



**RÈGLEMENT DES SÉRIES DE CHAMPIONNAT
2006**

Règlement des événements Drift Mania 2006

Table des matières

I. NORMES DE SÉCURITÉ

- A) Administrateur et Comité disciplinaire
- B) Inspection technique
- C) Affectation du personnel
- D) Équipement
- E) Spectateurs
- F) Drogues et alcools

II. RÈGLES – PARTICIPANTS/COMPÉTITEURS

- A) Réunion des pilotes
- B) Pilotage
- C) Courses
- D) Permis
- E) Critères de jugement
- F) Disqualification et perte de points
- G) Formule Championnat
- H) Système de pointage

III. PILOTES

- A) Règles générales
- B) Au puits/*paddock*
- C) Sur la piste

IV. VÉHICULES

- A) Véhicules admissibles
- B) Carrosserie
- C) Moteur/Transmission
- D) Circuit d'alimentation
- E) Installation électrique
- F) Système d'échappement
- G) Pneus
- H) Système de freinage
- I) Habitacle
- J) Cage de sécurité

V. INSPECTION TECHNIQUE

- A) Généralités
- B) Directives
- C) Normes techniques
- D) Décalcomanies
- E) Apparence

Règlement des événements Drift Mania 2006

I. NORMES DE SÉCURITÉ

A) ADMINISTRATEUR ET COMITÉ DISCIPLINAIRE

1. CONNAISSANCE ET ACCEPTATION DU RÈGLEMENT: Toute personne, entité, groupe de personnes ou exposant à qui a été accordé le droit de participer à un événement de Drift Mania, et toute personne à qui Drift Mania a délivré un permis pour compétitionner reconnaît qu'elle :
 - A) a pris connaissance du règlement des séries;
 - B) accepte sans condition de se conformer au règlement des séries;
 - C) renonce à tous droits de recours auprès d'un médiateur ou d'un tribunal qui n'est pas stipulé dans le règlement, à moins d'un consentement écrit de Drift Mania.

2. FINALITÉS DE L'INTERPRÉTATION ET DE L'APPLICATION : Les officiels de Drift Mania auront la charge d'interpréter et d'appliquer le règlement. Les décisions prises seront finales et sans appel. Afin de promouvoir la compétition automobile et de recevoir rapidement les résultats de ces compétitions, les participants et les personnes inscrites (y compris les compétiteurs et les officiels), en considération des nombreux avantages apportés, acceptent expressément :
 - A) que les décisions prises par Drift Mania ne fassent pas l'objet d'une poursuite;
 - B) de n'intenter ni de maintenir une action en justice d'aucune sorte contre Drift Mania ou quiconque agissant en son nom; de ne pas révoquer ni modifier les décisions; de ne pas chercher à obtenir des dommages-intérêts ou autre dédommagement pour soins prétendument reçus ou exigés par suite d'une décision;
 - C) s'il y a violation de cette clause, de rembourser à Drift Mania tous les frais engendrés par une action en justice qu'ils intenteraient ou maintiendraient contre Drift Mania, y compris les frais de déplacement et les honoraires d'avocats. Les compétiteurs ou officiels impliqués dans une action en justice se verront suspendre tous les privilèges accordés par Drift Mania jusqu'à la fin de l'action en justice.

3. Drift Mania se réserve le droit de modifier le règlement en tout temps (y compris les règles des séries en simple et les règles additionnelles des épreuves) par des notes de service ou les moyens de communication suivants : les règlements supplémentaires, les notes de service et les bulletins de compétiteurs.

4. Advenant un conflit sur l'interprétation du présent règlement, la version anglaise et imprimée de ce règlement aura force de loi ainsi que les notes de service, les bulletins et les règlements supplémentaires.

5. Toutes les règles additionnelles devront être approuvées par Drift Mania.

B) INSPECTION TECHNIQUE

1. VÉRIFICATION PRÉVENTIVE : Au début de chaque événement, l'ADMINISTRATEUR TECHNIQUE dirigera l'inspection de chaque voiture inscrite. Un autocollant sera posé sur l'arceau principal de l'arceau de sécurité, à la gauche du pilote, pour indiquer que la voiture a été déclarée conforme.

Règlement des événements Drift Mania 2006

2. Les véhicules qui ne satisferont pas aux normes de sécurité se verront refuser l'autocollant. L'équipe aura alors la responsabilité de rencontrer l'ADMINISTRATEUR TECHNIQUE afin de déterminer les moyens à prendre pour rendre la voiture conforme. L'ADMINISTRATEUR TECHNIQUE conservera les dossiers de chaque voiture inscrite.
3. L'autocollant n'est pas une preuve de performance de la voiture ni une indication qu'elle répond aux spécifications techniques requises. L'autocollant signifie que le véhicule a réussi la vérification préventive initiale et qu'il lui sera permis de participer aux pratiques de Formula Drift, aux courses de qualification et aux épreuves.
4. L'équipe devra à nouveau soumettre son véhicule à la vérification si, après son acceptation par l'inspecteur technique, il est démonté ou modifié de façon à affecter sa sécurité, si son admissibilité est remise en question ou s'il est impliqué dans un accident qui mettrait en doute sa sécurité et son admissibilité.
5. Les véhicules dont le châssis a subi des dommages se verront retirer l'autocollant. Pour en obtenir un nouveau, ils devront être réparés puis vérifiés de nouveau.

C) AFFECTATION DU PERSONNEL

1. Commissaires : À chaque épreuve, le ou les commissaires auront la tâche de superviser l'équipement et de voir à la sûreté des lieux avant de les juger sécuritaires. Ils auront le pouvoir absolu de refuser, de modifier ou de mettre un terme à toute partie des épreuves selon leur évaluation des situations qui relèvent de leurs compétences, outre les parties intéressées qui ont priorité sur le commissaire lors d'événements spécifiques.
2. Les « Flagmen » : Les « Flagmen » seront positionnés sur la piste à des endroits stratégiques et seront tous équipés d'un extincteur d'incendie de 6 livres ou plus, de radios FM et de tous les drapeaux de course nécessaires.
3. Les pilotes, les employés et le personnel de sécurité pourront facilement identifier chaque « Flagman ».

D) ÉQUIPEMENT

1. Les automobiles participantes doivent respecter les règles de sécurité ainsi que les normes d'entretien et de fiabilité telles que présentées dans les règles directrices de chaque événement spécifique.
2. Les voitures doivent être équipées d'une cage de sécurité en 6 points homologuée SCCA (FIA et CASC sont recommandées). Les renseignements sur la cage de sécurité se trouvent dans la section « véhicules ».
3. Chaque pilote doit utiliser un harnais de sécurité de type course d'au moins **4 points**, en tresse de nylon. Le harnais doit mesurer au moins deux pouces de large et s'attacher avec une boucle de métal. La ceinture à bretelles doit être en H et non en Y. Le harnais de sécurité doit être boulonné au cadre.
4. Toutes les voitures doivent **obligatoirement** être équipées d'un **extincteur 10 BC** d'au moins **2 livres**, fixé dans l'habitacle de façon sécuritaire et à la portée de chaque pilote.

Règlement des événements Drift Mania 2006

- 5. Un siège baquet homologué FIA** est obligatoire et il doit être solidifié par **4 pieds d'ancrage**.
- 6.** Tous les pilotes (et les passagers autorisés) doivent porter un casque de protection coté **Snell SA95**, ou **plus récent**, ou **SFI 31.2**, ou **plus récent**. Il peut s'agir de demi-casques ou de casques fermés. AUCUN SERVICE DE PRÊT N'EST OFFERT.
- 7.** Le port du casque est obligatoire durant toutes les séances sur piste.
- 8.** Le port d'une combinaison cotée au moins **SFI 3/2A-1** est obligatoire pour tous les pilotes. **Les combinaisons multicouches** et les sous-vêtements ignifugés sont **hautement recommandés**.
- 9.** Un bonnet ignifugé tel qu'un passe-montagne est obligatoire.
- 10.** Les chaussettes ignifugées sont obligatoires.
- 11.** Un service de location est offert, mais en raison du nombre limité de combinaisons, le premier arrivé sera le premier servi.
- 12.** Les gants et les chaussures doivent être ignifugés et homologués SFI ou FIA.
- 13.** Les vêtements confectionnés en nylon, en entier ou en partie, ne sont pas recommandés.
- 14.** Il est de la responsabilité du compétiteur de s'assurer que les ceintures de sécurité sont en bonne condition et installées correctement dans la voiture.

E) SPECTATEURS

- 1.** Les stades et les sites organisés pour accueillir les spectateurs sont gratuits ou demandent un prix d'entrée.
- 2.** En aucun temps il ne sera permis aux spectateurs de se rendre sur le terrain, sauf indication contraire dans les révisions des règles de sécurité concernant un endroit particulier.

F) DROGUES ET ALCOOL

- 1.** Les narcotiques et les drogues qui augmentent la performance et les drogues récréatives tels que définis dans la loi provinciale ou fédérale sont expressément interdits même s'ils sont prescrits par un médecin certifié.
- 2.** La consommation de boisson alcoolisée ne sera permise qu'à la toute fin du travail des officiels.
- 3.** Drift Mania se réserve le droit d'exiger en tout temps aux participants de se soumettre, aux frais du participant, aux tests désignés par elle, incluant, mais sans se limiter à, l'éthylométrie (haleine) ou l'analyse d'urine. Si le participant refuse de s'y soumettre ou échoue à ces tests, il s'exposera à des sanctions ou à une expulsion de l'événement ou même des séries.

Règlement des événements Drift Mania 2006

II. RÈGLES – PARTICIPANTS/COMPÉTITEURS

A) RÉUNION DES PILOTES

1. **Tous les pilotes** et autres participants **doivent assister** à une réunion des pilotes. Cette réunion a pour but de s'assurer du respect du règlement et d'expliquer les particularités de l'événement, comme les horaires, les directives, l'affectation du personnel et les moyens de communications mis à la disposition des pilotes et du personnel.
2. La réunion des pilotes peut se tenir en tout temps durant la série si le commissaire la juge nécessaire. Dans cette réunion, le commissaire peut annuler des règles afin de bénéficier la compétition et les pilotes ou de modifier des règles données (qui concernent généralement le déroulement de l'événement, les sorties de sécurité ou les conditions climatiques).

B) PILOTAGE

1. Tous les compétiteurs et leurs passagers, les officiels, les travailleurs et les bénévoles doivent lire et signer l'exonération de responsabilité au début de chaque événement.
2. Durant les événements commerciaux, toute personne qui entre sur le site de la compétition ou de l'exposition doit lire et signer l'exonération de responsabilité.
3. Dans la catégorie Drift, les personnes qui ont l'âge légal peuvent participer en tant que passager, à la condition qu'elles aient lu et signé l'exonération de responsabilité.
4. Il ne sera permis à aucun passager de participer aux compétitions, à moins d'une autorisation de Drift Mania ou que le participant soit un instructeur de Drift Mania.
5. Lors d'un événement, il est expressément interdit aux pilotes, aux employés, aux équipiers et aux officiels de garder ou de consommer des boissons alcoolisées avant la toute fin des activités sur la piste.

C) COURSES

Si un compétiteur se voit agiter le drapeau rouge ou le drapeau jaune durant sa course, une autre course lui sera accordée, à la condition qu'il respecte les règles données.

D) PERMIS

1. Pour participer aux compétitions de Drift Mania, un permis DM est exigé, sauf dans les essais et journées « test & tune », et les jours de « lapping » ou de pratique.
2. Tous les compétiteurs, **SANS EXCEPTION**, qui se rendent jusqu'aux rondes officielles de compétition de Drift Mania doivent détenir un permis DM.

Règlement des événements Drift Mania 2006

3. Les détenteurs du permis DM pourront participer aux épreuves des séries DM et aussi bénéficier de tous les avantages accordés aux pilotes par les commanditaires des séries DM.

4. Obtenir un permis DM

- A) Un permis DM peut être délivré en assistant aux épreuves de qualification d'une organisation de drift approuvée par Drift Mania.
- B) Pour obtenir un permis DM :
 - I. La voiture doit réussir l'inspection technique avant l'événement.
 - II. Les pilotes doivent assister à une séance de qualification où ils seront jugés en course individuelle. Les pilotes qui ont une moyenne de 8 sur 10 ou plus obtiendront leur permis DM.
- C) Les détenteurs des permis Formula D ou D1 peuvent recevoir automatiquement leur permis DM.
- D) Tous les détenteurs des permis FIA/ASN et SCCA, **SANS EXCEPTION**, doivent se qualifier pour obtenir leur permis DM.
- E) Le permis DM est valide un an.
- F) Les pilotes qui auront grimpé aux 16 premiers rangs à la fin de la saison verront leur permis DM valide pour la saison suivante, à la condition de réussir l'inspection technique au commencement de la nouvelle saison.
- G) L'inspection technique peut s'effectuer aux séances de qualification autorisées ou dans les centres de l'auto agréés. Voir les détails sur le site Internet.
- H) Des frais de 60 \$ seront facturés pour le permis.

E) CRITÈRES DE JUGEMENT

- 1. Les juges attribueront les points selon les critères suivants :
 - A) Vitesse d'entrée dans les courbes
 - B) Angle
 - C) Vitesse de sortie
 - D) Adhérence au tracé optimal (point d'entrée, apex, point de sortie)
- 2. Les courses seront évaluées sur 10 points. La moyenne des points accordés par les juges déterminera le pointage officiel.
- 3. Le meilleur pointage des deux courses comptera.

F) DISQUALIFICATION ET PERTE DE POINTS

- 1. Le non-respect du règlement entraînera une disqualification immédiate.
- 2. Aucun point n'est accordé si deux roues ou plus de la voiture sortent de la piste.
- 3. Aucun point n'est accordé s'il y a tête-à-queue.

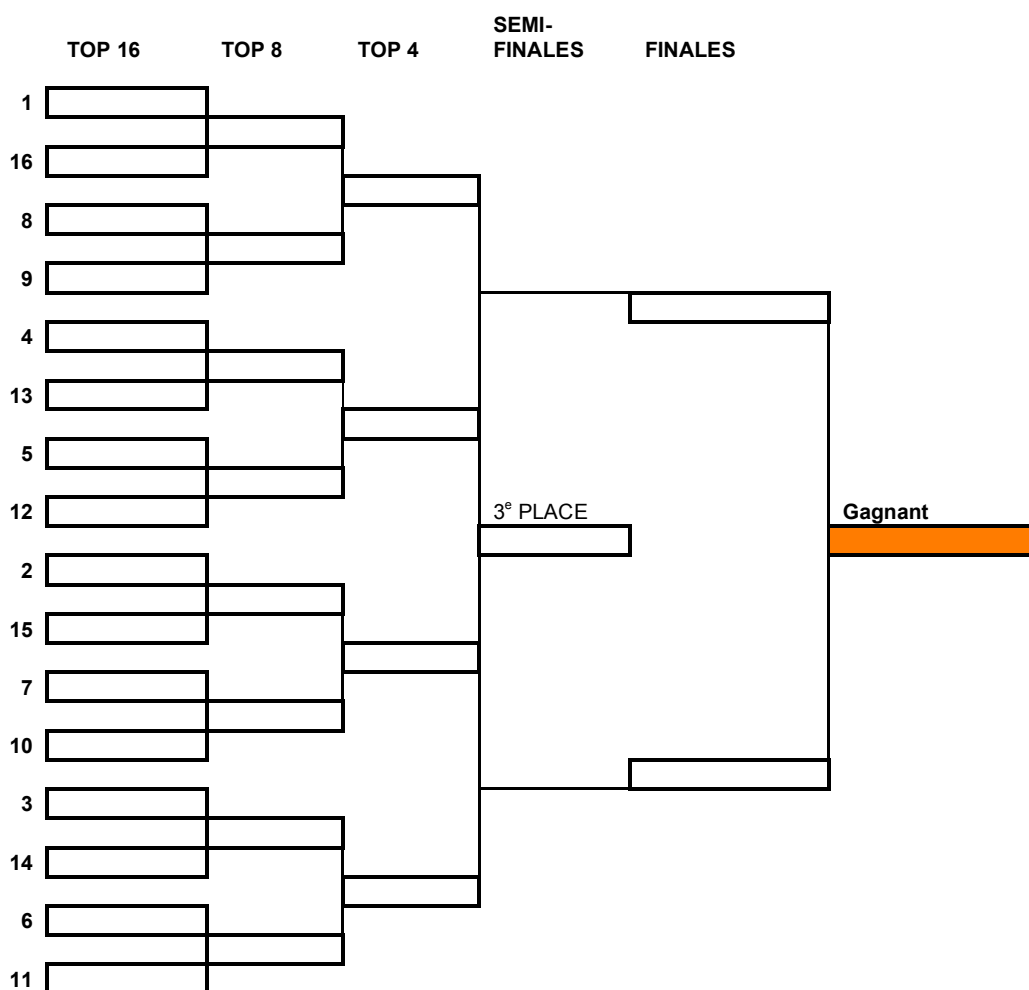
Règlement des événements Drift Mania 2006

4. Lors des drifts en tandem, il y a disqualification du compétiteur qui frappe la voiture en tête et l'amène à faire un tête-à-queue. Il n'y a pas disqualification du compétiteur qui ne peut éviter la voiture en tête qui fait un tête-à-queue.
5. Les juges ont toute autorité pour rendre une décision finale.

G) FORMULE CHAMPIONNAT

1. Pour chaque ronde de championnat, il y aura une épreuve par jour. Les 32 pilotes sélectionnés participeront à chaque ronde sur la base du premier arrivé premier servi. Seuls les détenteurs de permis pourront compétitionner aux épreuves des séries DM. Les pratiques auront lieu le matin et la compétition, en après-midi. Les huit finalistes de la première ronde se qualifieront parmi les 16 premiers. Parmi les 32 pilotes, huit seront choisis pour faire partie des 16 premiers, et ainsi de suite. Voir les détails ci-dessous.
 - A) Une journée de compétition :
 1. **Pratiques le matin** pour tous les pilotes.
 2. **32 premiers** : Deux courses solos par pilote sont évaluées. C'est le meilleur pointage des deux qui compte.
 3. **16 premiers** : 16 pilotes sont sélectionnés (ou huit si huit pilotes se sont déjà qualifiés à la première ronde).
 4. **16 premiers** : Les pilotes effectuent un tour solo chacun afin de déterminer l'ordre de présentation.
 5. **16 premiers** : Début des compétitions en tandem. Les pilotes effectuent deux tours en tandem, en changeant de position au deuxième tour.
 6. **8 premiers**
 7. **4 premiers**
 8. **Lutte pour la troisième place**
 9. **Lutte pour la première place**
 - B) Le tableau suivant présente le déroulement de la compétition.

Règlement des événements Drift Mania 2006



H) SYSTÈME DE POINTAGE

1. POINTAGE DES PILOTES (QUALIFICATIONS ET COMPÉTITION)

QUALIFICATIONS		COMPÉTITION	
Position	Points	Position	Points
Q1	10	1	100
Q2	8	2	80
Q3	6	3	60
Q4	5	4	50
Q5	4	5 - 8	40
Q6	3	9 - 16	20
Q7	2	-	-
Q8 - 16	1	-	-

2. POINTAGE DE L'ÉQUIPE

- I. Les équipes qui font courir deux voitures ou plus verront les points de chaque pilote additionnés ensemble afin de produire un classement général des points de l'équipe.

Règlement des événements Drift Mania 2006

- II. Dans le cas des équipes qui font courir un seul pilote, le pointage se basera sur les points que le pilote recevra.
- III. Les équipes doivent être officialisées et présentées par écrit au moment de l'inscription présaison.
- IV. Un pilote ne peut pas changer d'équipe en mi-saison.
- V. Chaque équipe peut faire courir un maximum de quatre voitures.
- VI. Un pilote ne peut changer de voiture avec ses équipiers advenant un bris mécanique ou des dommages sur sa voiture.

III. PILOTES

A) RÈGLES GÉNÉRALES

1. Les pilotes doivent respecter les règles telles que présentées dans le règlement de Drift Mania ainsi que les dispositions additionnelles soumises à la réunion des pilotes par les commissaires.
2. Pour participer, les pilotes doivent remplir toutes les conditions concernant l'âge, l'équipement, l'inspection automobile, l'inscription et la condition physique.
3. La **réunion des pilotes** aura lieu chaque jour et est **obligatoire** pour tous les pilotes. Il ne sera permis à aucun pilote de participer aux épreuves s'il n'y assiste pas en personne. Aucun remboursement ne sera remis.
4. Il ne sera pas permis aux pilotes de participer aux épreuves si, à la date de l'événement, ils arrivent après l'heure limite d'inscription. Les frais d'accès, d'entrée et d'inspection technique ne leur seront pas remboursés.
5. Tout comportement que les officiels, les organisateurs et le personnel jugeront dangereux ou agressif entraînera l'expulsion immédiate de la personne ou de l'équipe, et ce, sans aucun remboursement.
6. **Les décisions des juges** sont finales, et tous les pilotes doivent les **respecter**. Les plaintes ou les questions doivent être envoyées par écrit après l'événement. Les pilotes qui font preuve d'irrespect ou d'agressivité envers un juge ou un membre du personnel de Drift Mania seront **disqualifiés**, et ce, sans aucun avertissement ni remboursement.

B) AU PUIITS/ Paddock

1. Il sera permis à chaque pilote de composer une équipe de trois personnes maximum. Ces personnes seront les seules à être admises au puits ainsi que les pilotes, les médias et le personnel de Drift Mania.
2. Chaque pilote est responsable du comportement de son équipe.
3. Spectateurs, famille ou amis n'ont pas accès à la zone des puits afin d'assurer la sécurité de l'équipement et des véhicules des pilotes.
4. **La limite de vitesse est de 10 km/h dans le paddock**, la zone de roulement et les zones accessibles aux pilotes qui ne sont pas engagés dans une compétition ou une pratique officielle. Il ne sera permis à aucun pilote de s'engager dans une course à moins d'un signal de départ officiel.

Règlement des événements Drift Mania 2006

5. Modifier la voiture d'un autre pilote ou propriétaire, l'aider ou lui prêter des outils sans son consentement est défendu.
6. Le ravitaillement des voitures, des outils ou des génératrices est interdit dans le *paddock* et la zone de roulement.

C) SUR LA PISTE

1. Les pilotes sont tenus de se conformer **aux ordres** et aux requêtes indiqués ou qui leur ont été communiqués par les officiels du site, des courses et de la piste.
2. Les pilotes sont tenus d'observer les règles concernant les drapeaux.
3. Si la voiture est immobilisée durant la course à cause d'une collision, d'un bris mécanique ou autres, il est demandé au pilote **d'attendre dans la voiture** et de porter sa ceinture de sécurité ainsi que son casque protecteur jusqu'à ce qu'un « flagman » vienne l'assister (excepté s'il y a incendie ou risque d'incendie, ou des produits chimiques qui menacent le pilote).
4. La vitre côté conducteur doit être fermée en tout temps durant la course. Un filet de sécurité remplacera la vitre si la voiture n'en a pas.

IV. VÉHICULES

A) VÉHICULES ADMISSIBLES

1. Les véhicules à propulsion, les berlines 2 ou 4 portes, les coupés et les voitures sport sont admissibles.
2. Les véhicules doivent avoir été construits avec une propulsion ou une transmission intégrale.
3. Les véhicules doivent être de série et dont au moins 500 exemplaires ont été produits.
4. La carrosserie et le cadre de la voiture doivent être d'origine.
5. Drift Mania vérifiera les voitures qui ne répondent pas aux critères susmentionnés avant de les déclarer admissibles.

B) CARROSSERIE

1. La carrosserie doit être propre et présentable.
2. Il ne sera pas permis aux véhicules recouverts seulement d'une couche de fond de participer aux épreuves. Note : La presse écrite et électronique s'intéresse toujours aux véhicules colorés, aux couleurs vivantes.
3. Il est permis d'utiliser des tôles de carrosserie, des boucliers et des ailes avant et arrière de rechange; il faut toutefois que la marque et le modèle soient

Règlement des événements Drift Mania 2006

reconnus. La portière côté conducteur doit être munie du système de protection latérale d'origine.

4. La carrosserie doit être fixée et verrouillée de façon sécuritaire.
5. Le pare-brise doit être d'origine ou en polycarbonate clair (Lexan) d'une épaisseur d'au moins 6 mm et ayant la forme du pare-brise d'origine.
6. Les vitres des portières, les vitres des custodes et les vitres arrière doivent être d'origine ou en polycarbonate clair d'une épaisseur d'au moins 3 mm et être boulonnées de façon sécuritaire.
7. Les véhicules monocorps/châssis doivent être soudés par joints.
8. Les décalcomanies exigées par Drift Mania doivent être posées aux endroits qui ont été spécifiés. Une bannière doit également se trouver sur le pare-brise durant la compétition. Drift Mania fournira le matériel.
9. Les phares des voitures doivent être en bon état de marche et les feux arrière, se trouver à leur emplacement d'origine.

C) MOTEUR/TRANSMISSION

1. Le pilote est libre de modifier le moteur et la transmission de sa voiture.
2. Des réservoirs collecteurs pour le moteur et le radiateur, d'une capacité respective d'au moins un quart de litre, sont exigés et doivent être attachés de façon sécuritaire.
3. Le moteur, la transmission et le système de refroidissement ne doivent pas fuir. Aucune fuite de fluides ne sera tolérée.
4. Les véhicules doivent être à propulsion. La transmission peut être modifiée, pourvu que les roues arrière propulsent le véhicule.

D) CIRCUIT D'ALIMENTATION

1. Des canalisations de carburant et des raccords de tuyauterie **haute pression** doivent être installés de façon à ce qu'ils ne dérangent pas les pièces amovibles et être isolés et attachés de façon sécuritaire au monocorps/châssis.
2. Les réservoirs de carburant sont recommandés.
3. **L'oxyde nitreux et le cryo sont expressément interdits.**
4. Toutes les bouteilles d'**oxyde nitreux** et de **cryo doivent être retirées** du véhicule, s'il en est équipé.
5. Les carburants à base d'alcool ou autres ne peuvent remplacer le carburant.
6. Il est permis d'utiliser un carburant dont l'indice d'octane est de 110 ou moins.

E) INSTALLATION ÉLECTRIQUE

Règlement des événements Drift Mania 2006

1. Il est recommandé d'utiliser un interrupteur de courant principal, qui doit être installé à l'extérieur du véhicule et clairement indiqué.
2. La batterie doit être installée de façon sécuritaire et la borne positive, isolée.
3. La batterie peut être déplacée. Si elle est installée à l'intérieur de l'habitacle, elle doit se trouver dans une boîte fermée boulonnée au monocorps/châssis dans laquelle elle sera fixée de façon sécuritaire.
4. Les phares, les feux rouges arrière et les feux de freinage doivent être en bon état de marche.

F) SYSTÈME D'ÉCHAPPEMENT

1. Le pilote est libre de modifier son système d'échappement.
2. Le système d'échappement doit ressortir de la carrosserie.
3. **Le bruit ne doit pas excéder 100 décibels à 50 pieds.**
4. **Les pots d'échappement sont exigés.**

G) PNEUS

1. Les pneus doivent être certifiés **DOT** et être disponibles en Amérique du Nord.
2. L'indice d'usure de la bande de roulement des pneus doit être d'au moins **140**.
3. Aucun pneu de course ne sera permis aux événements Drift Mania.

H) SYSTÈME DE FREINAGE

1. Le système de freinage doit agir sur les quatre roues.
2. Les étriers de frein, les conduites, les disques de frein et les pédales doivent être en bon état de marche.
3. L'assemblage d'une pédale de maîtres-cylindres double est permis.
4. La distribution de freinage peut être réglable à la conduite.

I) HABITACLE

1. Tous les éléments non essentiels peuvent être retirés.
2. Les indicateurs ne sont pas réglementés; le tableau de bord doit être d'origine ou une substitution d'une pièce d'origine.
3. L'intérieur doit être propre et d'apparence professionnelle.
4. Pour l'installation du siège du pilote et du harnais de sécurité, voir la section 1.

J) CAGE DE SÉCURITÉ

1. Durant les événements Drift Mania 2006, les cages de sécurité seront obligatoires dans tous les véhicules.
2. **CONSIDÉRATIONS DE BASE**
 - A) Le but fondamental de la cage de sécurité est de protéger le pilote advenant un capotage ou une collision avec une glissière de sécurité, une clôture d'arrêt ou une autre voiture. Elle devra être conçue pour résister à la pression du poids de la voiture lorsqu'elle s'affaisse sur le cadre de protection et pour absorber la pression qui survient à l'avant, à l'arrière et au côté lorsque la voiture glisse sur son cadre de protection.
 - B) La cage de sécurité devra être en 6 points ou plus.

Règlement des événements Drift Mania 2006

3. DESIGN

Les cages de sécurité peuvent présenter deux designs : arceau avant inférieur (en haut du volant) ou arceau avant supérieur (en haut du pare-brise). Les installations différentes devront être approuvées par le scrutateur en chef à chaque événement (se référer au tableau ci-dessous).

4. DIMENSIONS INTÉRIEURES

Le sommet de l'arceau principal de la cage de sécurité devra se trouver à au moins deux pouces au-dessus du casque du pilote (quand celui-ci est dans une position de conduite normale) ou s'approcher du toit le plus possible. Le sommet de l'arceau principal ne devra pas se trouver à plus de dix pouces derrière le casque du pilote (quand celui-ci est dans une position de conduite normale). Une ligne droite tracée à partir de l'arceau principal jusqu'au sommet de l'arceau avant devra passer au-dessus du casque du pilote.

5. GARNITURE

Les parties de la cage susceptibles d'entrer en contact avec le pilote doivent être garnies d'un matériau non rigide d'une épaisseur d'au moins un demi-pouce, par exemple des mousses Ethafoam ou Ensolite, ou autres.

6. DIMENSIONS ET MATÉRIAUX

6.1 MATÉRIAUX

6.1.1 La cage de sécurité devra être composée de tubes en acier doux DOM sans soudure (SAE 1010, 1020 ou 1025), ou l'équivalent, ou de tubes en acier allié (SAE 4125 ou 4130). Il est recommandé d'utiliser ces tubes en acier doux, car le soudage des alliages présente des difficultés. Ces tubes doivent être normalisés anti-stress.

6.1.2 Le participant a la responsabilité de prouver qu'il utilise un acier allié.

6.2 DIMENSIONS

Sauf indication contraire, voici ci-dessous les dimensions que devront avoir les tubes (les dimensions sont en pouces).

POIDS DE LA VOITURE	ACIER DOUX	ACIER ALLIÉ
Au-dessus de 1500 lb	1,375 x ,095	1,375 x ,080
1500-2500 lb	1,500 x ,095	1,375 x ,095
Plus de 2500 lb	1,500 x ,120	1,500 x ,095

Ou 1,750 x ,095

6.3 POIDS

La taille des tubes est calculée selon le poids d'une voiture de course vide de carburant et sans pilote à l'intérieur.

6.4 TOLÉRANCE

La tolérance, en moins, pour l'épaisseur de la paroi ne doit pas dépasser ,010 sous l'épaisseur nominale.

6.5 OUVERTURE DE VISITE

Afin de faciliter la vérification de l'épaisseur de la paroi, une ouverture de visite d'au moins 3/16 de pouce de diamètre devra être percée, à un endroit non risqué, dans les tubes ayant les dimensions spécifiées.

Règlement des événements Drift Mania 2006

7. FABRICATION

7.1 COURBURES

Des tubes de longueur continue avec des courbures lisses et continues, sans pliure ou fissure apparente dans la paroi, doivent composer l'arceau principal. Le rayon des courbures des cages de sécurité (mesuré à partir de la ligne médiane du tube) ne doit pas mesurer moins de trois fois le diamètre du tube.

7.2 ARCEAUX PRINCIPAUX

Si possible, les arceaux des cages de sécurité doivent partir du plancher de la voiture. Dans le cas d'une construction à ossature, ils doivent être attachés aux tuyaux du châssis au moyen de plaques de jonction ou de toiles de tôle, avec des tubes de support sous les joints afin de distribuer la pression. Des plaques de jonction partout où il y a des joints sont recommandées.

7.3 JOINTS

Tous les joints doivent être entièrement soudés et la soudure, de la meilleure qualité possible. Le soudage doit être effectué avec beaucoup de collage noir et le matériel, répondre aux spécifications de l'ASTM (American Society for Testing and Materials). Si possible, souder l'arc, en particulier l'héliarc. Les soudures doivent être vérifiées par magnétoscopie ou ressuage après la fabrication. Les aciers alliés seront normalisés après la soudure.

7.4 BRASAGE

Il est permis d'utiliser les techniques de cuproaluminium ou de cuprosilicium. Toutefois, avant la soudure, l'assemblage des parties et le design des joints posés devront être effectués avec grand soin.

8. LES VOITURES DE COURSE SPORT

8.1 GÉNÉRALITÉS

Sur une voiture entièrement monocoque, Drift Mania accepte un arceau avant fabriqué pour une application spécifique.

8.2 RENFORTS

8.2.1 L'arceau principal doit contenir deux renforts de tube avant et arrière, dont la dimension et l'épaisseur de paroi seront égales au tube de l'arceau principal. Ces renforts devront être attachés aussi près que possible du sommet de l'arceau principal, sans dépasser six pouces du toit, et à un angle au sommet d'au moins trente degrés. Si les renforts ne se rendent pas à l'arceau avant, un renfort ou une plaque de jonction supplémentaire devra être installée au point d'attache à l'arceau principal arrière ou au longeron de cadre de châssis inférieur, ou à une autre partie du cadre, de manière à renforcer ce point d'attache et prévenir l'affaissement du longeron de cadre de châssis à cet endroit. Ces tubes devront mesurer au moins 1,00 x 0,080 pouce et les plaques de jonction, au moins 3/16 de pouce.

8.2.2 Les renforts ne doivent pas nécessairement passer à travers le tablier du véhicule.

8.3 PROTECTION LATÉRALE

8.3.1 L'utilisation d'un tube horizontal, d'un tube horizontal et d'un tube à angle ou d'un renfort en X entièrement plaqué reliant l'arceau avant et l'arceau principal dans la portière du conducteur est obligatoire. Il est fortement recommandé d'utiliser aussi des tubes verticaux. Le côté le plus court des plaques de jonction

Règlement des événements Drift Mania 2006

devra mesurer au moins deux pouces. Les plaques de jonction devront être faites d'une plaque en acier deux fois plus épaisse que la paroi du tube. Elles peuvent aussi être façonnées dans des tubes de même épaisseur et de même diamètre que la cage, fendus et transformés en plaques de jonction, ou encore être façonnées à partir d'une tôle d'acier de la même épaisseur que les tubes de la cage, dans une forme semblable à celle obtenue à partir du tube fendu. Un soudage complet autour des plaques de jonction devra être effectué.

8.3.2 L'utilisation d'un ou de plusieurs tubes horizontaux ou d'un tube diagonal reliant l'arceau avant et l'arceau principal dans la portière côté passager est obligatoire.

8.3.3 Les panneaux de porte intérieurs peuvent être modifiés, remplacés ou retirés afin d'installer des tubes de protection latérale ou des entretoises de portières de type NASCAR. Les arêtes vives ou les saillies aux endroits où les panneaux ont été enlevés devront être couvertes.

8.3.4 Dans le cas des entretoises de portières de type NASCAR, elles devraient être composées et installées de la manière suivante :

Plusieurs tubes horizontaux devraient être attachés à l'arceau avant et à l'arceau principal, formant un angle vers l'extérieur le plus loin possible dans la cavité de la portière, à un intervalle ne dépassant pas 15 cm du centre au centre. Le tube supérieur ne doit pas être situé à moins de 1/3 de la hauteur comprise entre le plancher et le toit, mais en aucun temps aller au-delà du tableau de bord.

Les tubes verticaux devraient être insérés entre ces tubes, à un intervalle ne dépassant pas 30 cm du centre au centre. Un tube droit devrait être placé aussi près que possible du plancher, mais permettre aux tubes verticaux d'être reliés à ce tube jusqu'au tube le plus bas formant un angle dans la portière.

8.3.5 Les deux tubes latéraux recommandés en 8.3 devraient être installés quand des entretoises de type NASCAR sont utilisées pour les portières.

8.3.6 Tous les tubes doivent avoir la même taille, qui est définie selon le poids de la voiture. (Voir le tableau dans la section 6.2.)

8.4 PLAQUES DE FIXATION

8.4.1 L'épaisseur minimale et maximale des plaques de fixation sera respectivement de 1/8 de pouce et de 3/16 de pouce. La longueur des côtés ne dépassera pas six pouces et les plaques d'appui seront de grandeur et d'épaisseur égales sur le côté opposé du panneau. Les plaques d'appui seront boulonnées ensemble avec au moins trois boulons traversants par plaque de fixation. Les boulons seront des SAE Grade 5 de 3/8 de pouce de diamètre, pas moins. Les plaques de fixation peuvent être soudées à la voiture. Si possible, les plaques de fixation devront être profilées et soudées à une section verticale de la voiture. Les plaques de fixation ne devront pas pénétrer le tablier à aucun endroit. Si la cage de sécurité est fixée au plancher, la plaque de contact sur la voiture ne devra pas mesurer moins de 20 pouces carrés sur une surface donnée.

8.4.2 Sur certains modèles de voitures, le plancher de carrosserie n'accepte pas une plaque de contact de cette taille. Une demande devra alors être faite auprès du CASC-OR pour obtenir une exonération de cette règle. Une note sera alors portée au dossier de la voiture.

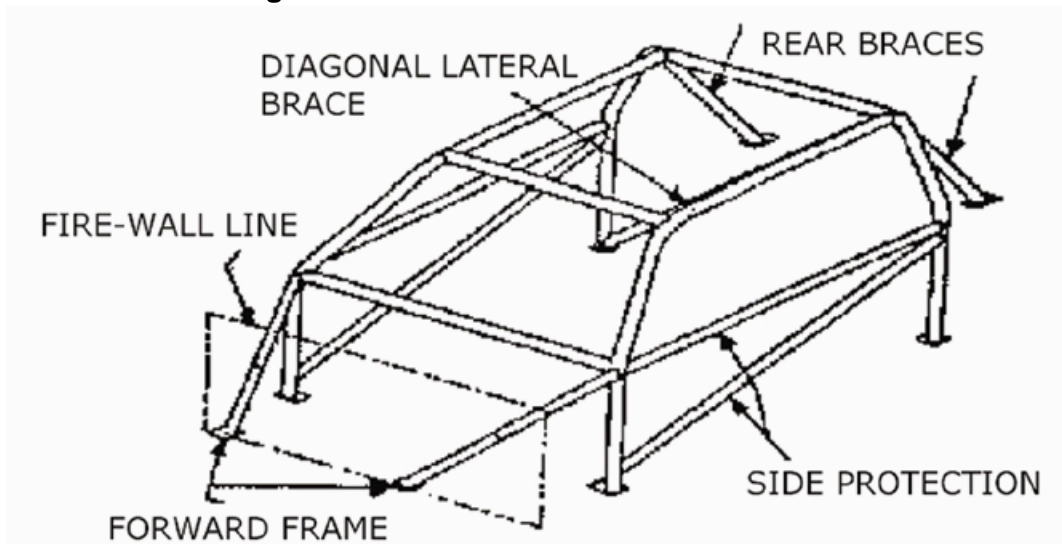
8.5 PLAQUES DU DOSSIER

Les dossiers doivent être installés et fixés de façon sécuritaire. Une partie du tube égale aux tubes de la cage de sécurité sera donc installée horizontalement, de

Règlement des événements Drift Mania 2006

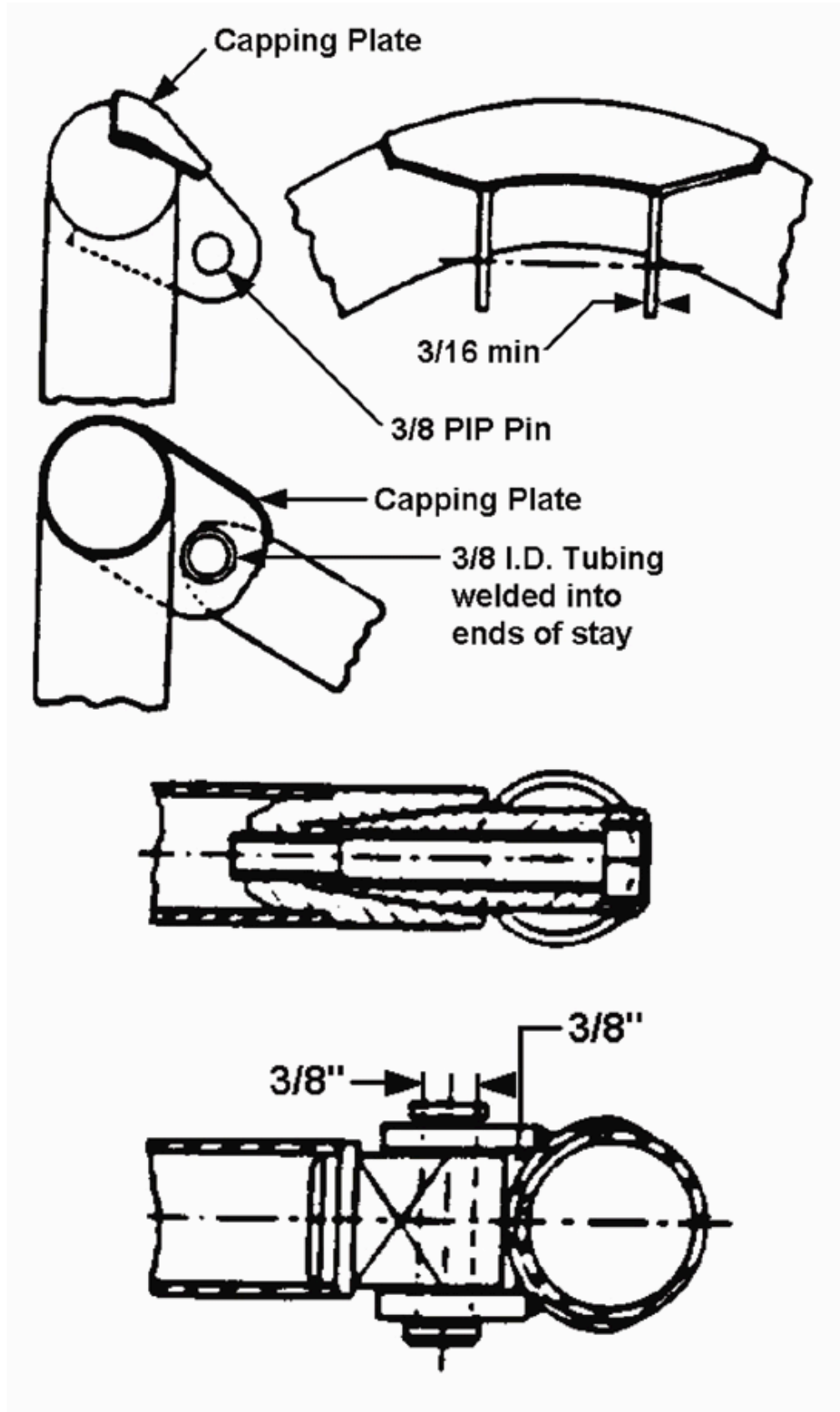
l'arceau principal jusqu'à la verticale du support diagonal. Ce tube ne doit pas dépasser l'épaule. Les sièges, homologués FIA 8855-1999, ou mieux, et installés conformément à ces standards, nécessitent que les plaques de dossier ne soient pas fixées à la structure.

8.6 Cage de sécurité



Règlement des événements Drift Mania 2006

8.7 RENFORTS AMOVIBLES



Règlement des événements Drift Mania 2006

V. INSPECTION TECHNIQUE

A) GÉNÉRALITÉS

Les automobiles qui participent aux événements Drift Mania doivent passer une inspection technique afin de garantir leur sécurité et celle de leurs occupants dans les compétitions, les démonstrations et les expositions. Cette inspection sera effectuée seulement aux endroits approuvés par Drift Mania. En aucune circonstance une inspection réussie ne sera valable pour un autre événement.

B) NORMES – INSPECTION TECHNIQUE

1. Les normes à respecter en ce qui concerne l'inspection technique sont définies ci-dessous, mais ne rendent pas compte des décisions prises lors d'un événement ni des particularités du présent règlement.
2. Voici sur quoi vont porter les inspections :
 - A) Sécurité du châssis – Sièges et attaches, ceintures et dispositifs de retenue des occupants, commandes, surfaces intérieures, surfaces vitrées, exposition des occupants, toit amovible, toit manquant ou protections en cas de renversement, etc.
 - B) Casque de protection – Casque des occupants homologué SNELL.
 - C) Suspension, freins, support de moyeu ou autres pouvant causer une défaillance et représenter un danger lors des courses ou retarder l'épreuve.
 - D) Fuites de fluides (huiles, liquides de refroidissement, fluides des accessoires de conduite tels que chauffage, ventilation et climatisation d'air – CVCA –, servodirection, acides sulfuriques et freins). Les réservoirs doivent également être inspectés puis approuvés afin d'éviter les souillures, les taches humides et les fuites durant les courses.
 - E) Entretien général – Toutes les pièces qui peuvent être remplacées ou remises en état afin de réduire au minimum les défaillances durant l'épreuve : servofrein, maître-cylindre et cylindre-récepteur, joints, embrayage, freins, direction et coussinets du châssis.

C) NORMES – COMPÉTITION

1. Il ne sera permis à personne de rouler avec des pneus de secours ou avec des pneus dont la bande de roulement est très usée.
2. L'usure des plaquettes de frein ne doit pas dépasser 25 %.
3. Les freins doivent être purgés correctement et les joints, en bonne condition. La pédale et la transmission ne doivent pas présenter d'usure excessive, du jeu ou un dysfonctionnement ni manquer de pièces.
4. Les tapis et les pièces volantes doivent être retirés.
5. Les enjoliveurs de roue et autres habillages doivent être retirés.
6. Les tringleries de papillon, le câble de commande des gaz et les pédales doivent être en bon état de marche.

Règlement des événements Drift Mania 2006

7. Les tringleries de direction doivent être en bon état de marche.
8. Les **phares**, les **feux de freinage** et les **clignotants** doivent être en bon état de marche.
9. Les **tôles de carrosserie** doivent être solidifiées par des attaches.
10. Tous les écrous de roue doivent être serrés à 80 livres-pied de couple, avec au moins quatre spires sur le filet, et garnir tous les goujons du moyeu.
11. L'installation des éléments de suspension et les modifications seront vérifiées.
12. Les vitres et le pare-brise ne doivent pas présenter de fissure de plus d'un pouce de longueur ou 0,5 pouce de diamètre.
13. **Tous les pneus** doivent avoir usé plus de 3/32 de pouce de leur bande de roulement et être disponibles en Amérique du Nord. **L'usure minimale exigée de la bande de roulement est 140** (pneus de course interdits).
14. Les **décapotables** et les **véhicules à toit ouvert** doivent être équipés d'un arceau de sécurité en 4 points ou plus fixé au monocoque ou au faux cadre.
15. Des **crochets de dépannage** fonctionnels et visibles doivent être installés à l'avant et à l'arrière du véhicule.
16. Les Toyota Corolla à propulsion 1979-1987 (E70-E86) qui ont des centreurs de cylindre-avant doivent utiliser des boulons de raccord serrés à 55 livres-pied et satisfaire aux exigences quant à la résistance à la traction. Les barres de tension avant et les barres latérales arrière ne doivent pas être tordues.
17. Les voitures doivent **obligatoirement** être équipées d'un **extincteur** d'au moins **2 livres 10 BC**, fixé dans l'habitacle de façon sécuritaire et à la portée du pilote.
18. **Tous les capots** et couvercles de coffre doivent être fixés adéquatement et de façon sécuritaire.
19. **Les batteries** doivent être fixées de façon sécuritaire et la borne positive, bien isolée. Si elles sont placées à l'intérieur de l'habitacle, elles doivent être recouvertes ou posséder un couvercle étanche.
20. Chaque voiture doit conserver une **structure monocoque d'origine. Le numéro d'identification du véhicule (NIV) doit demeurer à son emplacement original et être repérable. Les châssis à cadre métallique (y compris les prolonges de châssis métallique) sont interdits dans toutes compétitions de Drift Mania, et ce, sans exception!**
21. **Il est interdit de retirer un équipement de protection** qui pourrait rendre le véhicule moins sécuritaire lors d'une collision.
 - A) Excepté :
 1. Les renforts de pare-chocs contre les collisions frontales
 2. Les coussins de sécurité gonflables
 3. Les systèmes de freinage antiblocage
 4. Les systèmes d'antipatinage à l'accélération
 5. Les systèmes de gestion active de la stabilité (Stability Control)

Règlement des événements Drift Mania 2006

22. Le siège du pilote **doit comporter 4 pieds d'ancrage** ou plus et répondre au standard 8855-1999 de FIA, ou mieux.
23. Le siège du pilote **doit être** équipé d'un harnais de sécurité en tresse de nylon en **4** points ou plus de type course, d'au moins deux pouces de large avec boucle en métal. La ceinture à bretelles doit être en H et non en Y. Le harnais de sécurité doit être boulonné de façon sécuritaire au cadre.
24. Le harnais de sécurité doit être remplacé si la sangle est coupée ou effilochée, si les attaches de la ceinture de sécurité sont tordues ou fendues, ou si la voiture a subi un impact sévère, et ce, malgré la date de fabrication du harnais. Si le harnais se trouve dans une de ces conditions, l'ADMINISTRATEUR TECHNIQUE coupera l'étiquette de certification du harnais. L'équipe devra retourner chez le fabricant afin de se procurer une nouvelle certification.
25. Chaque voiture doit être équipée d'une **cage de sécurité en 6 points ou plus**.
26. **Des poutres de piliers A** à l'avant et des **poutres de protection latérale** dans les portières sont obligatoires. Les voitures de compétition dont les portières ne sont pas en métal (carbone, plastique renforcé de fibre de verre, fibre de verre ou autres) doivent comporter des barres de protection latérale en X soudées aux piliers avant (piliers A) et centraux (piliers B).

D) MODIFICATIONS AUTORISÉES

1. Les roues de fabrique peuvent être remplacées par des roues de rechange.
2. Le soudage par joints du monocorps est permis.
3. La mise à niveau des suspensions est permise.
4. Il est permis d'utiliser des tôles de carrosserie, des ailes et des revêtements de pare-chocs de rechange.
5. Des grades d'essence automobile peuvent être utilisés comme carburant.
6. La modification des freins et les commandes de frein sont permises.
7. Les moteurs peuvent être modifiés ou remplacés.
8. Les interrupteurs d'alimentation principale sont hautement recommandés. S'ils se trouvent à l'extérieur du véhicule, ils doivent être facilement repérables.
9. Il est fortement recommandé d'utiliser des réservoirs de carburant approuvés pour la compétition.

E) DÉCALCOMANIES

1. Les bannières de Drift Mania seront distribuées au début de la compétition et posées en haut du pare-brise et de la vitre arrière. Le pare-brise et la vitre arrière doivent donc demeurer dégagés.
2. Les décalcomanies des commanditaires de Drift Mania doivent se trouver sur la portière du pilote et sur celle du passager.
3. Le numéro des concurrents doit se trouver de chaque côté de la voiture, soit en haut des portières du pilote et du passager, ainsi que dans le coin supérieur gauche du pare-brise (quand on fait face la voiture).

Règlement des événements Drift Mania 2006

F) APPARENCE

- 1.** Les voitures doivent être propres et soignées. Il ne sera pas permis aux voitures de compétitionner si l'extérieur, l'habitacle ou le compartiment moteur est sale.
- 2.** Les décalcomanies des commanditaires de Drift Mania doivent se trouver aux endroits prescrits.
- 3.** Il sera interdit aux voitures recouvertes entièrement ou partiellement d'un apprêt de participer à la compétition, sauf s'il résulte de dommages causés lors d'une épreuve précédente de Drift Mania.
- 4.** Il ne sera pas permis aux nouveaux participants de concourir si leur véhicule est recouvert seulement d'une couche de fond.