'interférence ou pour toute autre raison, sera sujet une disqualification ou une suspension. (À la discrétion du « flagman » et des officiels)

3.11.2. Suite à un premier avertissement du « flagman », le pilote persistant à faire de l'obstruction se verra monter le drapeau noir déployé et agité, ce qui l'obligera à entrer dans les puits et ce pour la durée de la course.

### 3.12. *Confusion*

3.12.1. Si une situation met en cause l'interprétation d'un règlement, le bénéfice du doute sera accordé au règlement mis en cause, plutôt qu'à celui qui l'aura confondu et ce afin de protéger les autres compétiteurs.

Note : Tout arrêt sur la piste, lors d'une course, pour parler au « flagman » ou à un officiel est **strictement interdit**, sous peine de disqualification.

### 3.13. *Vérifications et inspections*

3.13.1. Les officiels seront autorisés, en tout temps, à procéder à l'inspection totale ou en partie de tout véhicule ayant coursé.

3.13.2. Des vérifications visuelles, suivant une procédure établie d'avance, seront effectuées régulièrement au début de chaque programme, ainsi qu'à la fin de chaque épreuve. Celles-ci seront faites avec l'équipement approprié dont les officiels sont pourvus.

3.13.3. Un protêt visuel doit être soumis 10 minutes avant le début de la course, et être approuvé par l'inspecteur, et il est gratuit.

3.13.4 Un protêt mécanique.....

### 4. Les vainqueurs

4.1.1. À moins d'instructions contraires, les 3 premiers ou tout autre compétiteur désigné, devront amener leur véhicule à l'inspecteur ou tout autre endroit indiqué, suite à la réception du drapeau quadrillé. Tout manque d'observation à ce règlement pourrait entraîner une disqualification.

### 5. Décision rendue

5.1.1. Toute décision rendue sera irrévocable.

### 6. Règlements généraux pour l'inscription des véhicules

6.1.1. La carte de membre est obligatoire pour tout pilote.

6.1.2. Les numéros enregistrés ne sont pas transférables d'un propriétaire à un autre sans le consentement des dirigeants du Challenge sur Neige Ormstown

6.1.3. Il est obligatoire d'avoir inscrit et fait inspecter votre véhicule avant le « driver meeting », sous peine d'être repositionné à la fin du peloton.

6.1.4. Il est obligatoire d'avoir inscrit votre copilote avant le « Driver meeting », sinon vous ne serez pas autorisés à en avoir un pour ce programme.

6.1.5. Un formulaire de reconnaissance et d'acceptation des risques devra être dûment rempli, pour chaque pilote et co-pilote ainsi que pour chaque pilote d'âge mineur, à chaque début de saison. (Pour le pilote mineur le formulaire devra être rempli par un parent ou tuteur légal)

### 7. Règlements pour les véhicules

#### 7.1. *Règlements généraux pour la préparation des véhicules*

7.1.1. Les pare-chocs devront être à leur emplacement original.

7.1.2. Une chaîne à l'avant et à l'arrière d'une longueur suffisante et installée solidement, sera obligatoire pour permettre le retrait facile des véhicules en panne sur la piste.

7.1.3. Des garde-boues sont obligatoires pour tous les véhicules traction arrière. Ils devront être situés à 2 pouces ou moins du sol et avoir 24 pouces de large minimum de chaque côté. Ils devront être construits d'un matériel rigide et munis d'une chaîne de retenue pour les empêcher de se soulever.

7.1.4. Aucun miroir extérieur.

#### 7.2. *Identification des véhicules*

7.2.1. Numéro de 3 **chiffres maximum**, peint sur les 2 portières avant du véhicule, d'une largeur de 12 pouces minimum, d'une hauteur de 18 pouces minimum et d'une couleur contrastante à celle du véhicule.

7.2.2. Numéro inscrit de couleur voyante sur le pare-brise, en haut côté passager.

7.2.3. Numéro rigide installé sur le toit du véhicule d'une grandeur maximum de 24 pouces par 24 pouces.

7.2.4. Aucune lettre ne sera acceptée.

7.2.5. Après un an d'inactivité votre numéro sera annulé.

#### 7.3. *Scanneur*

7.3.1. Le port du scanneur est obligatoire pour tous les pilotes de la classe SEMI PRO et 4 CYL OPEN

7.3.2. Radio FM- Tous véhicule dans la classe BAZOU ET CHALLENGE 4 doit avoir une radio FM fonctionnelle ou radio portatif-TRÈS BIEN ATTACHÉ

#### 7.4. *Sécurité*

7.4.1. Lumière rouge est obligatoire à l'arrière du véhicule. La lumière doit rester allumée en tout temps. (Barre de LED accepté)

7.4.2. Le pilote doit être isolé du réservoir à essence, de la ligne à essence, ainsi que de la batterie.

7.4.3. Tout renfort intérieur doit avoir un minimum de 1.5 pouce de diamètre et 90 mill. D'épaisseur.

7.4.4. Le port d'un casque protecteur avec certification SNELL et de la ceinture de sécurité sont obligatoires en tout

temps.

7.4.5. Un extincteur de type ABC de 2.5 lbs. Minimum est requis pour chaque véhicule.

7.4.6. Freins fonctionnels aux 4 roues obligatoires.

**NOTE TRES IMPORTANTE**

En cas de doute ou règlement qui n'est pas inscrit il devra être approuvé par la direction.

**8. Classes**

8.1. **Classe Bazou (Classe avec pas ou peu d'expérience)** Donc les trois premiers au championnat devons monter en CHALLENGE 4 pour la saison suivante.

8.1.1. Véhicule : Voiture 4 cylindres N/A pas de diesel et turbo -complètement stock (aucun modification permis).

8.1.2. Type : Traction arrière ou avant (2 roues motrices seulement)

8.1.3. Renfort : **MINIMUM** un tuyau extérieur excédant de 6 pouces chaque côté de la porte fixé très solidement et un Tuyau en arrière du siège monter sur 2 plates d'acier au plancher et au plafond minimum 9 pouces par 9 pouces. (MAXIMUM une cage habitacle)

8.1.4. Pneus : 4 pneus D.O.T. être de même grandeur (ex : 185/75/15 x 4). PAS DE RECAP . Tube accepter seulement. PAS DE DOUBLE PNEU

8.1.5. Poids : Aucun poids ajouter est toléré ( STOCK )

8.1.6. Bumper : Les couvres du bumper arrière et avant doit être enlevée.

8.1.7. Occupant : 2 personnes, co-pilote accepté avec le même règlement de renfort côté passager.

8.1.8. Radio : Radio FM fonctionnel

8.1.9. Extincteur : À l'intérieur du véhicule, accessible aux coureurs, de type ABC de 2.5 lbs. (Obligatoire)

8.2. **Classe Challenge 4 (classe pour pilote ayant de l'expérience)**

Même règlement que 8.1. à l'exception de 8.1.4 , 8.1.5 et 8.1.6

Pneus : 4 pneus D.O.T. même diamètre. PAS DE RECAP. Tube accepter seulement. PAS DE DOUBLE PNEU mais

MODIFICATION PERMIS

POIDS : poids accepté à condition d'être bien attaché.

BUMPER : Les couvres BUMPER sont accepter mais doivent être bien attaché.

8.3. **Classe 4 CYLINDRE OPEN**

8.3.1. Véhicule : Voiture de production 4 cylindres pas de diesel

8.3.2. Type : Traction avant ou arrière, (2 roues motrices seulement)

8.3.3. Moteur : Moteur 4 Cylindres Open ( NOS INTERDIT )

8.3.4. Renfort Extérieur : Barre de glissement ``SIDE RAIL `` toléré diamètre 1.5 pouce accoté sur la carrosserie entre les deux roues seulement. Les extrémités doivent être complètement recourbé vers la carrosserie.

8.3.5. Renfort intérieur : ROLL CAGE obligatoire ( minimum 3 tuyaux dans la porte du conducteur de 1.5 pouce de diamètre.

8.3.6. Ceinture : Ceinture de sécurité à quatre points d'encrage minimum.

8.3.7. Pneus : Pneus D.O.T. stock avec cloues de rue de compagnie.

8.3.8. Banc : Banc de course fortement suggérer.

8.4. **Classe SEMI PRO**

8.4.1. Véhicule : Voiture de production 8 cylindres. Pick-Up Accepté

8.4.2. Type : Traction arrière, 2 roues motrices seulement. (traction control stabs interdit)

8.4.3. Moteur : 8 cylindres seulement. (aucun N.O.S. ou substance semblable)

8.4.4. Transmission : Manuelle ou automatique de compagnie. (Direct Drive interdit)

8.4.5. Renfort Extérieur : Un minimum de renfort extérieur sera accepté sans être accrochant.

8.4.6. Renfort Intérieur : Cage complète obligatoire. (Minimum de 3 tuyaux dans les portes de 1.5 pouce de diamètres)

8.4.7. Poids : Aucune limite de poids à condition d'être bien attaché.

8.4.8. Ceinture : Ceinture de sécurité d'origine a 3 points d'ancrage minimum pour les 2 occupants.

8.4.9. Pneus : 4 pneus d'hiver D.O.T. maximum de 33 pouces. Modification permis. (Aucun RECAP sera accepté)

8.4.10. Aileron Arrière : Aileron arrière accepté a l'extrémité de la valise d'une hauteur maximum de 6 pouces.

8.4.11. Garde de Boue : OBLIGATOIRE (Voir règlement généraux)

8.4.12. Extincteur : À l'intérieur du véhicule, accessible aux coureurs, de type ABC de 2.5 lbs. (Obligatoire)

8.4.13. Occupants : 2 occupants maximum EN TOUT TEMPS

8.5. **ENDURO 4 - 6 - 8 CYLINDRES**

Pour les 4 cylindres : référer au point 8.2 avec 1 tuyau - si très fort ou sinon 2 tuyaux dans la porte.

Pour les 6 - 8 cylindres : référer au point 8.3

**NOTE TRES IMPORTANTE**

***En cas de doute ou règlement qui n'est pas inscrit il devra être approuvé par la direction.***

**Note importante :** Des changements aux règlements contenus dans ce document sont susceptibles d'être apportés à tout moment, les officiels vous en feront part lors du « driver meeting ».

**9. Pointage des courses**

**9.1. Points de qualification**

1= 12 pts 3= 10 pts 5= 8 pts 7= 6 pts 9= 4 pts 11= 2 pts

2= 11 pts 4= 9 pts 6= 7 pts 8= 5 pts 10= 3 pts 12= 1 pts

**9.2. Points de finale**

1= 60 pts 6= 46 pts 11= 36 pts 16= 27 pts 21= 22 pts

2= 56 pts 7= 44 pts 12= 34 pts 17= 26 pts 22= 21 pts

3= 52 pts 8= 42 pts 13= 32 pts 18= 25 pts 23 et += 20 pts

4= 50 pts 9= 40 pts 14= 30 pts 19= 24 pts

5= 48 pts 10= 38 pts 15= 28 pts 20= 23 pts