

Race rules (ver. 2023.3)



Scaleauto Slot Cars Championships 1/32

EUROPEAN
CHAMPIONSHIP

2023

Règlement des courses

1. Organisation

1. Les organisateurs des courses sont des personnes liées à la marque Scaleauto.
2. Une personne sélectionnée agira en tant que directeur de course et aura les attributions suivantes :
 - Veiller au respect des conditions prévues par le règlement
 - Direction de course
 - Prendre les décisions qui s'imposent.

2. Equipe de contrôle technique

1. Le Comité Technique sera composé du directeur de course et des délégués techniques. Les délégués techniques seront sélectionnés par les directeurs de course de chaque course.
2. Les fonctions du comité technique sont :
 - Vérifications techniques
 - Changement de voies

*Une fois les voitures vérifiées, elles ne pourront être manipulées que par le comité technique

3. Communications

1. Toutes les communications de la Direction de Course seront diffusées via un microphone.
2. Les capitaines de chaque équipe sont seuls responsables des communications entre le directeur de course et l'équipe.
3. Le briefing aura lieu avant le début des essais libres du vendredi et du samedi et est obligatoire pour tous les capitaines.
4. Les changements de règlement, les résultats et les annonces officielles seront effectués via le site Facebook officiel de Scaleauto et communiqués par le groupe WhatsApp du championnat.

4. Comportement

1. Tous les participants sont invités à se comporter avec la plus grande sportivité pendant toute la durée de l'épreuve, même en dehors du lieu où se déroule la course.
2. A l'intérieur, il est absolument interdit de fumer.
3. Une conduite antisportive sera pénalisée.



5. Equipes

1. Dans le cas de 2 circuits, un maximum de 22 équipes sera admis.
2. Les équipes peuvent être de 2 ou 3 pilotes. L'un d'eux exercera le rôle de capitaine.
3. Les équipes participantes pourront s'inscrire dans l'une des 2 catégories SCALEAUTO GT-3 ou GT-4
4. L'équipe gagnante de la catégorie GT-4 (GT-Am jusqu'en 2022) montera en catégorie GT-3 ou GT-2.
5. Les équipes GT-4 (GT-am) ne pourront pas être composées de plus d'1 pilote ayant remporté l'une des courses des éditions précédentes. En cas de doutes, le jugement de la Direction de course prévaudra.

6. Inscriptions

6. par e-mail à promotion@ibbautoracing.com ou circuitsroutiersweb@gmail.com avec:
 - Nom de l'équipe
 - Catégorie (GT-3 ou GT-4)
 - Nom du capitaine et des autres pilotes.



7. Evènement

1. Pendant le week-end auront lieu 3 courses de 4 heures soit une durée totale de 12 heures.
2. Les courses se dérouleront sur des circuits SCALEAUTO PRO TRACK avec un design inédit.
3. Pour chaque épreuve, les équipes doivent présenter:
 - GT-3: 2 ou 3 modèles différents: modèle obligatoire P911.2 pour course #2 (et suivantes si souhaité) .
 - GT-4: 1, 2 ou 3 modèles différents .

8. Règles techniques

1. Le règlement technique est le règlement International GT Scaleauto où chacune des catégories est précisée et qui est publié sur le Site Officiel de Scaleauto jusqu'à sa dernière mise à jour.

9. Essais libres

1. Les essais libres sont organisés en 4 séries : 1 vendredi, 2 samedi et 1 dimanche selon le programme.
2. L'ordre d'entrée en piste sera généré sur la base de l'inscription aux essais.
3. Les essais libres seront chronométrés et d'une durée comprise entre 3 et 5 min par voie pour toutes les pistes prévues au programme.
4. Les changements de voie seront ascendants : 1-2-3-4-5-6-....
5. Le changement de voie sera effectué par les équipes elles-mêmes.
6. Sur la plate-forme des pilotes, il ne peut y avoir qu'un seul pilote par équipe, cela sera un motif de sanction.
7. Il est obligatoire d'avoir un ramasseur s'il y a un pilote de l'équipe sur la piste, le défaut entraînera une sanction.
8. La séance d'essais libres du dimanche durera 15 minutes afin de nettoyer la piste avant le départ de la Course 3.

10. Essais libres non chronométrés

1. Les essais libres non chronométrés n'auront pas de logiciel de chronométrage et n'auront pas de temps de changement de voie, c'est-à-dire que le DS300 aura la durée totale de l'entraînement.
2. L'entraînement non chronométré du samedi aura une durée établie dans le programme afin de donner du temps d'entraînement supplémentaire et de garder la piste propre pour la pole position.
3. Il n'est pas obligatoire d'avoir un ramasseur sur la piste. Les changements de voie seront libres et il pourra y avoir plus d'un pilote par équipe sur la piste s'il y a des voies libres.



11. Vérifications techniques

1. Les vérifications techniques sont effectuées par les membres du comité technique.
2. L'ordre de vérification se fera par ordre de dépôt dans le parc fermé, et par équipes GT2 et GT4 suivies d'équipes GT3.
3. Les voitures doivent être déposées dans le parc fermé :
 - à l'heure prévue. Le non-respect de cette consigne entraînera une pénalité de 1 seconde pour la pole position pour chaque tour chronométré avec les formulaires de vérification correspondants (un par modèle)
 - avec la carrosserie sans vis et séparée du châssis.
 - le châssis doit être sans moteur, le train arrière démonté et les roues arrière sans pneus.
4. La carrosserie doit comporter les autocollants d'identification et les numéros de course fournis par l'Organisation (un numéro pour chaque côté et sur le pare-brise avec le nom de l'équipe).
5. L'équipe des vérifications techniques choisie par la direction de course forme la Commission Technique. Sa tâche est de procéder à la vérification. En cas de doute sur la régularité, il est obligatoire d'appeler la direction de course pour décider si la voiture est conforme ou non.
6. L'équipe doit indiquer dans le formulaire de vérification à quelle course correspond chaque modèle.
7. Les voitures vérifiées et prêtes, ainsi que les formulaires de vérification, seront récupérées par la direction de course. À partir de ce moment, il ne sera plus possible de manipuler ou de réaffecter les voitures.
8. La livraison du moteur sera effectuée par tirage au sort au moment du montage des voitures. Chaque mécanicien confirmera le bon fonctionnement de ceux-ci à la livraison.
9. Lors du warm up avant chaque course, il est possible de :
 - Nettoyer les pneus et les tresses.
 - Régler les vis de suspension et les vis de carrosserie.
 - Réparer les accessoires de carrosserie qui peuvent être desserrés ou cassés.
 - Changer les câbles du moteur ou le moteur (avec autorisation préalable de la direction de course au départ du warm up). si vous n'avez pas assez de temps, vous pouvez continuer dans le temps de course.
10. Les modèles, même s'ils ont déjà passé les vérifications, peuvent faire l'objet d'une vérification supplémentaire par la direction de course (que la voiture soit en course ou en parc fermé).
11. Dès le départ de la course et jusqu'à 15 minutes après la fin de la course, le Comité Technique peut procéder à des contrôles à la demande écrite d'une équipe (réclamation). Dans le cas d'un contrôle, celui-ci sera effectué lors des changements de voies et hors temps de course. Dans le cas où la voiture vérifiée est régulière, une sanction sera appliquée à l'équipe réclamante.

12. Pole Position

1. La Pole Position sera de 1min par voie indiquée, en commençant juste après le capteur. Ne pas être prêt à entrer en piste sera pénalisé.
2. L'ordre de la Pole Position sera par catégories, d'abord GT-4, suivi de GT-3, et selon le numéro du moteur, du plus petit au plus grand numéro.
3. La Pole Position se déroulera simultanément sur 2 circuits avec les 2 voitures des courses du samedi*.
4. La voie pour la pole position sera la numéro 3 de chaque circuit.
5. Les voitures ne peuvent être manipulées que par le comité technique et le mécanicien de l'équipe. Toutes les opérations qui n'impliquent pas l'ouverture de la voiture peuvent être effectuées.
6. Le classement pour GT3, GT4 :
 - La moyenne du tour le plus rapide des Circuits 1 et 2 fixera la grille de départ de toutes les courses.
7. Les équipes GT-4 qui ne présentent qu'une seule voiture, n'effectueront qu'une seule voie et ne compteront que 2 tours chronométrés et leur moyenne
8. En cas d'égalité, l'ordre d'exécution de la pole position s'appliquera.
9. Le choix du circuit et de la voie sera fait par le premier GT-3 classé et le reste de cette catégorie suivra en respectant le changement de voie. Par la suite, et de la même manière, la première GT-4 choisira voie et le reste de cette catégorie suivra.
10. S'il y a des voies vides, le premier classé dans les deux catégories ne pourra pas ouvrir la piste. Si cela se produit, à la fin de la sélection des voies, le dernier de chaque catégorie se déplacera automatiquement vers ces voies.

13. Courses

1. Les 3 courses se dérouleront sur les 16 couloirs des 2 circuits PRO TRACK SCALEAUTO.
2. La durée sera entre 10 et 12 min pour 16 voies, soit un total de 4 heures, selon les équipes inscrites.
3. Un Warm-Up de 3 mn aura lieu avant chaque course dans la voie de départ. Les équipes qui commencent par se reposer feront leur warm up ensemble immédiatement après.
4. Les changements de voie seront : 1-3-5-7-9-11-13-15-16-14-12-10-8-6-4-2
5. Les changements de voie seront effectués par le comité technique et la manipulation des voitures est totalement interdite.
6. La voie zéro sera :
 - 1 ou 2 voies zéro, seront exécutées après avoir terminé la voie 2 et ensuite vous re-rentrez par le couloir 1.
 - 3 ou 4 voies zéro, seront exécutées après avoir terminé les voies 2 et 15 vous re-rentrez par les voies 1 et 16.

14. Ramassage

1. Le ramasseur doit être membre de l'équipe.
2. En essais libres :
 - Chronométrés, il est obligatoire d'avoir un ramasseur s'il y a un pilote en piste, le défaut d'assistance sera un motif de sanction.
 - non chronométrés il n'est pas obligatoire d'avoir un ramasseur
3. En essais qualificatifs :
 - Il y aura 2 groupes avec 2 commissaires par équipe, le premier groupe assistera à la moitié de la durée et le second le reste.
 - Le ramasseur doit être à la position assignée 2 minutes avant le départ.
4. Pendant la course :
 - chaque équipe aura son ramasseur positionné au numéro de voie du pilote.
 - le ramasseur doit être à la position assignée 2 minutes avant le départ de chaque manche.
 - Le ramasseur ne peut pas manipuler la voiture, à l'exception des tresses et uniquement dans le cas où la voiture ne peut pas rejoindre les stands.
 - Le ramasseur doit retirer la voiture de la piste dans le cas où elle ne peut pas continuer jusqu'aux stands.
 - Il n'est pas permis de quitter le poste de ramasseur ou de faire des changements de ramasseurs dans les postes difficiles d'accès.

15. Entretien et réparations des voitures

1. Pour l'entretien et/ou la réparation, le mécanicien de l'équipe doit l'effectuer dans la zone délimitée en box.
2. Si la voiture est arrêtée le long de la piste, le mécanicien et le ramasseur peuvent être ceux qui ramènent la voiture aux stands.
3. Après réparation, le retour du véhicule se fera toujours dans la zone définie comme box.
4. Un seul mécanicien au stand est autorisé à réparer la voiture ; Il peut être aidé par d'autres personnes et faire ou non partie de l'équipe.
5. Les liquides, lubrifiants, chiffons et ruban adhésif pour nettoyer les pneus sont fournis par l'organisation.
6. Toutes les pièces de rechange nécessaires pendant la course doivent être vérifiées avant le montage, à l'exception du moteur et des pneus qui sont livrés par l'organisation de la course dans les stands...
7. Les réparations des voitures sont effectuées uniquement pendant le temps de course, avec le courant de piste.
8. Si une réparation est en cours et pendant le temps de course, le mécanicien doit arrêter la réparation jusqu'à la reprise de la course.
9. Entre les changements de voie, il est interdit de toucher ou de manipuler une voiture.
10. L'aile ne peut être réparé en dehors du temps de course que s'il a été cassé par l'action d'un commissaire. Dans le cas contraire, il devra être réparé pendant le temps de course, au maximum 5 tours après l'incident.
11. Changements de moteur : Si vous souhaitez changer de moteur, cela n'est autorisé que pendant le warm up ou pendant le temps de course.
12. Il permet aux équipes qui répètent les voitures, de prendre les dispositions suivantes avant le départ de la prochaine course avec un temps maximum de 15mn.
 1. Nettoyer ou changer les pneus et les tresses.
 2. Ajustez les vis de la carrosserie et de la suspension.



3. Remettre les parties de carrosserie endommagées à leur place
4. Changement de moteur ou de toute pièce mécanique nécessaire empêchant le bon démarrage de la course de la voiture.

16 Points et classements

Le classement final sera :

- Class GT-3
 - Class GT-4
1. Pour déterminer les classements finaux de l'épreuve de chaque week-end, les points obtenus par :
 - la somme des points des 3 courses.
 2. - La somme des points supplémentaires pour :
 - Pole Position et meilleur tour en course.
 3. Le classement de chaque course sera basé sur la somme des tours et le total des secteurs.
 4. Le score de chaque course sera le suivant :
 5. Le score supplémentaire sera par catégories :

Position	Par course de 4h (points)
1 ^e	25
2 ^e	20
3 ^e	16
4 ^e	13
5 ^e	11
6 ^e	10
7 ^e	9,8,7...,0

6. En cas d'égalité entre les tours, le secteur de la piste départagera l'égalité et, à défaut, celui qui a bouclé le dernier tour avant

	Points
Pole Position	1
Record du tour	1

7. En cas d'égalité de points à l'issue des 3 courses, le nombre total de tours obtenus dans les 3 courses départagera l'égalité.



17. sanctions

1. Les sanctions, prononcées par la Direction de Course, seront proportionnelles à la gravité des infractions aux règlements techniques et sportifs.
2. Est considéré comme acte punissable, tout acte qui ne respecte pas un point quelconque du règlement technique et sportif.
3. les sanctions sont divisées en 3 niveaux.
4. Dans le cas où une action sanctionnable n'est pas réglementée, le jugement de la direction de course prévaudra pour déterminer le niveau de gravité.
5. sanctions générales :
 - 1 seconde supplémentaire sur chaque tour le plus rapide de la Pole Position pour :
 - ▶ Déposer les voitures dans le parc fermé en dehors des horaires stipulés
 - ▶ Ne pas être préparé lors de la Pole Position.
 - 3 points au classement pour :
 - ▶ Avoir plus d'un pilote en essais libres
 - ▶ L'absence d'un commissaire lors des essais libres chronométrés avec un pilote en piste.
 - ▶ Erreur de voie par le pilote
6. Pénalités légères - Pénalité de 3 tours :
 - Le changement de commissaire de course à des postes difficiles d'accès.
 - Manipuler la voiture lors des essais qualificatifs
 - Manipulation de la voiture dans les stands et hors temps de course
 - Comportements qui n'assurent pas un bon esprit de course.
 - La demande de vérification d'une voiture qui sera conforme au règlement pénalisera l'équipe demandeuse
7. Sanctions intermédiaires - Pénalité de 10 tours pour :
 - L'utilisation de liquides et de produits interdits dès le début des vérifications.
 - Manipuler la voiture dans les neutralisations et changements de voies.
 - Manipuler ou réparer la voiture en dehors de la "table des stands"
 - Absence du ramasseur en course
 - Fumer à l'intérieur des installations
8. Sanctions graves - Pénalité avec la disqualification de la course.
 - Tous comportements antisportifs



18. Horaires

Jour	Evènements	Horaires		
Vendredi	Breafing	17:45	18:00	
	Essais libres	18:00	21:00	
	Chronométrés			
Samedi	Breafing	9:00	9:15	
	Essais libres	Équipes chronométrées présentes le samedi	9:00	11:00
		Chronométrés pour toutes les équipes	10:00	11:00
		Non chronométrés avec des mulets pour toutes les équipes	11:00	12:30
	Parc fermé	Livraison des voitures	9:00	9:15
		Vérifications techniques	9:30	11:00
		Parade exposition des voitures	11:00	11:15
	Chronométrage officiel	Pole Position	11:15	12:15
	Course 1	Warm Up 1	13:25	13:30
		Course 1 - 4h	13:30	17:30
		Warm Up 2	17:55	18:00
	Course 2	Course 2 - 4h	18:00	22:00



Dimanche	Parc fermé	Parc Fermé- Préparation	9:00	9:15
	Essais libres	Chronométrés avec des mulets pour toutes les équipes	9:00	9:20
	Course 3	Warm Up 3	9:25	9:30
		Course 3 - 4h	9:30	13:30
	Remise des prix		14:00	

