



FSAQ – CIRCUIT ROUTIER

RÈGLEMENT DE GT SPRINT 2010

Version 2010.1

FSAQ 514-252-3052 info@fsaq.qc.ca, www.fsaq.qc.ca

Ces règlements constituent un guide visant à augmenter la sécurité générale, et n'assurent en aucun cas les participants, les spectateurs ou toute autre personne contre les blessures ou la mort. L'application ou la publication de ces règlements n'offre aucune garantie exprimée ou sous-entendue de sécurité ou de mise en forme pour un but particulier.

Le contenu de ce document est strictement la propriété de la FSAQ et ne peut être reproduit sans permission écrite au préalable.

©FSAQ et ASN Canada FIA

L'ASN Canada FIA est l'organisme qui régit le sport automobile au Canada. Il est nommé par la Fédération internationale de l'Automobile.

1. DEFINITION

- 1.1 Les véhicules de la série GT Sprint sont des véhicules à roue fermée et dérivés de véhicules de production ou approuvés par la FSAQ.

Les véhicules sont classés dans les groupes suivants:

- 1.2 GT1
GT3
GT4
GT5

GT6

2. RÈGLEMENTATION

Les véhicules doivent être conformes aux règlements généraux de compétition de la FSAQ, aux règlements de Circuit routier de la FSAQ ainsi qu'aux règlements particuliers d'évènements.

3. ÉLIGIBILITÉ DES COMPÉTITEURS

3.1 ÉLIGIBILITÉ DES COMPÉTITEURS POUR LES POINTS ET TROPHÉES

3.1.1 Pour être éligible au championnat, le compétiteur doit :

- Être membre d'un club affilié à la FSAQ
- Pour les résidents du Québec, avoir une licence de Circuit routier émise par la FSAQ ou ASN Canada FIA
- Pour les non-résidents; avoir une licence de Circuit routier sous la FIA
- S'inscrire et payer les frais du championnat à la FSAQ
- Respecter les règlements de série et de la FSAQ

3.1.2. Un compétiteur qui n'est pas inscrit au championnat ne recevra pas de points au championnat, mais pourra recevoir les trophées lors de l'évènement. Il devra acquitter les frais de participation par évènement.

3.2 NUMÉRO DE VOITURE

3.2.1 Le numéro désiré et deux numéros supplémentaires doivent être inscrits sur le fichier d'inscription au championnat.

3.2.2 Les numéros seront réservés pour les voitures ayant participé au championnat de l'année précédente jusqu'au 31 mars 2011.

3.2.3 Les numéros doivent être compris entre 2 et 299. Aucun numéro ne peut débiter par le chiffre "0".

- 3.2.4 Le numéro 1 sera attribué au Champion du Québec de GT Sprint de l'année précédente. Si le champion décide de ne pas utiliser ce numéro, le numéro 1 restera vacant pour la saison.
- 3.2.5 Un compétiteur non inscrit au championnat devra avoir un numéro de 3 chiffres commençant par 7. Ce numéro devra être confirmé par le registraire de l'évènement afin d'éviter que plusieurs compétiteurs aient le même numéro.
- 3.2.6 Deux compétiteurs pourront partager une même voiture, mais ne pourront pas partager le même numéro.

3.3 COLLANTS OBLIGATOIRES

- 3.3.1 Toutes les voitures devront afficher les collants obligatoires requis par le championnat. Ne pas se conformer à cette règle entrainera l'interdiction de prendre la piste. Ceci est obligatoire pour toutes les voitures participantes ou non au championnat.
- 3.3.2 La série fournira les collants du commanditaire de série. Un collant devra être installé dans le haut du pare-brise.
- 3.3.3 La série fournira deux collants de la FSAQ qui devront être installés de chaque côté du véhicule entre l'ouverture des roues avant et le numéro de voiture situé sur les portes avant.
- 3.3.4 La série fournira les plaques pour les numéros des portières ainsi que les numéros. Ce numéro devrait être placé vers l'avant de chaque porte centré sous les miroirs si possible.
- 3.3.5 Les compétiteurs sont responsables pour les collants de leur classe sur les portières. Les collants devraient être blanc ou noire, 6" de hauteur et utiliser la police Arial Bold. Ce numéro devrait être placé à côté ou sous le numéro en 3.3.4.
- 3.3.6 Les compétiteurs sont responsables pour les collants de leur nom. Les collants doivent être blanc, 3" de hauteur et utiliser la police Arial Bold. Les noms devront être placés sur le pare-brise du côté passager et sur chacune des vitres latérales arrière.
- 3.3.7 Les compétiteurs sont responsables pour leur numéro sur le capot avant. Les collants devraient être blanc ou noire, 10" de hauteur et utiliser la police Arial Bold. Ce numéro devrait être placé au-devant du capot du côté conducteur.
- 3.3.8 Les compétiteurs sont responsables pour les collants de leur classe sur le capot avant. Les collants devraient être blanc ou noire, 6" de hauteur et utiliser la police Arial Bold. Ce numéro devrait être placé au-devant du capot et à la gauche du numéro en 3.3.3.

- 3.3.9 Les compétiteurs sont responsables pour leur numéro arrière. Les collants devraient être blanc ou noire, 6" de hauteur et utiliser la police Arial Bold. Ce numéro devrait être placé à gauche sur le pare-choc arrière.
- 3.3.10 Les compétiteurs sont responsables pour les collants de leur classe arrière. Les collants devraient être blanc ou noire, 4" de hauteur et utiliser la police Arial Bold. Ce numéro devrait être placé à la droite du numéro en 3.3.7.
- 3.3.11 Les pilotes recrues devront apposer un triangle dont chaque côté mesurera au minimum 10 pouces, sera orange ou rouge, situé en bas, du côté conducteur de la vitre arrière. Ce collant devra rester présent tout au long de la saison recrue du pilote.
- 3.3.12 Les pilotes avec une licence probatoire devront apposer un triangle dont chaque côté mesurera au minimum 10 pouces, sera orange ou rouge, situé en bas, du côté conducteur de la vitre arrière.

3.4 PRÉSENTATION DES CARNETS DE BORD ET PILOTE (LOGBOOKS)

- 3.4.1 Le carnet de bord du véhicule devra être fourni sur demande à un officiel qui en fait la demande.
- 3.4.2 Les pilotes recrues et/ou avec une licence probatoire devront remettre leur carnet de pilote au registraire de l'évènement lors de l'enregistrement.

4. SYSTÈMES DE CLASSIFICATION

4.1 SYSTÈME DE CLASSIFICATION

Le système de classification des véhicules est basé sur des tranches de temps. Les pilotes seront classés par les temps qu'ils sont capables d'accomplir avec leur véhicule. Une fois que leur classe est connue, ces pilotes devront rester à l'intérieur de la limite de temps de leur classe.

4.2 CLASSIFICATION

4.2.1 Voici les délimitations des classes par circuit:

Sanair – Circuit routier :

GT1: 55.999s ou plus rapide
GT3: 56.000s ou plus lent
GT4: 58.500s ou plus lent
GT5: 61.000s ou plus lent
GT6: 64.000s ou plus lent

Circuit ICAR (Configuration ASN 2009)

GT1: 1:30.999 ou plus rapide
GT3: 1:31.000 ou plus lent
GT4: 1:35.000 ou plus lent
GT5: 1:38.000 ou plus lent
GT6: 1:41.000 ou plus lent

Calabogie Motorsport Park

GT1: A déterminé

GT3: A déterminé

GT4: A déterminé

GT5: A déterminé

GT6: A déterminé

Autodrome St-Eustache

GT1: A déterminé

GT3: A déterminé

GT4: A déterminé

GT5: A déterminé

GT6: A déterminé

4.2.2 Nouvelle Piste et Nouvelle configuration

Pour la première course a une piste ou sur une nouvelle configuration, pour laquelle les temps non pas été établie, il n'y aura pas de temps limite lors de la qualification. La limite pour chacune des classes devrait être établie en ajoutant 2 secondes de la moyenne du meilleur tour de qualification fait par les 3 voitures les plus rapides de chaque classe, arrondie à la seconde la plus près. La direction de la série peut également établir ou changer ses temps limites.

4.3 NOUVEAUX INSCRITS

Les Pilotes qui n'ont jamais courue en GT Sprint seront classés par leur temps officiel de pratique et de qualification affiché par les officiels de l'évènement.

4.4 DÉCLARATION DE LA CLASSE

Les pilotes sont responsables du choix de leur classe et d'inscrire la bonne classe sur le formulaire d'inscription de l'évènement. La bonne classe doit apparaître en tout temps sur la voiture.

4.5 RECLASSIFICATION

Un compétiteur peut changer de classe en informant par écrit le commissaire de série au moins 1 heure avant la séance de qualification ou de la course. Le commissaire de série devra par la suite afficher au moins 30 minutes avant le début de la course une liste de changement de classe autorisé pour cette course. Le pilote sera responsable de changer la classe inscrite sur son véhicule.

4.6 PÉNALITÉ

Un compétiteur qui, durant la qualification, réussit un meilleur temps que la limite permise de sa classe aura le choix entre :

4.6.1 Partir du fond de la grille

Les pilotes qui choisiront cette option seront placés en ordre de temps de leur qualification. Ils seront placés en avant des pilotes qui n'auront pas eu de temps officiel lors de la qualification ainsi que ceux qui arriveront en retard sur la fausse grille.

4.6.2. Changement de classe.

S'il désire changer de classe, le pilote devra informer par écrit le commissaire de série au moins 1 heure avant le début de la course. Le commissaire de série devra par la suite afficher au moins 30 minutes avant le début de la course une liste de changement de classe autorisé pour cette course.

Un compétiteur qui, durant la course, réussit un meilleur temps que la limite permise de sa classe :

4.6.3. Recevra une pénalité de temps :

1^{er} tour : 25% du temps limite de sa classe
2^e tour : 50% du temps limite de sa classe
3^e tour : 75% du temps limite de sa classe
4^e tour et plus: 1 tour

Exemple _ Limite de la classe est de 60 secondes et le pilote brise la limite à 2 reprises :

- Pénalité 1^{er} tour = 60 sec X 25% = 15 secondes
- Pénalité 2^e tour = 60 sec X 50% = 30 secondes
- Résultat le pilote obtiendra 45 secondes de pénalité.

Ce système de pénalité pourrait être changé au cours de la saison si la série croit qu'un changement est nécessaire.

5. SYSTÈME DE POINTAGE

Les classes sont séparées pour le système de pointage. Pour obtenir les points, le pilote devra avoir complété 70% des tours complétés par le vainqueur de sa classe. Cette règle sera appliquée, peu importe la méthode utilisée pour annoncer la durée de la course, que ce soit par un nombre de tours ou un temps limite. Dans l'éventualité où une classe se fait battre par une classe moins rapide, le 70% sera basé sur le vainqueur de celle-ci. Le vainqueur de chaque classe devra également avoir complété au moins 70% des tours de la classe plus rapide que lui.

5.1 SYSTÈME DE POINTAGE

POSITION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
POINTS	30	24	19	15	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

5.2 NOMBRE DE PARTICIPANTS MINIMUM PAR CLASSE

Pour obtenir le maximum de points, il devra y avoir un minimum de trois (3) voitures prenant le départ dans la classe.

5.3 POINTAGE POUR UNE CLASSE AVEC DEUX (2) VOITURES AU DÉPART

Si deux (2) voitures prennent le départ, les points seront attribués de cette façon :

POSITION	1	2
POINTS	18	15

5.4 POINTAGE POUR UNE CLASSE AVEC 1 VOITURE AU DÉPART

POSITION	1
POINTS	15

5.5 POINTS BONIS – QUALIFICATION

Les pilotes s'étant qualifiés premiers dans chacune des classes, recevront 1 point bonis.

5.6 POINTS BONIS – PARTICIPATION

Les pilotes prenant le départ lors d'un évènement obtiendront 5 points bonis

5.7 PRENDRE LE DÉPART

Pour être considéré, avoir pris le départ, les pilotes devront franchir la ligne de départ après que le préposé au départ ait signifié le début de la course.

6. CHAMPIONNAT

Toutes les manches annoncées aux championnats compteront pour celui-ci.

6.1 CHAMPION DU QUÉBEC DE GT SPRINT

Le pilote terminant la saison avec le plus grand nombre de points au général sera déclaré champion du Québec de GT Sprint. Le pointage utilisé pour le classement général sera basé sur le pointage obtenu dans chacune des classes.

6.2 RECRUE DE L'ANNÉE

Le pilote recruté terminant la saison avec le plus grand nombre de points au général sera déclaré recrue de l'année. Le pointage utilisé pour le classement général sera basé sur le pointage obtenu dans chacune des classes.

Éligibilité :

Pour être classé recruté, le pilote ne devra pas avoir complété plus de 2 courses à vie de circuit routier avant son premier départ dans la série.

6.3 CHAMPION DE CLASSE

Le pilote terminant la saison avec le plus grand nombre de points de sa classe sera déclaré champion de classe.

Un pilote qui change de classe, peu importe la raison, n'aura pas droit de transférer ces points. Il sera donc classé dans deux classes ou plus. Par contre, ces pointages seront additionnés au général.

6.4 POINTAGE PAR ÉQUIPE

Afin de rendre le sport accessible, deux pilotes pourront faire équipe sur une même voiture.

Lors de l'accréditation, les pilotes devront clairement indiquer le pilote qui fera chacune des courses. Le pilote faisant une course devra obligatoirement qualifier la voiture pour celle-ci sinon il partira de l'arrière du peloton pour cette course.

Les pilotes devront avertir par écrit le commissaire de la série au moins 1 heure avant le départ, s'il désire changer le pilote qui était inscrit à la course lors de l'accréditation. Pénalité : Dans l'éventualité où le commissaire de série n'a pas été mis au courant du changement de pilote dans les délais prescrit et que le mauvais pilote a pris le départ de la course, le pilote sera exclu pour cette course et l'équipe perdra tous les points reçus lors de l'évènement.

Un pilote n'ayant pris le volant du véhicule durant la saison pourra prendre le volant pour l'équipe lors du dernier évènement seulement si l'équipe avait été créée auprès de la série avant le 15 juillet.

Deux pilotes recrues peuvent faire équipe pour le championnat des recrues. Si une recrue fait équipe avec un pilote non recruté, seuls les points de la recrue compteront pour le championnat des recrues.

6.5 BRIS D'ÉGALITÉ

Dans l'éventualité d'une égalité, le participant avec le plus grand nombre de meilleures positions sera déclaré vainqueur.

6.6 PRÉSENTATION DES TROPHÉES ANNUELS

Les trophées seront présentés de la façon suivante :

CHAMPIONNAT GÉNÉRAL

À la 1re, 2e et 3e place

CHAMPIONNAT DE CLASSE

Pour les classes avec une moyenne de participation de 8 voitures ou plus a au moins 70% des courses, les trophées pour la 1re, 2e et 3e position seront remis.

Pour les classes avec une moyenne de participation de 5 voitures ou plus a au moins 70% des courses, les trophées pour la 1re et 2e position seront remis.

Pour les classes avec une moyenne de participation de 4 voitures ou moins a au moins 70% des courses, le trophée pour la 1re position sera remis.

6.7 PRÉSENTATION DES TROPHÉES AUX ÉVÈNEMENTS

Les trophées seront présentés de la façon suivante :

Pour les classes avec 8 voitures et plus prenant le départ de la course, les trophées pour le 1er, 2e et 3e postillon seront remis.

Pour les classes avec 5 à 7 voitures prenant le départ de la course, les trophées pour la 1re et 2e position seront remis.

Pour les classes avec 1 à 4 voitures prenant le départ de la course, le trophée pour la 1re position sera remis.

LES GAGNANTS ONT LA RESPONSABILITÉ DE PRENDRE LEUR TROPHÉE OU DE DÉSIGNER QUELQU'UN POUR PRENDRE CE TROPHÉE À L'ÉVÈNEMENT. LES TROPHÉES NE SERONT PAS LIVRÉS AUX GAGNANTS.