



CHAMPIONNAT DU SENEGAL ENDURANCE

REGLEMENT

1.1. Tous les points non prévus au présent règlement relèvent du Code Sportif International, du règlement standards des « circuits asphaltés » ou figureront dans le règlement particulier de chaque épreuve. Toutes les parties participantes (organisateur, concurrents et circuits) s'engagent à appliquer et à respecter les règles régissant ces challenges.

Le présent Règlement a été publié le 19 juin 2012 et entre immédiatement en vigueur. A partir de la date de publication, il remplace et annule tous les Règlements précédents.

Les organisateurs se réservent le droit d'apporter une ou plusieurs modifications au présent règlement. Les concurrents seront notifiés de ces modifications au moyen d'une note affichée au tableau officiel.

La version française du présent Règlement constituera le texte définitif auquel il sera fait référence en cas de controverse d'interprétation

1.2. Calendrier

Le Championnat se déroulera selon le calendrier (voir site internet) :

Les organisateurs se réservent le droit de modifier ce calendrier.

1.3.1 Format des courses :

- Les 1000kms : 2 manches de 3H (coefficient 1)
- Les 6H de Sindia : 2 manches de 3H (*coefficient 1*)
- Les 1000 Virages: 2 manches de 3H (coefficient 1)

1.3.2 Pit Stops obligatoires et changements de pilote :

Deux (2) pit stops sont obligatoires pendant les manches de 3 heures.

Ces 2 pit stops seront valables à tout moment durant la manche.

Pour chacun de ces 2 pit stops, la voiture devra rester à l'arrêt, moteur coupé, devant son stand durant minimum une (1) minute.

Il sera alors possible de changer de pilote, ou non.

Pendant ces arrêts aux stands, les interventions mécaniques sont autorisées.

Si un minimum de 2 pit stops n'a pas été effectué durant la manche, l'équipage sera sanctionné par le collège des commissaires sportifs.

2.1. Licences



Le Championnat Endurance est ouvert aux pilotes titulaires d'une licence nationale ou internationale en cours de validité délivrée par leur ASN.

2.2. Inscription à une épreuve du Championnat

Tout pilote désirant participer à une épreuve du Championnat devra envoyer à l'organisateur une demande d'inscription selon le modèle établi, au moins 10 jours avant la date de l'épreuve à laquelle il compte participer.

Il devra également faire un paiement représentant l'inscription à une épreuve du Championnat Endurance. Le prix sera défini dans le règlement particulier de chaque épreuve.

Les dates limites d'engagement peuvent être prorogées.

L'organisateur prendra en compte les engagements des concurrents dans la limite des places disponibles.

2.3 Inscription à la saison Endurance

2.3.1 Tout pilote désirant participer à la saison du Championnat devra envoyer à l'organisateur une demande d'inscription représentant l'engagement à toutes les épreuves du calendrier. Il devra également faire un virement du montant de l'inscription au moment de sa demande.

2.3.2 Il ne sera effectué aucun remboursement en cas de non-participation d'un concurrent à une ou plusieurs épreuves.

2.3.3 Un concurrent inscrit à la saison Endurance ne pouvant participer à une ou plusieurs épreuves devra envoyer à l'organisateur une lettre de non participation, avant la date de clôture des engagements.

2.3.4 Equipages

Chaque équipage pourra être composé de **minimum deux à maximum quatre pilotes**.

3.1. Véhicules admis

3.1.2. Le Championnat est ouvert aux catégories suivantes, sur invitation, après acceptation du dossier :

Classes de cylindrée :

- Classe A : jusqu'à 1600 cm³
- Classe B : de 1601 à 2000 cm³
- Classe C : de 2001 à 3500 cm³
- Classe D : de 3501 à 4500 cm³ (poids min 980kg pour les GT « non FIA »)
- Classe E : + de 4500 cm³ (poids min 1080 kg pour les GT «non FIA »).

Groupes de cylindrée :

- Groupe A : voitures de tourisme de série
- Groupe B : voitures de grand tourisme de série
- Groupe N : voitures de production



- Groupe F : voitures de course de formule libre
- Silhouette, funcup, formule france, etc,... sont acceptées.

Seuls les Sport Prototypes de moins de 2L seront acceptés mais classés à part dans un challenge parallèle « Challenge Endurance Proto ». Ces véhicules ne seront pas pris en compte pour le classement général de la course GT/ Tourisme.

La cylindrée des voitures utilisant un dispositif de suralimentation (turbo, compresseur) sera affectée du coefficient 1,7 pour l'essence et 1,5 pour le diesel.

3.2. Carburants – Pneumatiques - Equipements

3.2.1. Carburant

3.2.1.1. Réservoirs

Type de réservoirs acceptés : soit le réservoir d'origine, soit un réservoir homologué FIA (Annexe J – paragraphe14) .

Capacité de carburant : GT/Tourisme/Silhouette : 100 litres maximum.

Si le concurrent a un réservoir supérieur à 100L, il devra obligatoirement se présenter avant les essais à la direction de course pour le signaler sous peine de sanction.

3.2.1.2. Ravitaillement

- La présence d'essence dans les stands, durant la totalité de l'épreuve, est formellement interdite pour des raisons de sécurité évidentes.
- Le ravitaillement s'effectuera dans un espace réservé moteur arrêté. Il est prévu 6 postes de ravitaillement du type « pistolet station essence ».
Aucuns autres types de ravitaillement ne sera permis.
- **100 L maximum seront servis** aux GT/Tourisme/Silhouette.
- Un (1) mécanicien par team devra servir la voiture. Cette personne sera équipée d'une combinaison, cagoule, gants, lunettes ou casque ininflammables.
Il est interdit de travailler sur la voiture (pression, laver le par brise, etc,...) ou de changer de pilote à la pompe.
Sera également présent un officiel afin de s'assurer que les consignes de sécurité soient respectées. Dans le cas contraire, le Directeur de Course pourra infliger une pénalité au team impliqué.
- Les concurrents devront obligatoirement se servir du carburant fourni par le circuit qui leur facturera l'essence réellement consommée.
- Aucun additif n'est autorisé, sauf les additifs de substitution au plomb.
- Les pilotes auront le choix de se ravitailler à leur convenance.
- L'entrée dans la station de ravitaillement se fera uniquement en passant par la voie des stands.
- La reprise de la piste s'effectuera obligatoirement à la sortie des postes de ravitaillement.
-
- En cas de panne, dans le parc de ravitaillement, la voiture sera sortie et poussée par les mécanos du team exclusivement, en arrière, jusqu'à son stand.
- Type de carburant : Avgas 100LL, conforme à l'article 252-9 de l'Annexe J.



- Garantie de dépense : chaque concurrent devra adresser à l'organisateur, par voiture inscrite, une provision pour frais d'essence, dont le montant sera défini dans le règlement particulier de chaque épreuve.

3.2.2. Pneumatiques

Les couvertures chauffantes et autres systèmes pour chauffer les pneus sont interdits.

3.2.3. Equipements

3.2.3.1. Echappement

Les échappements libres entraînant niveau sonore anormalement haut seront interdits sous peine de sanction du Collège des Commissaires Sportifs.

3.2.3.2. Transpondeur

Chaque voiture devra être équipée d'un transpondeur défini par l'organisateur pour la saison en cours. Ce transpondeur sera fourni par l'organisateur. Le concurrent sera alors responsable de son transpondeur.

Si le concurrents détériore ou perd son transpondeurs, celui-ci lui sera facturé 250 euros pièce.

3.2.3.3. Eclairage

- Les clignotants arrière et feux stop sont obligatoires et doivent être en état de fonctionnement tout au long de la durée de la course sur toute voiture participante.
- Les voitures de type barquette (Radical, Norma, Ligier...) devront rouler en permanence avec leurs deux phares avant allumés.
- Feux d'identification des voitures par leur stand : un tel feu ne doit en aucun cas être du type clignotant, rotatif ou à éclats, ceci étant strictement réservé aux voitures officielles d'intervention.

3.2.3.4. Spécificités

- En cas de sortie de route ou de panne sur le circuit pendant l'épreuve, les voitures pourront être remorquées jusqu'au stand afin de reprendre la course après réparations et contrôle des commissaires techniques. **Pour des raisons de sécurité, le rapatriement pourra se faire sous régime de Safety Car si les conditions de sécurité l'exigent. Dans le cas où plusieurs voitures seraient immobilisées, le rapatriement se fera dans l'ordre d'immobilisation de chaque voiture le long du parcours.**
- En cas de panne ou de problème dans la voie des stands, demandant une marche arrière, le pilote devra arrêter son moteur et pourra être alors poussé devant son box par ses mécaniciens. Toute marche arrière au moteur sur la voie des stands ou prise de celle-ci à l'envers pourra entraîner l'exclusion.
- En cas de panne sur la piste, les réparations doivent être effectuées par le pilote seul avec les outils transportés dans la voiture.
- **Lors de chaque arrêt au stand, dès que le véhicule est immobilisé, il sera obligatoire de couper le moteur. Celui-ci ne pouvant être remis en marche que lorsque plus aucun mécanicien ne touche la voiture et que le pilote soit totalement harnaché dans son baquet.**
- Il est permis de faire démarrer les voitures en les poussant à tous points du circuit pendant l'épreuve mais sous le contrôle des officiels de la course.



- L'organisateur est seul compétent quant à l'affectation des stands et des emplacements dans les parcs concurrents.
- Aucun pilote ne devra dépasser une durée maximale de conduite de 2 heures et 10 min par relais.
- Pendant la course et entre chaque relais, un pilote devra observer un temps minimum de repos de 45 minutes.
- Les temps d'arrêt au stand pour longue intervention (s'ils sont officialisés), pourront être décomptés pour ledit pilote. En cas d'incertitude, seul le chronométrage officiel de la voiture fera foi.
- Tout changement de pilote est interdit pendant le ravitaillement.
- Les changements de pilotes se feront exclusivement devant le stand du team.
- Pendant les interventions devant les stands, seuls sont autorisés à intervenir :
 - o 2 mécaniciens maximum pour les réparations, l'entretien et le changement de roues.
 - o le team manager. Celui-ci peut éventuellement aider ses 2 mécaniciens, soit 3 personnes au total.Toutes les autres personnes devront se trouver à l'intérieur du stand sous peine de sanction.
- Le pilote descendant de la voiture peut aider son coéquipier à se sangler et à l'installation dans la voiture.
- Le nombre de mécaniciens intervenant sur la voiture n'est pas limité lorsque la voiture est à l'intérieur du stand.

3.3. Numéros de course

L'organisateur attribuera, à chaque voiture, un numéro de course valable pour la saison en cours. Les numéros fournis par l'organisateur incluront la publicité obligatoire. Chaque concurrent doit prévoir une espace assez large sur les deux portes avant et sur le toit.

4.1. Publicité obligatoire

Les voitures participant au Championnat Endurance devront obligatoirement être identifiées conformément au plan d'identification défini par l'organisateur.

Les pilotes auront la possibilité d'apposer d'autres publicités.

En aucun cas, l'identification des voitures définie par l'organisateur ne pourra être modifiée par les pilotes.

Est interdite, sur les voitures et les combinaisons, toute publicité de manufacturier en concurrence avec celui du Circuit de Dakar Baobabs.



5.1. Zone des stands

Sauf disposition particulière annoncée lors du briefing, la vitesse sur la voie des stands est limitée à 50 km/h sous peine des pénalités ci-après :

- Essais qualificatifs
Annulation des temps réalisés par la voiture fautive durant la séance jusqu'à l'heure de l'infraction.
- Course
 - o 1ère infraction de la voiture : « Passage par la voie des stands » (Drive Through). Arrêt au box ou zone de ravitaillement est interdit.
 - o 2ème infraction de la voiture : Stop & Go de 10 secondes
 - o 3ème infraction : sanction pouvant aller jusqu'à la mise hors course sur décision des commissaires sportifs.

6.1. Essais

6.1.1. Essais qualificatifs

Une ou 2 séances entre 30 minutes et 60 minutes, selon la longueur de la course (voir timing)..

Le classement de la séance d'essais déterminera la grille de départ de la course.

6.2. Briefing obligatoire pour tous les pilotes.

Se référer au Règlement Standard des Circuits Asphaltés.

6.3. Course

6.3.1. Longueur : suivant le calendrier défini à l'article 1.3.

6.3.2. Procédures de départ

La procédure de départ lancé devra être utilisée.

La grille de départ sera affichée 1 heure après les essais officiels.

La grille de départ sera de la forme 2 x 2 en ligne dans l'ordre des meilleurs temps réalisés aux cours des essais qualificatifs.

Si deux ou plusieurs voitures ont réalisé le même temps, la priorité sera donnée à celui qui l'a réalisé le premier.

Pôle position à gauche sur la grille.

DEPART :

H-45mn Ouverture de la voie des stands – Klaxon long

H-10mn Fermeture de la voie des stands et de la zone de ravitaillement – Klaxon long

Pendant cette période, les voitures feront un ou plusieurs tours du circuit en passant par la voie des stands pour la mise en grille.

H-5mn Départ du tour de lancement derrière la voiture officielle ou safety car (drapeau vert)

H Départ lancé si feu rouge est éteint.



H Départ lancé à l'extinction du feu rouge au niveau de la ligne de départ. Le feu peut être remplacé au besoin par le baissé du drapeau national.

Il est obligatoire d'attendre le passage de la ligne blanche de départ pour dépasser d'autres concurrents.

Si clignotant jaune avec feu rouge, un tour de formation en plus, sous direction de la voiture pôle position.

Si une voiture est en difficulté, et ne peut pas partir à H-5 ou H-15, elle sera poussée vers les stands, d'où elle prendra le départ après la dernière voiture, au feu vert.

Toute voiture se trouvant dans les stands au moment du départ ne partira qu'après avoir reçu l'autorisation donnée par le feu vert à la sortie de la voie des stands.

6.3.2.1. Les changements de roues ne pourront pas être autorisés sur la grille de départ.

6.3.2.2. Si une ou plusieurs voitures doivent être retirées de la grille, les intervalles ne seront pas comblés.

6.3.3. Cas des suppléants

Un abandon est officiellement validé quand le team manager de l'écurie vient l'indiquer à la direction de course

Si une écurie a plusieurs voitures, les pilotes d'un véhicule du team ayant abandonné deviennent automatiquement suppléants sur les autres voitures du même team dès l'officialisation de l'abandon. Ces pilotes suppléants ne marqueront pas de point sauf si leur voiture victime de l'abandon a parcouru 70% de la distance parcourue par la 1ère voiture de la catégorie. Cette voiture et donc leurs pilotes d'origine seront alors classés.

Un pilote désirant rouler sur plusieurs voitures devra indiquer avant les essais qualificatifs sur quelle voiture il désire participer effectivement. Une liste complète des participants sera ensuite affichée aux valves.

6.3.4. Arrivée

Le drapeau à damiers sera présenté sur la première voiture de tête franchissant la ligne à la fin de la course.

6.3.5. Procédure Safety Car.

Quand l'ordre sera donné d'utiliser la Safety Car pendant la course, tous les postes de surveillance présenteront des drapeaux jaunes agités et un panneau "SC", qui seront maintenus jusqu'à la fin de l'intervention. A la ligne de départ, le feu clignotant jaune sera allumé. Tous les véhicules doivent ralentir et tout dépassement sera strictement interdit.

La Safety Car, feux orange allumés, partira de l'emplacement déterminé lors du briefing et gagnera la piste, où que se trouve le véhicule en tête de la course.

Tous les véhicules en course doivent se mettre en file derrière la Voiture de Sécurité à une distance inférieure à cinq longueurs de véhicule et il est absolument interdit de dépasser.

Les dépassements seront autorisés aux conditions suivantes :



- si un véhicule y est invité par la Safety Car
- si un véhicule ralentit en raison d'un problème grave.

Quand le Directeur de Course le lui ordonnera, l'observateur à bord de la Voiture de Sécurité utilisera un feu vert ou fera signe de dépasser à tous les véhicules se trouvant entre cette voiture et le véhicule de tête. Ces véhicules continueront de rouler à vitesse réduite et sans se dépasser, jusqu'à ce qu'ils atteignent à nouveau la file de véhicules se trouvant derrière la Voiture de Sécurité.

La Voiture de Sécurité sera utilisée au moins jusqu'à ce que le véhicule de tête soit derrière la Voiture de Sécurité (uniquement d'application si le véhicule de tête se trouve sur la piste) et que les autres véhicules soient alignés derrière le véhicule de tête.

Une fois derrière la Voiture de Sécurité, le premier véhicule de la file doit rester à une distance inférieure à 5 longueurs de véhicule de la Voiture de Sécurité et tous les autres véhicules doivent rester en formation aussi serrés que possible.

Pendant que la Voiture de Sécurité sera en service, les véhicules des concurrents pourront entrer dans la voie des stands, mais ils ne pourront regagner la piste que lorsque le feu vert (ou drapeau vert) à la sortie de la voie des stands aura été allumé. Il sera allumé en permanence, sauf lorsque la Voiture de Sécurité et la file de véhicules qui la suit passeront devant la sortie des stands, ou seront sur le point de le faire. Un véhicule regagnant la piste avancera à une vitesse appropriée jusqu'à ce qu'il atteigne l'extrémité de la file de véhicules se trouvant derrière la Voiture de Sécurité. Dans certaines conditions, le Directeur de Course pourra demander à la Voiture de Sécurité d'emprunter la voie des stands. Dans ce cas et à condition que les feux orange de la Voiture de Sécurité restent allumés, tous les véhicules devront la suivre sur la voie des stands sans se dépasser. Tout véhicule entrant dans la voie des stands dans ces conditions pourra s'arrêter devant le stand ou à l'emplacement attribué à son équipe.

Lorsque le Directeur de Course rappellera la Voiture de Sécurité, elle éteindra ses feux orange, ce sera le signal pour les pilotes qu'elle quittera de la piste à la fin de ce tour. A ce moment-là, le premier véhicule de la file derrière la Voiture de Sécurité pourra imposer l'allure et, si nécessaire, se situer à plus de cinq longueurs de véhicule derrière lui. Lorsque la Voiture de Sécurité quittera la piste, la course reprendra et les drapeaux jaunes et les panneaux SC aux postes de surveillance seront retirés et ensuite remplacés par des drapeaux verts agités, les feux verts étant allumés sur la ligne de départ. Ces drapeaux seront déployés pendant un tour au maximum.

Chaque tour accompli pendant que la Voiture de Sécurité est utilisée sera compté comme un tour de course.

Si la course se termine alors que la Voiture de Sécurité est encore en piste, elle regagnera la voie des stands à la fin du dernier tour et les véhicules se verront présenter le drapeau à damier selon la procédure normale (sur la piste) sans être autorisés à doubler.

Dans des circonstances exceptionnelles, le départ de la course peut être donné derrière la Voiture de Sécurité. Dans ce cas, ses feux orange seront allumés à tout moment avant le signal une minute.

C'est le signal pour les pilotes que le départ de la course sera donné



derrière la Voiture de Sécurité. Lorsque les feux verts s'allumeront, la Voiture de Sécurité quittera la grille suivie de tous les véhicules dans l'ordre de la grille à une distance inférieure à 5 longueurs de véhicule. Il n'y aura aucun tour de formation et la course commencera lorsque les feux verts seront allumés. Pendant toute la durée de neutralisation, tous les postes de commissaires agiteront le drapeau jaune et il sera interdit de dépasser.

7. Classement

7.1. La voiture devra avoir parcouru 70% de la distance parcourue par la 1ère voiture de la catégorie afin de marquer les points dans sa classe. Au cas contraire elle ne marquera que les points scratch. Si elle est seule dans sa catégorie, elle sera comprise dans la catégorie inférieure, ou supérieure s'il n'y a pas de catégorie inférieure.

Pour qu'un pilote soit classé, celui-ci doit être considéré comme partant (cfr 7.3) et avoir été chronométré au minimum un (1) tour lors des essais qualificatifs ainsi que minimum 20 tours lors de la course.

7.2. Attribution des points

Il sera établi un classement au scratch par course.

Il sera également établi un classement à la classe de cylindrée.

Classement Scratch :

1er	25
2ème	20
3ème	17
4ème	15
5ème	13
6ème	11
7ème	9
8ème	8
9ème	7
10ème	6
11 ^{ème}	5
12 ^{ème}	4
13 ^{ème}	3
14 ^{ème}	2
15 ^{ème}	1

Classement par Classe de cylindrée si min 4 participants dans cette classe:

1er	15
2ème	12
3ème	10
4ème	8
5ème	7
6ème	6
7ème	4
8ème	3
9ème	2



10ème 1

Classement par Classe de cylindrée si moins 4 participants dans cette classe:

1^{er} 10
2ème 8
3ème 6

Les points obtenus au classement général et au classement par classe sont cumulables.

Sera considéré comme partant tout pilote figurant sur la liste des autorisés à participer à la séance d'essais qualificatifs et ayant été chronométrés au minimum 1 tours.

7.3. Classement final

Chaque pilote d'un équipage totalisera les points obtenus pour ses 4 meilleurs classements des courses auxquelles il aura participé. Il y a 5 courses de 6H à coefficient 1. Trois course de coef 1 (Les 1000km, Les 200 Tours et les 6H de Sindia) et les 12H de Dakar qui sont, en fait, 2 courses de coefficient 1. Total : 5 courses de coefficient 1.

En fin de championnat il y aura un cumul des points pour attribuer le titre de :

- Champion du Sénégal Endurance – **Pilote** (Division 1, plus de 2 litres.
Division 2, moins de 2 litres)

- Champion du Sénégal Endurance – **Voiture** (Division 1, plus de 2 litres.
Division 2, moins de 2 litres)

7.4. Remise des prix

La remise des coupes et trophées s'effectuera lors du podium après l'arrivée de la course.

2 podiums généraux sont prévus :
Division 1, plus de 2 litres.
Division 2, moins de 2 litres
Les trois premiers équipages de chaque division se verront remettre un trophée.

Un podium sera aussi organisé pour le premier équipage de chaque classe de cylindrée.

A chaque course, classement par pilote et par voiture.