

NSR GT3 CUP 2017

CHAMPIONNAT NSR GT3 CUP - 1/32

- | | | |
|----|---------------------------|--------------------------|
| 1. | Dimanche 19 mars 2017 | St-Blaise – Bois droite. |
| 2. | Dimanche 09 avril 2017 | St-Blaise – Bois gauche. |
| 3. | Dimanche 07 mai 2017 | St-Blaise – Bois droite. |
| 4. | Dimanche 18 juin 2017 | St-Blaise – Bois gauche. |
| 5. | Dimanche 27 août 2017 | St-Blaise – Bois droite. |
| 6. | Dimanche 26 novembre 2017 | St-Blaise – Bois gauche. |

1. ENGAGEMENT :

Le montant d'inscription par manifestation est de Fr. 20.- par pilote.

Il est payable sur place avant la course.

Deux pneus tirés au sort seront vendus au prix de Fr. 4.-

2. HORAIRE DES MANIFESTATIONS : (peut varier en fonction du nombre de pilotes)

08H30 – 11H30	Essais libres.	12H00 – 12H30	Chronos.
11H30 – 12h00	Parc fermée.	12H45 – 18H00	Course.

3. CATEGORIES :

DIVISION I : Elite.

DIVISION II : Junior, moins de 15 ans.

4. PARC FERME :

Toutes les voitures doivent être déposées au parc fermé sans les pneus arrière, 15 minutes avant le départ des essais chronométrés.

Le pilote tire au sort 2 pneus et les monte sur les roues arrière de sa voiture.

A partir de ce moment plus aucune intervention ou changement n'est autorisé.

En cas de gros problème mécanique, le concurrent peut demander une autorisation de réparation à la direction de course. 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 pilote roule seul en piste pendant 1 minute. Le classement des essais CHRONOS est établi en fonction du meilleur tour de chaque pilote. En cas d'égalité, le 2^{ème} temps départage les pilotes.

Les pilotes sont divisés en groupes en fonction de leurs classements et du nombre de voie de la piste.

6. DEROULEMENT DES COURSES :

Dans son groupe, chaque pilote roule une fois sur chaque voie. Les manches s'arrêtent après un certain temps, en fonction du nombre de voie de la piste. **Piste 4 voies = 15 minutes/voies. Piste 6 voies = 10 minutes/voies. Piste 8 voies = 7,5 minutes/voies.**

Le classement de la course est établi en additionnant la distance parcourue sur chaque voie, pendant les manches. Le vainqueur est le pilote qui a parcouru la distance la plus longue.

En cas d'égalité, le classement des essais chronos départage les pilotes.

7. CLASSEMENT DU CHAMPIONNAT :

Le championnat se déroule sur 6 courses.

Lors de chaque manifestation, les pilotes marquent des points pour la course et pour les chronos. Sur les 6 résultats de course possible, seuls les 5 meilleurs comptent pour le classement du championnat. Le plus mauvais résultat de course est biffé.

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 :

1 ^{er}	25 points.	6 ^{ème}	10 points.	11 ^{ème}	5 points.
2 ^{ème}	20 points.	7 ^{ème}	9 points.	12 ^{ème}	4 points.
3 ^{ème}	16 points.	8 ^{ème}	8 points.	13 ^{ème}	3 points.
4 ^{ème}	13 points.	9 ^{ème}	7 points.	14 ^{ème}	2 points.
5 ^{ème}	11 points.	10 ^{ème}	6 points.	15 ^{ème et plus}	1 point.

Barème des points des chronos :

1 ^{er}	8 points.	3 ^{ème}	4 points.	5 ^{ème}	2 points.
2 ^{ème}	6 points.	4 ^{ème}	3 points.	6 ^{ème}	1 points.

REGLEMENT TECHNIQUE

1. Type de Voitures :

Sont homologuées toutes les voitures GT3 de la marque NSR :

Porsche 997, Corvette C6R, Corvette C7R, Audi R8 LMS, Aston Vantage GT3, BMW Z4

Un avenant à ce règlement sortira pour tout nouveau modèle.

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 toutes les vis doivent toujours être présentes 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. **[moins 20 tours]**

Poids Minimum des carrosseries sans les vis:

Porsche 997 : 20,0 gr.

Aston Vantage GT3 : 20,0 gr.

Corvette C6R : 21,5 gr.

BMW Z4: 19,0 gr.

Corvette C7R : 21,5 gr.

Audi R8 LMS : 20,0 gr.

Tous les éléments en lexan sont interdits.

3. Châssis :

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

Sous chaque châssis doit être inscrit le nom du pilote.

Aucune modification possible du châssis, aucune usure ou déformation.

Le châssis doit être complet, sans l'aimant.

4. Support Moteur :

Support moteur Anglewinder d'origine, couleur rouge, sans modification.

5. Suspensions :

Suspension interdite.

6. Axes et Paliers :

Axe d'origine avant et arrière, sans modification.

Palier d'origine. Ils peuvent être collés

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

7. Moteur :

Moteur d'origine, NSR King 21k Evo 3, 3023, 21'400 tr/min. Cage ouverte.

8. Transmission :

Couronne libre mais de marque NSR en Anglewinder, diamètre 16,8mm.

Pignon 12, 13, 14 ou 15 dents Anglewinder de marque NSR, diamètre 7.5mm.

9. Jantes et Inserts :

Jantes avant D. 17mm et arrière D.17mm Air System, d'origine avec inserts d'origine.

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.

(moins 20 tours)

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 NSR 4842,4843,4844.

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

Les entretoises pour les guides sont autorisées.

13. Câbles d'Alimentation Moteur :

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

14. Tresse :

Libre, Œillets libre également.

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 placées sur l'axe avant et arrière pour caler ces derniers ou élargir les voies.

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.