



# **PROCÉDURES DE COURSE 2026**

**VERSION FINALE 2026**

**Mise à jour : 30 novembre 2025**

Pour toute question :

Contactez : André Poulin au 418-209-3707

# Table des matières

SECTION 1 – INTRODUCTION	4
1.1 ENGAGEMENT-QUALITÉ DU SPORT	4
1.2 RÉVISION OU MODIFICATION DES RÈGLEMENTS	4
1.3 CONFUSION	4
1.4 DÉCISION	4
1.5 ÉQUIPES DE COURSE : COMPORTEMENTS DANS LES PUITES	5
1.6 CIRCULATION POUR ACCÉDER AUX PUITES	6
1.7 PERSONNES ADMISES DANS LES PUITES	6
SECTION 2 – PILOTES ET VOITURES	7
2.1. LES INSCRIPTIONS	7
2.2 RÉUNION DES PILOTES	7
2.3 RÉPARATIONS AUX ENDROITS ASPHALTÉS	7
SECTION 3 – POSITIONS DE DÉPART ET POINTAGE	7
3.1 ÉPREUVE DE QUALIFICATION ET FINALE	7
SECTION 4 – DÉROULEMENT DES COURSES ET LES DRAPEAUX	10
4.1 LE SIGNALEUR	10
4.2 LE VERT, DÉPARTS ET RELANCES	10
4.3 LE JAUNE ET INCIDENTS	11
4.4 LE ROUGE	12
4.5 LE BLEU	13
4.6 LE NOIR	13
4.7 LE BLANC	13
4.8 LE DRAPEAU À DAMIER	13
SECTION 5 – DISPOSITIONS AVANT COURSE	14
SECTION 6 – PROTÈTS	15
SECTION 7 – SÉCURITÉ	15
SECTION 8 – FOND DE POINTS	17
SECTION 9 – RESPONSABILITÉ FINANCIÈRE	17

---

## SECTION 1 – INTRODUCTION

---

### 1.1 ENGAGEMENT-QUALITÉ DU SPORT

- 1.1.1 La Direction de l'autodrome Chaudière s'est donnée comme règles de conduite : le respect, l'équité, la sécurité de tous et la qualité du spectacle. Les officiels responsables de poursuivre et d'atteindre ces objectifs tentent d'agir avec

constance et fermeté. Il nous apparaît également impossible de fixer des objectifs à moyen et à long terme sans prendre à chaque année le temps d'effectuer une mise à jour du document que vous lisez. Pour ce faire, nous devons être clairvoyants, nous ajuster aux besoins et faire en sorte que chacun respecte les décisions prises par les officiels et la Direction.

1.1.2 Pour assurer la sécurité des participants, des spectateurs, ainsi que le bon déroulement d'un programme, il faut une bonne compréhension des règlements et des procédures en vigueur par tous les membres des équipes. Chaque membre d'une équipe de course doit respecter ces règlements à défaut d'être soumis à des sanctions. Tous doivent connaître les règlements.

1.1.3 Le jour d'un programme, d'une séance de pratique ou de toute autre activité, la voiture de course, dès son entrée sur le site, est sous la responsabilité de l'équipe et la Direction se dégage de toute responsabilité.

## 1.2 RÉVISION OU MODIFICATION DES RÈGLEMENTS

La Direction de l'autodrome Chaudière ne peut pas modifier ou amender un ou plusieurs articles de ce règlement durant la saison. Sauf en cas de situation de force majeure ou lors de situations exceptionnelles mettant en péril la sécurité des personnes 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. Tous les changements apportés aux règlements deviennent effectifs à compter du moment où le directeur général informe les compétiteurs de ces changements sur le site web et Facebook des classes.

## 1.3 CONFUSION

**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.**

## 1.4 DÉCISION

1.4.1 La sécurité en piste, l'observance du contenu du livre de règlements, l'interprétation de celui-ci, de l'esprit de celui-ci, ainsi que la signification des mots sont sous la responsabilité du Directeur général.

1.4.2 Lorsqu'une pénalité en argent (maximum 300 \$) ou en points (tous les points du programme) est imposée, les points sont retirés avant la présentation du prochain programme. Les amendes et la caution (maximum 1000 \$) sont payables avant que le pilote puisse participer à nouveau à un programme de course. Il est impossible de contester une décision basée sur le jugement à la suite d'un incident en course, et aucun protêt et/ou changement de décision n'est possible. Lorsqu'une décision est prise par un officiel ou par un comité

composé d'officiels, celle-ci est irrévocable.

- 1.4.3 Aucune argumentation verbale insistante ou abusive concernant le résultat d'une course ou d'une vérification technique ne sera tolérée surtout si lors de cette discussion, un équipier ou pilote manque de respect envers un officiel ou un dirigeant de l'autodrome Chaudière. Seul un protêt écrit sera considéré. De la même façon, aucun officiel de la piste n'acceptera de discuter d'une décision avec un équipier en dehors des soirées de courses. Tout appel ou toute rencontre en ce sens sera décliné à moins que cette démarche ne soit initiée par le Directeur général ou par un officiel délégué par celui-ci afin de compléter une démarche laissée en suspens pour rendre une décision qui aura été reportée.

## 1.5 ÉQUIPES DE COURSE : COMPORTEMENTS DANS LES PUIITS

- 1.5.1 Le pilote et/ou le propriétaire de la voiture sont les seuls interlocuteurs à parler aux officiels concernant les protêts, demande d'information, le tout devant se faire dans le respect.
- 1.5.2 La seule façon d'entrer en contact avec le Directeur de courses est avant ou après le programme.
- 1.5.3 Le manque d'observance généralisé des règlements ainsi que le manque d'esprit sportif pourraient entraîner des mesures disciplinaires.
- 1.5.4 De ce fait, il est formellement interdit pour un compétiteur et /ou ses équipiers d'entrer dans le local des officiels (tour principale) à moins d'être accompagné d'un officiel de la piste sous peine d'une amende de 100 \$.
- 1.5.5 Tout membre d'une équipe qui sera pris à truquer ou à tenter de truquer une course, entraînera la disqualification de son équipe pour le reste de la saison. Le fait de soudoyer ou de tenter de soudoyer un officiel est considéré comme un trucage.
- 1.5.6 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 piste, se verra imposer des sanctions sévères allant de la suspension temporaire à l'expulsion pour la saison.
- 1.5.7 Tout membre d'une équipe qui participe à une bataille se verra imposer une amende de 100\$. Pour une attaque envers un officiel, l'expulsion du membre pour la saison est automatique et il pourrait y avoir des démarches judiciaires d'entreprises selon la gravité des faits.

- 1.5.8 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 des propriétaires de la piste se verra imposer une amende de 300 \$. Aucun avertissement ne sera donné et la ou les personnes impliquées devront verser une caution en plus de l'amende de 300\$ s'ils veulent poursuivre la saison en cours. À la seconde**

**offense, la ou les personnes seront expulsés 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 fond de point.**

1.5.9 TOUT ÉQUIPIER QUI SE RENDRA AU STATIONNEMENT D'UNE AUTRE EQUIPE SERA CONSIDÉRÉ COMME LE PROVOCATEUR ET FAUTIF SI UNE ALTERCATION SE PRODUIT À CET ENDROIT. Tous les gestes de provocation mèneront automatiquement à des sanctions. Amende de 300 \$ maximum, suspension temporaire ou permanente pour la saison.

1.5.10 COURSES VUES DES PUITES : Les équipiers qui regardent le déroulement des courses devront s'installer dans l'estrade érigée à cette fin.

1.5.11 **Toute consommation d'alcool, de drogue et toute évidence d'une intoxication est formellement interdite pour tous les membres d'une équipe, avant et pendant un programme de course. En cas de doute, le directeur de course pourra exiger une vérification et/ou un alcootest pour la personne soupçonnée d'avoir consommé. L'expulsion du programme en cours du fautif concerné est automatique et des sanctions plus sévères seront appliquées en cas de récidive. EN TOUT TEMPS ET POUR DES RAISONS ÉVIDENTES DE SÉCURITÉ, IL EST STRICTEMENT INTERDIT DE FUMER DANS LE GARAGE D'INSPECTION.**

1.5.12 **Tous les membres d'équipe doivent porter des souliers fermés et porter un chandail.**

1.5.13 La voiture devra être complètement immobilisée pour commencer les travaux.

1.5.14 **Un extincteur doit se retrouver obligatoirement dans chaque voiture de course ainsi qu'à l'intérieur de la remorque qui la transporte.**

1.5.15 **Un pilote qui n'observe pas les consignes d'appel dans les puits avant d'entrer sur la piste sera pénalisé en partant à l'arrière. Il devra être à sa position sur la fausse grille au drapeau blanc de la course précédente la sienne.**

## 1.6 CIRCULATION POUR ACCÉDER AUX PUITES

1.6.1 La vitesse maximale permise pour accéder et circuler dans les puits est de **10KM/H**. LES CONTREVENANTS POURRONT RECEVOIR UN AVERTISSEMENT D'UN OFFICIEL.

## 1.7 PERSONNES ADMISES DANS LES PUITES

1.7.1 **Les enfants d'un membre d'une équipe sont admis dans les puits. Pour les enfants de 6 ans et moins, ils doivent suivre les conditions suivantes :**

1.7.1.1 **Ils devront demeurer au stationnement de l'équipe.**

1.7.1.2 **En cas de déplacement, ils devront être accompagnés d'un adulte.**

1.7.1.3 **En cas de manquement à cette règle, l'enfant sera envoyé dans**

**les estrades section spectateur pour le reste de la saison.**

**1.7.2 Pour des raisons de sécurité, les animaux de compagnie sont interdits dans les estrades spectateurs de l'Autodrome Chaudière de Vallée-Jonction. Seuls les chiens d'assistance sont acceptés. Il est permis d'avoir des chiens en laisse dans les puits.**

---

## SECTION 2 – PILOTES ET VOITURES

---

### 2.1. LES INSCRIPTIONS

2.1.1. Dès leur arrivée, tous les pilotes doivent passer par le guichet d'entrée des puits.

2.1.2. Tous les pilotes devront se soumettre à un examen médical ou à un test d'alcoolémie sur demande du Directeur Général.

**2.1.3. Tout pilote doit obligatoirement être détenteur d'une licence (annuelle ou à la course) de Nascar selon leur classe et ce, avant le début du programme.**

2.1.4. Un conducteur de moins de dix-neuf (19) ans, devra remplir l'Addendum A signé par son père ou sa mère ou son tuteur lors de la demande de la licence NASCAR et fournir un certificat de naissance.

2.1.5. Si le pilote omet de se soumettre à l'une de ces formalités, il sera considéré comme "non- inscrit".

### 2.2 RÉUNION DES PILOTES

Une réunion des pilotes à lieu avant la première qualification, au choix du Directeur de courses. À ce moment, le Directeur de course ou l'officiel délégué informe les pilotes du déroulement du programme et des autres directives d'usage. **Tous les pilotes doivent OBLIGATOIREMENT assister à cette réunion d'avant course. Tout pilote absent pourra être pénalisé. Des vérifications aléatoires seront faites par le Directeur de course. (Départ en arrière pour la journée)**

### 2.3 RÉPARATIONS AUX ENDROITS ASPHALTÉS

Les équipes utilisant les sections asphaltées doivent placer sous les pattes utilisées pour soutenir la voiture des plaques d'acier ou de bois afin d'éviter d'endommager le pavé.

---

## SECTION 3 – POSITIONS DE DÉPART ET POINTAGE

---

### 3.1 ÉPREUVE DE QUALIFICATION ET FINALE

**Pour les Divisions 1-2-3-4 et Légendes Modifiés :**

**Lors du premier programme de la saison, les positions de départ des qualifications seront placées. Le Directeur de course se réserve le droit de placer**

**un pilote à l'arrière, s'il juge que le pilote n'est pas prêt à partir à sa position. À compter de la 2<sup>e</sup> course de la saison nous inverserons 100% du peloton en se basant sur le résultat final de la dernière finale en 2 qualifications (1 avec le résultat des positions paire et 1 avec le résultat des positions impairs du dernier programme en finale). Tout nouveau participant absent lors du programme précédant partira à la suite de l'inversion.**

**Les positions de la finale seront déterminées par votre résultat en qualification. Donc, tu finis premier de la 1<sup>ère</sup> qualification, tu pars premier en finale.**

**Un pilote qui gagnera une finale ne pourra plus prendre le départ avant la 9<sup>e</sup> position en finale pour le reste de la saison.**

**Pour toutes les divisions et les légendes modifiés, un pilote devra être à moins de 0.5 dixième de seconde du meilleur temps de l'une des pratiques pour conserver sa position de qualification. Si un pilote ne réussit pas cette norme, il sera reculé après ceux qui ont réalisé le standard et qui était présent lors de la finale précédente dans sa qualification respective.**

**Aucun Lucky dog ne sera donné dans les Divisions 2 -3-4 et Légendes Modifiés.**

**La Division 1 Nascar Sportsman aura un Lucky Dog de donner, s'il y a un minimum de 3 tours de compléter sur le vert après un départ. Le Lucky dog sera donné à la voiture avec un seul tour de retard qui est le plus près du meneur selon le classement du système My laps.**

## **CHAMPIONNAT DE CHAUDIERE**

### **Pour les Divisions Nascar + Légendes modifiés**

Des points de qualifications seront donnés dans toutes les divisions et des points de finale qui détermineront le champion de la division en fin de saison. (Trophée à défendre)

Qualifications : 10 pts au premier, 9 pts au 2<sup>e</sup> et ainsi de suite jusqu'à 1 point.

Finale : Nombre de voitures X 2 points (Exemple 16 voitures x 2 pts donc 32 pts au 1<sup>er</sup> et 30 pts au 2<sup>e</sup> et ainsi de suite jusqu'au dernier.

**IMPORTANT : Le classement et le fond de points en LÉGENDES MODIFIÉS sera déterminés par le championnat de Chaudière. Les points vont au pilote en piste et non à la voiture, donc pas de pilote de remplacement.**

## **CHAMPIONNAT SANCTION NASCAR (LES 4 DIVISIONS)**

Le système de pointage NASCAR (Championnat National) pour les classes qui calculera le fonds de points des 5 premiers remis par Nascar en fin de saison et le podium du Championnat Nascar. :

NASCAR Sportsman (Division 1)

NASCAR Vintage (Division 2)

NASCAR Sport Compact Sénior (Division 3)

NASCAR Sport Compact Développement (Division 4)

**IMPORTANT** : Les points vont au pilote selon les règles Nascar.

Le gagnant recevra 2 points par voitures présentes à la finale jusqu'à un maximum de 16 voitures donc 32 points et il y aura une possibilité de boni pour le gagnant.

S'il y a plus de 16 voitures, le gagnant recevra 32 points.

Chaque position après le gagnant sera diminuée de 2 points

Chaque position après 16 recevra 2 points

BONI du gagnant attribué selon la position de départ lors de la finale :

Entre 1<sup>er</sup> et 4<sup>ième</sup> = 0 points

Entre 5<sup>ième</sup> et 8<sup>ième</sup> = 2 points

Entre 9<sup>ième</sup> et plus = 4 points

S'il y a disqualification d'un pilote, aucun point et bourse ne lui seront attribués. Il devra partir de la dernière position lors de la prochaine course dans sa division.

3.1.1 Advenant l'arrêt de l'épreuve principale avant que la moitié plus un tour soit complétée, cette dernière sera reprise ou non selon la discrétion du directeur général.

3.1.2 Pour toutes les classes, un temps sera alloué pour les qualifications. Un temps maximum sera aussi alloué pour les finales de ces divisions soit :

– 30 tours : 30 minutes

– 40 tours : 40 minutes

– 50 tours : 50 minutes

– 100 tours : 75 minutes

Le Directeur de course informera les pilotes lors d'un drapeau jaune que la course sera écourtée s'il y a lieu.

Contestation du système de pointage : Vous pouvez demander une révision du système de pointage d programme précédent et ce jusqu'à 72 heures après l'affichage. La Direction de l'Autodrome Chaudière affiche le pointage après chaque programme et si aucun protêt écrit ou pièces saisies pour expertise n'est en

processus. Après 72 h d'affichage, la Direction considère que chacun accepte la compilation affichée.

En aucun temps il n'est permis de changer de voiture après le déploiement du drapeau vert initial de chaque course même s'il n'y a pas de tour de complété.

Tout pilote absent d'une course de sa catégorie et dont la voiture est déjà inscrite, peut être remplacé par un autre pilote de même catégorie ou inférieure. Pour être valide, le remplacement doit être mentionné lors de l'enregistrement d'avant course. Il partira dernier dans sa qualification. Il pourra cependant partir en finale à la position déterminée par le résultat de sa qualification. Les points iront au pilote remplaçant et non à la voiture.

Un pilote déjà inscrit dans une classe, peut emprunter à un autre compétiteur sa voiture LÉGALE de sa catégorie déjà inscrite. L'emprunt et le changement de numéro doit être mentionné au Responsable des classes locales avant les qualifications. Il part dernier dans sa qualification. Il pourra cependant partir en finale à la position déterminée par le résultat de sa qualification. **Aucun changement de pilote ne sera permis entre la qualification et la finale.**

**Aucun pilote venant d'une classe supérieure ne pourra piloter une voiture dans une classe inférieure en Vintage et Sport Compact. La seule dérogation est si le pilote est propriétaire d'une voiture dans cette division.**

---

## SECTION 4 – DÉROULEMENT DES COURSES ET LES DRAPEAUX

---

### 4.1 LE SIGNALEUR

4.1.1 Sous la supervision du directeur de course, le signaleur est responsable de la sécurité des compétiteurs en piste et de l'application des règlements en vigueur avec la collaboration des autres officiels. Tout départ ou arrêt d'une course ou toute autre information aux coureurs via un drapeau sont de sa responsabilité. Il n'y a aucun droit de recours possible contre une décision prise ou appliquée par le signaleur.

4.1.2 Les lumières ont la même signification et valeur que les drapeaux.

### 4.2 LE VERT, DÉPARTS ET RELANCES

4.2.1 Tous les départs et toutes les relances se font en double file.

4.2.2 Le départ initial est le premier départ d'une course. Lors d'un départ initial, toutes les voitures doivent conserver leur position assignée jusqu'à ce que le signaleur déploie le drapeau vert.

- 4.2.3 Il est interdit de dépasser ou de changer de ligne avant d'avoir franchi la ligne du signaleur lors du déploiement du drapeau vert annonçant le début de la course. Il est permis d'accélérer seulement à la ligne de départ située dans la courbe précédant le signaleur et pas avant. Toute dérogation entraînera un faux départ.
- 4.2.4 Un faux départ à la même valeur qu'un drapeau "jaune" et entraîne la même procédure.
- 4.2.5 Un pilote qui occasionne un second faux départ dans la même épreuve sera replacé à l'arrière du peloton.
- 4.2.6 Lors d'une relance, la voiture occupant la position de commande détermine la vitesse, et les autres doivent suivre son rythme, spécialement la voiture occupant la deuxième (2ème) position. On ne peut quitter sa position dans l'alignement avant que le drapeau vert ne soit déployé.
- 4.2.7 Dès qu'un (1) tour est officiellement complété par le meneur (leader), toute voiture n'ayant pas pris le départ se verra interdire l'accès à la piste.**
- 4.2.8 Lorsque le drapeau jaune est déployé avant que le premier (1er) tour ne soit complété, toutes les voitures reprendront leur position initiale, à l'exception de celle(s) ayant causée l'arrêt de la course, qui devra ou devront partir à l'arrière.
- 4.2.9 Pour qu'un tour de piste soit comptabilisé, le meneur doit franchir la ligne sous le signaleur ; dans le cas où un incident arrive avant que le meneur franchisse cette ligne, le tour n'est pas comptabilisé.

### 4.3 LE JAUNE ET INCIDENTS

- 4.3.1 Aucun tour effectué sous le jaune ne compte, à moins d'une décision provenant de la tour de contrôle prise par le directeur de course où le promoteur.
- 4.3.2 Le drapeau jaune est montré à la première voiture passant la tour du signaleur, pour avertir d'un ralentissement et les feux jaunes font de même pour l'ensemble des compétiteurs sur le circuit.
- 4.3.3 Tout dépassement est alors interdit et chacun doit conserver sa position.
- 4.3.4 Tous les pilotes doivent conserver leur position respective tout en se plaçant à la file indienne. Cependant, les officiels replacent toutes les voitures selon l'ordre des positions du tour précédant l'apparition du drapeau jaune, sauf la ou les voitures ayant causé l'arrêt de la course qui sera replacées à l'arrière du peloton.
- 4.3.5 Lors d'un tête-à-queue ou d'un accident, la ou les voitures impliquées repartira ou repartiront à l'arrière, même si cet accident survient lorsque le drapeau jaune est déployé.
- 4.3.6 Les "Bump and Pass" sont interdits. Si le résultat d'une manœuvre d'un pilote qui heurte délibérément l'arrière ou les ailes arrière de la voiture qui le précède dans l'intention de la doubler cause un drapeau jaune, le conducteur fautif sera reculé de 3 positions s'il ne redonne pas la position au pilote qu'il a dépassé illégalement.

**4.3.7 Dans une situation de danger, le drapeau à damier et le drapeau jaune peuvent être utilisés simultanément. Le classement final sera basé sur les positions respectives que les voitures détenaient lors du dernier tour complété le vert.**

- 4.3.8 Lorsque la voiture officielle est utilisée, il est interdit de la dépasser à moins d'y être invité par l'officiel. Un dépassement de la voiture officielle lors d'un départ initial fera en sorte que le pilote sera replacé en arrière du peloton.
- 4.3.9 Tout pilote dépassant sous le drapeau jaune est pénalisé par les officiels. Il pourrait même être disqualifié de l'épreuve s'il y avait récidive.
- 4.3.10 Un pilote qui argumente avec un officiel ou immobilise sa voiture sous la tour du signaleur et retarde le redémarrage de la course lorsque le drapeau jaune est déployé, sera placé à l'arrière ou pourrait être disqualifié s'il y avait récidive.
- 4.3.11 Lors d'un drapeau jaune, les compétiteurs ayant un ou des tours de retard doivent partir derrière les voitures dans le tour du meneur, selon leur position lors du tour précédent.
- 4.3.12 Toute voiture qui viendra dans les puits durant un arrêt de la course, sera automatiquement placée à l'arrière des voitures qui sont sur le tour du meneur pour la relance. En autant qu'il soit lui-même sur le tour du meneur.
- 4.3.13 Un (1) tour supplémentaire sous le drapeau jaune sera alloué, avant qu'un nouveau départ ne soit donné, si le directeur de courses le juge nécessaire
- 4.3.14 Un conducteur causant ou étant impliqué dans TROIS (3) drapeaux jaunes dans une même course, suite à des tête-à-queue, des faux départs, des bris mécaniques ou pour toute autre raison qui retarde le déroulement de la course, sera disqualifié de cette course.
- 4.3.15 Le directeur des courses se réserve le droit de faire un départ en file indienne advenant qu'il y a un trop grand manque de discipline de la part des coureurs.
- 4.3.16 "Yellow Competition" : À la mi-course, un jaune sera appliqué pour rehausser la compétition, à moins qu'un jaune ait été appliqué dans les 5 tours précédents la mi-course. Exemple : Pour une course de 50 tours, un jaune sera appliqué à 25 tours si aucun jaune n'a été appliqué entre les tours 20 à 24.

#### 4.4 LE ROUGE

- 4.4.1 Le drapeau rouge commande l'arrêt immédiat de la course. Où qu'il se trouve sur la piste, le pilote qui fait face au drapeau rouge ou à un feu rouge doit s'arrêter immédiatement.
- 4.4.2 À l'occasion le drapeau rouge peut être utilisé pour replacer les voitures.
- 4.4.3 Si une course est arrêtée après que la moitié plus un (1) tour de l'épreuve ont été complétés sans qu'un nouveau départ ne puisse être donné pour une raison de force majeure, le classement final sera basé selon la position que chaque pilote détiendrait si la course devait repartir.
- 4.4.4 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. Tout membre d'une équipe qui se rendra sur la piste entraînera l'application de sanctions.

#### 4.5 LE BLEU

- 4.5.1 Ce drapeau sera déployé à un pilote dans le but de l'informer de céder le passage puisqu'un compétiteur plus rapide s'apprête à le doubler.
- 4.5.2 Le conducteur qui se voit montrer le drapeau bleu doit rouler sur la ligne intérieure de la piste et céder le passage aux compétiteurs plus rapides.
- 4.5.3 Un conducteur qui ignore le drapeau bleu court le risque d'être disqualifié.

#### 4.6 LE NOIR

- 4.6.1 Le drapeau noir roulé, pointé vers un compétiteur est un avertissement pour une conduite jugée agressive ou dangereuse.
- 4.6.2 Le pilote qui reçoit le drapeau noir agité doit ralentir sans causer d'interférence aux autres compétiteurs et, dès que possible, entrer aux puits.
- 4.6.3 Le drapeau noir est un drapeau de consultation et, dès son entrée aux puits, un officiel informera le compétiteur visé des raisons qui justifient son déploiement.
- 4.6.4 À défaut de quitter la piste sur réception d'un drapeau noir déployé, résultera en une disqualification ou à l'imposition d'une sanction plus sévère selon le cas. Durant une finale, un pilote ayant reçu un noir pour indiscipline se verra privé de ses points et bourse de la course en cause.
- 4.6.5 Il peut être déployé pour des raisons de sécurité : fumée dense, pièces mécaniques défectueuses, pièces de la voiture pouvant devenir une source de risques pour le pilote, un adversaire, un officiel ou les spectateurs. Si le pilote coopère, il pourra revenir en piste après avoir effectué les réparations qui s'imposent. Il en va de même pour le pilote dont la voiture tourne trop lentement sur la piste. Un drapeau noir n'entraîne pas automatiquement une disqualification.
- 4.6.6 Tout conducteur qui, avec sa voiture poussera ou frappera un rival, soit de façon volontaire ou, par un manque de contrôle flagrant ou, encore parce que ses limites ou celles de son bolide sont dépassées, se verra soit, placé à l'arrière du peloton ou pourra être disqualifié de l'épreuve selon la gravité du geste.
- 4.6.7 Sauf pour le tour d'honneur, un pilote qui prendra intentionnellement la piste en direction inverse de la normale pourra être disqualifié ou se voir imposer une sanction plus sévère.

#### 4.7 LE BLANC

- 4.7.1 Lorsque le drapeau blanc est déployé et que le meneur passe le fil d'arrivée, cela signifie que le dernier tour de piste a débuté et que la course se

terminera le tour suivant.

- 4.7.2 Lors d'un redémarrage, le blanc peut également être utilisé pour indiquer aux coureurs que le vert sortira au prochain tour.

#### 4.8 LE DRAPEAU À DAMIER

- 4.8.1 Le déploiement du drapeau quadrillé signifie que la course est complétée ou encore qu'elle soit considérée complète par les officiels.
- 4.8.2 Toutes les voitures en piste recevront le drapeau quadrillé en même temps que le meneur de la course et ils se verront donner une position équivalente au nombre de tours effectués.
- 4.8.3 À la demande du signaleur, le conducteur déclaré gagnant lors d'une épreuve devra obligatoirement compléter le " TOUR DU VAINQUEUR " en agitant le drapeau au-dessus de la voiture.

---

### SECTION 5 – DISPOSITIONS AVANT COURSE

---

- 5.1. L'appel pour composer la fausse grille se fait et doit être complété pendant que se déroule la course précédente. Au drapeau blanc de la course en cours, les voitures participant à la course suivante, devront être déjà à la fausse grille de départ. Les participants n'ayant pas pris leurs positions dans les délais prescrits, seront placés à l'arrière.
- 5.2. **Lors de la présentation des pilotes à une finale, Il est strictement interdit de mécaniser de quelque façon que ce soit sur la voiture ni de vérifier la pression des pneus.** Les voitures en retard doivent se positionner en arrière du peloton. Un équipier doit se tenir dans la porte du pilote et signaler du bras quand ce dernier est attaché et prêt à partir. Toute voiture ne pouvant pas partir par ses propres moyens ou qui doit être poussée devra partir en arrière.
- 5.3. Lorsque la voiture est à la fausse grille de départ, le seul travail autorisé est celui effectué à main nue, sous peine de perdre sa position et d'être placé à l'arrière.
- 5.4. Toutes les voitures en position de départ ayant besoin d'aide pour démarrer, seront placées à l'arrière.
- 5.5. Aucune réparation ne sera tolérée sur la piste et ceci en tout temps.
- 5.6. **Tout pilote ou équipe qui retarde le départ d'une course ou qui entrave la bonne marche d'un programme sera disqualifié sans préavis.**
- 5.7. **Tout compétiteur qui entre en piste par un endroit autre que ceux désignés sera pénalisé d'un tour.**
- 5.8. Aucune voiture ne pourra être poussée plus loin que l'officiel à la sortie de l'allée des puits (Pit road). Une fois la course démarrée, les voitures peuvent être poussées à la main seulement dans les puits, et en aucune circonstance. Les contrevenants seront disqualifiés.

- 5.9. Si une voiture traîne un contenant d'essence ou tout autre équipement en dehors de son puits, son conducteur sera pointé du drapeau noir pour vérification par son équipe.
- 5.10. Tous les pilotes ou spotters devront avoir un "Raceceiver" (radio one way)
- 5.11. Seules les équipes Sportsman (Division 1), les Vintages (Division 2) seront autorisés à utiliser des radios "two ways" pour converser avec leur chef d'équipe.
- 5.12. Chaque pilote dans toutes les classes doit être munie d'un transpondeur personnel ou de location.

---

## SECTION 6 – PROTÊTS

---

- 6.1. Le pilote et/ou le propriétaire d'une voiture sont les seules personnes à avoir droit de déposer un protêt dans sa classe respective. Ils ont un maximum de 30 minutes suivant la dernière épreuve de leur classe pour aviser l'inspecteur technique en chef et remplir un formulaire qui se trouve au kiosque à Karine. Les frais sont payables en argent lors de la demande.
- 6.2. Aucun protêt ne sera accepté sur l'esthétique d'une voiture.
- 6.3. Tous les protêts doivent concerner un article spécifique du livre de règlements (ex.. : contestation de l'article 5.3).
- 6.4. Les frais pour déposer un protêt s'élèvent à \$200.00 pour une vérification visuelle. \$350.00 pour toute autres pièces mécaniques. Les frais pour déposer un protêt sur un moteur ou pour l'utilisation d'un dynamomètre s'élèvent à \$1000.00.
- 6.5. Si la voiture est non conforme, les frais sont remboursés au protestataire moins les frais encourus pour la vérification.
- 6.6. Si la voiture est conforme, les frais seront remis au pilote de cette voiture moins les frais encourus pour la vérification.
- 6.7. Le protestataire peut assister à la vérification accompagnée par un expert de son choix. Le protesté doit être accompagné d'un mécanicien apte à démonter les pièces à vérifier et celui-ci doit suivre les instructions de l'inspecteur technique en chef.
- 6.8. Toute voiture jugée illégale, le pilote perdra les points et bourses du programme.
- 6.9. Un compétiteur refusant de se soumettre à une inspection est reconnu fautif et sera disqualifié sans points ni bourses du programme. Il devra avoir une approbation technique avant son retour en piste.**
- 6.10. Il est impossible de loger un protêt sur une décision de jugement et toute demande en ce sens sera refusée.

---

## SECTION 7 – SÉCURITÉ

---

- 7.1 Aucun passager ne pourra prendre place à l'extérieur d'une voiture en**

**tout temps.**

**7.2 Aucun conducteur ne pourra circuler sur la piste sans porter son casque protecteur et sans avoir fixé ses ceintures de sécurité. Le filet de sécurité se doit d'être en place lorsque la voiture circule sur la piste de course.**

7.3 Les ceintures de sécurité de modèle de course "approuvées" sont obligatoires. Elles devront être solidement fixées au châssis au moyen de boulons (bolt) ayant au moins 3/8 de pouce de diamètre. Les ceintures pour les épaules sont obligatoires. Le point d'attache au châssis devra se trouver à l'arrière du chauffeur. Ceinture de 4 points minimum et de trois pouces (3") de largeur. Le 5e point est fortement recommandé. Les ceintures de sécurité de type "Cam lock" sont défendues.

**7.4 L'habit ignifuge et les gants sont obligatoires dans toutes les classes. Les souliers ignifuges et le Hans device sont fortement recommandés. Le Hans Device obligatoire en Division 1 Nascar Sportsman.**

7.5 Une cage protectrice approuvée (roll cage) est obligatoire et elle devra être fabriquée en tuyaux d'aciers ronds. L'aluminium et autres métaux du genre sont formellement interdits. Les spécifications pour la cage protectrice se retrouvent dans le livre de règlements propre à la classe.

7.6 Toutes les barres situées près du conducteur devront être recouvertes d'air foam. Le moyeu du volant et toutes les autres parties ou pièces susceptibles de blesser le chauffeur, s'il y a collision, devront être également recouverts de foam. "Longacre foam" fortement recommandé.

7.7 La direction se réserve le droit d'accepter ou de refuser la cage et le roll bar selon ses propres évaluations.

7.8 Un anneau pour retenir l'arbre de transmission "drive shaft" est obligatoire et doit être placé sous la partie avant de cette pièce. L'arbre de transmission (drive shaft) doit obligatoirement être peint en blanc.

7.9 Les crochets ou anneaux sont obligatoires à l'avant et à l'arrière pour faciliter le remorquage.

7.10 Toutes les portes du véhicule doivent être soudées.

7.11 Casque de sécurité OBLIGATOIRE approuvé DOT ou SNELL pour toutes les classes

7.12 Aucun miroir extérieur ne sera accepté. Aucun système de caméra avec écran de visionnement dans la voiture n'est accepté, le fait d'avoir un écran de visionnement dans le véhicule entraînera une disqualification sans point du programme en entier.

7.13 Le capot et le couvercle de valise devront être attachés d'une façon sécuritaire à l'aide de barrures de capot (HOOD PINS).

7.14 Si la batterie est placée dans le compartiment du conducteur, elle devra être fixée solidement sur le châssis à l'intérieur d'une boîte de protection étanche. La boîte utilisée dans les bateaux est recommandée.

**7.15 Un extincteur d'au moins 2.5lbs est obligatoire (de classe A, B et C). L'extincteur doit être en bonne condition, opérationnel et scellé. Les extincteurs seront inspectés sans préavis par les officiels de la piste à tout moment jugé opportun par eux.**

- 7.16 La voiture doit freiner sur les quatre (4) roues en tout temps.
- 7.17 Le siège devra être approuvé, solidement boulonné ou soudé à la cage protectrice ou au châssis. (Voir le règlement spécifique pour le siège dans chacune des classes du présent livre de règlements).
- 7.18 L'appui-tête est obligatoire.
- 7.19 La clé de contact (ignition) devra être à la portée de la main du conducteur lorsque ce dernier est attaché. Les positions "on" et "off " devront être bien indiquées.
- 7.20 Aucune voiture ne sera autorisée à participer à plus de deux (2) programmes consécutifs, si elle a des pièces endommagées ou manquantes, à un point tel que l'apparence extérieure de l'auto en est changée ou si les pièces remplaçantes ne sont pas conformes aux règlements.

---

## SECTION 8 – FOND DE POINTS

---

- 8.1 Le fond de points NASCAR est constitué des points accumulés durant toutes les courses de la saison présentées à l'Autodrome Chaudière.
- 8.2 Titre de Recrue de l'année : Donner par Autodrome Chaudière.

### ÉLIGIBILITÉ TITRE DE RECRUE DE L'ANNÉE

#### **Division 2-3-4- et Légendes Modifiés :**

Pour être éligible le pilote devra graduer d'une classe inférieure ou débiter en stock car. Un pilote ne devra pas avoir participé à plus de 3 programmes dans cette classe la saison précédente pour garder son éligibilité au titre de recrue. Tout pilote ayant roulé dans une classe supérieure par le passé ne pourra être considéré comme une recrue.

#### **Nascar Sportsman :**

En Division 1, c'est la première inscription avec une carte permanente Nascar qui donne l'éligibilité au Titre de recrue ou pas. **Donc si vous avez déjà eu une carte Nascar Feature Division 1 permanente. Vous n'êtes plus éligible.**

---

## SECTION 9 – RESPONSABILITÉ FINANCIÈRE

---

Les conducteurs, propriétaires de voitures de course percevant des bourses, frais de déplacement ou fonds de points ou toutes autres formes de rémunération de la part de l'Autodrome Chaudière, lesquels peuvent être distribués par enveloppe à la course suivante ou par dépôt direct après le banquet des champions, sont considérés comme étant des travailleurs autonomes, responsables de tout frais d'impôt, taxes ou autres qui

leur seraient exigés pour les sommes reçues de l'Autodrome Chaudière Vallée Jonction Inc.

Pour toutes Informations ou Questions

Directeur Général : André Poulin

Cell : (418) 209-3707

Courriel : [marketing@autodromechaudiere.com](mailto:marketing@autodromechaudiere.com)