

LES SURVOLTES



PROJET DE REGLEMENT POUR LES COURSES D'ENDURANCE

DUREE

4 manches de 1 heure soit 4 heures de course.

VOLTAGE

16V

EQUIPES

4 équipes de 3 ou 4 personnes. Les 4 premiers au classement 2002 ne peuvent être dans la même équipe (Franck, William, Marc et Richard)

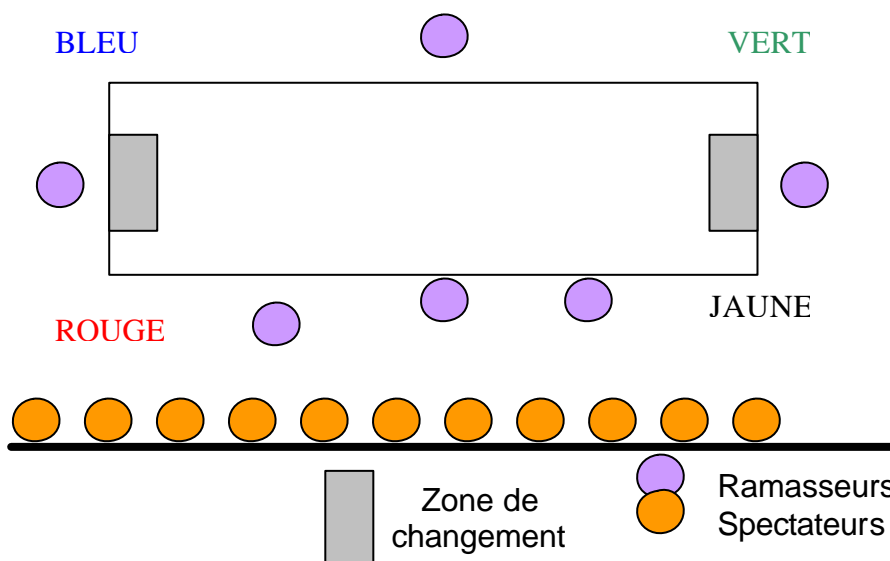
VOITURE

GT avec 1 aimant unique surbaissé. Exclus les barquettes, protos, F1 et toutes les voitures équipées d'un moteur de 18.000 tours minute ou supérieurs (NC3, NC4, Fly sport, ...).

Chaque coureur joue avec sa voiture. Un mulet par équipe et non pas un par joueur. En cas de casse du mulet l'équipe devra tourner avec les voitures restantes. Une voiture servant à plusieurs pilotes.

PLACE DES PILOTES

4 angles du circuit



Tables
Réparations

CHANGEMENT DE PILOTE

Les changements sont libres. Le pilote en course doit arrêter sa voiture devant lui dans la ligne droite, poser sa manette et se retirer. Le relayeur doit dans l'ordre, poser sa voiture et repartir. La zone d'arrêt des voitures sera matérialisée par du scotch. Au sein de chaque équipe il doit y avoir au moins 4 changements de pilote même lorsqu'une équipe ne compte que 3 coureurs.

Il ne peut y avoir du même côté, un changement des deux équipes simultanément, la zone doit être libre. Un ramasseur ne peut pas prendre un relais directement, son remplacement doit être antérieur.

DEROULEMENT DE LA COURSE

Pour la première manche les pistes sont tirées au sort. Les premiers pilotes s'alignent pour le départ ● ● ● *bip !* C'est parti pour une heure de course. A la fin de la manche, les nombres de tours sont notés, les équipes changent de piste selon l'ordre habituel. Et l'on repart pour une heure de course, selon les mêmes règles. L'équipe gagnante est celle qui aura totalisé le plus de tours.

REPARATION

Pendant la course, le changement de moteur, châssis et coque sont interdits. Toutes les autres opérations sont donc autorisées sur les voitures. Il n'est pas possible de réparer plus d'une voiture à la fois par équipe.

ARBITRAGE

A défaut d'avoir un arbitre. Une commission composée des capitaines de chaque équipe étudiera entre chaque manche les réclamations et la décision se fera au vote, en cas d'égalité la réclamation sera rejetée.

PENALITES

Non respect du nombre de changement de pilote*	10 tours
Non arrêt dans les zones prévues	1 tour
Zone de changement non libre	3 tours
Relais pris par un ramasseur	3 tours
Antijeu flagrant des ramasseurs*	15 tours
Manquement au fair-play	la honte sur l'équipe
Voiture non conforme	Disqualification
Réparation illégale	Disqualification
Autre	Décision de la commission ou de l'arbitre

* par manquement

EGALITE

La moyenne des meilleurs temps départagera les ex æquo.