

# Règlements



# 2019

# Caractères gras et souligné = modifications

## Table des matières

Nom de l'association	3 - 1	Inspection des véhicules	11 - 54
Application des règlements	3 - 2	Sanctions mineures	11 - 55
Révision d'un règlement	3 - 3	Sanctions majeures	11 - 56
Règlements non écrits	3 - 4	Amendements	11 - 57
Interprétation des règlements	3 - 5	Voiture dominant	11 - 58
Refus de se soumettre	3 - 6	Protêts	11 - 59
Pilotes (nouveaux et anciens)	4 - 7	Nature du protêt	12 - 60
Inscriptions	4 - 8	Procédures de protêts	12 - 61
Accès aux puits	4 - 9	Frais pour protêts	12 - 62
Vitesse dans les puits	4 - 10	Argent du protêt	12 - 63
Aide en dehors des puits	4 - 11	Protêt visuel	12 - 64
Entrée et sortie des puits	4 - 12	Protêt général	12 - 65
Discipline et comportement	4 - 13	Refus d'inspection	12 - 66
Attaque d'un officiel	5 - 14	Inspection au dynamomètre	12 - 67
Bataille	5-15	Qui assiste à l'inspection	12 - 68
Conduite antisportive	5 - 16	Verdict du protêt	13 - 69
Alcool et drogue	5 - 17	Location voiture équipe	13 - 70
Responsabilité du propriétaire	5 - 18	Commanditaires série	13 - 71
Sécurité dans les puits	5 - 19	Vente de billets	13 - 72
Système de points pour la qualif.	5-20	<u>Règlements de construction</u>	
Système de points pour la course	6 - 21	Moteur	14 - 1
<b>Points alloués - JOKER</b>	<b>6 - 22</b>	Embrayage et transmission	14 - 2
Pièce en essai pour l'association	6 - 23	Essieux et suspension	15 - 3
Disqualification	6 - 24	Cage et châssis	15 - 4
Remise des bourses et trophées	6 - 25	<b>Matériaux</b>	<b>15 - 5</b>
Une amande	7 - 26	Dimensions	16 - 6
Réunion des pilotes	7 - 27	<b>Finition</b>	<b>16 - 7</b>
Prendre votre position	7 - 28	<b>Poids</b>	<b>16 - 8</b>
Changement de pilote ou voitures	7 - 29	Gardes de sécurité	16 - 9
Retard pour le départ	7 - 30	Rétroviseurs	16 - 10
Voitures absentes	7 - 31	Aileron	17 - 11
Nouveaux circuits	7 - 32	Déflexeur d'air	17 - 12
Position au premier programme	7 - 33	<b>Roues et pneus</b>	<b>17 - 13</b>
Position programme régulier	8 - 34	Freins	17 - 14
Position championnat	8 - 34B	Poignets de sécurité ou filets	17 - 15
Drapeaux et signalisation	8 - 35	Essence et réservoir	17 - 16
Respect de la signalisation	8 - 36	Siège et ceinture de sécurité	17 - 17
Signaleur	8 - 37	Arrêt d'urgence et extincteur	18 - 18
Réchauffement des voitures	9 - 38	<b>Numéro de voiture</b>	<b>18 - 19</b>
Tour complet avant le départ	9 - 39	Habit du pilote	18 - 20
Voiture officielle ou drapeau jaune	9 - 40	Casque de sécurité	18 - 21
Implication lors d'un accident	9 - 41	Gants visière et lunettes	18 - 22
Conduite dangereuse	9 - 42	Protège-cou	18 - 23
Définition d'une recrue	9 - 43	Transporteur	18 - 24
Premier départ	9 - 44	Feu de positionnement	18 - 25
Faux départ	9 - 45	Fiche d'inspection majeure	19 - 1
Nouveau départ	10 - 46	Fiche d'inspection mineure	20 - 1
Véhicule trop lent	10 - 47	Respect des règlements	21 - 1
Ralentissement de la course	10 - 48	<b>Croquis d'un véhicule</b>	<b>22 - 1</b>
Arrêt de la course	10 - 49	Drapeaux	23 - 1
Tour du vainqueur	10 - 50		
Résultat de la course	10 - 51		
Réparation durant la course	10 - 52		
Inspection des 5 premiers	10 - 53		

# Règlements

## 1. NOM DE L'ASSOCIATION.

L'ASSOCIATION DES MINI-MODIFIÉS DU QUÉBEC INC.

(A.M.M.Q. INC.) est enregistrée selon la charte (Lettres Patentes).

Aussi, il est strictement défendu à quiconque de se servir de ce nom, soit en s'improvisant des programmes autres que ceux sanctionnés par la direction, soit à des fins publicitaires.

## 2 APPLICATION DES RÈGLEMENTS.

Les règlements établis dans ce livre sont destinés à la bonne conduite des courses et à donner un maximum de sécurité pour de tels événements.

*Le manque d'observance généralisée des règlements ainsi que le manque d'esprit sportif pourra entraîner des sanctions sévères*

### DIRECTEUR DE COURSES

Le Directeur de courses a le pouvoir total d'appel d'une décision des officiels. La sécurité en piste et l'observance totale du contenu du livre de règlements sont de sa responsabilité. De plus, il sera le juge ultime de l'interprétation d'un article du règlement, de l'esprit de celui-ci ainsi que de la signification des mots

Ces règlements s'appliquent à tous les programmes sanctionnés par l'A.M.M.Q. INC.

Les organisateurs et les promoteurs ne pourront y passer outre sans le consentement du conseil d'administration.

Lors de tous les programmes sanctionnés par l'A.M.M.Q. INC., l'autorité du commissaire ou de son remplaçant en cas d'absence, sera absolue.

En ce qui concerne la programmation et le déroulement du programme, le commissaire devra consulter les organisateurs et les promoteurs.

Aucune garantie de sécurité n'est énoncée ou concentrée dans la publication de ces règlements. Ils sont interprétés comme un guide pour la bonne conduite des courses et ne sont en aucun cas une garantie contre les blessures ou la mort des participants, spectateurs ou autres.

## 3. RÉVISION OU MODIFICATION D'UN RÈGLEMENT.

Lors des compétitions des Mini-Modifiés, sur tous genres de circuits, les administrateurs se réservent le droit de changer un règlement sans préavis, si selon leurs opinions, il y va de la bonne marche et de la sécurité

lors d'une assemblée générale seul le propriétaire de mini-mod pourra voter ou son représentant un par mini-mod

## 4. RÈGLEMENTS NON ÉCRITS.

Tout ce qui n'est pas écrit dans les règlements doit être considéré comme étant défendu. Avant de faire quelques modifications que ce soit, consulter d'abord la direction.

## 5. INTERPRÉTATION DES RÈGLEMENTS.

Advenant une situation mettant en cause l'interprétation d'un règlement, le bénéfice du doute sera accordé au règlement mis en cause plutôt qu'à celui qui aura tenté de le rendre confus et ceci afin de protéger les autres compétiteurs.

## **6. REFUS DE SE SOUMETTRE AUX RÈGLEMENTS.**

Le propriétaire, conducteur ou autre membre de l'équipe qui refusera de se soumettre aux règlements sera :

- disqualifié pour le programme en cours;
- et / ou être pénalisé sur le fond de points;
- et/ ou se voir imposer une amende;
- et / ou voir sa carte de membre annulée
- et/ ou suspendue pour le prochain programme

La peine sera établie selon le règlement et la gravité de la faute, par le commissaire et/ou la Direction ou le directeur de course

## **7. PILOTES (nouveaux et anciens).**

Il y a trois catégories d'âge pour courir contenant chacune leur restriction

- 1- 12 et + sans permis de conduire sans expérience de course : Toute personne qui veut courir et qui ne possède pas un permis de conduire valide sera en probation pour les 3 premiers programmes de course.
- 2- 12 et + sans permis de conduire avec expérience de course : Toute personne qui veut courir et qui ne possède pas un permis de conduire valide qui a cependant une expérience de course passé (karting, motocross, etc) sera en probation pour le premiers programmes de course.
- 3- 16 et + ayant un permis de conduire : Toute personne qui veut courir et qui possède un permis de conduire doit être légal, valide et ne contenir aucune restriction. Il sera en probation pour les trois premier programme de course (exception des pilotes réguliers lors de la première course de la saison). Même un ancien pilote qui arrive dans le milieu de saison ou qui n'a pas participer au premier programme de course...

PROBATION : Durant la probation le conducteur devra partir à l'arrière du peloton pour les essais, la qualification ainsi que la ou les finals. Il conservera sa position acquise durant la course s'il le désire, il peut aussi retourner à l'arrière du peloton sur un drapeau jaune si il le désire. Une fois ces trois programmes passés, les membres du comité pourront libérer le conducteur de cette probation si le pilote c'est bien comporté, advenant le cas contraire, il sera réévaluer après chaque programme.

Chaque pilote n'ayant pas l'âge de la majorité doit avoir une lettre des tuteurs responsable de l'enfant pour dégagé l'association et les piste de toute poursuite qui pourrais survenir.

## **8. INSCRIPTION.**

Pour pouvoir s'inscrire à un programme, les propriétaires et les conducteurs devront avoir un mini-mod inspecter et avoir payer leur inscription. Aucune inscription ne sera prise après le départ (premier), sauf en cas de circonstances exceptionnelles, à la discrétion de la direction. En s'inscrivant à un programme, il est entendu que le participant aura lu les règlements et sera tenu de s'y conformer

## **9. ACCÈS AUX PUIITS.**

Tous propriétaires, conducteurs, mécaniciens ou autres personnes désirant accéder aux puits durant les courses devront signer une formule de renonciation et être estampillés (ou bracelet) avant chaque programme. il devrons ce plier au exigence des autodrome (payer signer et autre)

Les enfants d'âge mineur d'un équipier sont admis dans les puits, aux conditions suivantes :

- Ils devront demeurer aux puits de l'équipe dans un endroit sécuritaire.
- En cas de déplacement, ils devront être accompagnés d'un adulte

En cas de manquement à ces règles, la personne qui a la charge d'un enfant sera invitée à quitter les puits pour regarder les courses de l'estrade des spectateurs. En cas de récidive, la personne fautive pourra se voir refuser l'accès aux puits de façon définitive.

## **10. VITESSE DANS LES PUIITS.**

À l'intérieur des puits, il est obligatoire de circuler à vitesse réduite, sous peine de disqualification. La vitesse permise est d'environ 10 km/heure. Tout pilote qui fera des 360 (beignes) dans les puits devra se soumettre au sanction.

## **11. AIDE EN DEHORS DES PUIITS.**

Durant les courses, un conducteur ne pourra recevoir d'aide en dehors des puits, sauf d'un officiel autorisé. Seuls les officiels et les ambulanciers sont autorisés à aller sur la piste durant une course. Si un membre d'une équipe de course déroge à ce règlement, le pilote sera disqualifié pour cette course. Il est strictement interdit à une voiture de course de s'immobiliser sur la piste près d'un véhicule accidenté sous peine de disqualification.

Les seuls véhicules ayant ce droit sont l'ambulance et la remorque.

Lorsque la voiture est à la grille de départ, le seul travail autorisé sur celle-ci est celui effectué à main nue sans aucun outil, sous peine de perdre sa position et d'être placé à l'arrière du peloton

## **12. ENTRÉE ET SORTIE DES PUIITS.** (Pendant une course)

Si un coureur désire sortir de la piste pour aller aux puits ou à l'intérieur de la piste, de même que pour réintégrer la course, il doit faire attention de ne pas « couper » les autres coureurs.

## **13. DISCIPLINE ET COMPORTEMENT D'UNE ÉQUIPE**

Seul le conducteur pourra discuter avec les officiels.

il est notamment interdit à tout équipier :

- De tenir des propos déplacés ou
- De s'immobiliser devant à la tour du signaleur et à celle du directeur ou de s'y rendre sans y être invité par le directeur ou le signaleur selon le cas;
- D'entrer dans le local des officiels sans y être invité par un officiel;
- D'interférer dans une discussion entre officiels ou entre un officiel et un équipier.
- De truquer ou à tenter de truquer une course.
- De soudoyer ou de tenter de soudoyer un officiel.
- De saboter, voler, cacher, modifier ou vandaliser la voiture ou l'équipement d'une autre équipe ou de l'Autodrome ou de demander à quelqu'un de la faire.
- De participer à une bataille ou de s'en prendre verbalement ou physiquement à un officiel ou à un autre équipier.
- De se rendre aux puits ou à la voiture d'une autre équipe pour leur adresser des reproches, pour les provoquer ou pour participer à une altercation.
- D'initier ou de participer à un complot ou un soulèvement contre les officiels ou les dirigeants de l'autodrome contre une autre équipe de tenter de discréditer les dirigeants et les officiels dans les médias sociaux, sur tout autre plateforme ou dans tout autre média.

Tout conducteur, propriétaire, mécanicien ou personnel de l'équipe d'un véhicule qui enfreint un de ces mandement sur le terrain de course ou à l'extérieur sera suspendu.

Il ne pourra réintégrer l'Association tant que la direction n'aura pas statué sur son cas.

## **14. ATTAQUE D'UN OFFICIEL OU D'UN DIRECTEUR DE COURSE**

S'il y a attaque d'un officiel ou d'un directeur de course ,verbal ou physique une amende de 100,00 \$ sera infligée. Le commissaire décidera de la suspension et l'amende ira à l'Association.

## 15. BATAILLES

S'il y a bataille entre les équipes dans les puits, une amende de 100,00 \$ sera infligée à celui qui aura provoqué l'incident. Tout membre d'équipe qui se rendra au puits de ravitaillement adverse sera considéré comme provocateur et fautif, si une altercation se produisait à cet endroit

## 16. CONDUITE ANTI-SPORTIVE.

**a) Tout pilote, propriétaire ou membre d'une équipe de course ou toute personne reconnue comme tel, à la responsabilité de se comporter de façon professionnelle envers son sport, la direction des Autodromes, officiels, commanditaires, spectateurs, compétiteurs, etc. Le non-respect de cette règle sur les réseaux sociaux ou publiquement pourrait entraîner la disqualification du pilote concernée et / ou sanctions sévères.**

b) Toute conduite antisportive d'une équipe de course : entraînera une perte de 20 points au fond de points du pilote de l'équipe en question et pourra être suivi d'une suspension indéterminée selon la gravité des actes reprochés par les membres du comité.

c) Toute conduite jugé anti-sportive ou dangereuse (règle #42) d'un coureur signalé par un drapeau noir sur la piste : entraînera automatiquement l'application de la règle #56 concernant les sanctions majeurs.

## 17 . SANTÉ ET CONSOMMATION D'ALCOOL, DE DROGUE ET DE MÉDICAMENTS

Pour des raisons évidentes de sécurité, toute consommation d'alcool, de drogue et toute évidence d'une intoxication est formellement interdite pour tous équipiers, avant et pendant un programme de courses.

Il est interdit à un équipier de dégager une haleine d'alcool.

Tout pilote devra informer sans délai le directeur de ses problèmes de santé ou encore de la prise de certains médicaments pouvant affecter ses facultés, son comportement ou son aptitude à conduire.

Sur demande du directeur, tout pilote doit se soumettre à un examen médical, à un test d'alcoolémie ou à un test symptomatique.

Aucun conducteur, mécanicien ou autre membre d'une équipe de course ne devra prendre ou être sous l'effet d'alcool ou de drogue sinon il y aura disqualification automatique de l'équipe pour le programme. Toute consommation doit se faire après que le programme de courses soit terminé

Malgré ce qui précède, par mesure préventive, lorsque le directeur a un doute raisonnable quant à la capacité d'un équipier à participer de façon sécuritaire aux activités de son équipe ou aux courses, il peut exiger que celui-ci quitte les puits ou qu'il lui soit interdit de conduire et ce, sans autre avertissement, test ou justification

## 18. RESPONSABILITÉS DU PROPRIÉTAIRE D'UN VÉHICULE.

Durant un programme, le propriétaire du véhicule est responsable des actions des membres de son équipe. Les personnes admises dans une équipe sont : le conducteur, le propriétaire et les mécaniciens. amis et membre de la famille

## 19 . SECURITÉ DANS LES PUIITS

Ne jamais faire tourner le moteur à haut régime sur place d'une façon dangereuse et sans égard aux personnes et aux objets qui vous entoure.

Tous les gardes de sécurité devront toujours être installés quand le moteur tourne.

Toujours être assis dans son véhicule s'il est en mouvement. ou stationnaire mais les roues arrière non soulever

Tout participant devra être muni d'une panne pour récupérer l'essence qui peut être échappé.

Lors de banc d'essais, l'avant de l'auto préférablement être dirigé vers la remorque et l'arrière de l'auto soulevée. tout fois il es tolérer de faire l inverse au condition qu' en tout temps si le moteur tourne il faut obligatoirement avoir les roues arrière soulever sur des chandelle ou un buggy ou avoir quel qu' un assis dedans

## 20 SYSTÈME DE POINTS POUR LA QUALIFICATION.

Les points seront alloués selon une base fixe à chaque départ. (Voir exemple). Les 5 premières positions se verront attribuer une différence de 2 points entre chaque position. Pour toutes autres positions la différence sera de 1 point.

Ex :

1= 35points	7= 25 points
2= 33 points	8= 24 points
3= 31 points	9= 23 points
4= 29 points	10= 22 points
5 = 27 points	11= 21 points
6 = 26 points	12= etc...

## 21 SYSTÈME DE POINTS POUR LA COURSE.

Les points seront alloués selon une base fixe à chaque départ. (Voir exemple). Les 5 premières positions se verront attribuer une différence de 2 points entre chaque position. Pour toutes autres positions la différence sera de 1 point.

Ex :

1= 50 points	7= 40 points
2= 48 points	8= 39 points
3= 46 points	9= 38 points
4= 44 points	10= 37points
5 = 42 points	11= 36 points
6 = 41 points	12= etc...

Point de championnat à la fin de la saison, s'il y a égalité la façon de séparer sera la suivante. Le plus grand nombre de première (1er) place en finale. Si l'égalité persiste les deuxièmes (2iem) position, troisièmes (3iem) position, etc. Aussi longtemps que l'égalité persiste.

## 22. POINTS ALLOUÉS.

- A) Dès qu'un véhicule **prend part au départ initial (est sur la piste lorsque le drapeau vert est donné)**, il aura le droit à tous les points selon la position terminée, **et ce, même si le pilote ne complète pas le 1<sup>er</sup> tour de sa qualification ou de sa finale.**

**EXEMPLE : S'il y a 10 pilotes sur la grille de départ lors d'un drapeau vert et que le pilote de la 5<sup>e</sup> position et le pilote de la 9<sup>e</sup> position sont impliqués dans un accrochage avant d'avoir complété le 1<sup>er</sup> tour, on pourra lire sur la feuille des résultats que le 9<sup>e</sup> prendra la 10<sup>e</sup> position DNF et que le 5<sup>e</sup> prendra la 9<sup>e</sup> position DNF.**

**En cas de multiples accrochages, les points seront distribués selon la position de départ.**

Les points seront alloués au pilote.

- B) **JOKER : Chaque pilote détient un JOKER, le joker permet au pilote de s'absenter à un programme sans être pénalisé au cumulatif du championnat. Si le pilote se présente à tous les programmes, le joker lui permettra d'annuler le pointage de sa moins bonne performance. Donc à la fin de la saison tous les pilotes se verrons retirer le pointage d'un programme.**

### **23. PIÈCE EN ESSAIE POUR L'ASSOCIATION.**

Ce nouveau règlement a pour but de permettre à une voiture désignée par le comité de mettre en essai des nouveaux produits non seulement en pratique mais en situation réelle de course qui pourraient être ajoutés au livre de règlement, exemple : suspension avant en 2011. Advenant que ces pièces procurent un avantage marqué à cette voiture, elles seront enlevées pour le programme suivant et ne devront plus être utilisées à moins d'un avis contraire du comité dirigeant. Un compte rendu sera fait au membre du comité ainsi qu'au membre de l'association pour ensuite décider s'il y aura modification du règlement ou non lors de la réunion annuelle. Si celle-ci est acceptée, elle pourra ainsi être effective pour la saison suivante permettant ainsi à tous les membres d'y avoir accès. Les points acquis seront conservés même avec ce dit avantage pour ce programme uniquement même situation si cette dite pièce endommage le véhicule, les points perdus seront donc perdus et c'est non négociable par la suite.

### **24. ADVENANT UNE DISQUALIFICATION (pièce dangereuse ou inspection).**

**a)** Un pilote disqualifié (drapeau noir pour une pièce dangereuse) doit sortir immédiatement de pistes. Les pilotes suivants seront remontés d'une position. Le coureur peut réparer la dite pièce, faire inspecter son auto et participer à la course suivante si la voiture est jugée réglementaire et sécuritaires.

**b)** Un pilote disqualifié (après inspection d'une pièce non-conforme) : Une pièce qui a été modifiée pour permettre d'améliorer la performance du véhicule est considérée comme une infraction majeure au règlement #56. L'association se réserve le droit de saisir certaines pièces qui seront jugées illégales. Ces pièces réparer si cela est possible et revendu au profit de l'association. (ex. : poulie menée et menant, carburateur, etc.) le moteur.

### **25. REMISE DES BOURSES ET DES TROPHÉES.**

La remise des bourses et des trophées se fera lors du party de fin de saison ou lors de la dernière réunion annuelle.

### **26. ADVENANT UNE AMENDE.**

Toute amende infligée devra être payée avant qu'une équipe et le véhicule ne soient réadmis à la piste.

### **27. RÉUNION DES PILOTES. (Pit meeting)**

Lorsque les pilotes sont convoqués à une réunion dans les puits, ils doivent obligatoirement être présents. ou un représentant de l'équipe

### **28. APPEL À PRENDRE VOTRE POSITION.**

Lorsque le directeur de course procède à l'appel de chaque pilote pour placer l'ordre de départ, un pilote aura jusqu'au départ du dit départ pour prendre place. Dépasser ce délai, il partira en dernière position. Les positions vides seront comblées par les bolides suivant sur la même ligne.

la fausse grille se fera dans les puits pour ce diriger vers la fausse grille de l'autodrome tous ensemble un à la suite de l'autre et fois arriver à fausse grille se replacer par deux

### **29. CHANGEMENT DE PILOTE ou de VOITURES**

Tout changement de pilote ou de voiture devra être enregistré au directeur de course avant la course.

Il sera permis à un conducteur, possédant deux voitures, d'utiliser sa deuxième voiture dans un même programme de course, si sa première voiture devenait inutilisable. Il lui sera également permis de conduire la voiture d'un autre compétiteur si la sienne devenait hors d'usage.

Les points alloués lors d'une épreuve sont crédités au pilote qui prend le départ de la course et non à la voiture. Le pilote est obligé d'installer son transpondeur dans le nouveau véhicule.

Pour aucune considération, un pilote a le droit de piloter un véhicule sans son propre transpondeur à moins d'en avoir avisé le directeur de course. Un coureur pris en défaut se verra enlever tous les points acquis durant la journée de compétition et pourrait se voir suspendue.



Lors de tout changement, soit de voiture ou de pilote, on doit prendre le départ en dernière position.

### **30. RETARD POUR PRENDRE LE DÉPART.**

Un coureur qui n'a pu prendre le départ pourra entrer dans la course mais sans gêner les autres coureurs. Les points lui seront accordés selon le nombre de tours qu'il complètera.

### **31. VOITURES ABSENTES LORS DU PROGRAMME PRÉCÉDENT.**

Advenant qu'il y ait plusieurs voitures qui étaient absentes, inscrites ou non inscrites, celle qui à le moins de points au fond de points partira la première parmi ces voitures. Il en sera de même pour les voitures qui ont eu le même nombre de tours lors d'une de ces courses, la semaine précédente.

### **32 NOUVEAUX CIRCUITS**

La remise des points sera différente lorsque les membres de l'association vote l'arrivée d'une nouvelle piste dans le calendrier de course. Pour qu'une nouvelle piste soit considéré comme nouvelle, les minimods ne doivent pas avoir courue sur cette piste depuis plus de 5 ans. Toute autre piste sera considéré comme nouvelle au programme. Pour la première visite à une piste de course, 85 points seront accordé pour les automobiles qui auront participé au programme. Il est clair que nous espérons ainsi conserver le maximum de voitures en piste lors d'une présentation spécial dans une nouvelle piste pour donner le meilleur spectacle possible. Si nous y retournons dans la même saison ou les saisons suivante, la remise des points sera alors standards tel que stipulé dans le règlement #34.

### **33. POSITIONS AU PREMIER PROGRAMME DE LA SAISON.**

- ❖ 1ere qualification : Tirage au sort.
- ❖ Finale : Pige des 6 premières positions

### **34. POSITIONS AUX PROGRAMMES RÉGULIERS.**

- ❖ 1ere qualification : Fond de point inversé
- ❖ Finale : Pige des 6 premières positions

### **34 B POSITIONS AUX PROGRAMMES DE CHAMPIONNAT.**

- ❖ 1ere qualification : Selon de fond de points
- ❖ Finale : Pige des 6 premières positions

Advenant une quantité égale ou supérieure à 16 voitures pour une qualification, deux groupes de véhicules seront formé comme suit (exemple a partir de 16 véhicules) :

A partir du fond de point inversé,

- ❖ 1 – part 1 dans A
- ❖ 2 – part 1 dans B
- ❖ 3 – part 2 dans A
- ❖ 4 – part 2 dans B
- ❖ Etc.....

### **35. DRAPEAUX ET SIGNALISATION.**

Les drapeaux ou signaux lumineux suivants seront utilisés dans les programmes sanctionnés par l'A.M.M.Q. INC.

## **DRAPEAU VERT**

- 1 Lors d'un départ initial, toutes les voitures doivent conserver leur position assignée (2 X 2) jusqu'à ce qu'elles soient passées le fil de départ/arrivé.
- 2 Pour le départ initial ainsi que pour les relances, la voiture occupant la position de commande a le privilège de choisir sa position soit dans la ligne intérieure ou la ligne extérieure du circuit.
- 3 Pour les relances, la voiture en 3e position ainsi que toutes les autres voitures en positions impaires (5, 7, 9, 11, etc.) s'aligneront dans la même rangée que la voiture occupant la position de commande.
- 4 Sur le tour précédent la relance, il ne sera pas permis à la voiture en 2e position de devancer ou de circuler nez à nez avec la voiture occupant la position de commande. La voiture occupant la position de commande doit mener le peloton en tout temps jusqu'au point de relance désigné par la Direction de courses.
- 5 Lors d'une relance, la voiture occupant la position de commande ainsi que toutes les autres voitures se doivent de maintenir le rythme imposée par la voiture de tête (pace car) et/ou la Direction de courses.
- 6 Lors d'une relance, les voitures ne peuvent quitter leur position dans l'alignement avant que la voiture occupant la position de commande ait atteint le point de relance désigné par la Direction de courses et/ou que le drapeau vert et/ou les feux verts soient officiellement déployés.
- 7 Tout pilote qui provoque un faux départ ou qui dépasse illégalement une autre voiture lors d'un départ initial ou d'une relance sera pénalisé de deux positions pour chaque voiture dépassé. Selon les circonstances et à la discrétion de la Direction de courses, la pénalité pourra être décernée soit dans l'alignement de la course en cours ou dans le résultat final. S'il y a récidive, un pilote fautif pourrait même se voir disqualifié de l'épreuve.
- 8 Lorsqu'une course est arrêtée avant la conclusion du premier tour, toutes les voitures reprendront leur position initiale à l'exception de celle(s) responsable(s) de l'arrêt de la course (voir article 4.3.16).
- 9 Sauf en cas de procédure spéciale clairement annoncée lors de la réunion des pilotes, les voitures partiront deux par deux (2 X 2) pour tous les départs.

<b>Croisés-roulés</b>	Moitié de la course.
<b>Parallèles roulés</b>	Deux (2) tours à faire.
<b>Blanc</b>	Un (1) tour à faire.
<b>Jaune</b>	Danger possible, doublage interdit.

## **DRAPEAU JAUNE**

- 1 Le drapeau jaune est déployé à la première voiture passant devant la tour du signaleur et les feux jaunes font de même pour l'ensemble des voitures sur le circuit.
- 2- Une fois le drapeau jaune déployé, toutes les voitures doivent cesser de courser et tout dépassement est interdit.
- 3- Une fois la course en cours, toute voiture qui ne peut maintenir son rythme et qui quitte sa position sur un drapeau jaune pourra s'infiltrer dans l'alignement dès qu'elle en a la possibilité, sans aucun droit aux positions perdues. Si toutes les voitures passent, elle devra prendre l'arrière du peloton.
- 4- Lorsqu'un drapeau jaune survient après le déploiement du drapeau blanc dans une course de qualification, la course se terminera sur les drapeaux jaune et quadrillé.
- 5- Le dernier tour des finales de chaque catégorie devra se compléter en situation de course (drapeau vert) sauf si le temps alloué pour l'épreuve est écoulé.
- 6- En cas d'application de l'exception de temps prescrite à l'article 4.3.5, le classement final sera établi selon la position que les autos détiendraient si la course était repartie.
- 7- À la discrétion de la Direction de courses, toute voiture qui ne peut maintenir son rythme sur la piste en raison d'une piste bloquée pourra être jugée comme non-impliqué dans l'incident et pourra reprendre sa position.
- 8- À moins d'un avis de la Direction de courses à cette voiture, une voiture en piste ne peut dépasser la voiture de tête (pace car) sous peine de perdre un tour de piste.
- 9- Tout pilote dépassant illégalement sous le drapeau jaune sera pénalisé de deux positions pour chaque voiture dépassé. Selon les circonstances et à la discrétion de la Direction de courses, la pénalité pourra être décernée soit dans l'alignement de la course en cours ou dans le résultat final. S'il y a récidive, un pilote fautif pourrait même se voir disqualifié de l'épreuve.
- 10- Lors du déploiement du drapeau jaune, toutes les voitures en piste doivent se placer en file indienne.
- 11- Suite au déploiement d'un drapeau jaune, le classement pour la relance sera attribué selon la position que chacune des voitures détenaient lors de leur dernier passage au fil de départ/arrivé en mode « vert » (Split Scoring).
- 12- Suite au déploiement du drapeau jaune, les pilotes incertains de leur position peuvent rester en double file pour s'enquérir de leur position. La réponse leur sera rendue via le système «RACEceiver». La décision rendue par la Direction de courses, quant à la position du pilote sur la piste, est finale et sans appel.

- 13- Le pilote qui insiste auprès d'un autre compétiteur pour une position à laquelle il n'a pas droit pourrait se voir reclasser à l'arrière du peloton, voir même disqualifié en cas de récidive.
- 14- Suite au déploiement d'un drapeau jaune, les voitures retardataires repartiront en arrière du peloton et cela en tout temps.
- 15- Les deux derniers tours des finales doivent s'effectuer sur le drapeau vert (consécutifs « vert-blanc-quadrillé »).
- 16- Lors d'un tête-à-queue ou d'un incident, la ou les voitures impliquées lors du déploiement du drapeau jaune pourront s'infiltrer dans l'alignement dès qu'elles en auront la possibilité, sans aucun droit aux positions perdues. La Direction de courses confirmera les positions aux pilotes des voitures impliquées.
- 17- Toute voiture qui entrera dans l'allée des puits pendant un arrêt de la course sera reclassée en piste en dernière position parmi les voitures qui ont complété le même nombre de tour.
- 18- Toute voiture qui provoquera de façon volontaire et intentionnelle un drapeau jaune pourrait se voir pénalisée et/ou disqualifiée par la Direction de courses.
- 19- Un pilote dans le Top10 du championnat de piste local et/ou dans le Top10 du championnat de série en compétition pour la soirée en cours, obtiendra une fois par épreuve finale, une exemption complète à l'article 4.3.18 s'il s'agit soit d'une crevaison ou pour de la « terre » dans une roue. Le Top10 de 2017 sera utilisé pour les 2 premiers programmes/événements de 2018.
- 20- Tout pilote qui provoquera le déploiement d'un troisième drapeau jaune en raison de pertes de contrôle non-assisté verra automatiquement son épreuve terminée et devra regagner les puits.

**Quadrillé** fin de la course.

## **DRAPEAU ROUGE**

- 1- Le drapeau rouge commande l'arrêt immédiat de la course. Les voitures doivent alors s'arrêter de façon sécuritaire et dès que possible.
- 2- Le drapeau rouge peut être utilisé pour reclasser les voitures, suite à un départ initial dont le premier tour n'a pas été complété et que le classement nécessite d'être refait par la Direction de courses.
- 3- Suite à un drapeau rouge et pour des raisons de sécurité, les voitures seront conduites à la ligne de départ ou à tout autre endroit sur la piste et gardées sous surveillance. Il est alors permis au conducteur seulement d'effectuer une réparation à main nue sur sa voiture. Suite à ce drapeau rouge, les tours effectués sous le drapeau jaune ne compteront pas.
- 4- Une fois la piste sécurisée, la Direction de courses pourrait faire l'annonce dans les «RACEceiver» aux pilotes qui le désirent de regagner les puits pour travailler sur leur voiture. Les voitures qui regagneront les puits devront repartir de l'arrière du peloton.
- 5- Si une course est arrêtée et que la moitié de la distance de l'épreuve a été complétée et qu'un nouveau départ ne puisse être donné, le classement final sera établi selon la position que les autos détiendraient si la course était repartie.

**Blanc avec croix rouge** Ambulance sur la piste.

**Bleu pâle avec ligne Diagonale jaune** un compétiteur plus rapide veut doubler.

## **DRAPEAU BLEU ET JAUNE**

- 1- Le drapeau bleu et jaune sera déployé à un pilote dans le but de l'informer qu'un pilote plus rapide s'apprête à prendre un tour de piste sur lui.
- 2- Il ne sera toléré qu'un pilote pousse ou frappe de façon volontaire la voiture d'un compétiteur, qu'il soit retardataire ou non.

## **Noir roulé**

Avertissement

## **DRAPEAU NOIR**

- 1- Le pilote qui reçoit le drapeau noir doit, sans causer d'interférence aux autres compétiteurs, entrer aux puits dès que possible. (Bris ou disqualification)
- 2- Le drapeau noir est un drapeau de consultation. Un officiel de la piste informera le pilote des raisons pertinentes du drapeau noir, dès son entrée dans les puits.
- 3- Le refus de se retirer de l'épreuve suite à un drapeau noir, résultera en une disqualification Immédiate et de possibles sanctions futures.



### **36. RESPECT DE LA SIGNALISATION.**

Les compétiteurs qui ne respecteront pas la signalisation (drapeaux et signaux) seront passibles de disqualification.

### **37. SIGNALEUR.**

Une fois le signal de départ donné, le signaleur devient le seul directeur des courses.

### **38. RÉCHAUFFEMENT DES VOITURES.**

Aucun réchauffement ni aucune circulation sur la piste ne devra avoir lieu sans l'autorisation de l'officiel.

### **39. TOUR COMPLET AVANT LE DÉPART**

Un tour complet de la piste à vitesse réduite devra être complété avant le départ officiel de chaque course, afin de permettre à l'annonceur de fournir les renseignements nécessaires au public concernant l'alignement de départ et permettre également aux marqueurs officiels de bien prendre en note la position de départ de chaque conducteur.

Note : Lorsque la voiture officielle (" Pace Car ") fait le tour de présentation, toute voiture qui se rajoute pendant ce tour doit se placer derrière le peloton.

### **40. VOITURE OFFICIELLE (PACE CAR) OU DRAPEAU JAUNE.**

Tout conducteur devançant la voiture officielle lors d'un départ, ou encore lorsque le peloton roule sur un drapeau jaune, sera replacé à la dernière position lors de la reprise de cette course et en plus, il pourra être pénalisé d'un tour ou plus.

### **41. IMPLICATION LORS D'UN ACCIDENT.**

Les coureurs impliqués dans un accident seront replacés à l'arrière. Le coureur qui aura causé l'accident sera replacé en dernière position. Celui qui sera impliqué trois fois dans des accidents, dans une même course sera disqualifié pour cette course. L'inspecteur devra inspecter tout véhicule ayant été impliqué dans un accident et qui veut réintégrer la course.

### **42. CONDUITE DANGEREUSE.**

Un coureur qui fermera dangereusement le passage à l'intérieur ou à l'extérieur de la piste, ou frappera volontairement un autre coureur sera disqualifié. Le signaleur ou l'officiel disqualifiera tout coureur dont il jugera la conduite dangereuse. De plus, tout contact jugé volontaire entraînera la disqualification du fautif pour le reste du programme en cours. Toutefois, s'il y a impossibilité de prouver hors de tout doute raisonnable la culpabilité du contrevenant ce dernier ne sera pas disqualifié pour la course en cause.

les zig-zag sur la piste lors du départ ou d'un jaune dans le but de réchauffer les pneu son inutile dans notre classe et son interdit.

**Se seront les membres du comité ainsi que le responsable de course qui décideront de la gravité de la situation. Il est certain que les membres vont consulter le signaleur pour mieux évaluer la situation.**

#### **43. DÉFINITION D'UNE RECRUE.**

Pour pouvoir accéder au trophée de la recrue de l'année. Une recrue ne doit pas avoir été inscrit ou complété plus de **3 programmes** dans la même saison. À partir du **quatrième** programme, l'année en cours sera définie comme étant l'année recrue du pilote.

#### **44. PREMIER DÉPART DE CHAQUE COURSE.**

Le premier départ de chaque course se donnera entre les cônes de la courbe NUMÉRO 4 et le fil d'arrivée. Une demi-largeur de ligne est permise pour le départ mais pas une 3<sup>e</sup> ou 4<sup>e</sup> ligne.

#### **45. FAUX DÉPART.**

Tout conducteur qui occasionnera un faux départ pourra être replacé à la dernière position, lors de la reprise, cela restera à la discrétion de **l'officiel**. Ceci s'applique également aux pilotes qui quitteront leur position de départ avant d'avoir franchi la ligne du signaleur dans le cas d'un drapeau vert en début de course.

#### **46. NOUVEAU DÉPART.**

Lors d'un drapeau jaune, les positions pour un nouveau départ seront celles du dernier tour complété. Le tour est complété lorsque le premier coureur est passé le fil d'arrivée.

Les nouveaux départs seront donnés entre les courbes NUMÉRO 3 et NUMÉRO 4 et s'effectueront deux par deux.

De plus, il est permis de commencer à se dépasser lorsque le drapeau vert est déployé.

Lorsque la course est arrêtée avant que le premier tour soit complété, les véhicules reprendront les positions initiales de départ.

#### **47. VÉHICULE TROP LENT.**

Lorsqu'un véhicule tourne trop lentement, il doit constamment tourner à l'intérieur de la piste sous peine d'être retiré par le signaleur. Advenant qu'il se voit donner le drapeau noir, ce coureur ne sera pas disqualifié et recevra les points accordés à sa position selon le nombre de tours complétés. Ceci est sous la responsabilité du signaleur.

#### **48. RALENTISSEMENT DE LA COURSE. (Drapeau jaune)**

Lors d'un ralenti, le coureur qui quitte sa position, sort ou s'arrête sera placé à sa place, s'il est repositionné avant le drapeau blanc avant le nouveau départ de la course. Dans le cas où il ne prendra pas sa position, tout coureur devra garder la même ligne et avancer pour combler les positions manquantes sauf si le signaleur en décide autrement.

Si le pilote arrive après le drapeau blanc il devra partir à l'arrière du peloton. Par contre si le pilote reprend sa position ou prends une position avantageuse après que le drapeau blanc soit donné et que le départ est donné, il sera pénalisé d'un maximum de 6 positions de son résultat final.

#### **49. ARRÊT DE LA COURSE.**

Si la course est arrêtée lorsque les drapeaux jaune et quadrillé sont déployés, la course sera considérée comme terminée. Les positions finales seront celles valides pendant ce dernier tour.

#### **50. TOUR DU VAINQUEUR.**

Tout conducteur déclaré vainqueur devra se plier à la demande des promoteurs soit se présenter devant les grand estrades pour entrevue et prise de photo ou faire un tour de piste en solo en arborant le drapeau quadrillé par la suite ce diriger au balance des mini-mod pour inspection.

#### **51. RÉSULTAT DE LA COURSE.**

Aucun argument verbal concernant le résultat d'une course ne sera considéré. Seul un protêt écrit sera considéré.

## **52. RÉPARATIONS**

Aucun travail ne pourra être effectué sur la piste.

## **53. INSPECTION DES 5 PREMIERS VÉHICULES (FINALE).**

**AU BESOIN** les 5 premiers véhicules de chaque finale devront se rendre IMMÉDIATEMENT à la pesée sous peine de disqualification. Les véhicules ayant terminé en 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> position seront inspectés advenant la disqualification d'un des concurrents. Advenant la disqualification de plus de 3 véhicules, les positions 6 et suivantes avanceront au classement sans avoir à passer l'inspection. De plus, à l'occasion un véhicule sera pigé avant la finale pour être inspecter même s'il n'a pas terminé dans les 5 premiers.

## **54. INSPECTION DES VÉHICULES**

tout les vehicule devons être inspecter avant la saison au date déterminer l inspection ce feras sur les véhicule complet et prêt a courser

Après le début de la saison et des date déterminer tout nouveau et ancien véhicule devra être inspecté sur rendez-vous au cout de 25\$.

Aucun véhicule ne pourra courser sans être inspecté. Le directeur de course ou le comité pourra demander une inspection de tout véhicule qui ne sera pas réglementaire ou sécuritaire et ce, en tout temps

L'inspecteur pourra faire enlever ou modifier toute partie ou pièce qu'il juge inacceptable.

Aucun véhicule ne sera autorisé à participer **à un autre programme** dans le cas où des pièces de carrosserie seraient endommagées ou manquantes durant un programme, à point tel que l'apparence extérieure du véhicule en serait changé ou si le véhicule n'est pas conforme aux règlements.

Le propriétaire et le conducteur devront permettre l'inspection de leur véhicule avant chaque programme. L'inspecteur pourra vérifier en tout temps la légalité du véhicule même s'il n'y a pas de protêt.

## **55. SANCTIONS MINEURES.**

Vous avez 2 semaines pour effectuer les réparations nécessaires. Si elles ne sont pas conformes, l'officiel se réserve le droit de sanctionner selon la gravité de la réparation.

Après 2 programmes, si les réparations ne sont pas entièrement effectuées, le coureur n'aura pas de bourses ni de points au fond de points pour ce programme et les autres qui suivent et ce, jusqu'à ce que la voiture devienne conforme. Les bourses resteront à l'Association.

## **56. SANCTIONS MAJEURES.**

Pour les sanctions majeures, il y aura disqualification immédiate. Ni points, ni bourses, ni participation au reste de la journée. Une suspension sur plusieurs programmes peut être envisagé selon la gravité de la situation le tout sera vérifier et décider par les membres du comité.

## **57. AMENDEMENTS.**

Tout amendement vous sera, soit envoyé par la poste, soit remis à votre puits de ravitaillement. Les propriétaires et les pilotes auront une période de 7 jours pour s'ajuster au nouveau règlement avant qu'il ne soit en vigueur. Il est fortement recommandé d'inscrire tout nouvel amendement à la dernière page de votre livre de règlements qui a été réservé à cet effet.

## **58. PROTETS**

Seuls les propriétaires et les pilotes pourront déposer un protêt.

La direction et ou le promoteur se réserve le droit d'exiger une inspection plus approfondie au frais du propriétaire du véhicule. Suite à cette inspection, s'il est reconnu coupable d'enfreintes aux règlements, il devra prouver la légalité de son véhicule avant d'être réadmis et ce, à ses frais.

L'**A.M.M.Q** apposera à ce moment son sceau de légalité. Dans le cas où la pièce approuvée par l'**A.M.M.Q** se retrouve de nouveau illégale, la personne reconnue fautive pourra être radiée pour la saison en cours. S'il est jugé légal, les coûts d'inspections seront défrayés par l'**A.M.M.Q**.

Ce règlement est mis en vigueur afin de décourager ceux qui voudraient investir trop d'argent sur leur voiture, notre classe ayant pour but principal de s'amuser entre amis tout en réduisant les coûts au minimum.

Par contre, si le pilote ou le propriétaire refuse de se soumettre à ce règlement, il sera automatiquement disqualifié (sans points, sans bourse) et la direction prendra les mesures qui s'imposent, celles-ci pouvant aller jusqu'à une suspension pour une période indéterminée du pilote, propriétaire et véhicule

## **59. NATURE DU PROTET.**

Les inspecteurs se limiteront à montrer au protestataire que ce qu'il aura demandé de voir sur la formule du protêt et rien d'autre. Ils se réservent cependant le droit de disqualifier une voiture s'ils découvrent une autre pièce illégale, même non inscrit au protêt.

## **60. PROCÉDURES DE PROTÊTS.**

Les protêts doivent être rédigés par écrit et présentés au directeur de course#

Aucun protêt ne sera accepté sur une décision du signaleur qui a été prise durant la course.

Les protêts devront être accompagnés des frais requis (s'il y a lieu) et devront correspondre à un article du règlement pour être valides.

Le commissaire devra isoler le véhicule sous le coup du protêt.

## **61. FRAIS REQUIS POUR PROTÊTS.**

➤ INFRACTION AUX RÈGLEMENTS :	Aucun frais
➤ RÉSULTAT DE COURSE:	Aucun frais
➤ PROTÊT VISUEL:	Aucun frais
➤ PROTÊT GÉNÉRAL:	25,00 \$
➤ PROTÊT POUR MOTEUR: (DYNAMOMÈTRE)	150,00\$ (plus les frais si nécessaire)

## **62. ARGENT DU PROTÊT**

Le protestataire sera remboursé en entier si la voiture inspectée est jugée illégale. Par contre, si la voiture est jugée légal, l'argent du protêt (plus les frais d'inspection, s'il y a lieu) sera remis au propriétaire de la voiture.

## **63. PROTÊT VISUEL.**

Un protêt visuel est un protêt qui ne demande aucun type de mesurage pour établir la légalité d'une pièce visible sur une voiture de course.

## **64. PROTÊT GÉNÉRAL.**

Un protêt général est un protêt qui demande un certain type de mesurage pour établir la légalité d'une pièce sur une voiture de compétition.

## **65. REFUS D'INSPECTION SUR PROTÊT.**

Suite à un protêt, un conducteur aura le droit de refuser l'inspection de sa voiture. Cependant, il perdra sa bourse et ses points pour le programme en question et, de plus, il devra déboursier une amende égale au frais minimaux d'inspection pour avoir "apparemment " couru avec une voiture illégale.

## **66. LORS DE L'INSPECTION AU DYNAMOMÈTRE**

Si des accessoires ou des pièces spéciales sont nécessaires pour un protêt, le propriétaire du véhicule devra les fournir. Advenant qu'il y ait bris lors de l'inspection, l'Association se dégage de toutes responsabilités. Un endroit sera déterminé pour passer les " tests" sur le dynamomètre.

## **67. QUI ASSISTE À L'INSPECTION ?**

Le propriétaire, le pilote et l'officiel pourront être présents lors de l'inspection sur le véhicule concerné. Le compte-rendu de l'inspection sera rendu à l'exécutif dans un délai raisonnable.

## **68. VERDICT DU PROTÊT.**

La direction étudiera les protêts et rendra sa décision. Cette décision sera finale et sans appel. Le verdict sera rendu dans les plus brefs délais, selon les résultats, selon sa discrétion.

## **69. LOCATION DE VOITURE D'UNE ÉQUIPE.**

A) Advenant qu'une équipe de course désire louer une voiture pour faire essayer cette dites voitures à une personne. Cette équipe doit au préalable faire approuver ses véhicules par l'inspection technique. Le locataire doit signer la décharge de l'association, payer les frais pour participer à la course au montant de 50 \$. Cette dites voitures n'a pas besoin d'avoir de transpondeur et le pilote sera considéré en probation tel que stipulé par le règlement #7. la voiture ne participera donc pas au fond de points et au classement.

B) Advenant que cette personne désire participer au titre de recrue de l'année, elle devra donc respecter l'ensemble de tout les règlements en commençant par son inscription dans l'association et ainsi de suite. Les frais d'inscription d'une journée seront déduire sur l'inscription de sa voiture pour la saison

## **70. COMMANDITAIRES DE SÉRIE**

Chaque voiture doit conserver un espace commanditaires sur la voiture. Cet endroit de 12 pouces par 12 pouces est situé dans le devant gauche et droit du panneau de côté de chaque voiture.

## **71. BILLET POUR BOURSE ET TIRAGE DE LA SÉRIE**

Vous devez payer votre inscription de voiture au montant de **200\$** \$. Lorsque vous inscrivez votre voiture, ce montant sert principalement à payer les frais fixe : (site internet, nom de domaine, party fin saison, trophée, inspecteur technique et directeur de course), vous recevrez aussi 10 billets de tirage pour l'association. Chaque billet de tirage se vendra 10\$. Vous pouvez soit les garder pour vous ou les vendre. Sur la quantité de billets vendu obligatoire, 500\$ du montant total reçu sera mis en tirage à tout les acheteurs de billets. D'une année à l'autre, des commanditaires seront ajouté pour augmenter le nombre de prix pour le tirage. Le reste sera redistribué en bourse au coureur 80% pour présence et 20% pour performance. Il y a possibilité d'avoir d'autre billets pour la vente, 5\$ retourneront pour les bourses et 5\$ retournera au pilote directement pour le remercier de ces efforts et ainsi contribuer à augmenter les commandites des pilotes... Selon les calculs préliminaires, un acheteur de billet aura 1 chance sur 200 de gagner les 500 \$ ou 1 chance sur 500 si tout le monde vend leurs billets... En gros on pourrait créer une base de 1500\$ pour les bourses et jusqu'à 3000\$ si tout le monde vend les billets..... Pensez-y bien...le tirage aura lieu en mi saison

## **72. Party fin saison**



# RÈGLEMENTS DE CONSTRUCTION DES VÉHICULES ET HABILLEMENT DU PILOTE

## 1. MOTEUR

Les moteurs de motoneige refroidis par air forcé (fan cold) de marque ROTAX d'une cylindrée de 500cc TYPE 496, MODÈLE 503 seront les seuls acceptés.

Le moteur doit être situé à l'intérieur des roues arrière.

AUCUN CHANGEMENT DE COURSE ne sera accepté.

La LONGUEUR DU CYLINDRE doit être originale

La LIMITE DE CYLINDRÉS pourra être dépassée pour réalésage dû à l'usure ou autre raison (maximum 60 millièmes oversize, 520cc).

La FORCE MAXIMUM DU MOTEUR obligatoire est de 75 H.P.

Les SOURDINES sont obligatoires avec les échappements calibrés (tune pipe) et doivent passer le test de décibels qui est de 92 à 94 DÉCIBELS dehors.

AUCUN MOTEUR TURBOCOMPRESSÉ OU SURCOMPRESSÉ.

Seuls les moteurs à carburateurs atmosphériques de marque MIKUNI à cylindres ronds seront acceptés. Maximum 38 mm.

Les "FLATS SLIDES" et les "POWER JETS KITS" rajoutés sont strictement interdits.

## 2. EMBRAYAGE ET TRANSMISSION

Transmissions exiger : Poulie menante : # **CVTECH-IBC 0400-0244** (powerbloc 50)  
Poulie menée : # **CVTECH-IBC cam 44 degré dimension maximal de 10 3/4**  
**BRP cam 44 degré dimension maximal de 10 3/4**

Toutes les pièces DOIVENT rester originales.

La force de traction transmise par les poulies d'embrayage à l'essieu sera entraînée par de la chaîne # 50 pour les nouvelles voitures.

Ratio d'engrenages : Les ratios compris entre 3.86 (14/54) et 4.00 (15/60) seront autorisés.

Exception : Le Grand circuit de Granby il n'y aura pas de limitation de ratios.

## 3. ESSIEU ET SUSPENSION

Les deux essieux doivent être droits, pleine longueur. L'essieu avant doit maintenant être obligatoirement supporté par une suspension autoriser par l'association. Seul les pièces autorisés seront légal, toutes autres pièces utiliser non-conforme seront enlever et considéré comme une sanction majeur tel que stipulé dans le règlement #56.

Kimpex amortisseur : # 301581

Kimpex ressort : # 294734

#### 4. CAGE ET CHASSIS DU VÉHICULE.

La cage protectrice à 6 points est obligatoire. Le toit du véhicule doit être au minimum 2 pouces plus haut que la tête du conducteur.

Une protection doit être installée à l'arrière du casque pour parer les contre-coups.

il es recomender que Toutes les barres susceptibles de blesser le conducteur sois recouvertes de styromousse.

La cage et le châssis (frame) doivent être complètement soudés. Toutes les soudures doivent être bien faites et solide.

#### 5. MATÉRIAUX

La cage et le châssis doivent être construits de tuyaux d'acier ronds de 1" X .095 minimum. Accepté les bas de châssis (frame) en tube 1 X1 X .100 minimum pour les véhicules construits après 2009.

utilisation du Cromolli pour les frame es interdit

Les châssis et les cages doivent être inspecté et approuvé par l'association.

Les pare-chocs et gardes de côté doivent être construits en tuyaux ronds en acier de 1" X.060" minimum.

Aucun trou autre que pour la fixation.

Le plancher uni est obligatoire partant d'en avant des pédales jusqu'à l'arrière du siège et ce, sur toute la largeur du châssis. De plus l'habitacle doit être complètement fermé à l'avant des pédales.

Un mur protecteur (fire wall) est obligatoire entre le siège et le moteur

~~Toutes les voitures construites après la saison 2009 devront avoir le cockpit fermé style Mod Dirt.~~ **Règlement abolie**

Aucun matériel inflammable ne sera accepté pour la carrosserie. Elle devra être conçue d'acier ou d'aluminium.

Certaines pièces extérieures pourront être fait de fibre de verre (scoop, toit, nose)

#### 6. DIMENSIONS.

-LONGUEUR TOTALE : Entre 100 " et 120 "

-LARGEUR TOTALE: Entre 50 pouces et 60 pouces hors-tout.

-HAUTEUR: Entre 42 pouces et 54 pouces.

-EMPATTEMENT : 78 pouces maximum.  
72 pouces minimum

-GARDE AU SOL: 2 pouces minimum.

-DESSUS DES PARE-CHOCS : À 8 pouces du sol maximum

-PARE-CHOCS ET GARDES DE COTÉ : Tuyaux ronds de 1 pouces de diamètre.

-PARE-CHOCS : Doubles avec un minimum de 4 pouces entre le centre des tubes le composant.

-PARE-CHOC AVANT : Ne doit pas dépasser en largeur le centre des roues avant.

-TOUS PARE-CHOC (AVANT ET ARRIÈRE) DOIT AVOIR AU MOINS UNE BARRE TRANSVERSALE(VERTICALE)

-CARROSSERIE : Doit être à l'intérieur des gardes et des pare-chocs.

## 7. FINITION.

Une carrosserie et un toit sont obligatoires. Le modèle doit être réglementaire et ressembler aux schémas du livre de règlements.

**Aucune roue arrière ne doit entièrement dépasser la carrosserie.**

## 8. POIDS

**Le poids minimum est de 825 lbs avec le conducteur à la fin de la course.**

Le poids est toujours calculé selon l'état dans lequel la voiture a terminé la course et selon la balance du circuit.

**AUCUN POIDS ne doit être ajouté à l'extérieur du châssis. Par contre, des poids peuvent être ajoutés à l'intérieur du châssis et fixés en volume de 20 lbs maximum, soutenus par 2 boulons de 3/8" minimum dans le but d'augmenter le poids des voitures trop légères ou favorisé la répartition du poids.**

## 9. GARDES DE SÉCURITÉ

Un garde de sécurité d'une épaisseur d'au moins 20 GAUGES EN ACIER ou en ALUMINIUM DU DOUBLE DE L'ÉPAISSEUR DE L'ACIER doit recouvrir:

- Poulie menante;
- Poulie menée;
- Chaîne;
- Toute pièce en mouvement jugée dangereuse.

## 10. RÉTROVISEURS.

Les rétroviseurs ou tout objet pouvant servir de réflecteur vers l'arrière du véhicule sont strictement interdits.

## 11. AILERON

Tout aileron rapporté est interdit.

## 12. DÉFLECTEUR D'AIR

Tout déflecteur d'air sur le dessus du véhicule sera accepté s'il fait partie intégrale de la carrosserie et proportionné dans le but de ne pas changer l'apparence du véhicule.

## 13. ROUES ET PNEUS.

Les roues doivent être en acier ou alluminium et avoir 4 trous minimum.

**Les roues de type BEADLOCK sont acceptés et doivent être de même dimensions que les roues standards.**

ROUES AVANT.	Jantes: 8" X 8" de large maximum. Circonférence: 45" minimum. Semelle: 10 " maximum. Circonférence: 59.5" maximum.
ROUES ARRIÈRE	Jantes; 8" X 8" de large maximum. Semelle: 10" Circonférence: 59.5" maximum.
PNEUS INTERDITS:	Les pneus à "compound" (HOOSIER ETC.) Les pneus de 3 et 4 roues (à crampons) AUCUN PROMOTEUR D'ADHÉRENCE.

## **CHAMBRE À AIR:**

Obligatoire pour les roues standards. **N'est pas obligatoire pour les beadlocks.**

## **14. FREINS.**

Un frein hydraulique à disque monté sur l'essieu arrière est obligatoire. Un test de frein sera fait lors du premier programme de course, tout les véhicules doivent avoir des freins fonctionnel et sécuritaire, un frein non fonctionnel est considéré comme sanction majeur tel que le stipule le règlement 55.

## **15. POIGNETS DE SÉCURITÉ OU FILETS**

Les poignets de sécurité ou filets sont obligatoires.

## **16. ESSENCE ET RÉSERVOIR**

Seule l'essence à la pompe sans plomb et super sans plomb est acceptée. Les huiles pour lubrification sont acceptées. La densité maximum permise est de .775 .

Seuls les réservoirs approuvés (fuel self protection) seront acceptés.

## **17. SIÈGE ET CEINTURES DE SÉCURITÉ.**

Un SIÈGE DE COMPÉTITION SÉCURITAIRE est obligatoire.

Les CEINTURES DE SÉCURITÉ APPROUVÉES (de compétition) sont également obligatoires. Elles doivent être boulonnées au châssis avec des boulons d'au moins 3/8" minimum. Les ceintures doivent avoir 5 points d'appuis et date d'expiration (5ans max )

Aucun conducteur ne pourra circuler sur la piste s'il n'est pas attaché.

## **18. ARRÊTS D'URGENCE ET EXTINCTEUR.**

Les arrêts d'urgence (kill switch) **OBLIGATOIRE.** Doit être accessible de l'habitacle du pilote et facilement accessible par celui-ci et doit être aussi facilement accessible par l'extérieur par n'importe qui. Un test en situation réel sera effectuer **pendant l'inspection du véhicule,** une kill switch non fonctionnel est considéré comme sanction mineur tel que le stipule le règlement 55.

Lors de banc d'essai, il es préférable que l'avant de l'auto sois dirigé vers la remorque et l'arrière de l'auto soulevé.  
Dans le cas contraire il seras permis de faire fonctionner le moteur dans le seul condition les roues arrière soulever ou une personne apte a freiner et assit dedans

Un extincteur de type ABC de 2 ½ lbs est obligatoire Doit être facilement accessible sur la remorque.

## **19. NUMÉRO DE VOITURE.**

Toutes les voitures doivent être identifiées et numérotées bien différemment. Il doit y avoir UN NUMÉRO DE CHAQUE CÔTÉ DU VÉHICULE et UN SUR LE TOIT. Le numéro doit être facilement lisible.

Chaque pilote qui voudra participer dans une course de Mini-Modifiés devra obligatoirement vérifier la liste de numéro disponible et réserver son numéro de voiture de course en l'inscrivent au cout de 200\$ avant le debut de la saison ou une semaine avant la prochaine course.

Pour un pilote qui veut réserver son numéro pour la saison même si il ne revient pas

premiere annee gratuits deuxieme annee 50\$ al troisieme le numero redevien disponible

HAUTEUR DU NUMÉRO: au moins 15".  
**LARGEUR DU NUMÉRO:** **minimum de 3 1/2 "**  
CHOIX DES NUMÉROS: 0 à 999  
LETTRES : complémentaires aux numéros acceptés.

## **20. HABIT DU PILOTE**

Un habit (suit) ignifuge (une ou deux pièces) est obligatoire. Il est obligatoire d'apposer le logo des mini mod dessus

## **21. CASQUE DE SÉCURITÉ**

Un casque de sécurité approuvé en bon état est obligatoire. Aucun conducteur ne pourra circuler sur la piste s'il ne porte pas son casque. Le casque doit être complètement fermé à l'avant (full-face).  
Les casques de type moto-cross sont interdits

## **GANTS, VISIÈRE ET SOULIERS.**

Une visière ainsi que le port des gants est obligatoire. Les souliers et les gants de courses approuvés sont maintenant nécessaires et obligatoires.

## **22. PROTEGE-COU**

Le port du protège-cou est obligatoire et le hans recommander et obligatoire a partir de 2020

## **23. TRANSPORTEUR (BOGGEY)**

Un transporteur est fortement recommandé et devrait être peinturé avec une couleur voyante pour éviter les accidents.

Toute voiture se rendant à la fausse-grille de départ de l'AMMQ, doit être déplacée manuellement.

## **25. FEU DE POSITIONNEMENT**

Un feu de positionnement de couleur rouge et fonctionnel est obligatoire.

**ASSOCIATION DES MINI-MODIFIÉS DU QUÉBEC INC.**

FICHE D'INSPECTION \_\_\_\_\_

NOM DU PILOTE: \_\_\_\_\_  
 #DU VÉHICULE: \_\_\_\_\_

	DATE	DATE	DATE	DATE
SANCTIONS MAJEURES				
POIDS:				
LONGUEUR:				
LARGEUR:				
HAUTEUR:				
EMPATTEMENT:				
CEINTURE:				
VISIÈRE - GANTS				
CLUTCHE:				
POULIE D'ENTRAÎNEMENT:				
DEGRÉ DU CAME:				
CAGE PROTECTRICE: 6 points				
..... Dépasse de 2"				
MOTEUR: Force maximum:				
..... Cylindrée:				
..... Type:				
..... Échappement:				
Engrenages: Petites:				
..... Grandes:				
..... Ratio final:				
ROUES AVANT: Jantes				
..... Semelles				
..... Circonférence:				
..... Chambre à air:				
ROUES ARRIÈRES: Jantes:				
..... Semelles:				
..... Circonférence:				
..... Chambre à air:				

casque - frein-habit- poignets ou filet - arret d urgence

REMARQUES: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**ASSOCIATION DES MINI-MODIFIÉS DU QUÉBEC INC.**

FICHE D'INSPECTION \_\_\_\_\_

NOM DU PILOTE: \_\_\_\_\_

# DU VÉHICULE \_\_\_\_\_

SANCTIONS MINEURES	DATE	DATE	DATE	DATE
CASQUE				
HABILLEMENT DU PILOTE				
APPUIE-TÊTE				
POIGNETS OU FILETS				
ARRÊTS D'URGENCE (KILL SWITCH)				
EXTINCTEUR				
NUMÉRO				
CARROSSERIE				
TOIT				
PLANCHER				
SIÈGE				
MATÉRIAUX				
SOUDURES				
MOUSSES				
GARDE AU SOL				
RÉSERVOIR				
TUYAU RECOUVERT				
PARE-CHOCS 8" DU SOL				
DOUBLE 4" ENTRE				
1 POUCE DU PNEU				
GARDES DE SÉCURITÉ CLUTCH				
POULIE CAM				
-----	-----	-----	-----	-----
CHAINE				

lumiere arriere

REMARQUES: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## **ASSOCIATION DES MINI-MODIFIÉS DU QUÉBEC INC.**

Respect des règlements en vigueur

Pour assurer la sécurité des participants, des spectateurs ainsi que la bonne marche lors du déroulement d'un programme, il faut une bonne compréhension des règlements en vigueur.

Moi, en tant que membre de l'Association des mini-modifiés du Québec Inc.  
Je m'engage à respecter ces règlements.

\_\_\_\_\_  
Signature (moulée)

\_\_\_\_\_  
Date

Je dégage l'Association des mini-modifiés du Québec inc, ainsi que tous les membres de la direction, de toutes responsabilités et de toutes réclamations concernant les biens matériels ainsi que les blessures corporelles, tout au long de l'année.

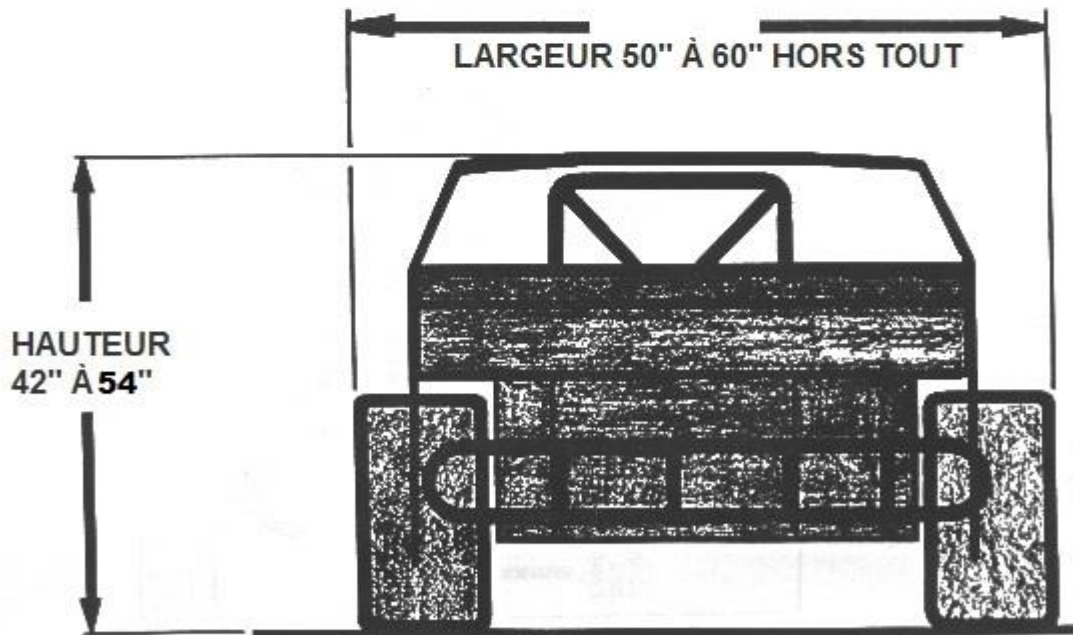
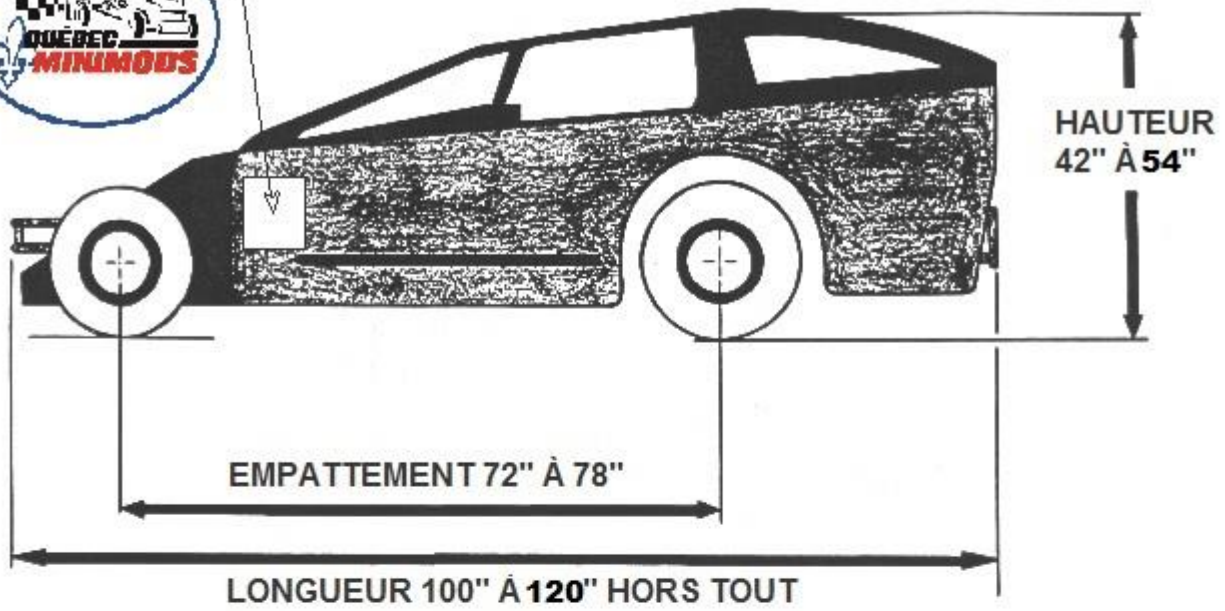
\_\_\_\_\_  
Signature

\_\_\_\_\_  
Date

P.S.: Vous devez présenter ce document signé dès le premier programme de course.



**Commanditaires:**





**LE DRAPEAU VERT**  
LE DÉPART DE LA COURSE. LA  
PISTE EST LIBRE.



**LE DRAPEAU JAUNE**  
DANGER POSSIBLE, SOYEZ  
PRUDENTS, DOUBLABE INTER-  
DIT.



**LE DRAPEAU ROUGE**  
ARRÊT IMMÉDIAT.



**LE DRAPEAU BLEU AVEC  
BARRE DIAGONALE**  
UN COMPÉTITEUR PLUS RAPI-  
DE VEUT DOUBLER.



**LES DRAPEAUX CROISÉS**  
LA MOITIÉ DE LA COURSE.



**LE DRAPEAU NOIR**  
LE PILOTE DOIT SE RAPPOR-  
TER IMMÉDIATEMENT À SON  
PUIT DE RAVITAILLEMENT.



**LE DRAPEAU BLANC**  
UN TOUR POUR COMPLÉTER  
LA COURSE.



**LE DRAPEAU QUADRILLÉ**  
FIN DE LA COURSE.