



Règlements Technique et Sportif **Championnat C24S 2023/2024** **Groupe 2 REVOSLOT**



Version 6 **Les mises à jour sont surlignées en jaune**

Tout ce qui n'est pas mentionné dans ce présent règlement est strictement interdit

(Merci de tenir compte de la mention ci-dessus, qui n'est pas là, en gros caractères, soulignée, en gras et en rouge, simplement pour faire jolie !!!)

1 - INTRODUCTION

Championnat uniquement réservé aux véhicules REVOSLOT suivants :

- FORD Escort MK1
 - RS 0139
 - RS 0140
 - RS0141
 - RS 0142=> Kit Blanc



- ALFA ROMEO GTA

RS 0129

RS 0130

RS 0132

RS 0133A Kit Blanc

RS 0152

RS 0153

RS 0154 (coffret réunissant les ref. RS 0152 et RS 0153)

RS 0172

RS 0173

RS 0174

RS 0175 (coffret réunissant les ref. RS 0173 et RS 0174)



- BMW 2002

RS 0157

RS 0158

RS 0159

RS 0160 Kit Blanc



- OPEL Kadett GT/2
 - RS 0168
 - RS 0169
 - RS 0170
 - RS 0171A Kit Blanc
 - RS 0171B Kit Blanc
 - RS 0171C Kit Blanc



- NOTA 1 : Si en cours de saison REVOSLOT propose un ou des nouveaux modèles et ou des nouvelles pièces détachées qui pourraient être éligibles au championnat, ceux-ci pourraient éventuellement être autorisés après réflexion rigoureuse et impartiale du comité de course du C24S.

2 REGLEMENT TECHNIQUE

Ce championnat se veut le plus possible dans un esprit « **sortie de boîte** ». Concrètement, cela se traduit par des **autos strictement d'origine**, hormis tresses/câbles/visserie/calles/stoppeurs (qui sont libres).

NOTA 1 applicables (cf. § 1- INTRODUCTION)

DESIGNATION PIECES	ALFA GTA	FORD ECSORT	BMW 2002 TI	OPEL KADETT
Guide	RS210	RS210	RS210	RS210
Vis Guide	RS210S	RS210S	RS210S	RS210S
Ressort Guide	RS210SP	RS210SP	RS210SP	RS210SP
Plaque Carrosserie	RS304	RS314	RS324A	RS334A
Châssis	RS305	RS315	RS325	RS335
Moteur (21000 Tr/Mn)	RS211	RS211	RS211	RS211
Pignon 9T	RS232	RS232	RS232	RS232
Couronne 24T (violette)	RS227	RS227	RS227	RS227
Jante Roues AV	RS218	RS218	RS218	RS218
Pneus Roues AV	RS216	RS216	RS216	RS216
Support de Roulement AV	RS221	RS221	RS221	RS221
Roulement AV	S410	S410	S410	S410
1/2 Arbre Roues AV	RS225A (3x13,75)	RS225 (3x12,75)	RS225 (3X12.75)	RS225 (3X12.75)
Jantes Roues AR	RS218	RS218	RS218	RS218
Pneus Roues AR	RS217 30 Shore	RS217 30 Shore	RS217 30 Shore	RS217 30 Shore
Arbre Roues AR	RS224 (3x46)	RS224 (3x46)	RS224 (3x46)	RS224 (3x46)
Support de Roulement AR	RS222	RS222	RS222	RS222
Roulement AR	S410	S410	S410	S410

Pièces hors du cadre de la « sortie de boîte » :

- Vis libres
- Tresses libres
- Câbles libres

Il est autorisé et même fortement conseillé d'arrondir légèrement l'angle d'attaque de la lame du guide (afin d'éviter que celle-ci ne vienne buter sur certaines irrégularités au fond du slot).

Il est autorisé et même fortement conseillé « d'assurer » la fixation des éléments qui doivent être en permanence solidaire de la carrosserie (vitrage, cockpit, élément en plastique figurant la partie arrière du châssis). A cette fin, peuvent être utilisé tous types de colles, de scotch, etc.

Il est autorisé de tourner et/ou de vernir les pneus avant.

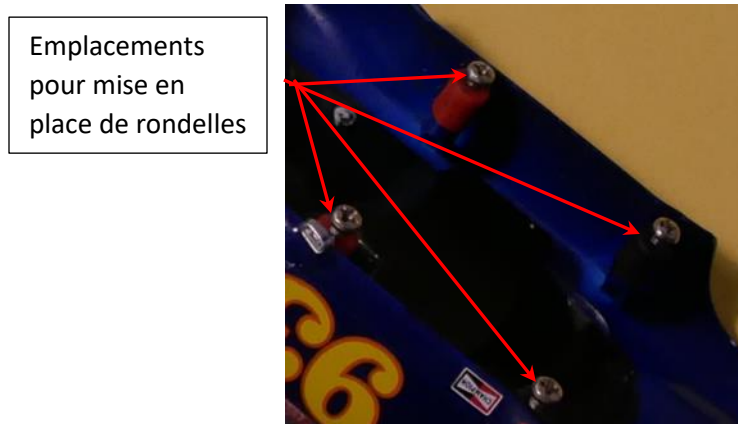
Vu de dessus et en butée de jeu latéral, les trains avant et arrière ne doivent pas déborder des ailes.

Les roues avant doivent toucher le marbre.

« Tilting » libre.

Les vis sous le châssis doivent être sécurisées par tout moyen (Ruban adhésif, Patafix, frein filet ou autres). Le comité de course se réserve le droit de sanctionner le concurrent sanction en cas de perte.

Afin de relever la carrosserie et d'éviter tout frottement avec la piste, il est autorisé de placer des rondelles dans les plots de carrosserie (entre cette dernière et les vis de plots).



Lest châssis : Libre, obligatoirement positionné au-dessus de la surface supérieure du châssis et/ou du berceau moteur.

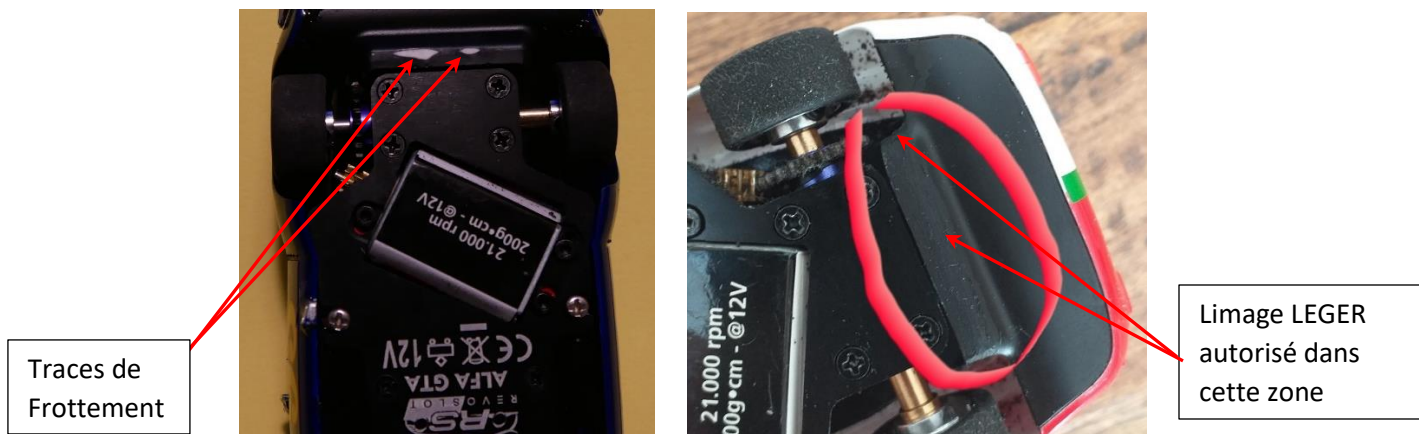
Lest carrosserie : Libre, obligatoirement placé obligatoirement sur une surface interne de la carrosserie.

Aimant interdit

Toute modification du moteur est interdite hormis : découpage de l'axe moteur, suppression de l'antiparasite, fermeture des orifices avec du scotch, fixation du moteur au berceau (colle, scotch, vis).

Le ponçage des intérieurs des ailes arrière pour éviter que les roues de ne frottent est autorisé dans la mesure où cette modification n'est pas visible de l'extérieur.

Si la présence du bas de caisse arrière sur la carrosserie est obligatoire, il est cependant autorisé de le limer **LEGEREMENT** dans sa partie inférieure pour supprimer tout risque de frottements avec la couronne et/ou la piste (c'est surtout l'Alfa Roméo qui est concernée car c'est la seule qui a tendance à frotter à cet endroit...).



Kit blanc : la carrosserie devra obligatoirement être peinte. Interdiction de juste appliquer une simple couche de vernis dans l'optique de gagner du poids... Il est à noter que seules les autos présentant une déco perso seront éligibles au concours de déco.

Seules les puces DaVic V3.0 sont autorisées (programmables ou non, carrées ou rectangulaires).

1 REGLEMENT SPORTIF

Il est autorisé de changer de modèle en cours de championnat autant de fois que vos finances et que « maman » vous le permettra. En revanche, vous êtes tenus de courir l'intégralité d'une manche avec une seule et même voiture. En d'autres termes, **il est interdit de changer de véhicule en cours de manche. TOUTEFOIS**, en cas de problème sur son bolide principal, tout pilote peut utiliser un ou plusieurs mulets plutôt que d'essayer de réparer. Le ou les mulets en question doivent être **CONFORME** en tous points au présent règlement technique (donc être également présentés au contrôle technique de début de manche... On n'est pas couchés !!!). **ATTENTION, tout mulet utilisé vaudra à son pilote d'écopier de 10 tours de pénalité (voir en fin de règlement le paragraphe « Pénalités »).**

Chaque concurrent a droit à 3 paires maxi de pneus arrière pour tout le championnat (pour rappel réf. RS217 30 Shore). 2 paires devront être fournis en début de championnat à la direction de course du C24S et **TOUJOURS** rester dans la boîte à pneus prévue à cet effet entre les manches. La 3^{ème} paire (facultative) pourra seulement être utilisée à partir de la 7^{ème} participation du concurrent. Ce dernier devra alors la présenter (neuve en sachet) à la direction de course au départ de sa 7^{ème} manche. Et cette 3^{ème} paire devra par la suite **TOUJOURS** rester dans la boîte à pneus prévue à cet effet entre les manches restantes du championnat. **INTERDICTION de traiter les pneus arrière et de les nettoyer autrement que par les méthodes habituelles (scotch et/ou salive).**

Pièces obligatoires au départ de chaque manche (en configuration d'origine) :
Vitrage, habitacle, bas de caisse en porte-à-faux arrière, élargissement d'ailes.

Pièce non obligatoire : pare-chocs, antennes, rétroviseurs, essuies glaces, crochets, appendices aérodynamiques, etc.

Le calendrier des manches est diffusé en amont du début du championnat. Ce dernier comporte 9 manches. **Pour le classement général, ne sont pris en compte que les 6 meilleurs résultats de chaque concurrent.** Autrement dit, chaque concurrent dispose de 3 « jokers ».

« L'appel aux concurrents » se fait au cours de la semaine précédente la manche. Le vendredi soir à 20h si le quorum de 10 est atteint, la manche est validée. Dans le cas contraire elle sera annulée et reportée.

Pour valider une manche, un minimum de 9 pilotes au départ plus un ramasseur se doivent d'être présent sur site.

Dans l'hypothèse où du retard serait pris sur le calendrier des manches, le comité de course se réserve le droit d'organiser une ou des manches de rattrapage à des dates non prévues initialement.

Le jour de la manche :

- Installation de la piste avec le maximum de participants présents Merci.
- Toujours plus de pilote si nombre impair en série 2 quand série 1
- La finale A se déroule toujours avec plus de pilotes qu'en finale B.
- La finale A se déroule toujours après la finale B ; Merci de faire en sorte de pouvoir rester jusqu'au bout (Néanmoins si un des concurrents se doit impérativement de partir plus tôt et après accord de l'ensemble des pilotes l'ordre initial de déroulement des finales sera inversé.
- A la discrétion du comité de course, un contrôle technique pourra être organisé lors des manches.

Déroulement des manches :

- **Tirage au sort des séries** : Paramétrage des PC de direction de course (PC Laps Counter et fichier course).

- **Contrôle Technique** des véhicules

- **Qualifications 1** : 5 min d'essais qualificatifs pour établir la grille de la série 1.

- **Série 1** : Course (30 minutes) ; Mise en grille en fonction des résultats de la qualif 1

- **Qualifications 2** : 5 min d'essais qualificatifs pour établir la grille de la série 2.

- **Série 2** : Course (30 minutes) ; Mise en grille en fonction des résultats de la qualif 1

- **Finale B**: Course (30 minutes) ; Mise en grille en fonction des meilleurs temps réalisés lors des séries 1 et 2

Podium et photo

- **Finale A**: Course (30 minutes) ; Mise en grille en fonction des meilleurs temps réalisés lors des séries 1 et 2

Podium et photo

-Rangement et nettoyage du local.

Déroulement des finales :

S'il y a un nombre pair de pilotes au départ de manche, il y aura autant de pilotes en finale A qu'en finale B.

S'il y a un nombre impair de pilote au départ de manche, il y aura un pilote de plus en finale A. Dans le cas d'un nombre de partant impair, le pilote « repêché » pour la finale A sera celui qui aura effectué le plus de tours en comparant les performances réalisées en série 1 et la série 2 par les pilotes éligibles. Si le nombre de tours est égal, le meilleur temps réalisé en séries fera foi. Si les meilleurs chronos sont identiques, le meilleur temps réalisé en qualifications fera foi. Tous les autres pilotes sont retenus pour la finale B.

Exemple :

-10 pilotes au départ : 5 pilotes en finale A (les 2 premiers de chaque série + le meilleur troisième des séries) et 5 pilotes en finale B (le reste des pilotes).

-11 pilotes au départ : 6 pilotes en finale A (les 3 premiers de chaque série) et 5 pilotes en finale B (le reste des pilotes).

-12 pilotes au départ : 6 pilotes en finale A (les 3 premiers de chaque série) et 6 pilotes en finale B (le reste des pilotes).

-13 pilotes au départ : 7 pilotes en finale A (les 3 premiers de chaque série + le meilleur quatrième des séries) et 6 pilotes en finale B (le reste des pilotes).

-14 pilotes au départ : 7 pilotes en finale A (les 3 premiers de chaque série + le meilleur quatrième des séries) et 7 pilotes en finale B (le reste des pilotes).

-15 pilotes au départ : 8 pilotes en finale A (les 4 premiers de chaque série) et 7 pilotes en finale B (le reste des pilotes).

-16 pilotes au départ : 8 pilotes en finale A (les 4 premiers de chaque série) et 8 pilotes en finale B (le reste des pilotes).

-17 pilotes au départ : 9 pilotes en finale A (les 4 premiers de chaque série + le meilleur cinquième des séries) et 8 pilotes en finale B (le reste des pilotes).

-18 pilotes au départ : 9 pilotes en finale A (les 4 premiers de chaque série + le meilleur cinquième des séries) et 9 pilotes en finale B (le reste des pilotes).

-19 pilotes au départ : 10 pilotes en finale A (les 5 premiers de chaque série) et 9 pilotes en finale B (le reste des pilotes).

-20 pilotes au départ : 10 pilotes en finale A (les 5 premiers de chaque série) et 10 pilotes en finale B (le reste des pilotes).

-21 pilotes au départ : 11 pilotes en finale A (les 5 premiers de chaque série + le meilleur sixième des séries) et 10 pilotes en finale B (le reste des pilotes).

-22 pilotes au départ : 11 pilotes en finale A (les 5 premiers de chaque série + le meilleur sixième des séries) et 11 pilotes en finale B (le reste des pilotes).

-23 pilotes au départ : 12 pilotes en finale A (les 6 premiers de chaque série) et 11 pilotes en finale B (le reste des pilotes).

-24 pilotes au départ : 12 pilotes en finale A (les 6 premiers de chaque série) et 12 pilotes en finale B (le reste des pilotes).

Barème de points d'une manche :

1 = 25 points	11=5
2= 20	12=4
3= 16	13=3
4=13	14=2
5=11	15=1
6=10	
7=9	
8=8	
9=7	
10=6	

Pénalités :

1 faute commise en piste = 1 Stop & Go

1 non-conformité technique sur une auto (constatée en fin de manche) = **5 tours de pénalité.**

1 faute de goût vestimentaire = tout nu dans l'escalier !

Utilisation d'un mulet = 10 tours de pénalité (autant de fois qu'un mulet est utilisé).

Si la **non-conformité technique** est constatée au début de la manche, le concurrent ne sera pas pénalisé à condition qu'il remette (rapidement) son auto en conformité (avant le départ des qualifications).

