

6

Voies

Voitures

Pilotes

Heures d'endurance...

c
t
o
b
r
e

4^{ème} édition des 6h

sur le tout nouveau circuit routier

Départ à 13h00

2007

Modélisme Maurepas Club 5 av de Normandie 78310 Maurepas



www.mmc.free.fr

Modalités d'inscription

Les inscriptions sont à faire par mail auprès de:

Laurent : l.peuziat@wanadoo.fr

&

Lionel : lionel.mmc@orange.fr

L'engagement de chaque équipe est de 45 € à régler par chèque libellé à l'ordre du M-M-C lors de l'inscription.

Adresse d'envoi : Laurent Peuziat - MMC
5 rue des Marchand
78310 Coignières

La date limite d'engagement est fixée au 9 Septembre 2007.

Les équipes seront constituées de 3 à 5 pilotes.

Chaque équipe fournit une voiture sans moteur ni pneus arrière (voir fiche technique).

Les moteurs (sans pignon) et pneus, fournis par l'organisation, seront attribués par tirage au sort.

Cette épreuve se déroulera sur piste [Ninco /6 voies](#), alimentée en 12v.

Pour tout renseignement complémentaire :

téléphoner au club le samedi après midi de 15h à 18h : 01.30.41.50.17

ou par mail : Laurent : l.peuziat@wanadoo.fr

Lionel : lionel.mmc@orange.fr

La liste des 6 équipes engagées sera confirmée le 16/09/07.

Les équipes seront retenues en fonction de l'ordre de confirmation d'engagement (réception du règlement).

Une liste d'attente pourra être établie.

Déroulement de l'épreuve

- 08h00 : ouverture de la salle et accueil des équipes
- 08h30 : essais libres
- 10h00 : briefing – attribution des moteurs et pneus par tirage au sort
- 10h30 : essais en configuration course & contrôle technique des voitures
- 11h30 : séance de qualification
- 12h00 : repas et mise en parc fermé des voitures
- 12h55 : mise en grille
- 13h00 : départ
- 19h00 : fin de l'épreuve et remise des prix.
- 19h30 : repas entre pilotes

Restauration possible sur place : poulet pomme de terre – sandwich - buvette

Toute équipe s'engage à respecter le règlement de course décrit ci-dessous où

comme à l'habitude, tout ce qui n'est pas autorisé, est de par le fait interdit.

Règlement de course

L'épreuves se déroule en deux phases : qualification & course

Qualification

Cette séance permet aux équipes de choisir leur piste de départ.

Ce choix se fait dans l'ordre croissant des temps respectifs de qualification.

La piste pour les qualifications est déterminée par lancement de dé.

L'ordre de passage pour les qualifications est également déterminé par lancement de dé (ordre croissant).

Essai sur 5 tours chronométrés dont le meilleur temps est retenu .

En cas d'ex æquo , le 2ème meilleur temps sera pris en compte.

Course

La course se déroule en 6 segments de 58mn chacun avec changement de piste à chaque fin de segment.

Les « inter segments » sont limités à 2mn.

Les relais entre pilotes sont libres, avec arrêt obligatoire des voitures dans la zone de stand. Le dernier ¼ d'heure de chaque segment se fera en semi nocturne, l'éclairage de la piste étant alors assuré au moyen de lampes type bureau.

Intervention sur les voitures

En bord de piste, pendant la course, seules les remises en place de guide & tresses sont autorisées par tous les ramasseurs.

Seuls les membres d'une même équipe sont autorisés à intervenir sur leur propre véhicule.

Aux inter-segment, seuls sont autorisés les nettoyage de tresses & pneus avec les produits mis à disposition par l'organisation.

Toute autre intervention sera à réaliser, pendant le segment, dans l'espace « atelier » qui sera mis à dispositions des équipes, avec arrêt et remise en piste dans la zone de stand.

Tout produit de traitement moteur, tresses ou pneus est interdit en dehors de ceux mis à disposition par l'organisation (essence F et brosse à habit adhésive).

Sortie de piste & comportement

Les postes de ramassage seront tenus par les participants à l'épreuve.

Chaque équipe fournira au moins un ramasseur en permanence.

En cas de sortie de piste durant la course, les voitures sont remises en place à l'endroit de la sortie sur leurs pistes respectives par les ramasseurs et ceci sans occasionner de gêne pour les autres concurrents.

Lorsque plusieurs voitures quittent leur piste simultanément, la remise en piste se fait dans l'ordre de sortie.

Il est interdit de percuter les autres voitures.

Si un pilote provoque volontairement la sortie de piste d'un autre concurrent, celui à l'origine de la faute s'arrête et repart après celui qui a été percuté.

En cas de récidive, il pourra être appliqué une pénalité de 5 tours par nouvelle faute similaire.

Un concurrent en retard, par rapport à tout autre participant, se doit de se laisser dépasser sans gêner qui que ce soit.

Tout comportement agressif ou antisportif sera sanctionné de 5 tours.

Fin de course

Sera déclarée vainqueur de l'épreuve, l'équipe qui totalisera le plus de tour de circuit.

Fiche technique 6h 2007

Voiture	Groupe C Slot It sortie de boîte Porsche 956/962 –Lancia – Mercedes - Jaguar décoration type « Le Mans »
Poids	Libre
Aimant	Non
Lest	Possible mais uniquement collé sur le châssis à l'intérieur du véhicule Lest interdit sur le berceau moteur
Moteur	le moteur sera fourni par l'organisation (sans pignon) moteur Slot It (type origine sortie de boîte) V12/2 25000rpm SIMS04 . remplacé par moteur Shark 22
Support moteur	Slot It in line noir, (support gris surbaissé interdit) Serrage libre.
Transmission	Slot It in line / rapport de transmission libre.
Axe avant	Origine sortie de boîte - pas d'axe allégé ou creux - possibilité de limiter le jeu latéral au moyen de rondelles.
Roues avant	Origine sortie de boîte (avec inserts d'origine)
Pneus avant	Libre, mais obligatoire, recouvrant la jante sur la totalité de sa largeur
Largeur train avant	Largeur d'origine – les roues ne doivent pas dépasser de la carrosserie
Axe arrière	Origine sortie de boîte – pas d'axe allégé ou creux . Possibilité de calage avec bagues (Slot It recommandée) adaptées à cet usage.

Roues arrière	Origine sortie de boîte (avec inserts d'origine)
Pneus arrière	Slot It P4 19x10 fournis par l'organisation
Largeur train arrière	les roue arrières ne doivent en aucun cas dépasser de la carrosserie
Châssis	<p>Origine – possibilité de limer légèrement les bords pour faciliter le flottement de carrosserie si nécessaire.</p> <p>Il sera possible de prévoir, en rechange un châssis nu.</p>
Carrosserie	<p>Origine avec présence obligatoire de l'habitacle, vitrage et pilote en 3D (origine sortie de boîte) ainsi que de l'aileron arrière.</p> <p>L'aileron arrière devra être présent pendant toute la durée de la course, et maintenu par les fixations d'origine.</p> <p>Possibilité de scotcher, uniquement en cas de casse.</p> <p>La présence des rétroviseurs et antennes est facultative.</p> <p>Possibilité de couper les jambes du pilote pour installer la platine d'éclairage ainsi qu'une légère partie de l'habitacle au niveau du connecteur de la platine.</p> <p>Interdiction de gratter la carrosserie sauf au niveau du guide pour faciliter la rotation de celui-ci, en cas de besoin.</p> <p>Présence possible de mousse ou équivalent pour limiter le flottement de la carrosserie.</p>
Vis	Maintien des vis (taille et marque libre) de fixation du châssis , par du scotch surtout en cas de châssis ou support desserré.
Guide & Tresses	<p>Guide Slot It d'origine.</p> <p>Tresses & fils d'alimentation : libre</p>
Éclairage	<p>Obligatoire : de marque Slot It.</p> <p>Remarque : possibilité de couper les jambes du pilote ou de déporter le condensateur de la platine d'éclairage.</p> <p>Cet éclairage (les 2 phares avant et au moins un feu arrière) devra être opérationnel durant les périodes nocturnes.</p> <p>Les optiques de phare avant devront être présents et complets.</p>