

2.3. Attribution des points

- Meilleur temps des qualifications (par manche) : 1 point
- Meilleur temps en course (par manche) : 1 point
- Première place : 5 points
- Deuxième place : 4 points
- Troisième place : 3 points
- Quatrième place et suivantes / abandon : 0 point

Le pilote ayant acquis le plus grand nombre de points à l'issue du championnat remportera ce dernier. En cas d'ex-aequo, le vainqueur sera déterminé au regard du nombre de victoires et du nombre de poles positions.

2.4. Pénalités

- Faux départ : 1 point
- Non-respect de priorité ou du code de conduite : Stop & Go
 - Le « Stop & Go » devra être effectué le tour suivant et ce même si le véhicule est sorti de la piste.
 - Il s'effectue à l'emplacement réservé au ravitaillement situé sur la voie des stands.
 - Le véhicule doit marquer un arrêt complet (mini. 2 secondes).

2.5. Règles de priorité & Code de conduite

- Les véhicules sont considérés comme non-prioritaires :
 - Lors de la sortie de la voie des stands
 - Lors d'un changement de voie
 - Lorsque celui-ci présente un défaut technique limitant sa vitesse ou sa tenue de route. Dans ce cas, le pilote est tenu de faciliter au maximum la circulation des autres concurrents.
- Les « contacts » accidentels sont tolérés. Leur caractère volontaire ou leur fréquence peut donner lieu à l'attribution d'un (1) point de pénalité.
- Le non-respect de ces règles entraînera une pénalité.

2.6. Divers

- En cas de dysfonctionnement du système de chronométrage / gestionnaire de course, l'épreuve en cours sera annulée et recommencée.
- Tout point non traité dans ce règlement doit au préalable être approuvé par l'ensemble des participants.

REGLEMENT

UNIROYAL FUN CUP CAR

SAISON 2013

1. Véhicule

2.7. Généralités

- Véhicule : Revell-Monogram Uniroyal Fun Cup Car

2.8. Modifications

2.8.1. Carrosserie

- Les ajouts ou suppressions d'éléments de carrosserie ne sont pas autorisés.
- Les peintures et stickers personnalisés sont autorisés.

2.8.2. Habitacle

- L'habitacle d'origine devra être conservé.
- Les peintures et stickers personnalisés sont autorisés sur le pilote.

2.8.3. Puce

- Toutes les puces de la gamme Carrera Digital sont autorisées.
- Le déplacement de certains composants électroniques est autorisé :
 - Diode
 - Condensateur
 - Switch (suppression autorisée)

2.8.4. Moteur

- Le moteur d'origine pourra être remplacé par le moteur suivant :
 - Slot.it MX12 V12/3-19 - 19500 tr/min - 130 g/cm - 12 V/h

2.8.5. Châssis

- Le châssis d'origine devra être conservé.
- Des modifications sur sa partie interne et externe pourront être pratiquées afin de permettre la mise en place de la puce, de la diode et de la couronne de transmission.

2.8.6. Train avant

- Le train avant d'origine devra être remplacé et composé des pièces suivantes :
 - 2 jantes Slot.it PA33-ALS
 - 2 inserts Slot.it PA41 (kit inserts avant et arrière)
 - 1 axe Slot.it PA01-45
 - 2 paliers plastiques d'origine

2.8.7. Train arrière

- Le train arrière d'origine devra être remplacé et composé des pièces suivantes :
 - 1 axe Slot.it PA01-45
 - 2 paliers bronze Slot.it PA02
 - 2 jantes Slot.it PA17-AL
 - 2 inserts Slot.it PA41 (kit inserts avant et arrière)

2.8.8. Transmission

- 1 couronne Slot.it GI28-BZ (28 dents)
- Pignon moteur d'origine

2.8.9. Pneus avant

- Le vernissage et le collage des pneus sont autorisés.
- Slot.it PT20 Ferrari 312PB (16 x 8)

2.8.10. Pneus arrière

- Le collage des pneus est autorisé.
- Tous types et marques de pneus sont autorisés (20 x 10).

2.8.11. Guide et tresses

- Le guide d'origine devra être conservé.
- Les tresses d'origine pourront être remplacées. Leur choix est laissé libre.

2.8.12. Aimant et Lest

- La présence d'un ou plusieurs aimant(s) est interdite.
- L'utilisation de lest (plomb, tungstène...) est autorisée. La quantité, la forme et sa disposition est laissée libre sous réserve qu'il soit placé et fixé sur la partie intérieure du châssis.

2. Championnat

3.1. Généralités

3.1.1. Championnat

- Le championnat se déroule sur une période d'un an calendaire (du 1er janvier au 31 décembre).

3.1.2. Déroulement d'une épreuve de championnat

- Une épreuve de championnat est composée de six (6) courses décomposées comme suit :
 - Essais libres
 - Qualifications
 - Première manche
 - Essais libres
 - Qualifications
 - Deuxième manche

3.1.3. Remise en piste

- Les remises en piste suite à une sortie de route devront être faites derrière la ligne rouge se situant sur la voie des stands.

3.1.4. Paramétrage de la vitesse et du frein

- Interdit pendant les épreuves d'essais libres et les manches de course.
- Autorisé pendant les épreuves de qualifications, à l'issue des essais libres et des manches de course. Dans ce cas, le pilote est autorisé à effectuer un (1) tour non chronométré afin de valider les réglages.

3.1.5. Nettoyage des pneus

- Interdit sur la piste pendant les épreuves d'essais libres et les manches de course.
- Autorisé sur la piste pendant les épreuves de qualifications, à l'issue des essais libres et des manches de course.
- Dans tous les cas : Autorisé en dehors de la piste.

3.2. Déroulement de l'épreuve

3.2.1. Essais libres

- La durée des essais libres est limitée à cinq (5) minutes.
- La piste ouverte à tous les pilotes.

3.2.2. Qualifications

- La durée des qualifications est limitée à deux (2) minutes.
- Un seul pilote en piste.
- Le meilleur temps de chaque pilote déterminera sa position sur la grille de départ. Le pilote ayant effectué le meilleur temps des qualifications sera placé en première position.

3.2.3. Course

- La course est décomposée en deux (2) manches de dix (10) minutes chacune.