



## 1 Règlement Sportif – Slot.it Groupe C

### 1.1 Buts des épreuves « Slot.it »

- Bien s'éclater, passer du bon temps!
  - Rouler avec des Slot.it Groupe C Le Mans 1/32ième et les faire glisser dans les virages et les lancer à pleine vitesse dans les lignes droites, c'est à dire sans aimant...
  - Ne pas laisser devenir ça trop sérieux.
  - Avons nous mentionné passer du bon temps?

### 1.2 Piste

- Carrera 4 pistes club, équipée d'une alimentation stabilisée variable 0-30 Volts délivrant suffisamment d'ampères. Voltage appliqué 10V. Système de comptage capable de gérer l'arrêt automatique de la piste.

### 1.3 Organisation des courses

Il est prévu d'organiser 6 courses pour les « Épreuves Slot.it Groupe C Le Mans » 2009. Voir le calendrier club pour les dates.

Les courses sont des courses individuelles en 4 segments (manches) de durée variable en fonction du nombre de pilotes. Le temps minimum garanti sera de 5 minutes si la manche rencontre un grand nombre de participants.

L'ordre de passage des pilotes sera alterné i.e. de nouveaux pilotes rentreront régulièrement à chaque segment.

La piste sera ouverte pour des essais libres.

Les essais libres seront orchestrés par le directeur de course

Tout coureur assurera une phase de ramassage après son segment.

Deux personnes seront désignées volontaires pour chaque course afin d'aider le directeur de course.

Les rôles seront attribués de la façon suivante :

**Directeur technique** : Prépare la piste (alimentation, logiciel de comptage) et vérifie les poignées

**Gardien des scores** : Annonce les segments et pilotes et documente les résultats sur la feuille de calcul. Assure la direction de course quand le directeur de course est en course.

**Directeur de course** : lance et suit chaque segment, décide des arrêts de piste.

Ces responsabilités seront valables depuis le début des essais libres jusqu'à la fin du dernier segment.

De façon à ce que cela se passe en douceur et dans les temps quelques règles sont à appliquer :

- Quand un coureur est appelé pour son segment, le coureur sera prêt – fin de discussion, la seule exception acceptable devra impliquer du sang, beaucoup de sang, genre une rivière et il serait mieux que se soit le votre !
- Le temps d'essai immédiatement avant chaque segment sera limité à 1 ½ minute max à l'appréciation du directeur de course. Cela sert à vérifier que votre véhicule fonctionne et à apprendre la piste un peu – ce que vous auriez du essayer de faire pendant les essais libres. Le di-



recteur de course détermine quand les pré-segments commencent et finissent. Vous pouvez choisir de faire autre chose pendant les essais pré-segment, nettoyer les pneus, les tresses ... MAIS quand vous êtes appelé pour le départ, si votre voiture ne fonctionne pas alors demandez à quelqu'un de vous prêter la sienne. Si personne ne vous prête sa voiture alors vous êtes un gars seul et vous devriez prendre une bière plutôt!

Arrêts de piste :

- Seul le directeur de course peut appeler un arrêt de piste.
- Les pilotes et ramasseurs peuvent appeler l'attention du directeur de course à tout moment
- Idéalement les arrêts de courses sont seulement appelés pour de vrais problèmes de piste et de poignées.
- Des arrêts de piste peuvent être appelés pour des voitures inaccessibles si le directeur de course le détermine.
- Quand nous suspectons les poignées ou les problèmes de piste, nous avons besoin d'établir pendant le temps de course si le problème est la piste et/ou la poignée auquel cas nous re-courrons le segment. Ceci est facilement fait en plaçant une voiture témoin sur la piste concernée. Si elle fonctionne c'est la voiture et il n'y a pas d'arrêt de piste. Si la voiture témoin ne fonctionne pas alors nous annulons le segment, réparons le problème et re-courrons le segment. Si c'est la voiture alors référez-vous au premier point plus haut « Quand un coureur est appelé pour son segment, le coureur sera prêt » - sa voiture comprise.
- Les torpillages en règles ou tout autre crash ne sont pas une raison au déclenchement des arrêts de pistes.

#### 1.4 Classement et points

A l'issue de chaque épreuve un classement des pilotes participant est établi. Est déclaré vainqueur le pilote ayant bouclé le plus de tours au total de ses 4 segments. Des points sont alors attribués aux pilotes en fonction du barème suivant :

Position	1 <sup>er</sup>	2 <sup>ème</sup>	n <sup>ème</sup>
Points marqués	20	18	19-n

Le classement général pilote « Slot.it Groupe C Le Mans » est établi sur le total des points gagnés sur les 4 meilleures manches effectuées.

NB : Ce règlement et le règlement technique font fois, et sont susceptibles d'évoluer en cours de championnat. Ils devront servir en cas de contestation.