

12/31/2013

ASE
LAPPING
CLUB

RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT TIME ATTACK

Version 2.0 | Oktay Yildiz

Table des matières

| | |
|---|---|
| Préface..... | 4 |
| 1. Sécurité..... | 4 |
| 1.1. Casques..... | 4 |
| 1.2. Arceau | 4 |
| 1.3. Harnais..... | 4 |
| 1.4. Préparation de la voiture..... | 4 |
| 1.5. Fenêtres/ Toits Ouvrants/ Toits décapotables | 4 |
| 2. Règlement d'événement..... | 5 |
| 2.1. Meeting des pilotes et enregistrement..... | 5 |
| 2.2. Identification des voitures | 5 |
| 2.3. Session de pratique..... | 5 |
| 2.4. Session chronométrée..... | 5 |
| 2.5. Super session | 5 |
| 2.6. Dépassement | 6 |
| 2.7. Passagers | 6 |
| 2.8. Fautes | 6 |
| 2.8.1. Deux roues hors piste (2WO)..... | 6 |
| 2.8.2. Quatre roués hors piste (4WO)..... | 6 |
| 2.8.3. Défaillance mécanique (DNS / DNF)..... | 6 |
| 2.8.4. Obstruction Intentionnelle | 6 |
| 2.8.5. Sanctions..... | 7 |
| 2.8.5.1. Session de pratique | 7 |
| 2.8.5.2. Sessions chronométrées et super session | 7 |
| 2.8.5.3. Récidiviste | 7 |
| 3. Méthode de pointage du Championnat | 7 |
| 3.1. Points de classe..... | 7 |
| 3.2. Participation Minimum..... | 8 |
| 3.3. Points Bonus | 9 |
| 3.3.1. Le plus rapide de catégorie de préparation..... | 9 |
| 3.3.2. Meilleur temps de la journée (FTD)..... | 9 |
| 3.4. Pointage super session..... | 9 |

| | | |
|--------|--|----|
| 3.5. | Championnat | 9 |
| 3.5.1. | Championnat général | 10 |
| 3.5.2. | Championnat de classe | 10 |
| 3.5.3. | Championnat super session | 10 |
| 3.5.4. | Bris d'égalité..... | 10 |
| 4. | Classification de la voiture | 11 |
| 4.1. | Classes groupe motopropulseur | 11 |
| 4.1.1. | Traction avant (FWD)..... | 11 |
| 4.1.2. | Propulsion arrière (RWD)..... | 11 |
| 4.1.3. | Quatre roués motrices (AWD)..... | 11 |
| 4.2. | Classes de préparation | 11 |
| 4.3. | Résumé des combinaisons des différentes classes..... | 13 |
| | Mot de la fin..... | 13 |

Préface

L'ASE Lapping Club est un club de sport automobile amateur basée à Montréal, Québec, opérant principalement à l'Autodrome Saint-Eustache.

Chaque année, ASELCL organise un Championnat de « Time Attack » afin de mettre à l'épreuve et d'optimiser les compétences des conducteurs à travers le Québec. Le but est simple: un maximum de plaisir sans maux de tête! Chaque événement est chronométré à l'aide de transpondeurs pour maximiser la précision et le temps de piste. Classer votre voiture ne sera jamais plus facile!

1. Sécurité

La sécurité est toujours une grande préoccupation pour l'ASELC, voici les recommandations de l'ASELC à ce sujet.

1.1. Casques

Le port du casque est obligatoire. L'ASELC exige que chaque conducteur doit avoir un Casque certifié M2005 SNELL ou mieux. La certification SNELL SA2005 est fortement recommandée pour les conducteurs de cabriolets et les voitures qui ont des Arceau.

1.2. Arceau

Les Arceaux ne sont pas obligatoires, **mais fortement recommandée**, surtout pour les cabriolets et les voitures roulant sur des gommes de course (Classe Modified et Race).

1.3. Harnais

Bien que les harnais ne sont pas obligatoires, ASELCL exige que les harnais ne peuvent être utilisé que si la voiture est équipé d'un arceau. **Aucun harnais dans les voitures non équipées d'arceau.**

1.4. Préparation de la voiture

Assurez-vous que votre voiture est vidée de toutes pièces mobiles. Enlevé le pneu de secours, le cric et vider la boîte à gants.

1.5. Fenêtres/ Toits Ouvrants/ Toits décapotables

Au cours de l'événement, les fenêtres peuvent être totalement remontées ou totalement baissées. Les fenêtres ne peuvent être à semi-ouvertes. Les toits ouvrants peuvent être inclinés ou totalement ouvert.

Pour les voitures décapotables, le toit peut être abaissé, tant que les fenêtres sont totalement abaissées. Toutefois, il est recommandé que le toit demeure fermé pour des mesures de sécurité supplémentaires.

2. Règlement d'événement

Le Championnat de « Time Attack » de l'ASELC est un événement contre la montre. L'objectif est de parvenir à un meilleur tour propre lors d'une séance de course. Au cours d'un événement, les pilotes auront des séances de pratique et des séances de course.

2.1. Meeting des pilotes et enregistrement

Tous les pilotes doivent être présents au meeting des pilotes. Si un pilote manque le meeting, il ne lui sera pas permis de participer à l'événement.

Les pilotes doivent confirmer la classification de leur voiture à la table d'enregistrement le matin de l'événement. Une fois classée, une voiture ne peut être reclassée lors de l'événement sauf si celle-ci n'est pas éligible dans la classe dans laquelle elle roule.

2.2. Identification des voitures

Les conducteurs doivent bien identifier leurs voitures avec:

- **Chiffres:** Les numéros doivent être clairement visible des deux côtés de la voiture et avoir au moins 8 pouces de hauteur. Ils doivent être de couleur contrastante avec la couleur de la voiture.
- **Classe:** La classe doit être clairement visible des deux côtés de la voiture et avoir au moins 4 pouces de hauteur. Il doit être de couleur contrastante avec la couleur de la voiture.

2.3. Session de pratique

Des sessions de pratique sont offertes aux pilotes afin de leur permettre de tester et régler la voiture et apprendre la piste. Lors d'un événement, les conducteurs peuvent obtenir jusqu'à 4 sessions de pratique de 20 minutes. Au cours de ces sessions, les conducteurs peuvent aller sur la piste comme ils le souhaitent. En fonction de la longueur de la piste, il y a un nombre maximum de voitures autorisées à rouler. Ce nombre est déterminé à la réunion des pilotes.

2.4. Session chronométrée

Des sessions chronométrées sont données aux conducteurs afin d'enregistrer leurs meilleurs temps propre au tour. Il y a un minimum de 2 sessions chronométrées par épreuve d'une durée de 10 minutes. Au cours de ces sessions, les conducteurs peuvent aller sur la piste et sortir comme ils le souhaitent. Dans le cas où une pénalité est donnée lors d'une session, les temps pour cette session sont disqualifiés. Il y a un maximum de 10 voitures en piste en même temps au cours d'une session et les pilotes sont classés par ordre de rapidité des temps lors des sessions de pratique.

2.5. Super session

Les sept premiers pilotes (temps brut) de la journée sont invités à participer à une super session à la fin de la journée. Les sept voitures seront lancées du plus lent temps au plus rapide et les pilotes s'affronteront pour obtenir des points bonus qui compteront pour le championnat.

Les pilotes sont autorisés à changer de pneus, de classification et de voiture dans le cas où leur voiture tombe en panne pour le Top 5 Shootout. Dans le cas où un pilote ne peut pas participer, sa place n'est pas comblée par le prochain pilote plus rapide.

2.6. Dépassement

Les dépassements sont autorisés dans les zones désignées. Il est de la responsabilité de la voiture qui dépasse à faire un dépassement hors ligne propre. La voiture dépassée tient sa ligne et n'a pas besoin de pointer le dépassement. Les zones désignées sont indiquées lors de la réunion des pilotes de l'événement.

2.7. Passagers

Les passagers sont permis dans toutes les sessions de Time Attack ASE Lapping Club. Toutefois, si un pilote se voit imposé une pénalité lorsqu'il a un passager à bord, il sera expulsé de l'événement. C'est la responsabilité du pilote d'assurer sa sécurité et celle de son passager.

2.8. Fautes

Au cours de l'événement, la sécurité est toujours une priorité. Dans le but de dissuader la conduite dangereuse, les sanctions suivantes seront appliquées dans les situations spécifiques.

2.8.1. Deux roues hors piste (2W0)

Cette faute est dans les situations suivantes:

- Chaque fois qu'un pilote met 2 roues hors de la piste,
- Chaque fois qu'un pilote fait un tête-à-queue avec sa voiture mais il la contient à l'intérieur de la piste,
- Chaque fois qu'un pilote heurte un cône placé sur le parcours.

2.8.2. Quatre roués hors piste (4W0)

Cette faute s'applique dans les situations suivantes:

- Lorsque le conducteur conduit complètement hors de la piste.

2.8.3. Défaillance mécanique (DNS / DNF)

Dans le cas où un pilote ne peut participer à session ou ne peut pas terminer sa session en raison de problèmes mécaniques, un DNS (N'a pas commencé) ou DNF (n'a pas terminé) sera attribué.

2.8.4. Obstruction Intentionnelle

Si un pilote est jugé d'avoir intentionnellement empêché un autre pilote de le dépasser et le forçant ainsi à ralentir, il se verra imposé une sanction DSQ (disqualification).

2.8.5. Sanctions

2.8.5.1. Session de pratique

Pendant les pratiques, le pilote se verra présenter un drapeau noir s'il ne rentre pas après sa faute afin de recevoir un avertissement officiel d'un membre du personnel.

2.8.5.2. Sessions chronométrées et super session

Pendant les séances chronométrées, le pilote se verra présenter un drapeau noir **s'il ne rentre pas après sa faute** afin de recevoir un avertissement officiel d'un membre du personnel. Le personnel peut le retirer de la piste.

Dans le cas d'une faute quelconque au cours d'une session race ou super session, **tous les temps sont disqualifiés pour cette session** et sont remplacée par la faute spécifique.

2.8.5.3. Récidiviste

Si un pilote ne se conforme pas après avoir reçu plusieurs avertissements, il peut être:

- **Expulsé** de sa session d'essais par le personnel de l'ASELC.
- **Expulsé** de l'événement par le personnel de l'ASELC.

3. Méthode de pointage du Championnat

Pour chaque événement, les points sont cumulés pour chaque pilote basé sur 3 catégories différentes: la classe, Bonus et Super. Les points pour l'événement sont une somme de tous ces points.

3.1. Points de classe

Chaque voiture est classée par la configuration du groupe motopropulseur et le niveau de préparation des voitures. Les voitures sont regroupées dans ces classes et les points sont attribués en fonction du niveau de participation et de la position respective dans la classe.

| Position | Points (si 3 participants et plus) |
|-----------------|------------------------------------|
| 1 ^{er} | 25 |
| 2 ^e | 18 |
| 3 ^e | 15 |
| 4 ^e | 12 |
| 5 ^e | 10 |
| 6 ^e | 8 |
| 7 ^e | 6 |
| 8 ^e | 4 |
| 9 ^e | 2 |
| 10 ^e | 1 |

Note que si un pilote n'enregistre pas un temps (en raison des fautes), **aucun point n'est attribué.**

Note que les concurrents peuvent enregistrer de point que dans une seule classe lors d'un événement donné.

3.2. Participation Minimum

Pour avoir un maximum de points de classe, la classe doit contenir un minimum de 3 participants. Si ce seuil n'est pas atteint, le premier pilote reçoit 12 points et le second pilote reçoit 10 points.

Toutefois, les pilotes dans les classes n'ayant pas atteint le seuil de participation minimum peuvent aller chercher le maximum de points de classe (25 points pour le 1^{er} et 18 points pour le 2^e) si et seulement s'ils battent le meilleur temps de la classe supérieure. Voici l'ordre des classes de pneus :

Enthousiaste -> Street -> Mod -> Race

Si la classe de pneu supérieure n'a pas de participants, il faudra aux pilotes battre le meilleur temps de la classe 2 ou 3 niveaux plus haut.

Notez bien que si le pilote compétitionne dans une classe n'ayant pas le minimum de participants et que les classes supérieures n'ont pas de participants, sauf s'il établit le meilleur temps des sessions chronométrées de toutes les voitures du même groupe motopropulseur.

Exemple 1:

| RWD-Street | RWD-Mod | RWD-Race |
|---------------|-----------------|--------------|
| John (59.931) | George (60.112) | Amy (58.442) |
| Joe (61.312) | Jack (60.532) | |
| | Jill (61.555) | |

Dans cet exemple, John reçoit 25 points car il a battu le meilleur temps de la classe Mod. Toutefois, Joe, ne reçoit que 10 points car il n'a pas battu le meilleur temps de la classe Mod. Amy, pour sa part, reçoit 25 points car elle a établi le meilleur temps de la classe RWD.

Exemple 2:

| RWD-Street | RWD-Mod | RWD-Race |
|---------------|---------|---------------|
| John (59.931) | | Amy (58.442) |
| Joe (61.312) | | Jack (60.532) |

Dans cet exemple, ni John ni Joe ne peuvent aller chercher le maximum de points car ils n'ont pas battu le meilleur temps d'Amy.

3.3. Points Bonus

Les points Bonus sont attribués aux pilotes qui réalisent plus qu'une bonne position dans leur catégorie respective.

3.3.1. Le plus rapide de catégorie de préparation

Un supplément de 5 points de bonus est donné à la voiture la plus rapide dans chaque classe de préparation sans distinction de classe motopropulseur.

| Catégorie | Points |
|---|--------|
| Voiture « Enthousiaste » la plus rapide | 5 |
| Voiture « Street » la plus rapide | 5 |
| Voiture « Modified » la plus rapide | 5 |
| Voiture « Race » la plus rapide | 5 |

Notez que les temps sont comptabilisés à partir des sessions chronométrées.

3.3.2. Meilleur temps de la journée (FTD)

Trois points bonus supplémentaires (3 pt) sont donnés au pilote le plus rapide de la journée. Ce temps est pris lors des sessions chronométrées et de la super session. Et ce, indépendamment de la classe de préparation et de la classe motopropulseur.

3.4. Pointage super session

Les points bonus sont donnés aux conducteurs en fonction de leur position dans la super session.

| Position | Points |
|-----------------|--------|
| 1 ^{er} | 10 |
| 2 ^e | 8 |
| 3 ^e | 6 |
| 4 ^e | 5 |
| 5 ^e | 4 |
| 6 ^e | 3 |
| 7 ^e | 2 |

3.5. Championnat

Les points sont cumulés dans chaque classe. Pour les championnats de 5 événements ou moins, les 3 meilleurs événements seront pris en compte pour les points de championnat sauf si noté autrement au début de la saison. Pour un championnat de 6 ou 7 épreuves, les 4 meilleurs

événements seront pris en compte pour les points de championnat sauf si noté autrement au début de la saison.

Exemple 1:

| | Événement 1 | Événement 2 | Événement 3 | Événement 4 | Événement 5 |
|------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| John | 10 pts | 12 pts | 0 pts | 5 pts | 14 pts |
| Paul | 14 pts | 9 pts | 15 pts | 0 pts | 10 pts |

Paul gagne le championnat avec 37 points puisque que John n'a que 36 points en tenant compte des 3 meilleurs événements de chaque participant.

Exemple 2:

| | Événement 1 | Événement 2 | Événement 3 | Événement 4 | Événement 5 | Événement 6 |
|------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| John | 10 pts | 12 pts | 0 pts | 5 pts | 14 pts | 7 pts |
| Paul | 14 pts | 9 pts | 15 pts | 0 pts | 10 pts | 9 pts |
| Jack | 15 pts | 10 pts | 12 pts | 15 pts | 9 pts | 12 pts |

Jack gagne le championnat avec 54 pts puisque que Paul a marqué 46 pts et John a marqué 43 pts en tenant compte de leurs 4 meilleurs événements.

3.5.1. Championnat général

Le classement général est calculé indépendamment de la classe. Les points peuvent être cumulés dans toutes les classes et sont comptabilisé pour le championnat toute catégorie. Le pointage théorique maximal pour un seul événement est de 43 points (25 points de classe, 5 points classe de pneumatique, 3 point FTD et 10 points super session). La règle de championnat de X meilleur événements s'applique.

3.5.2. Championnat de classe

Les championnats de classe sont calculés avec les points cumulés dans la classe seulement, y compris les points de bonus. La règle de championnat de X meilleur événements s'applique. Il y a 12 championnats de classe. Pour plus de détails s'il vous plaît voir la classification de la voiture.

3.5.3. Championnat super session

Le championnat super session est calculé de la cumulation de points dans les super sessions uniquement. La règle de championnat de X meilleur événements ne s'applique pas.

3.5.4. Bris d'égalité

Dans l'éventualité d'une égalité au championnat et qu'un vainqueur doit être déterminé, voici l'ordre des bris d'égalité:

1. Plus de points dans les super sessions
2. Plus de victoires de classe

- Plus grand total de points dans les événements non-comptabilisés

4. Classification de la voiture

Le Championnat Time Attack de l'ASELC comporte des règles très simples de classification voiture. Afin de classer votre voiture, vous aurez besoin de connaître la configuration du groupe motopropulseur de votre voiture et du niveau de préparation de celle-ci. Votre voiture sera dans une classe combinée de la configuration motopropulseur et niveau de préparation.

4.1. Classes groupe motopropulseur

4.1.1. Traction avant (FWD)

Cette classe est ouverte à toutes les voitures qui ont la traction avant, indépendamment du lieu où le moteur est positionné.

Exemples: Honda Civic, Mazda Protégé, Mini Cooper.

4.1.2. Propulsion arrière (RWD)

Cette classe est ouverte à toutes les voitures qui ont les roues motrices arrière, peu importe où le moteur est positionné.

Exemples: Honda S2000, Porsche Carrera 2, Toyota MR2.

4.1.3. Quatre roués motrices (AWD)

Cette classe est ouverte à toutes les voitures qui ont les quatre roues motrices, indépendamment du lieu où le moteur est positionné.

Exemples: Subaru WRX, Nissan GT-R, Mitsubishi Evolution.

4.2. Classes de préparation

Pour classer votre voiture, vous devrez vous référer à la table ci-bas. La table a été conçue afin de simplifier le classement de votre voiture. En gros, les classes enthousiastes et street ont été conçues pour les véhicules qui circulent légalement sur nos routes. Les classes modified et race sont conçues pour les véhicules avec des niveaux de préparation plus extrêmes.

| Catégorie | Sous-catégorie | Enthousiaste | Street | Modified | Race |
|--------------------------|-------------------------------------|--|-------------------------|-------------------|-------------------|
| Moteur / Entrainement | Moteur – Aspiration naturelle | Aucun compresseur ou turbo | Sans Restrictions | Sans Restrictions | Sans Restrictions |
| | Moteur – Sur- alimenté | Aucun remplacement du turbo / compresseur | Sans Restrictions | Sans Restrictions | Sans Restrictions |
| | Changement de | Non-permis | Permis s'il provient de | Sans Restrictions | Sans Restrictions |

| | | | | | |
|-------------------------------|---|--|--|---|-------------------|
| | Moteurs | | la même marque | | |
| | Transmission | Sans Restrictions | Sans Restrictions | Sans Restrictions | Sans Restrictions |
| | Différentiel | Sans Restrictions | Sans Restrictions | Sans Restrictions | Sans Restrictions |
| Suspension / Freins | | Sans Restrictions | Sans Restrictions | Sans Restrictions | Sans Restrictions |
| Pneus / Roues | | Indice d'usure 180 UTQG ou plus haut | Indice d'usure 180 UTQG ou plus haut | Indice d'usure 60 UTQG ou plus haut | Sans Restrictions |
| Carrosserie / Chassis | Intérieur | Original sans modifications, sauf pour accommoder des éléments de sécurité | Le tableau de bord OEM original et non modifié, les panneaux de portes avant, les « kick pannels » et la console centrale doivent demeurer | Le tableau de bord OEM peut être modifié, mais doit demeurer. | Sans Restrictions |
| | Toit ouvrant & fenêtres | Aucune modification permise | Le verre des fenêtres doit demeurer | Le pare-brise OEM doit demeurer, les autres peuvent être remplacés par du lexan | Sans Restrictions |
| | Panneaux de carrosserie | Capot et valise peuvent être remplacés Interdiction de couper ou retirer des panneaux | Capot, valise et ailes peuvent être remplacés Interdiction de retirer des panneaux | Sans Restrictions | Sans Restrictions |
| | Chassis | Aucune voiture à chassis tubulaire | Aucune voiture à chassis tubulaire | Aucune voiture à chassis tubulaire | Sans Restrictions |
| Aérodynamisme | Ailerons | Un aileron à simple étage ne dépassant pas le toit ou la carrosserie est permis | Sans Restrictions | Sans Restrictions | Sans Restrictions |
| | Splitters / Extracteurs / Déflecteurs / Panneaux sous-chassis | Une "lip" avant ne dépassant pas plus de 3" du pare-choc est permise | Aucun fond plat à moins qu'il soit d'origine | Sans Restrictions | Sans Restrictions |
| Enregistrements de la voiture | | La voiture doit avoir un certificat d'enregistrement en vigueur | La voiture doit avoir un certificat d'enregistrement en vigueur | Sans Restrictions | Sans Restrictions |
| PDSF de la voiture | | Sans Restrictions | Sans Restrictions | Sans Restrictions | Sans Restrictions |

4.3. Résumé des combinaisons des différentes classes

Sur la base de votre classe groupe motopropulseur et de pneumatique, vous serez dans l'une des 9 catégories suivantes:

| Résumé des différentes combinaisons | | |
|-------------------------------------|-----------------|-----------------|
| ENTHOUSIATE-FWD | ENTHOUSIATE-RWD | ENTHOUSIATE-AWD |
| STREET-FWD | STREET-RWD | STREET-AWD |
| MOD-FWD | MOD-RWD | MOD-AWD |
| RACE-FWD | RACE-RWD | RACE-AWD |

Mot de la fin

Le Championnat de « Time Attack » de l'ASELC a été conçu être une série **amusantes**. L'élément le plus important de la journée sécuritaire et agréable est la **courtoise**. Nous demandons à tous nos participants d'être courtois les uns envers les autres. Cela signifie que:

- Quand quelqu'un est plus rapide que vous, laissez-le faire son dépassement proprement (relâcher l'accélérateur).
- Quand quelqu'un est mal classé, parler à la personne avec courtoisie pour voir si c'était une erreur avant de remettre une protestation aux officiels.
- Soyez courtois avec les officiels, les bénévoles et les autres participants.
- Soyez sûr de vous-même et des autres autour de vous lorsque vous êtes sur la piste.