

REGLEMENT TLK CHALLENGE 2015

IMPORTANT

Le règlement propre à chaque piste est prioritaire sur le règlement du TLK CHALLENGE 2016

Format :

- 9 manches individuelles de 3 courses : 27 courses
- Les numéros de châssis seront attribués par tirage au sort, 1 par course (pas de changement de châssis entre les essais libres et la course 1, sauf si 2 groupes)
- Les pilotes ne pourront pas avoir 2 fois le même châssis au cours de l'après-midi
- Un pilote ne terminant pas la course (ne passant pas sous le drapeau à Damiers) se verra attribuer 0pts pour la course en question.
- Impossibilité de changer de kart sur demande du pilote (sauf après les essais libres si le pilote décèle un réel problème de performance et/ou dans le cas d'une panne/crevaison avérée par le responsable du circuit)
- Si le pilote pense, au cours d'une course, que son karting est défaillant (panne, crevaison), il est autorisé à rentrer au stand le faire contrôler par le personnel de la piste. A la sortie de ce contrôle, le pilote ne pourra prétendre réintégrer sa position, même dans le cas où le karting était défaillant. Il reprendra donc la course en cours, et sera classé selon le nombre de tours parcourus, comme les autres.

Format général (les durées peuvent être différentes selon circuit et matériel)

ESSAIS LIBRES (**5 minutes**)
(Non chronométrés)

COURSE 1 (**15 minutes**) - CLASSIQUE
GRILLE DE DEPART SELON RESULTATS DES QUALIFICATIONS

COURSE 2 (**10 minutes**) - SPRINT
GRILLE DE DEPART SELON RESULTATS DE LA COURSE 1 - **INVERSION DES 8 PREMIERS PILOTES**

COURSE 3 (**30 minutes**) - ENDURANCE
GRILLE DE DEPART SELON RESULTATS DE LA COURSE 2

Nouveautés

- Les essais chronométrés qualificatifs seront supprimés en 2016.
- La grille de départ de la Course 1 sera une Grille « à la con ». Les pilotes seront placés sur la grille de départ selon les méthodes totalement aléatoires suivantes (tirées au sort avant chaque course, avec impossibilité d'avoir le même type de grille 2 fois au cours de la saison) :
- **Grille « Happy Birthday » croissant** : Classement selon le jour de naissance, de 1 à 31 (le plus petit chiffre en Pôle Position). En cas d'égalité, le numéro du mois départagera, puis l'année (par ordre croissant).
- **Grille « Happy Birthday » décroissant** : Classement selon le jour de naissance, de 31 à 1 (le grand petit chiffre en Pôle Position). En cas d'égalité, le numéro du mois départagera, puis l'année (par ordre décroissant).
- **Grille « Poids Lourds »** : Classement selon le poids du pilote, du plus lourd au plus léger. En cas d'égalité, l'âge du pilote départagera (le plus vieux devant).
- **Grille « Poids Plume »** : Classement selon le poids du pilote, du plus léger au plus lourd. En cas d'égalité, l'âge du pilote départagera (le plus jeune devant).
- **Grille « Non mais allo quoi ! » croissant** : Classement selon le nombre issu de la somme des chiffres de téléphone portable de chaque pilote, du plus petit au plus grand. En cas d'égalité, le dernier chiffre (et éventuellement l'avant dernier en cas de nouvelle égalité et ainsi de suite) du numéro départagera (le plus petit devant).
- **Grille « Non mais allo quoi ! » décroissant** : Classement selon le nombre issu de la somme des chiffres de téléphone portable de chaque pilote, du plus grand au plus petit. En cas d'égalité, le dernier chiffre (et éventuellement l'avant dernier en cas de nouvelle égalité et ainsi de suite) du numéro départagera (le plus grand devant).
- **Grille « 3^e Age »** : Classement selon l'âge du pilote, du plus vieux au plus jeune.
- **Grille « Petit Puceau »** : Classement selon l'âge du pilote, du plus jeune au plus vieux.
- **Pour la finale, la grille de départ sera établie selon le classement de la course 3 de la Manche 8. En cas d'absence à la Manche 8, le pilote sera classé dernier. Si plusieurs pilotes sont dans ce cas, le classement général « Joker » déduit à la veille de la finale les départagera.**

Un pilote placé en haut de la grille et qui estime son niveau insuffisant pour sa position pourra partir, à sa demande, en fond de grille, mais toujours devant les pilotes « pénalisés » (voir paragraphe ci-dessous).

Le pilote peut également « subir » cette situation s'il s'agit d'une demande du commissaire de course estimant que sa position représente un danger.

Si le nombre de pilotes impose la création de groupes, 2 groupes seront créés selon le classement général sans joker (ou selon classement 2015 si ce cas se produisait à la 1^{ère} manche) : Groupe A (1^{ère} moitié du classement) et groupe B (2^e partie du classement). Le principe de grille « à la con » serait appliqué groupe par groupe.

- Désormais, si un pilote utilise son Joker (1 par saison, impossible pour la finale), il sera systématiquement pénalisé en étant placé en dernière position sur la grille lors de la course 1 de la manche suivante. Si plusieurs pilotes sont dans ce cas, le classement général (sans joker) les départagera. Si le pilote a déjà utilisé son Joker (à partir de la 2^e absence), il sera placé sur la grille de départ selon la méthode « grille à la con ».
- En fin de saison, les pilotes ayant effectué la totalité du Challenge (9 manches) et étant à égalité au classement général devront obligatoirement finir dans le même ordre (après comptabilisation du nombre de 1^{ères} places, 2^{èmes}, etc), même si le retrait du Joker change cet ordre.

Bonus:

Bonus Meilleur Temps en course : NON

Bonus Pôle Position : NON

Bonus Poids :

Lors de la première manche, l'ensemble des pilotes seront pesés, **arrondi selon la règle mathématique (de x,0 à x,4 : arrondi à l'unité inférieure – de x,5 à x,9 : arrondi à l'unité supérieure).**

Des « Bonus Poids » seront attribués, valables de la Manche 1 à la Manche 5.

Lors de la 6e manche, les pilotes seront pesés une seconde fois, **arrondi selon la règle mathématique (de x,0 à x,4 : arrondi à l'unité inférieure – de x,5 à x,9 : arrondi à l'unité supérieure).**

Des « Bonus Poids » seront attribués, valables de la Manche 6 à la Manche 9.

Les « bonus poids » seront attribués selon les tableaux ci-dessous :

MANCHE INDIVIDUELLE	
POIDS PILOTE	BONUS
60 kilos et moins	0
de 61 à 65 kilos	1
de 66 à 70 kilos	2
de 71 à 75 kilos	3
de 76 à 80 kilos	4
de 81 à 85 kilos	5
de 86 à 90 kilos	6
de 91 à 95 kilos	7
de 96 à 100 kilos	8
101 kilos et plus	9

Ces bonus seront attribués par manche, le jour de l'épreuve, et seront pris en compte pour le classement de la manche en question

Ces bonus seront attribués pour toutes les manches où le pilote est présent

Ces bonus ne seront pas attribués en cas de lestage

Classement vétéran :

- Trophée supplémentaire pour les pilotes ayant 40 ans révolus au 24/01/2016
- Si des pilotes ayant 40 ans révolus au 24/01/2016 terminent dans les 3 premiers du classement général du TLK CHALLENGE 2016, ils ne prendront pas part au Trophée Vétéran

Joker

- **TOUS LES PILOTES** disposeront d'un Joker au cours de la saison, celui-ci se présentera sous la forme du retrait des points de la plus mauvaise manche de la saison (autrement dit celle ayant rapportée le plus faible nombre de points).
-
- Le plus mauvais classement pouvant être dû à une absence, un fait de course, le tirage d'un châssis peu performant, etc.).
-
- Néanmoins, et afin de maintenir le suspense, la MANCHE 9 (finale) ne pourra pas être utilisée comme JOKER, le résultat obtenu à cette manche (somme des 3 courses) sera obligatoirement comptabilisé.
-
- Le bonus poids pour la manche concernée par un Joker ne sera pas comptabilisé.
-

En cas d'égalité au niveau du classement général

les pilotes seront départagés par le nombre de victoires (parmi les 23 résultats) dans la saison. Si l'égalité subsiste, rentreront en compte le nombre de 2e places, puis 3e places, etc.

Joker Junior

Certaines courses (RKC, RX250 et 2T), imposent un âge minimum de 16 ans.

Les pilotes n'atteignant pas cet âge minimum se verront attribuer un "JOKER JUNIOR" pour chaque manche manquée pour des raisons d'âge limite.

Le "JOKER JUNIOR" se présentera sous la forme de l'attribution de la moyenne des points remportés par Manche où le pilote fût présent. Les Jokers Juniors seront donc attribués à l'issue de la 8^e manche.

Néanmoins, il faudra avoir participé à l'ensemble des manches possibles pour prétendre aux « Joker Junior ». Il sera retiré autant de Jokers Junior que d'absences aux Manches qui leurs étaient ouvertes.

Néanmoins, et afin de maintenir le suspense, la MANCHE 9 (finale) ne pourra pas être utilisée comme JOKER JUNIOR. Si le pilote n'a pas 16 ans à la Finale, celle-ci sera exceptionnellement considérée comme JOKER (classique).

DOTATIONS TLK CHALLENGE 2016 :

1^{ER} du TLK CHALLENGE 2016 : 1 course offerte en 2017

2^E du TLK CHALLENGE 2016 : adhésion offerte en 2017

3^E du TLK CHALLENGE 2016 : adhésion offerte en 2017

+ 1 PILOTE TIRE AU SORT (ayant participé à au moins 8 des 9 manches du Challenge) : adhésion offerte en 2017

ADHESIONS / COTISATIONS 2016 :

50 € pour les adhérents n'ayant pas participé au repas 2015

30 € pour les adhérents ayant participé au repas 2015

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT LE FORMAT DES COURSES INDIVIDUELLES

Le format « standard » des courses individuelles est :

5 min (essais libres, non chronométrés) + 15 min (course 1 - CLASSIQUE) + 10 min (course 2 - STANDARD) + 30 min (course 3 - ENDURANCE)

Cependant, en fonction du tarif élevé de certaines courses (2 temps, RX250) ou à l'inverse d'un tarif avantageux, un format différent pourra être appliqué.

NOUVEAU BAREME 2016

Les 3 courses de chaque manche du TLK CHALLENGE 2016 seront comptabilisées au classement général. Par exemple, si un pilote remporte les 3 courses, 150 points seront rapportés au classement général.

Le vainqueur de la manche individuelle du TLK CHALLENGE 2016 sera désigné par addition des points des 3 courses + **le bonus points** (en cas d'égalité, les pilotes seront départagés par le nombre de victoires lors de la manche. Si l'égalité subsiste, rentreront en compte le nombre de 2e place, puis 3e place, etc. Si, l'égalité parfaite subsiste, le résultat des qualifications départagera les pilotes).

COURSE 1	
POSITION	POINTS
1	30
2	27
3	25
4	24
5	23
6	22
7	21
8	20
9	19
10	18
11	17
12	16
13	15
14	14
15	13
16	12
17	11
18	10
19	9
20	8
21	7
22	6
23	5
24	4
25	3
26	2
27	1
28	0
29	0
30	0
31	0
32	0

COURSE 2	
POSITION	POINTS
1	50
2	46
3	43
4	41
5	40
6	39
7	38
8	37
9	36
10	35
11	34
12	33
13	32
14	31
15	30
16	29
17	28
18	27
19	26
20	25
21	24
22	23
23	22
24	21
25	20
26	19
27	18
28	17
29	16
30	15
31	14
32	13

COURSE 3	
POSITION	POINTS
1	70
2	65
3	62
4	60
5	59
6	58
7	57
8	56
9	55
10	54
11	53
12	52
13	51
14	50
15	49
16	48
17	47
18	46
19	45
20	44
21	43
22	42
23	41
24	40
25	39
26	38
27	37
28	36
29	35
30	34
31	33
32	32