



Championnat PACA 2022

Règlement Sportif GT3 Multi marques

1) Généralités

- Championnat ouvert aux pilotes de toutes régions mais se déroulant uniquement en région PACA.
- Chaque course est une endurance par équipe de 2 (*conseillé*) ou 3 pilotes.
- **3 manches** sont prévues au championnat. Chaque manche se déroule sur la seule journée du **samedi**.
- **12 équipes** ont manifesté le désir de participer à cette relance du championnat Paca. Du fait de l'analogique et des épreuves qui se passent sur une seule journée cela limite le temps réel de course par équipe. Le timing sera donc serré et devra se faire entre 8h et 20h30.
- La catégorie de voiture choisie pour 2022 est le **GT3 Multi marque**. Modèles ayant roulé à l'échelle 1 à partir de 2016 compris ; Le règlement technique a été conçu pour essayer de réaliser une « Bop » entre les différents fabricants de slot dans le but d'avoir le plateau le plus varié possible.
- Les règlements seront envoyés par mail début février 2022 à chaque responsable d'équipe ainsi que les annexes : Rotations EL, Timing et fiche de poste.
- L'utilisation d'un **mulet** (*conseillé*) pour palier à une panne de la voiture de course sera autorisée ; (*Voir 11*)

2) Inscription et calendrier

- L'inscription sera effective dès lors que l'équipe aura communiqué par mail à cette adresse : cockpist@orange.fr les éléments suivants :
 - Confirmation de sa participation aux 3 manches (beaucoup l'ont fait déjà)
 - Composition de ses pilotes (*voir 3*) *composition des équipes*)
 - NOM de l'équipe (*c'est fait pour les 12 équipes*)
 - N° de course qui devra figurer sur l'auto (*fait pour tous*)
 - Si possible...Un logo d'équipe (*pour l'instant 8 équipes l'ont fait ou validé*)
- Le montant de l'inscription sera de **30€** par équipe et par manche pour les équipes qui se sont engagées sur la totalité du championnat. Cette inscription comprend la fourniture de 2 paires de pneus.
- **58€** pour une équipe ponctuelle avec la fourniture de 2 moteurs.
- Chaque équipe devra s'acquitter de **18€** qui serviront à financer les moteurs qui serviront pour tout le championnat. Ce paiement devra se faire SEPARÉMENT de l'inscription et à celui qui aura financé les moteurs (*liquide conseillé*).
- **2 moteurs** seront alloués à chaque équipe qui pourra les utiliser comme elle le souhaite sur chaque manche. Ces 2 moteurs qui sont marqués restent la propriété de chaque équipe.
- Ces 2 moteurs marqués devront être rendus par chaque équipe après la course . Ces mêmes moteurs seront récupérés à la manche suivante ;
- Les équipes engagées sur la totalité du championnat devront donner, lors de la 1^{ère} manche chez JORGE, le **règlement pour les 2 courses suivantes** (*les chèques ne seront pas encaissés avant la course prévue*).
1 chèque à l'ordre de CSR 83 et l'autre à SP Collectable.



Le **CALENDRIER** est le suivant :

CALENDRIER Championnat PACA 2022					
MODE	ANALOGIQUE				DIGITAL Hors Champ.
courses	Journée test	1ère manche	2ème manche	3ème manche	Course Test O2
DATE	2 AVRIL	30 AVRIL	21 MAI	25 JUIN	?????
Date rempl			17 Septembre.	1er Octobre.	
Club Org.	PortoSLOT	PortoSLOT	CSR83	ClubSP	U.S.R.C.
LIEU	Peypin (13)	Peypin (13)	Six-Fours (83)	Tourves (83)	?????

3) Composition des équipes

- Le responsable d'équipe devra donner, lors de l'inscription, une liste de pilotes titulaires et remplaçants éventuels. Un même remplaçant peut se trouver d'ailleurs sur la liste d'équipes différentes.
 - Chaque équipe roulera sous le nom et avec le N° qu'elle a choisi. Pour que l'équipe puisse comptabiliser ses points, lors de la 2^{ème} manche, sous le nom avec lequel elle a roulé lors de la 1^{ère} manche il faudra qu'au moins 1 des pilotes de la 1^{ère} manche soit au pilotage lors de la 2^{ème} manche. Idem pour la 3^{ème} manche.
- La liste définitive des engagements du Paca 2022 est la suivante

ENGAGES Championnat PACA 2022				
Nbre	CLUB d'origine	NOM d'equipe	N° de course	EQUIPE ANNONCEE (et remplaçants ...)
1	LETRATSLLOT	USA	42	JML - LOULOU - (Gilbert, Romain)
2	ClubSP1	JOUBERT Team	64	FREDO - JUJU
3	ClubSP2	BALDI Fam's	22	PASCAL - VINCENT
4	USRC1	TeamFOX	9	FOX - FOXY - JCSabouraud
5	CSR1	TOUSKIROULE	83	SPIROU - Bruno LACROIX
6	Val06	Team41	41	HERVE - ALAIN - JULIEN
7	CSR2	CSR83	13	NPM - FLO
8	SP + IND	COCKPIST	66	MARSU - AYRTON (Bitume, Tarmac...)
9	ClubSP 3	ROSE-BULL Racing	33	JORGE - BADBOY
10	USRC 2	Les ANTOMOBILES	27	ANTO - ANTHO84
11	USRC3	JOBARDS	46	CATMAN - GUILLAUME - YVES
12	ClubSP 4	LES FOUS du VOLANT	7	FREDOU - SCALEX (Maverick)
R1	SP + IND	Equipe "réserviste"		MAVERICK - LANCIA- MOORIS
R2	CIGALE	Equipe "réserviste"		BARJO

4) Timing

- 8h00 à 8h30 : Accueil des équipes, tirage au sort des moteurs, préparation des autos.
- 8h30 à 10h45 : Essais libres
- 10h20 à 11h15 : Contrôle Technique
- 11h30 à 12h00 : Qualifications
- 12h00 à 12h50 : Apéro et restauration
- 13h00 à 20h30 : Déroulement de la course
- 20h30 à ???? : Proclamation des résultats et restitution des moteurs
- Pour plus de détails se référer aux paragraphes correspondants et à la **Fiche « Timing »**



5) Essais libres (EL)

- L'organisateur, à partir de 8h30, ouvre la (les) piste(s) et programme des rotations de 4 ou 5' (voir **Fiche EL**).
- Chaque équipe se doit de respecter les rotations et les ramassages.
- Organisés de façon à ce que chaque équipe puisse rouler 2 fois 4 ou 5' (EL1 et EL2) sur chacune des 6 ou 8 voies.
- Voir le système de rotation et ramassage sur la **fiche de poste « Essais Libres »**.
- Ils se font par séries de 6 ou 8 pilotes. Inutile de faire la queue pour attendre son tour.
- Les pilotes qui seront au CT verront impérativement leur équipe faire partie de la 1^{ère} série.
- Des ramasseurs devront être en place en suivant les informations données dans la **Fiche E.L.**
- Ils se font avec des **pneus personnels**. Les pneus de course neufs ne seront distribués que lors du CT.
- Ils sont obligatoirement effectués avec une voiture catégorie GT3 de carrosserie autorisée ;
- * Les voitures peuvent être équipées, pendant les E.L., d'un **moteur raptor baby perso** non marqué

6) Contrôle Technique (CT)

- Le CT commencera 10' après que les 1ères équipes en auront fini avec les EL2 sans attendre que toutes les équipes aient terminé les leurs. (Voir **Fiches timing et EL**)
- Il sera composé de 2 pilotes avec 1 pilote familier des préparations et 1 représentant de l'organisation.
- La voiture de course passe au CT et sera immédiatement placée en parc fermé après celui-ci.
- L'équipe doit se présenter **voiture ouverte** et installer de suite ses pneus arrières qu'elle récupère lors du CT.
- Afin de ne pas trainer en longueur ce CT devra être basé sur la confiance et le respect des règlements. Seront particulièrement contrôlés le poids mini de la carrosserie, les roues avant en contact avec le marbre, l'utilisation des pièces autorisées ...
- Le **Mulet** ne sera pas systématiquement contrôlé mais doit être conforme et déposé en parc fermé lors du CT.
- Les voitures non conformes ont 10' pour se mettre en conformité.
- Un CT pourra être effectué en fin de course si une équipe en fait la demande.
- Lors du CT chaque équipe devra **remettre un papier à la DC** avec le nom de l'équipe apparent à la DC **où sera inscrit, caché à l'intérieur du papier, le pilote effectuant la qualification** pour l'équipe. Ceci pour que les dernières équipes à passer le CT ne puissent pas adapter leur pilote en fonction des équipes concurrentes.

7) Qualifications

- Elles se font sur un temps de **1'30'' (pneus neufs)** pour effectuer le meilleur chrono possible sur 1 tour.
- L'ordre de passage sera tiré au sort (papier) pour chacune des 3 manches.
- La voie sur laquelle se feront les qualifications est déjà connue il s'agit :
Voie **2** (ou 3) piste Carrera chez **JORGE**, Voie « **blanche** » piste Ninco chez **CSR83**, Voie **4** piste bois chez **SP**
- Un **même pilote** effectuant les qualifications peut, au maximum, faire les qualifs **sur 2 des 3 manches** au choix de l'équipe (*cela peut se faire sur 2 manches consécutives*).
- En cas d'égalité de temps ce sera le pilote qui sera passé le 1^{er} qui sera classé devant.
- Possibilité pendant la 1'30'' de faire nettoyer ses pneus par son coéquipier.
- Ces qualifications rapportent des points qui seront ajoutés à ceux du classement course pour un classement (voir **13 Attribution des points**)
- Elles permettent d'avoir le choix de la piste de départ, suivant le classement des qualifications et après avoir pris connaissance de la fiche de poste (paragraphe **15**)). Chaque équipe, suivant la piste de départ qu'elle aura choisie se verra attribuer une lettre de A à L lui permettant de se situer sur la fiche de poste.
- Ce choix des pistes de départ se fera à la fin des qualifications pendant la pause restauration.
- Dès la fin des tours de qualifications la voiture va en **parc fermé** et il est **INTERDIT** d'intervenir sur l'auto.



8) Course (détail sur la fiche de postes et Timing)

* **Durée de l'épreuve** : sur 7h30' de 13h à 20h30

* **Temps de pilotage** : varie entre 3h15' et 4h30' par équipe suivant le nombre de participants et de voies.

* **Nombre de segments** : Il y aura autant de segments qu'il y aura d'équipes participantes

* **Pilotage/Pilote** : chaque pilote de l'équipe doit piloter sur **la moitié (le 1/3) des segments** du choix de l'équipe mais sans jamais pouvoir effectuer + de 2 segments consécutifs.

* **Durée des segments** : Suivant le nombre de voies disponibles et le nombre de participant varie entre 32 et 35'.

* **Inter-segments** : Entre 5 et 6' pour changer de voies (de piste chez Jorge), de pilote. Les équipes qui sont en pause devront immobiliser leur voiture en parc fermé à l'endroit où la voiture se trouvait en fin de segment précédent et repérer l'endroit. Si l'équipe change de circuit elle devra noter l'endroit où s'est arrêtée la voiture et partira sur l'autre circuit sur la ligne de départ. Quand elle reviendra sur le 1^{er} circuit elle repartira de la marque.

* **Les organisateurs devront respecter en course l'ordre de rotation suivant pour les pilotes**

* si 12 pilotes ET 8 VOIES : (voir fiche de postes)

V1 – V3 – V5 – V7 puis (en pause 9 et 11) retour en piste sur V8 – V6 - V4 – V2 puis (en pause 12 et 10) et retour en 1

* si 11 pilotes ET 8 VOIES : V1, V3, V5, V7 puis (en pause 9 et 11) retour en piste sur V8, V6, V4, V2 puis (en pause 10) et retour en 1

* Chez CSR83 ce sera sur 6 voies soit 2 séries de 6 équipes V1 – V3 – V5 – V6 – V4 – V2 et retour V1. Si c'est une course sur 12 segments avec mélange des équipes se référer à la **fiche de poste** correspondante.

9) Intervention sur les voitures

- Pour pouvoir intervenir sur la voiture, ou prendre le mulet, **un arrêt dans la zone « stand » est obligatoire.**
- L'intervention se fait sous contrôle d'un commissaire de course.
- Si le coéquipier est au ramassage et ne peut se faire remplacer, l'intervention est effectuée par le pilote. Le **changement de pneus** est effectué dans les mêmes conditions. Chaque équipe possède 2 trains de pneus pour la course et doit venir réclamer sa 2^{ème} paire lors du changement à la DC. Si le 2^{ème} train n'est pas utilisé ou peu utilisé l'équipe peut garder ou remettre le train de pneu peu usagé pour la course suivante. Ces pneus sont stockés par la DC jusqu'à la prochaine course.
- Il est interdit d'intervenir sur les voitures pendant un inter-segment, en pause ou en parc fermé.
- **Interdiction de rajouter du lest** en course (en fin de course !!) sans justification.

10) Réparation de l'aileron ou d'un élément de carrosserie.

La pose d'un **aileron souple** est fortement conseillé (s'il n'existe pas pour le modèle un autre peut y être adapté)

- La réparation de l'aileron, si elle est faisable, **est obligatoire sinon il est remplacé par un lest**

- Dans tous les cas **un lest** doit être obligatoirement placé entre les 2 piliers qui soutenaient l'aileron soit à l'intérieur de la carrosserie soit SUR la carrosserie (photo) ce qui permet d'éviter d'ouvrir l'auto. Cela doit être fait dans les 5 tours suivant l'incident SAUF si la casse est due à un élément extérieur. (inter segment à suivre dans ce cas) S'il est réparable l'équipe peut enlever le lest et réparer l'aileron. Cette intervention doit se faire **pendant l'inter-segment à suivre** (et non pas le dernier de la course !)



- L'équipe peut également décider de **prendre son mulet** et ne pas réparer ou lester la voiture de course.
- La carrosserie (lestée) doit toujours respecter le poids minimum des 22g. (Un aileron peut peser + d'1g).



11) Voiture supplémentaire

- Il est autorisé d'utiliser, en course, une voiture « **mulet** » ou un châssis de rechange complet avec le 2^{ème} moteur de course monté. La voiture de course et le mulet peuvent être de modèle différent GT3.
- Le mulet doit, être mis en conformité avec le règlement. Le timing ne permet pas de contrôler 24 voitures au CT. Si le mulet est utilisé il sera **systématiquement contrôlé en fin de course** (avec pénalités éventuelles).
- Il peut être utilisé **quelque-soit la panne** ou même un aileron cassé, vis perdue, roue détachée ou grosse panne moteur ou transmission. Il faut cependant **l'accord de la D.C.** et que soit constaté des tours anormalement lents, ou la perte d'un élément nécessitant une réparation. *Le temps de course étant réduit cette autorisation du mulet à la moindre panne est faite pour ne pas « ruiner » la course d'une équipe qui ne pourra pas rattraper 20 ou 30 tours de retard dus, par exemple, à un changement de transmission.*
- Il est interdit de changer de voiture pendant les qualifications.
- En cas d'utilisation du mulet il y a **obligation d'y mettre les pneus de course** en cours d'utilisation
- Pour effectuer le changement de voiture il faut s'arrêter dans la zone des stands (sauf si la voiture n'est plus en état de rouler)
- En cas de problème avec le mulet on ne peut plus reprendre la voiture de course. On doit réparer et il est possible de récupérer des pièces sur la voiture de course. SAUF si c'est une casse irréparable sur le châssis ou carrosserie et que la voiture de course est réparable. Mais c'est 10 tours de pénalité.
- L'utilisation du mulet étant possible pour n'importe quelle panne, elle entraîne une **pénalité de 5 à 7 tours.** **SAUF** si la panne est consécutive à une « agression » d'une voiture concurrente ou à un mauvais ramassage.
- Bien sûr l'équipe a aussi le choix de réparer si elle estime que c'est son intérêt.

12) Ramassage (voir Fiche EL et fiche de poste)

- Le détail se trouve sur les **fiches EL** et **fiches de poste** chacun se doit de se placer au bon endroit.
- Il est obligatoire d'être présent au ramassage sous peine de pénalité (voir 16)
- Dans la mesure du possible, en cas de plusieurs autos sorties de piste au même endroit le ramasseur doit remettre en 1^{er} la voiture gênée puis la voiture responsable du problème.
- Les ramasseurs peuvent remettre un pneu déjanté, redresser des tresses ou remettre un guide en bord de piste pour le compte d'une autre équipe.
- Les ramasseurs font également office de commissaires de piste en cas de litiges.
- Lors des **qualifications** le coéquipier du pilote en qualif est exempté de ramassage et libre pour intervenir sur l'auto en zone stand.

13) Attribution des points

* La course, les qualifications, le meilleur tour en course et la course rapportent des points

- Les barèmes sont les suivants :

	1er	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème	9ème	10ème	11ème	12ème
Qualifications	3	2	1,5	1	0,5							
COURSE	27	24	22	20	18	16	14	12	10	9	8	7
L'équipe qui aura réalisé le meilleur tour en course aura un bonus d'1 point												

* Le classement final du championnat est fonction de **l'addition** des points obtenus (course, qualif, meilleur tour) par chaque équipe sur chacune des 3 manches. Le + gros total sera champion et ainsi de suite.



14) Fiche EL (Essais Libres) Voir un exemplaire ci-après

Elle sera remise au responsable de chaque équipe dès l'arrivée de l'équipe sur place.

- En même temps l'équipe se verra attribuer un N° de 1 à 12 qui lui permettra de s'identifier sur cette fiche et permet à chaque équipe de se situer au pilotage et au ramassage pendant les EL.
- Chaque équipe doit impérativement respecter les indications de cette fiche (et notamment les ramasseurs).

15) Fiche de postes (Course) Voir un exemplaire ci-après

Elle sera remise au responsable de chaque équipe dès l'arrivée de l'équipe sur place.

Elle permet à chaque équipe de se situer aux rotations des postes de pilotage et de ramassage pendant la Course.

- Chaque équipe sera **identifiée cette fois par une lettre de A à L** et un **code couleur** correspondant.
- Cette lettre sera en réalité « choisie » par le responsable de chaque équipe une fois le résultat des qualifications connus. La pole choisie sa voie de départ et donc la lettre qui y correspond sur le tableau de la fiche de poste. Puis le 2^{ème} temps, le 3^{ème} etc...
- Chaque équipe doit impérativement respecter les indications de cette fiche (et notamment les ramasseurs).

16) Pénalités

DESCRIPTION de la FAUTE	PENALITE
Perte d'une vis ou perte d'aileron (SAUF si consécutif à une erreur externe) Possibilité du choix de prendre le mulet	Obligation d'arrêt en zone stand, dans les 5 tours et réparer Si pas effectué 2 TOURS de pénalité (+1 tous les 5 tours)
Ramasseur non présent à son poste (E.L. compris)	1 ^{ère} fois : Avertissement 2 ^{ème} fois : 3 TOURS 3 ^{ème} : 5 TOURS
Ramasseur jugé en faute par la DC (à son portable, en discussion, inattentif ...)	1 tour pour son équipe
Agressivité envers un ramasseur.	1 ^{ère} fois : Avertissement 2 ^{ème} fois : 1 TOUR 3 ^{ème} : 3 TOURS
Intervention sur la voiture (mécanique, pneus...) sans s'être arrêté dans la zone Stand	3 TOURS (sauf si immobilisation en piste)
Intervention sur la voiture pendant un inter-segment ou pause, parc fermé SAUF pour la réparation d'un aileron	20 TOURS
Rajout de lest injustifié	5 TOURS
Utilisation du MULET SAUF si consécutif à une erreur externe	Si se fait sur circuit SP ou Carrera Jorge : 5 TOURS Si sur le circuit CSR83 ou Policar Jorge : 7 TOURS
Reprise de la voiture de course (après mulet)	10 TOURS
Non-respect du nombre de relais à effectuer par pilote ou + de 2 relais consécutifs.	20 TOURS
NON-RESPECT des REGLEMENTS TECHNIQUES	Contrôles après course (3 voitures au sort) et MULET
Si poids carro < entre 0,1 et 0,9 g ou voie arr > entre 0,1 et 0,9 mm	3 TOURS
Si poids carro < entre, 1 et 1,9 g ou voie arr. > entre 1 et 1,9 mm	10 TOURS
Si poids carro < entre 2 et 2,9 g ou voie arr. > entre 2 et 2,9 mm	30 TOURS
Si poids carro < entre 2 et 2,9 g ou voie arr. > entre 2 et 2,9 mm	50 TOURS
Utilisation de pneus non conformes ou traités	40 TOURS
Transmission non conforme	50 TOURS
Support moteur non conforme	50 TOURS
Utilisation d'un moteur non marqué	100 TOURS
Roues avant pas en contact avec le marbre	S'il s'agit de la voiture de course : 5 TOURS S'il s'agit du MULET : 15 TOURS

17) Trophées

Seront dépendant de la trésorerie disponible.....