SLOT-IT

Championnat Endurance Gr.C 2016

Championnat Endurance Gr.C - 1/32

1.	Dimanche 24 avril 2016	Cognin.	
2.	Dimanche 12 juin 2016	Genève.	
3.	Dimanche 18 septembre 2016	St-Blaise.	www.orskartracing.com

1. ENGAGEMENT :

Le montant d'inscription par manifestation est de Fr. 60.- par équipe.
Il est payable sur place avant la course.

2. HORAIRE DES MANIFESTATIONS : (peut varier en fonction du nombre d'équipes)

07H30 – 08H30	Essais libres.	08H45 – 09H00	Chronos.
08H30 – 08H45	Parc fermée.	09H00 – 18H00	Course.

3. EQUIPES :

Composé de 3 pilotes au minimum et de 4 pilotes au maximum.

4. PARC FERME :

Toutes les voitures doivent être déposées au parc fermé sans les pneus arrière, 15 minutes avant le départ des essais chronométrés.
Les chefs d'équipe tirent au sort un numéro qui correspond au panier des pneus imposés pour la course. Ils les montent sur les roues arrière de leurs voitures respectives.
A partir de ce moment plus aucune intervention ou changement n'est autorisé.
Les réparations, les réglages et le nettoyage des pneus s'effectuent uniquement pendant le déroulement des manches.

5. DEROULEMENT DES ESSAIS CHRONOMETRES :

Les CHRONOS se déroulent sur la voie numéro 3 de la piste. Chaque équipe propose un pilote qui roule seul en piste pendant 1 minute. Le classement des essais CHRONOS est établi en fonction du meilleur tour de chaque pilote.
Les équipes partent en fonction de leurs classements. Premier, voie 1, deuxième voie 2, etc...

6. DEROULEMENT DES COURSES :

La course dure 6 heures au total et les segments sont de 30 minutes. Tous les pilotes d'une équipe doivent obligatoirement roulé le même nombre de segment. Il est permis de changer de pilote uniquement à la fin du segment.

Le classement de la course est établi en additionnant la distance parcouru sur chaque voie, pendant les segments. Le vainqueur est l'équipe qui a parcouru la distance la plus longue.
En cas d'égalité, le classement des essais chronos départage les équipes.

7. CLASSEMENT DU CHAMPIONNAT :

Le championnat se déroule sur 3 courses.
Lors de chaque manifestation, les pilotes marquent des points pour la course et pour les chronos.
Le classement du championnat est établi en additionnant le nombre de points obtenus par chacun des pilotes. Le vainqueur du championnat est le pilote qui a obtenu le plus de points. En cas d'égalité, c'est le nombre de victoires de course qui départage les pilotes. En cas de nouvelle égalité, c'est le nombre de deuxièmes places, et ainsi de suite.

Barème des points pour la course :

1er	**25 points.**	**4ème**	**13 points.**	**7ème**	**9 points.**	**10ème**	**6 points.**
2ème	**20 points.**	**5ème**	**11 points.**	**8ème**	**8 points.**		
3ème	**16 points.**	**6ème**	**10 points.**	**9ème**	**7 points.**		

Barème des points pour les chronos :

1er	**8 points.**	**3ème**	**4 points.**	**5ème**	**2 points.**
2ème	**6 points.**	**4ème**	**3 points.**	**6ème**	**1 points.**

REGLEMENT TECHNIQUE

1. Type de Voitures :

Sont homologuées toutes les voitures du Groupe C de la marque Slot-it :

Lancia, Jaguar, Sauber, Nissan, Porsche, Toyota, Mazda.

2. Carrosserie :

La Carrosserie doit être dans sa forme originale, aucune modification n'est autorisée.

Tous les vitrages, pare-brise, phares doivent rester transparents.

Il est conseillé de coller légèrement les différentes parties de la carrosserie, afin d'éviter d'en perdre des pièces.

Il est autorisé de laisser un jeu entre la carrosserie et le châssis, en ne serrant pas complètement les vis, mais attention les 2 vis doivent toujours être présentent sur la voiture.

En cas de perte, le concurrent aura 3 tours pour s'arrêter et remettre la vis manquante.
Les vis sont libres.

Il est autorisé de renforcer les puits des vis de la carrosserie avec un tube fin en matériau léger (non métallique) ou avec un léger cercle de colle.

Du début à la fin de la course, la voiture devra être complète, c'est à dire que si l'aileron est arraché, il devra être réparé dans les 5 tours sous peine de pénalité.

Le poids minimum de la carrosserie, sans les vis, est de 18 gr.

Tous les éléments en lexan sont interdits.

3. Châssis :

Pour chaque modèle il est obligatoire d'utiliser le châssis d'origine.

Sous chaque châssis doit être noté le nom de l'équipe.

Aucune modification possible du châssis, aucune usure ou déformation.

Le châssis doit être complet, sans l'aimant.

4. Support Moteur :

Support moteur In-Line Offset 0,5 d'origine, sans modification.

5. Suspensions :

Suspension interdite.

6. Axes et Paliers :

Axe d'origine avant et arrière, sans modification.

Palier d'origine ou Slot It PA02 et PA32. Ils peuvent être collés

Aucune modification du châssis ou support moteur pour monter les paliers et axe n'est autorisée.

7. Moteur :

Moteur d'origine, Slot.it, V12/3, 21'500 tr/min +/- 2%. L'organisateur se réserve le droit de faire tirer au sort les moteurs pour la course.

8. Transmission :

Couronne libre, mais de marque Slot.it.

Pignon 9 dents de marque Slot.it, diamètre 5.50mm.

9. Jantes et Inserts :

Jantes avant et arrière d'origine avec inserts d'origine. Il est autorisé de percer et tarauder les jantes avant pour les visser avec des vis M2. Les inserts peuvent être collés aux jantes.

Les inserts sont obligatoires, du début à la fin de la course.

En cas de perte, le concurrent doit s'arrêter dans les 3 tours et remettre l'insert manquant.

10. Pneus Avant :

Pneus avant en caoutchouc et d'une marque de slot suivante : Slot it, NSR, MB Slot

Les pneus doivent recouvrir entièrement les jantes avant.

Les pneus avant ne doivent avoir aucun traitement ni vernis.

Interdiction de coller et de tourner les pneus.

11. Pneus Arrière :

Les pneus arrière seront fournis par l'organisateur.

Les pneus ne peuvent pas être collés sur les jantes.

12. Guide :

Guide d'origine ou Slot-It CH66, CH85.

Il est permis de faire un chanfrein pour cassé l'angle sur l'avant du guide.

13. Câbles d'Alimentation Moteur :

Fils d'alimentation libre. Ils peuvent être fixé au châssis avec une bande adhésive ou de la colle.

En aucun cas, ils doivent empêcher le mouvement de l'axe avant qui doit rester entièrement libre.

14. Tresses :

Libre, sauf lamelle MB Slot. Œillets libre également.

Interdiction de souder les tresses aux œillets.

15. Visserie :

Visserie libre sur le support moteur et sur la carrosserie, mais d'une marque de slot 1/32

Il est autorisé de ne pas serrer à fond les vis du support moteur et de la carrosserie.

16. Aimant :

INTERDIT

17. Lest :

Libre sur le châssis.

18. Voies Avant et Arrière :

Les roues avant et arrière ne doivent pas dépasser de la carrosserie.

Des rondelles peuvent être places sur l'axe avant et arrière pour caler ces derniers ou élargir les voies au maximum.

L'utilisation des stopper n'est pas obligatoire mais fortement conseiller sur l'axe arrière.

TOUT CE QUI N'EST PAS AUTORISE PAR CE REGLEMENT EST INTERDIT.