

12/22/2011



ASE  
LAPPING  
CLUB

## RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT TIME ATTACK

## 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. Identification des voitures.....	5
2.2. Session de pratique.....	5
2.3. Session chronométrée.....	5
2.4. Top 5 Shootout.....	5
2.5. Dépassement.....	5
2.6. Horraire typique d'un événement.....	6
3. Fautes.....	6
3.1. Deux roues hors piste (2WO).....	7
3.2. Quatre roués hors piste (4WO).....	7
3.3. Défaillance mécanique (DNS / DNF).....	7
3.4. Sanctions.....	7
3.4.1. Session de pratique.....	7
3.4.2. Sessions chronométrées et Top 5 Shootout.....	7
3.4.3. Récidiviste.....	7
4. Méthode de pointage du Championnat.....	8
4.1. Points de classe.....	8
4.2. Participation Minimum.....	8
4.3. Points Bonus.....	9
4.3.1. Le plus rapide de catégorie de pneumatique.....	9
4.3.2. Meilleur temps de la journée (FTD).....	10
4.4. Pointage Top 5 Shootout.....	10

4.5.	Championnat .....	10
4.5.1.	Championnat général .....	10
4.5.2.	Championnat de classe .....	11
4.5.3.	Bris d'égalité.....	11
5.	Classification de la voiture .....	11
5.1.	Classes groupe motopulseur .....	11
5.1.1.	Traction avant (FWD).....	11
5.1.2.	Propulsion arrière (RWD).....	11
5.1.3.	Quatre roués motrices (AWD).....	11
5.2.	Classes de pneumatique.....	12
5.2.1.	Street Class (STREET) .....	12
5.2.2.	Classe Modified(MOD).....	12
5.2.3.	Classe Race (RACE) .....	12
5.3.	Résumé des combinaisons des différentes classes.....	12
	Mot de la fin.....	12

## 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, ASELC 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 une Casque certifié M2000 SNELL ou mieux. La certification SNELL SA2000 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, ASELC 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. 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.

### 2.2. Session de pratique

Des sessions de pratique sont offerte 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.

### 2.3. 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.

### 2.4. Top 5 Shootout

Les cinq premiers pilotes (temps brut) de la journée sont invités à participer à un Top 5 Shootout à la fin de la journée. Les cinq 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.

### 2.5. 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.

## 2.6. Horraire typique d'un événement

Notez que ceci est un horaire typique et que l'horaire est sujet à modification à tout moment. L'horaire officiel est affiché à la réunion des pilotes.

08:00: ouverture du site

8:00-10:00: Enregistrement, l'inspection technique et la réunion des pilotes

10:00-10:20 : Session de pratique # 1 - Classe Street

10:20-10:40 : Session de pratique # 1 - Classe Modified.

10:40-11:00: Session de pratique # 1 - Classe Race.

11h00-11h20: Session de pratique # 2 –Classe Street.

11:20-11:40: Session de pratique # 2 - Classe Modified.

11:40-12:00: Session de pratique # 2 – Classe Race.

12:00-12:30: Dîner

12:30-12:40 Session chronométrée # 1 - Classe Street groupe 1.

12:40-12:50 Session chronométrée # 1 – Classe Street groupe 2

12:50-13:00: Session chronométrée # 1 – Classe Modified groupe 1.

13:00-13:10: Session chronométrée # 1 – Classe Modified groupe 2.

13:10-13:20 Session chronométrée # 1 – Classe Race groupe 1.

13:30-13:40 Session chronométrée # 1 - Class Race groupe 2.

13:30-13:50 Session de pratique # 3 – Classe Street.

13:50-14:10: Session de pratique # 3 - Classe Modified.

14:10-14:30: Session de pratique # 3 – Classe Race.

14:30-14:40 : Session chronométrée # 2 - Classe Street groupe 1.

14:40-14:50 : Session chronométrée # 2 - Classe Street groupe 2

14:50-15:00: Session chronométrée # 2 - Classe Modified groupe 1.

15:00-15:10: Session chronométrée # 2 - Classe Modified groupe 2

15:10-15:20 : Session chronométrée # 2 - Classe Race groupe 1.

15:20-15:30 : Session chronométrée # 2 - Class Race groupe 2.

15:30-15:50 : Session de pratique # 4 - Classe Street

15:50-16:10: Session de pratique # 4 - Classe Modified.

16:10-16:30: Session de pratique # 4 - Classe Modified.

16:30-17:00: Top 5 Shootout.

## 3. 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.

### 3.1. Deux roues hors piste (2WO)

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.

### 3.2. Quatre roués hors piste (4WO)

Cette faute s'applique dans les situations suivantes:

- Lorsque le conducteur conduit complètement hors de la piste.

### 3.3. 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.

### 3.4. Sanctions

#### 3.4.1. 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.

#### 3.4.2. Sessions chronométrées et Top 5 Shootout

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 Top 5 Shootout, **tous les temps sont disqualifiés pour cette session** et sont remplacée par la faute spécifique.

#### 3.4.3. 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.

## 4. Méthode de pointage du Championnat

Pour chaque événement, les points sont cumulés pour chaque pilote basé sur 3 catégories différentes: la classe, Bonus et top 5. Les points pour l'événement sont une somme de tous ces points.

### 4.1. Points de classe

Chaque voiture est classée par la configuration du groupe motopropulseur et les pneus. 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 <sup>er</sup>	10
2 <sup>e</sup>	8
3 <sup>e</sup>	6
4 <sup>e</sup>	5
5 <sup>e</sup>	4
6 <sup>e</sup>	3
7 <sup>e</sup>	2
8 <sup>e</sup>	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.

### 4.2. 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 6 points et le second pilote reçoit 5 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 (10 points pour le 1<sup>er</sup> et 8 points pour le 2<sup>e</sup>) si et seulement s'ils battent le meilleur temps de la classe de pneu supérieure. Voici l'ordre des classes de pneus :

*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 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, il ne peut pas aller chercher le maximum de points car on s'attend à ce qu'il ait le meilleur temps.

Exemple 1:

RWD-Street	RWD-Mod	RWD-Race
<b>John (59.931)</b>	George (60.112)	Amy (58.442)
<b>Joe (61.312)</b>	Jack (60.532)	
	Jill (61.555)	

Dans cet exemple, John reçoit 10 points car il a battu le meilleur temps de la classe Mod. Toutefois, Joe, ne reçoit que 5 points car il n'a pas battu le meilleur temps de la classe Mod. Amy, pour sa part, reçoit 6 points seulement car il n'y a pas de classe supérieure à la sienne: on s'attend à ce qu'elle ait le meilleur temps.

Exemple 2:

RWD-Street	RWD-Mod	RWD-Race
<b>John (59.931)</b>		Amy (58.442)
<b>Joe (61.312)</b>		Jack (60.532)
		Jill (61.555)

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

### 4.3. Points Bonus

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

#### 4.3.1. Le plus rapide de catégorie de pneumatique

Un supplément de 2 points de bonus est donné à la voiture la plus rapide dans chaque classe de pneumatique sans distinction de classe motopropulseur.

Catégorie	Points
Voiture plus rapide pneu Street	2
Voiture plus rapide pneu Modifiée	2
Voiture plus rapide pneu Race	2

Notez que les temps sont comptabilisés à partir des 2 sessions chronométrées.

#### 4.3.2. Meilleur temps de la journée (FTD)

Un point bonus supplémentaire (1 pt) est donné au pilote le plus rapide de la journée. Ce temps est pris lors des sessions chronométrées et Top 5 Shootout. Et ce, indépendamment de la classe de pneumatique et de la classe motopropulseur.

#### 4.4. Pointage Top 5 Shootout

Les points bonus sont donnés aux conducteurs en fonction de leur position dans le Top 5 Shootout.

Position	Points
1 <sup>er</sup>	3
2 <sup>e</sup>	2
3 <sup>e</sup>	1

#### 4.5. 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. Pour un championnat de 6 ou 7 épreuves, les 4 meilleurs événements seront pris en compte pour les points de championnat.

*Exemple 1:*

	Événement 1	Événement 2	Événement 3	Événement 4	Événement 5
<b>John</b>	10 pts	12 pts	0 pts	5 pts	14 pts
<b>Paul</b>	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
<b>John</b>	10 pts	12 pts	0 pts	5 pts	14 pts	7 pts
<b>Paul</b>	14 pts	9 pts	15 pts	0 pts	10 pts	9 pts
<b>Jack</b>	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.

##### 4.5.1. 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 16 points (10 points de classe, 2

points classe de pneumatique, 1 point FTD et 3 points Top 5 Shoot out). La règle de championnat de X meilleur événements s'applique.

#### **4.5.2. 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 9 championnats de classe. Pour plus de détails s'il vous plaît voir la classification de la voiture.

#### **4.5.3. 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 Top 5 Shootouts
2. Plus de victoires de classe
3. Plus grand total de points dans les événements non-comptabilisés

## **5. 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 l'indicateur d'usure des pneus. Votre voiture sera dans une classe combinée de la configuration motopropulseur et d'indicateur de l'usure des pneus. Les modifications et mises à niveau sont sans restriction.

### **5.1. Classes groupe motopropulseur**

#### **5.1.1. 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.*

#### **5.1.2. 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.*

#### **5.1.3. 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.*

## 5.2. Classes de pneumatique

### 5.2.1. Street Class (STREET)

La classe Street est limitée aux voitures de **rue**. Cela signifie que la voiture est immatriculée pour la conduite sur la voie publique et a encore un tableau de bord.

L'indicatif d'usure des pneus: **140 and up**.

### 5.2.2. Classe Modified(MOD)

La classe modified est limitée aux voitures de **rue**. Cela signifie que la voiture est immatriculée à la conduite sur la voie publique et a encore un tableau de bord.

L'indicatif d'usure des pneus: **50 to 139**.

### 5.2.3. Classe Race (RACE)

La classe la Race est ouverte à toutes les voitures, y compris les voitures de course complètement vidée.

L'indicatif d'usure des pneus: **0 à 49**.

## 5.3. Résumé des combinaisons des différentes classes

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

Résumé des différentes combinaisons		
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.

12/18/2010

Version 1.1 | Yildiz Oktay

## Table des matières

### Préface 3

#### 1. De sécurité 3

##### 1.1. Casques 3

##### 1.2. Roll-barres 3

##### 1.3. Harnais 3

##### 1.4. Préparation Car 3

##### 1.5. Windows / Toit ouvrant / toits décapotables 3

#### 2. Règles d'événement 4

##### 2.1. Identification des Cars 4

##### 2.2. Session pratique n ° 4

##### 2.3. Session Race 4

##### 2.4. Top 5 Shootout 4

##### 2.5. Passage de 4

##### 2.6. Horaire de l'événement type 5

#### 3. Pénalités 5

##### 3.1. Deux Roues Off-Track (2WO) 5

##### 3.2. Quatre roues hors piste (4WO) 6

##### 3.3. Défaillance mécanique (DNS / DNF) 6

##### 3.4. Sanctions 6

###### 3.4.1. En 6 séances de pratique

###### 3.4.2. En Sessions Race et Top 5 Shootout 6

###### 3.4.3. 6 Récidivistes

#### 4. Système de notation Championnat 6

##### 4.1. Classe points 6

##### 4.2. Bonus points 7

###### 4.2.1. Le plus rapide de la classe 7 Tire

###### 4.2.2. Meilleur temps du jour (FTD) 7

##### 4.3. Points Shootout Top 5 7

##### 4.4. Championnat du 7

###### 4.4.1. Championnat globale 8

###### 4.4.2. Championnats de la classe 8

#### 5. Classification Voiture 8

##### 5.1. Classes motopropulseur 9

###### 5.1.1. Traction avant (FWD) 9

###### 5.1.2. Propulsion arrière (RWD) 9

###### 5.1.3. Quatre roues motrices (AWD) 9

- 5.2. Classes Tire 9
- 5.2.1. Classe (rue) 9
- 5.2.2. Classe de modification (MOD) 9
- 5.2.3. Classe Race (RACE) 9
- 5.3. Résumé des combinaisons de classes différentes 9
- Final Word 10

## Préface

!

## 1. Sécurité