

Règlements et procédures de course 2023



Pour toute question

Contactez : André Poulin au : 581-998-7388 de soir

*******Tous les changements sont soulignés
et en gras.**

Table des matières

DÉFINITIONS	P.3
1- RÉGLEMENTS GÉNÉRAUX	P.4-5-6
2- CARTE DE MEMBRE ET MODALITÉS	P.6
3- ÉQUIPE DE COURSE	P.7
4- PROCÉDURES DANS LES PUIITS	P.8
5- PROCÉDURES	P.9
6- LES DRAPEAUX	P.9-10-11-12
7- LES PROTÊTS	P.12-13-14
8- BOURSES	P.15
9- QUALIFICATION ET FINALE -18-19	P.15-16-17
10-LE CHAMPIONNAT DE LA SÉRIE ET LE BANQUET	P.19-20

DÉFINITIONS

- Président :** Personne responsable de la Série. Il en fait la promotion, la gestion administrative, incluant contracter avec les pistes et les commanditaires.
- Officiel :** Personne nommée par le Président de la Série. Chacun des officiels aura une responsabilité particulière dans le but de veiller au bon déroulement des événements de course.
- Direction de la Série :** Représentée par le Président et le Directeur de course.
- Directeur de course :** Officiel responsable de la gestion des événements course (gestion du temps et des distances des courses et assure la discipline lors des courses).
- Directeur technique :** Personne responsable de la vérification et de l'interprétation des règlements techniques sur les voitures de course.
- Équipe de course :** Toute personne affiliée à une voiture de course, incluant le pilote, le propriétaire, les mécaniciens et le spotteur.
- Série :** L'organisme de promotion et de gestion d'événements de courses automobile de voiture de stock car.
- Programme de course :** Un programme de course consiste en un événement composé de trois volets :
- Préprogramme :** L'enregistrement de la voiture.
- Programme :** L'inspection de la voiture par l'inspecteur technique; la réunion des pilotes et les séances de pratique, les courses de qualification ou essais chronométrés (time trials) et finale(s).
- Après-programme :** Podium et remise des trophées; inspections des voitures; analyse et verdict des inspections; communication sur les résultats et sur le classement au championnat.
- Représentant des pilotes :** Personne responsable du groupe de pilote de l'APSSQ. Ils feront le lien entre la direction de la Série et les pilotes.

1. RÉGLEMENTS GÉNÉRAUX

Chaque pilote ou propriétaire, à titre de responsable de son équipe de course, doit prendre connaissance du contenu du livre des règlements dans son entièreté.

- 1.1. La Série Sportsman Québec s'est donnée comme règles de conduite de :
Travailler respectueusement, en gardant l'équité pour tous, assurer la sécurité de tous et de promouvoir une très grande qualité de spectacle. Travailler au progrès de la Série Sportsman Québec. D'être impartial avec toutes les équipes membres. De faire respecter le livre des règlements tel que rédigé et dans l'esprit du règlement. De prendre et rendre des décisions fermes et claires.
- 1.2. Pour assurer la sécurité des équipes, officiels et spectateurs lors du déroulement d'un programme, tous les membres d'équipes et de l'équipe d'officiels doivent maîtriser le contenu du livre des règlements.
- 1.3. Le jour d'un programme et/ou lors d'une séance d'essais impliquant la Série Sportsman Québec, la Série ne peut être tenue responsable des activités autre que celles associées à la gestion de la course de la Série. Pour plus de précision, elle ne peut pas être tenue responsable du vol ou des dommages subit à vos équipements, à la voiture ou de votre sécurité corporelle.
- 1.4. Une assurance 1 000 000\$ minimum pour sinistre corporel ou vie pour les membres d'une équipe de course, incluant le pilote, et pour les officiels aura été contractée par les autodromes pour les programmes de course ou pour les séances d'essais de la Série.
- 1.5. Tout ce qui n'est pas écrit comme permis dans le présent règlement sera considéré comme interdit.
- 1.6. Advenant une situation mettant en cause l'interprétation du présent règlement, le bénéfice du doute sera accordé au règlement mis en cause plutôt qu'à celui qui aura tenté de le rendre confus. Ceci a pour but d'assurer une saine et équitable compétition.
- 1.7. Tout coureur, propriétaire d'une voiture ou membre d'une équipe à la tête d'un complot, d'un soulèvement ou d'une déclaration médiatique ou sur Internet qui pourraient nuire soit au bon déroulement d'un programme, à la réputation et à la crédibilité d'un officiel, d'un commanditaire ou de la série se verra imposer une amende de 300\$ sans autre avertissement et devra verser une caution au montant fixé par la Direction s'il veut poursuivre la saison en cours. À la seconde offense, il sera expulsé jusqu'à la fin de la saison et devra verser un montant de 1000\$ en caution pour

récupérer ses droits de compétiteur la saison suivante. Il sera également privé de la bourse du programme ainsi que de ses acquis dans le fonds de points.

1.8. RÉVISION OU MODIFICATION DES RÈGLEMENTS

- 1.8.1 L'Association des Pilotes Super Sportsman du Québec (APSSQ) en accord avec la Direction de la Série Sportsman Québec peut apporter un amendement au livre des règlements technique entre le 1^{er} mai et le 30 septembre de chaque saison si les deux parties sont consentantes. Aucun amendement dans la procédure de course ne sera fait entre le 1^{er} mai et le 30 septembre de chaque saison, sauf en cas de situation de force majeure ou lors de situations exceptionnelles (par exemple : la sécurité ou la survie d'une classe). Seuls des ajustements mineurs seront apportés en cours de saison. Les changements plus importants étant apportés pendant la saison morte.
- 1.8.2 Tout amendement apporté au livre des règlements sera publié sur le site web de la Série ou sur la Facebook privé des pilotes et sera réputé comme faisant partie intégrale du présent livre de règlement.

1.9. DÉCISIONS

- 1.9.1. La sécurité en piste, le respect du contenu du livre des règlements, l'interprétation de celui-ci, de l'esprit de celui-ci, ainsi que de l'intention du règlement relève du Président ou du Directeur de course ou du Directeur Technique. Le Président ou le Directeur de course ou du Directeur Technique de la Série sont les seuls autorisés à communiquer une décision prise par la Série face à l'interprétation du livre des règlements.
- 1.9.2. Il est impossible de contester une décision basée sur le jugement d'un événement ou d'un incident en course et aucun recours et/ou contestation et/ou protêt ne sera accepté. Lorsqu'une décision prise par un officiel ou un Comité composé d'officiels, celle-ci est irrévocable.
- 1.9.3. Aucune argumentation verbale insistante ou abusive concernant le résultat d'une course ou d'une vérification technique ne sera toléré, surtout si lors de cette discussion, un membre de l'équipe de course qui manque de respect envers un officiel ou un dirigeant de la Série Sportsman Québec. Sanction : 100\$ d'amende, une course de suspension et possibilité de sanction supplémentaire selon la gravité (Comité d'officiels).
- 1.9.4. Seul un protêt écrit sera considéré. De la même façon, aucun officiel de la Série Sportsman Québec n'acceptera de discuter d'une décision avec un équipier en dehors des soirées de course. Tout appel ou toute rencontre en ce sens sera décliné à moins que cette démarche ne soit initiée par le Président ou par un officiel délégué par celui-ci afin de compléter une démarche laissée en suspens ou pour rendre une décision qui aura été reportée.

1.7. UTILISATION DE VIDÉO OU PHOTOS

- 1.7.1. En aucun temps, une vidéo ou des photographies pourront être utilisées comme preuve pour rendre ou renverser une décision.

1.8. LES RÉSULTATS

- 1.11.1 Une fois officiel, les résultats et le classement du championnat seront communiqués via le site web de la Série. Vous avez 48 heures après la mise en ligne pour contester un ou des résultats.

1.9. DÉCORUM

- 1.9.1. Chaque membre d'une équipe doit accepter de se conformer au présent règlement et est sujet aux sanctions et amendes associés pour ne pas avoir respecté le règlement.

2. CARTE DE MEMBRE ET MODALITÉS

- 2.1. Tout pilote désirant participer à un événement sous la responsabilité de la Série devra avoir une inscription valide et payée. L'inscription est non remboursable, ni transférable à un autre pilote.
- 2.2. La Série se réserve le droit de refuser une demande, annuler ou suspendre une inscription en tout temps.
- 2.3. **Le coût d'inscription pour la saison est de 400\$ plus taxes, donc 460\$ pour une saison complète payable avant le 15 mars de chaque année.**
- Advenant le cas d'une saison écourtée pour des raisons incontrôlables, le coût sera de 100\$ par course et ce montant sera déduit de votre inscription annuelle, s'il y avait moins de 4 courses.**
- Un pilote qui décidera de payer une inscription journalière, paiera 100\$ par programme et ne pourra plus prendre une inscription annuelle après le 19 mai 2023.**
- 2.4. L'inscription annuelle confère les privilèges de participer aux activités de la Série et l'inscription journalière accorde le droit de participer à un ou des événements organisé(s) par la Série.
- 2.5. L'inscription de la Série ne confère aucun droit sur la gestion de la Série, sur le déroulement des programmes de course, sur les décisions prises, sur le contenu du livre des règlements : Procédure de course ou sur l'application du livre des règlements.

3. ÉQUIPE DE COURSE

- 3.1. Le pilote, le propriétaire de la voiture sont les seuls interlocuteurs à parler aux officiels concernant les protêts ou demande d'information, le tout doit se faire dans le respect.

- 3.2. Il est formellement interdit pour un compétiteur ou ses équipiers d'entrer dans le local des officiels à moins d'être invité par un officiel de la Série Sportsman Québec. Tour du signaleur, tour des officiels, quadrilatère d'inspection et le camion de la Série. Sanction : 100\$ d'amende et une course de suspension.
- 3.3. Aucune consommation de drogue ou d'alcool ne sera toléré pour tout le programme en entier pour tous les pilotes et équipiers. La Série peut exiger en tout temps à un pilote ou équipier de se soumettre soit à un examen médical, à un test d'alcoolémie ou un test antidrogue pour sa sécurité et celle des autres compétiteurs ou officiels. L'équipe sera disqualifiée sans point ni bourse.
- 3.4. Toute équipe ou membre d'une équipe pris à saboter, voler ou vandaliser la voiture ou l'équipement d'une autre équipe et/ou le matériel de la Série ou de la piste, se verra imposer des sanctions sévères allant de la suspension temporaire à l'expulsion pour la saison.
- 3.5. Tout équipier ou pilote qui se rendra aux puits de ravitaillement d'une autre équipe d'une façon menaçante ou agressive sera considéré comme provocateur et fautif si une altercation en découle. Sanction : Offense décidé par la Direction de la Série.
- 3.6. Pour une attaque physique envers un officiel. Sanction : Expulsion du membre indéfiniment et il pourra être poursuivi en justice. S'il s'agit seulement de menaces verbales envers un officiel, le pilote de l'équipe fautive et ses équipiers seront suspendus automatiquement pour 2 courses.
- 3.7. **Tous les membres d'équipe doivent porter soit une chemise ou un polo aux couleurs de l'équipe (OBLIGATOIRE), des pantalons longs et des souliers fermés à compter du début du programme (Début du programme).**
- 3.8. Le pilote est responsable en tout temps des faits et gestes des membres de son équipe, des sanctions et amendes pourraient être décernées au pilote pour des gestes effectués par le pilote ou un membre de son équipe.
- 3.9. Il est strictement interdit pour un pilote d'utiliser plus d'une voiture dans le même programme ou que deux pilotes utilisent la même voiture. (Qualification, Time Trial ou Finale)

4. PROCÉDURES DANS LES PUIITS

4.1. VITESSE + SÉCURITÉ

- 4.1.1. La vitesse maximale dans les puits est de 10 KM/H.
- 4.1.2. L'utilisation de chandelle est obligatoire en tout temps lorsque la voiture est soulevée.

4.2. FAUSSE GRILLE

- 4.2.1. L'appel pour assembler la fausse grille se fait et doit être complété pendant que se déroule la course qui la précède. Au drapeau blanc de la course en cours, les voitures participantes à la course suivante, devront être déjà à la fausse grille de départ et à leur position. À ce moment, toute voiture et son pilote qui ne sera pas à sa position et prêt à la compétition sera placée à l'arrière du peloton.
- 4.2.2. **Toute voiture qui nécessitera de l'aide pour démarrer sera replacée à l'arrière du peloton Sauf en cas de drapeau rouge exigée par la Série.**
- 4.2.3. **Toute voiture qui n'est pas en piste au moment du départ original sera considérée ne pas avoir pris le départ et ne pourra s'ajouter par la suite. Un pilote pourra embarquer en piste tant qu'un tour complet ne sera pas fait par le meneur. S'il ne lui est pas possible de le faire avant ce moment, il ne pourra prendre part à la course en court.**
- 4.2.4. Aucune réparation, ni visite d'un équipier à la voiture sur la piste ne sera tolérée et ceci pendant toute la durée du programme. Une équipe fautive sera pénalisée d'un tour, perdra sa position et sera replacée à l'arrière au nouveau départ.
- 4.2.5. Tout pilote ou équipe qui retarde le départ ou le déroulement d'une course ou qui entrave la bonne marche d'un programme s'expose à une sanction.
- 4.2.6. Tout compétiteur qui entre en piste par un endroit autre que celui désigné sera pénalisée d'un tour. Si une voiture traîne un contenant d'essence ou tout autre équipement en dehors de son puits recevra le drapeau noir consultatif et devra regagner son puits pour remédier à la situation.
- 4.2.7. Un pilote qui n'observera pas la signalisation avant d'entrer sur la piste sera pénalisé d'un tour en finale.

4.3. MINEURS

- 4.3.1. **Tout pilote MINEUR devra obtenir un consentement parental signé par un tuteur légal avant la saison pour participer aux activités de la Série Sportsman Québec.**

5. PROCÉDURES

5.1. PRÉSENCES

- 5.1.1. **Tous les pilotes doivent confirmer leur présence par internet ou par téléphone au plus tard le lundi 17h00 précédant la course.**

5.1.2. Le pilote qui ne confirmera pas sa présence, perdra sa position de départ de qualification, et partira dernier de celle-ci.

5.2. RÉUNION DES PILOTES

5.2.1. Une réunion des pilotes (pit meeting) aura lieu avant l'heure du début de chaque programme.

5.2.2. À cette réunion, les officiels informeront les pilotes et les spotteurs du déroulement du programme et des consignes particulières pour la journée.

6. LES DRAPEAUX

6.1. LE SIGNALEUR

6.1.1. Sous la supervision du Directeur de course et de la collaboration des autres officiels de la Série, le signaleur est responsable du déroulement de la course. Toute directive du signaleur (drapeau, lumière de piste, geste ou indication) ne peut être portée en appel.

6.1.2. Pour plus de sécurité, en tout temps, quand le Signaleur agite un drapeau, il allumera la lumière de bordure de piste correspondante.

6.1.3. Dans l'éventualité qu'il y a une discordance entre le drapeau agité, les lumières en bordure de piste ou une communication sur le radio one-way. Le drapeau agité aura préséance sur les autres éléments de communication.

6.2. LE DRAPEAU VERT

6.2.1. Le meneur doit donner et maintenir la cadence avec le peloton à compter de la sortie du virage #2 jusqu'à la relance de l'épreuve qui sera donné par le Signaleur jusqu'à la ligne blanche. Dans le cas où un pilote brisera la cadence (accélération et décélération), le Directeur de course pourrait repositionner le fautif à l'arrière dès la première offense s'il le juge nécessaire. À la deuxième relance refusée au même pilote il sera repositionné à l'arrière automatiquement.

6.2.2. Si le Signaleur juge l'alignement des voitures à sa satisfaction pour le départ d'une épreuve, une fois que la voiture en tête de peloton aura atteint l'endroit désigné à la sortie du courbe numéro 4, il déploiera le drapeau vert pour signifier que l'épreuve est lancée. Il ne sera plus permis de « Shifter » embrayer de la 2^e à la 3^e vitesse un départ de course ou sur toute relance, le pilote fautif sera retourner à l'arrière du peloton sans aucun avertissement.

6.2.3. Dans l'éventualité que le drapeau jaune soit déployé avant que le premier tour ne soit complété, c'est-à-dire que toutes les voitures aient croisées la ligne départ/arrivée, l'épreuve sera reprise à nouveau. De ce fait, toutes les voitures seront repositionnées à leur position initiale, à l'exception de celle (s) ayant causé l'arrêt de la course, qui sera (ont) repositionné à l'arrière du peloton.

- 6.2.4. Pour qu'un tour de piste soit comptabilisé, à l'exception du premier tour, seul le meneur doit franchir la ligne de départ/arrivée.

6.3. LE DRAPEAU JAUNE

- 6.3.1. Les tours sous le drapeau jaune ne seront pas comptabilisés sauf s'il en est été décidé autrement et communiqué aux pilotes par le Directeur de course.
- 6.3.2. Lorsque le drapeau jaune est agité, chacun des pilotes doit ralentir son véhicule, conserver la présente position et se placer à la file indienne. Les officiels replaceront les voitures d'après l'ordre des positions au dernier tour complet sur MY LAPS avant que le drapeau jaune soit agité. La ou les voitures ayant causé l'arrêt de la course seront replacées à l'arrière du peloton incluant les retardataires sans exception.
- 6.3.3. Toute voiture jugée impliqué dans l'accident sera repositionnée à l'arrière du peloton.
- 6.3.4. Seuls les véhicules officiels de l'autodrome, l'ambulance, le camion à incendie et les officiels ont le droit de se rendre sur les lieux d'un accident.
- 6.3.5. Si la situation le demande (accident ou autre), le drapeau à damier pourra être agité avec le drapeau jaune pour signifier de ralentir et la fin de la course.
- 6.3.6. Lorsque la voiture officielle est en piste, il est interdit de la dépasser, à moins d'avoir reçu l'instruction de le faire par l'officiel par le Directeur de course. Effectuer un dépassement non autorisé de la voiture officielle se traduira par la perte d'un tour. Tout pilote qui effectue un dépassement sous le drapeau jaune sera positionné à l'arrière du peloton et sera pénalisé d'un tour.
- 6.3.7. Toute voiture qui visite le puit sera repositionnée à l'arrière du peloton avant les retardataires restées en piste pour la relance si elle est toujours sur le tour du meneur. Si la voiture est déjà retardataire elle sera positionnée comme dernière voiture sur la piste.
- 6.3.8. Un conducteur qui sera responsable de TROIS (3) drapeaux jaunes dans une même course devra regagner les puits pour le reste de la finale.
- 6.3.9. Tout pilote qui percutera volontairement la voiture d'un autre pilote sur un drapeau jaune ou après le damier sera pénalisé. Sanction : Drapeau noir sans point ni bourse pour le programme

6.4. LE DRAPEAU ROUGE

- 6.4.1. Le drapeau rouge commande l'arrêt immédiat de la course. Le pilote doit arrêter la voiture le plus rapidement et de façon la plus sécuritaire possible.

- 6.4.2. Pendant que les voitures sont arrêtées sous le drapeau rouge aucun travail ne sera permis sur les voitures, incluant celles dans les puits. Les travaux pourront reprendre lorsque le signaleur remettra le drapeau jaune en vigueur. Une pénalité d'un tour sera donnée à toute équipe n'observant pas le drapeau rouge.

6.5. LE DRAPEAU BLEU AVEC BANDE JAUNE

- 6.5.1. Le drapeau bleu sert à informer le pilote qu'il doit céder le passage à un pilote sur le tour du meneur qui s'approche rapidement et s'apprête à le doubler. Le pilote à qui le drapeau bleu est montré doit adopter la ligne intérieure de la piste et céder le passage aux compétiteurs plus rapides qui s'amènent pour le doubler.
- 6.5.2. Le pilote qui choisit d'ignorer le drapeau bleu risque d'être pénalisé, allant même jusqu'à la disqualification.

6.6. LE DRAPEAU NOIR

- 6.6.1. Le drapeau noir roulé et pointé vers un pilote sert à communiquer un avertissement au pilote.
- 6.6.2. Dans l'éventualité qu'un pilote soit disqualifié après avoir reçu un drapeau noir ouvert agité. Il perdra ses points et les bourses pour la course. De plus, il partira dernier dans la prochaine course.
- 6.6.3. Un pilote qui n'aura pas regagné les puits, après s'être vu donner le noir à trois reprises consécutives sera disqualifié et pourrait être passible d'une sanction plus sévère selon la gravité de l'infraction.

6.7. LE DRAPEAU BLANC

- 6.7.1. Une fois le drapeau blanc agité et que le meneur de l'épreuve passe le fil de départ/arrivée l'épreuve se terminera au prochain passage par le meneur, peu importe si une situation se développe et demande d'agiter le drapeau jaune pour indiquer une situation qui le demande. Même dans cette situation, dès que le drapeau jaune sera agité le groupe doit ralentir.

6.8. LE DRAPEAU À DAMIER

- 6.8.1. Le déploiement du drapeau damier signifie que la course est complétée et que la course est réputée terminée.
- 6.8.2. Le drapeau à damier sera agité une fois que le meneur aura franchi la distance prévue ou que les circonstances demandent de mettre fin à l'épreuve. Toutes les voitures devront compléter le tour en cours jusqu'à ce qu'il passe sous le drapeau à damier.

- 6.8.3. Lorsque le drapeau à damier est agité simultanément au drapeau jaune, le classement de la course sera déterminé d'après l'ordre que les voitures auront croisée la ligne départ/arrivée du dernier tour complet sur le vert mais toutes les voitures impliquées ou qui ont provoquées les jaunes seront repositionnées à l'arrière du dernier tour complet sur le vert.
- 6.8.4. Le vainqueur de l'épreuve pourra faire un tour de plus et se diriger à la ligne de départ/arrivée. À la discrétion du Signaleur, le vainqueur sera invité à compléter le (TOUR DU VAINQUEUR).

7. LES PROTÊTS

- 7.1. Une équipe a quarante-cinq minutes (45) suivant la finale Sportsman de la soirée pour loger un protêt si sa voiture n'est pas inspectée ou 45 minutes après l'inspection si sa voiture est inspectée. L'heure finale sur le système MY LAPS de la fin de la dernière course sera la référence pour le temps alloué.
- 7.2. La feuille de protêt est disponible auprès du Président, Directeur de courses ou du Directeur technique.
- 7.3. Le pilote ou le propriétaire d'une voiture sont les seules personnes à pouvoir loger un protêt.
- 7.4. Tout pilote ou propriétaire désirant loger un protêt doit le faire par écrit. Le protêt doit être remis avec le dépôt au Président ou Directeur de course dans les temps exigés en 7.1 suivant la fin de sa dernière course.
- 7.5. Tous les protêts doivent concerner un article spécifique du livre des règlements. (Ex. : Contestation de l'article 6.3)
- 7.6. Il n'est pas possible de loger un protêt contre une décision de jugement. Toute demande en ce sens sera refusée.
- 7.7. Il n'est pas possible de loger un protêt contre l'esthétique d'une voiture. (Ex. : bande de vitre et installation ou forme du lettrage et numéro) Toute demande en ce sens sera refusée.

7.8. CAUTION

- 7.8.1. Pour déposer un protêt, le demandeur devra accompagner sa demande d'une caution en argent.
- 7.8.2. Après vérification, si la décision abonde dans le sens du demandeur il récupérera sa caution et si possible, la décision pourrait être renversée.
- 7.8.3. Dans le cas échéant, après vérification, si la décision s'avère ne pas être dans le sens du demandeur et que la décision est maintenue, le demandeur perdra sa caution et le

montant sera remis à la Série qui pourrait verser une partie à l'équipe contesté et qui est légale.

7.9. ANALYSE

Afin d'étudier un protêt, le Président et le comité formé d'officiels pourra consulter à son gré des personnes ressources.

- 7.10. Dans le cas d'un protêt logé contre la mauvaise application d'un règlement, le contestataire devra déposer une caution de 300\$.
- 7.11. Dans le cas d'un protêt sur un moteur, le coût de la caution est de 1000\$ pour défrayer l'utilisation du dynamomètre et les frais de déplacement du Président et du Directeur technique. Le reste de la somme sera remise au pilote contre qui le protêt avait été logé s'il a gain de cause.
- 7.12. Dans le cas d'un protêt portant sur une autre pièce mécanique la caution est de 400\$

7.13. QUI ASSISTE AU PROTÊT?

- 7.13.1. Le demandeur et un expert de son choix. De plus, il pourra voir les pièces contestées et assister à la mesure de celles-ci.
- 7.13.2. Le pilote ou le propriétaire de la voiture contestée et 1 mécanicien de son choix. Ils devront être apte à démonter les pièces contestées tel qu'identifié par le Directeur technique.
- 7.13.3. Un représentant du comité des pilotes, tant qu'il n'est pas en conflit ou apparence de conflit dans l'inspection en cause.
- 7.14. Les officiels se réservent le droit d'inviter une ou des personnes supplémentaires.
- 7.15. Lorsqu'un protêt est déposé par un pilote ou son propriétaire, l'équipe contestée doit suivre les directives de Directeur technique (préparation, retrait des pièces, etc.). Le Directeur technique ou un expert désigné sera responsable d'effectuer les vérifications visuelles ou les mesures de la (les) pièce (s).
- 7.16. Le retrait pour inspection et le remontage des pièces après l'inspection est sous la responsabilité et aux frais du contesté.
- 7.17. Si le Directeur technique découvre une composante non conforme, même si ce n'est pas celle visée par le protêt, pourra déclarer la voiture non conforme et la disqualifier.
- 7.18. Tout compétiteur refusant de se soumettre à une inspection suite à un protêt est reconnu fautif et est disqualifié sans point ni bourse pour le programme en entier. De plus, il sera suspendu pour le reste de la saison et perdra tous les points, bourses accumulées lors du programme et le fond de points lors de cette saison.

- 7.19. Le pilote, le propriétaire ou le chef d'équipe, qui lors d'une inspection suite à un protêt ou durant le programme de course, se verront fautive d'avoir utilisé une ou des pièces illégales de performance seront disqualifiés sans point, sans bourse, ni fond de points et suspendu pour le reste de la saison en cours.

Lors de l'année suivante, la suspension, la Série exigera une caution de 1000\$ en argent pour la durée de la saison en cours. Cette somme sera remboursée à la fin du dernier programme s'ils ont respecté les conditions exigées seulement.

CONDITIONS : Ne pas être en infraction en ayant utilisé une ou des pièces illégales de performance durant l'année de la caution.

Pièces jugées de performance par la Série :

Toute pièce régie par le livre des Règlements technique approuvé par l'ASSPQ et qui sera jugées non conformes comme il est écrit dans ledit règlement, sera considéré comme pièces de performances.

Toute sanction passée déjà remise à un pilote par la Série sur le point 7.19 sera respectée jusqu'à sa date limite mais un allègement pourrait être accordé par la Direction de la Série.

- 7.20. Toute pièce jugée illégale et non conforme au livre des Règlements, sera saisie par le Directeur technique de la Série Sportsman Québec et détruite. Toute équipe qui ne voudra remettre ou récupérer une ou des pièces illégales, sera automatiquement suspendue pour une course.
- 7.21. Toute décision rendue par le Directeur technique est finale et sans appel. Les résultats de l'inspection seront communiqués sur le site web de la Série.

8. BOURSES

- 8.1. Une Charte de bourse sera fournie pour chaque programme et remis aux pilotes avant la saison et ces bourses seront remises au programme suivant de la Série. La dernière bourse ainsi que toute bourse non-réclamée des programmes précédents seront remises au banquet de fin de saison et le pilote se doit d'être présent au banquet pour y réclamer sa bourse.
- 8.2. Pour avoir droit de recevoir une bourse suite à un programme de la Série Sportsman Québec, un pilote doit avoir obligatoirement participé soit à la finale.

8.3 RESPONSABILITÉ FINANCIÈRE

- 8.3.1 Les pilotes, les propriétaires de voiture et les officiels percevant des bourses, frais de déplacement ou toute autre compensation monétaire de la part de la Série Sportsman Québec sont considérés comme étant des travailleurs autonomes. La déclaration et le

paiement d'impôt, de taxes ou d'autres cotisations qui pourraient être exigés en fonction de sommes reçues par la Série Sportsman Québec sont de la responsabilité exclusive du travailleur autonome

9. QUALIFICATION ET FINALE

9.1 COURSE DE QUALIFICATION ET POSITION DE DÉPART

9.1.1 Les positions de départ de qualification seront faites préalablement selon une inversion des 18 premiers de la dernière finale à compter de la 2^e course de la saison.

Un pilote devra être dans le 0.6 dixième de seconde du 2^e meilleur temps dans l'une des pratiques de la journée pour pouvoir garder sa position de qualification sinon il sera relégué à la dernière position des pilotes présents au dernier programme.

Pour le premier programme de la saison, les vétérans iront à la pige pour déterminer leur position de qualification et les recrues sans aucune expérience en Sportsman devront partir à l'arrière si le Directeur de Course en décide ainsi.

Un pilote devra avoir participé à une finale du dernier programme pour conserver sa position de départ sinon il sera relégué à l'arrière de sa qualification avant tout nouveau pilote non-présent.

Tout pilote qui ne respectera pas sa position de départ à l'intérieur ou à l'extérieur se verra envoyer à l'arrière du peloton avec un avertissement drapeau noir.

Pour les pilotes non-présents, nous les placeront en qualification selon l'ordre du classement général du plus de points au moins de points accumulé au Championnat.

Procédures :

Inversion du classement final du dernier programme en plaçant les qualifications selon les pilotes présents lors de la journée de course avant la 1^e pratique de la journée.

Les qualifications pourront être divisées en 2, 3 ou 4 groupes selon le nombre de voiture présente.

9.1.2 Chaque qualification sera de 10 tours.

9.1.3 À 2 qualifications, les 5 premiers de chaque qualification iront à la pige. Avec 3 ou 4 qualifications, les 3 premiers de chacune d'elles iront à la pige. Les autres pilotes partiront à la suite selon leur résultat en qualification.

9.1.4 Des points au classement seront donnés pour les qualifications. (Voir tableau à 9.10 ou 9.11)

9.1.5 Il est permis d'inscrire 2 pilotes dans la même voiture avant le 1^e avril de chaque année. Les 2 pilotes accumuleront les points ensemble au nom de l'équipe (Exemple : Kentucky Racing) Le promoteur de la Série doit accepter l'équipe.

9.1.6 **Tous les points accumulés lors d'un programme sont donnés au pilote régulier ou à l'équipe et non à la voiture.**

Un pilote pourra utiliser un remplaçant à une seule occasion durant le championnat sauf lors du championnat fin de saison et les points du remplaçant seront additionnés à ceux du pilote régulier. Le remplaçant devra prendre une carte d'un jour au cout de 100\$.

Le pilote remplaçant doit venir d'une classe égale ou inférieure (Procam, Vintage, classes locales ou être arrêté de courser depuis plus de 3 saisons s'il venait d'une classe supérieure.).

La décision d'accepter ou refuser un pilote reste à la discrétion de la Série si elle juge que cela peut briser l'équilibre de la Série.

Un pilote de remplacement ne peut faire plus d'une course durant la même saison sinon, il sera considéré comme pilote régulier et les points seront retirés au pilote qu'il avait remplacé plus tôt en saison.

9.1.8 Le Président de la Série se réserve le droit de protéger le meilleur pilote au classement qui n'aura pas réussi à qualifier pour la finale A de chaque évènement.

9.1.9 Lors du championnat fin de saison, tous les pilotes qui auront participé à 100% des courses auront un départ garanti en finale A.

9.1.10 Temps chronométrés (Time trial)

Les 10 premiers pilotes avec les meilleurs temps iront dans le baril pour piger les 10 premières positions en finale.

Les points lors de séances de temps chronométré seront distribués comme suit pour le championnat:

Position	Time Trial	Qualification
1 ^e position	11	10
2 ^e position	10	9
3 ^e position	9	8
4 ^e position	8	7
5 ^e position	7	6
6 ^e position	6	5
7 ^e position	5	4
8 ^e position	4	3

9 ^e position	3	2
10 ^e position	2	1
11 ^e position jusqu'au dernier	1	1

9.2 LES FINALES

Tout pilote qui sera présent avec sa voiture et qui ne pourra prendre part au Qualification et ou à la finale par Bris Mécanique ou accident recevra tout de même des points en finale. Il recevra les points de la dernière position en finale et ses points en qualification.

S'il ne réussit pas à se classer à cause d'un trop grand nombre de voiture présent, Il recevra les points du dernier en finale pour sa non-Qualification en finale.

9.2.1 La finale sera disputée en une ou plusieurs étapes.

9.2.2 Advenant l'arrêt d'une finale avant que la moitié plus un tour soit complété, la finale sera entièrement reprise, mais les qualifications demeureront complétées et valides. Par contre, si plus de la moitié de la course est complétée, le classement à ce moment sera officiel.

9.2.4 Un pilote qui remportera une finale ne pourra pas partir en finale avant la 8^e position pour le reste de la saison. Quand il y aura plusieurs gagnants de finale différents dans la saison, ça sera le résultat de position de qualification du meilleur résultat au moins bon qui placera l'ordre des anciens gagnants.

9.2.5 Le lucky dog sera donné au dernier pilote qui aura été Lapé en piste seulement. Pour qu'un lucky dog soit donné, il devra avoir un minimum de 5 tours consécutif sur le drapeau vert de compléter entre chaque drapeau jaune. Aucun lucky dog ne pourra être octroyer sur une pénalité ou lors d'une visite dans les puits. Le pilote sera avisé qu'il reçoit un lucky dog, sera retourné à l'arrière de toutes les voitures en piste, incluant les voitures lapées.

Lors d'une course avec arrêt optionnel, un pilote qui restera en piste récupèrera un tour mais devra repartir à l'arrière du peloton.

Tableau de points en finale

POSITION	<u>FINALE</u>
1	<u>100 PTS</u>
2	<u>99 PTS</u>
3	<u>98 PTS</u>
4	<u>97 PTS</u>
5	<u>96 PTS</u>
6	<u>95 PTS</u>
7	<u>94 PTS</u>
8	<u>93 PTS</u>
9	<u>92 PTS</u>
10	<u>91 PTS</u>
11 ET PLUS	<u>90 PTS(-1</u> <u>Par</u> <u>POSITION)</u>

10. LE CHAMPIONNAT DE LA SÉRIE ET LE BANQUET

10.1. **Le championnat Sportsman Québec et de la recrue comprendra toutes les courses de la saison. Aucun mauvais résultat ou non présence ne sera enlever du championnat.**

10.2. Advenant le cas d'une égalité entre 2 positions dans le Championnat ou celui des recrues. Les 2 pilotes finiront à la même position et les 2 bourses seront partagées à part entre les 2 pilotes.

Exemple : 2 pilotes à égalité en 2^e position du championnat. Ils finiront tous 2 en 2^e position et nous prendront la bourse de la 2^e position et de la 3^e position additionnée et nous la diviseront en 2 à part égal.

10.2.1. Tout pilote ayant fait 100% des courses du championnat recevra une somme du fonds de points. Le banquet fin de saison est obligatoire pour tous les pilotes.

10.2.2. Un pilote absent au banquet de fin de saison par choix sera réputé avoir refusé la bourse, le trophée ou toute autre compensation auquel il avait droit.

10.2.3. Chaque personne devra payer ses frais d'admission pour le banquet. De plus, une tenue civile propre est exigée pour chaque pilote présent au banquet.

10.2.4. Le championnat des recrues se déroulera comme suit :

Pour être éligible : Le pilote doit graduer d'une classe inférieure ou égale. Ne pas avoir fait plus de 3 courses en Sportsman Québec en carrière.

NOTE : LMS, ACT (LMS), Nascar Late Model Chaudière ou PASS ne pourra être considéré comme recrue s'il vient courser en Série Sportsman Québec.

Position en finale entre les recrues seulement	Points alloués
1 ^e Recrue en finale	10
2 ^e Recrue en finale	9
3 ^e Recrue en finale	8
4 ^e Recrue en finale	7
5 ^e Recrue en finale	6
6 ^e Recrue en finale	5
7 ^e Recrue en finale	4
8 ^e Recrue en finale	3
9 ^e Recrue en finale	2
10 ^e Recrue en finale	1