

34^{ème} Edition

REGLEMENT DES 24 HEURES 'SCALEXTRIC' DE BRUXELLES 2025

1 GENERAL

- 1.1 Le BRUSSELS SCALEX CLUB, en collaboration avec le CENTRE COMMUNAUTAIRE DE JOLI-BOIS, organise une course d'endurance pour voitures électriques (1/32e) intitulée : « LES 24 HEURES 'SCALEXTRIC' DE BRUXELLES ».
- 1.2 Elle se déroule les vendredi 14, samedi 15 et dimanche 16 novembre 2025 dans la salle du Centre Communautaire de Joli-Bois, Drève des Shetlands, 15 (donnant sur l'avenue des Grands Prix,100) à 1150 Bruxelles (BELGIQUE).
- 1.3 La durée totale de la course est de 24 heures. Le départ sera donné à 15 heures le samedi et se terminera dimanche à 15 heures.
- 1.4 Seront admises au départ les voitures conformes en tous points au règlement technique.
- 1.5 Le présent règlement devra être respecté par toute équipe participant à l'épreuve. Tout ce qui n'est pas autorisé est interdit.
- 1.6 En cas de litige au niveau du règlement, la version française de celui-ci sera prédominante.
- 1.7 Le Comité de Direction de Course est seul juge. Ses décisions seront sans appel.

2 HORAIRE

Vendredi 14 novembre 2025

Ouverture de la salle et accueil des concurrents	16:00
Essais libres	17:00 – 21:00
Fermeture Parc Fermé	21:45
Contrôle technique voiture ouverte	21:45 – 23:45
Contrôle technique : verdict CT par SMS	24:00 (fin de soirée)
Fermeture de la salle	00:15

Samedi 15 novembre 2025

Ouverture de la salle	07:30
Ouverture Parc Fermé (pour récupération voitures refusées)	08:45
Fermeture Parc Fermé des voitures refusées	09:20
Assemblage voiture et CT voiture fermée	09:30 – 11:30
Assemblage des voitures hors délais	11:30 – 11:40

Briefing des pilotes	13:45
-----------------------------	-------

Pilotes et ramasseurs en place	14:20
Mise en place des voitures sur la ligne de départ	14:20

Warm Up 24 heures	14:25 – 14:50
Départ des 24 heures	15:00

Session de nuit	22:00 – 06:00
------------------------	---------------

Dimanche 16 novembre 2025

Arrivée des 24 heures	15:00
Remise des prix	15:15 – 15:45
Fermeture de la salle	16:00

3 LE CIRCUIT

3.1 Le circuit est composé de :

- **Jusqu'à 20 équipes inscrites** : deux pistes de 8 voies chacune dont la longueur moyenne est de 51,14 mètres (circuit A, circuit B).
- **Plus de 21 équipes inscrites** : trois pistes de 8 voies chacune dont la longueur moyenne est de 51,14 mètres (circuit A, circuit B et circuit C).

3.2 Les pistes sont identifiées par des couleurs et des numéros dans l'ordre suivant : blanc (1) – vert (2) – mauve (3) – rouge (4) – jaune (5) – bleu (6) – orange (7) – noir (8). Le circuit A comprend les pistes 1 (blanc) à 8 (noir), le circuit B comprend les pistes 9 (noir) à 16 (blanc) et le circuit C comprend les pistes 17 (blanc) à 24 (noir).

CONVERSION PISTE - STICKERS NUMERO - CONVERSION LANE - STICKERS NUMBER

STICKERS CONVERSION FOR TRACK A	
LANE - PISTE	STICKER
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8

STICKERS CONVERSION FOR TRACK B	
LANE - PISTE	STICKER
9	8
10	7
11	6
12	5
13	4
14	3
15	2
16	1

STICKERS CONVERSION FOR TRACK C	
LANE - PISTE	STICKER
17	1
18	2
19	3
20	4
21	5
22	6
23	7
24	8

3.3 L'ordre de succession des pistes est le suivant pour la course :

- **En utilisant 2 circuits** : 1 - 3 - 5 - 7 - 9 - ... 13 - 15 - 16 - 14 - 12 - 10 - ... - 6 - 4 - 2.
- **En utilisant 3 circuits** : 1 - 3 - 5 - ... - 13 - 15 - 17 - ... - 21 - 23 - 24 - 22 - 20 - ... - 14 - 12 - 10 - 8 - 6 - 4 - 2.

3.4 Utilisation des circuits avec 17 équipes inscrites : utilisation de 2 circuits avec le « bye 1 » entre la piste 15 et la piste 16.

3.5 Utilisation des circuits avec 18 équipes inscrites : utilisation de 2 circuits avec le « bye 1 » entre la piste 15 et 16 et le « bye 2 » entre la piste 2 et 1.

3.6 Utilisation des circuits avec 19 équipes inscrites : utilisation de 2 circuits avec le « bye 1 » entre la piste 7 et la piste 9, le « bye 2 » entre la piste 15 et la piste 16 et le « bye 3 » entre la piste 2 et la piste 1.

3.7 Utilisation des circuits avec 20 équipes inscrites : utilisation de 2 circuits avec le « bye 1 » entre la piste 7 et la piste 9, le « bye 2 » entre la piste 15 et la piste 16, le « bye 3 » entre la piste 10 et la piste 8 et le « bye 4 » entre la piste 2 et la piste 1.

3.8 Utilisation des circuits avec 25 équipes inscrites : utilisation de 3 circuits avec le « bye 1 » entre la piste 23 et la piste 24.

3.9 Utilisation des circuits avec 26 équipes inscrites : utilisation de 3 circuits avec le « bye 1 » entre la piste 23 et la piste 24 et le « bye 2 » entre la piste 2 et la piste 1.

3.10 Utilisation des circuits avec 27 équipes inscrites : utilisation de 3 circuits avec le « bye 1 » entre la piste 15 et la piste 17, le « bye 2 » entre la piste 18 et la piste 16 et le « bye 3 » entre la piste 2 et la piste 1.

- 3.11 Utilisation des circuits avec 28 équipes inscrites : utilisation de 3 circuits avec le « bye 1 » entre la piste 11 et la piste 13, le « bye 2 » entre la piste 23 et la piste 24, le « bye 3 » entre la piste 14 et la piste 12 et le « bye 4 » entre la piste 2 et la piste 1.
- 3.12 Utilisation des circuits avec 29 équipes inscrites : utilisation de 3 circuits avec le « bye 1 » entre la piste 9 et la piste 11, le « bye 2 » entre la piste 19 et la piste 21, le « bye 3 » entre la piste 20 et la piste 18, le « bye 4 » entre la piste 10 et la piste 8 et le « bye 5 » entre la piste 2 et la piste 1.
- 3.13 Utilisation des circuits avec 30 équipes inscrites : utilisation de 3 circuits avec le « bye 1 » entre la piste 7 et la piste 9, le « bye 2 » entre la piste 15 et la piste 17, le « bye 3 » entre la piste 23 et la piste 24, le « bye 4 » entre la piste 18 et la piste 16, le « bye 5 » entre la piste 10 et la piste 8 et le « bye 6 » entre la piste 2 et la piste 1.
- 3.14 Les concurrents ne peuvent en aucun cas modifier le circuit ou intervenir pour améliorer la qualité des rails métalliques ou l'adhérence de la partie plastique. L'équipe technique du BRUSSELS SCALEX CLUB est seule autorisée à intervenir sur la piste.
- 3.15 Au cas où il manque une ou plusieurs équipes, un nombre équivalent de pistes ne seront pas utilisées. L'ordre de succession des pistes sera adapté. Le choix des pistes non utilisées est décidé par l'organisation.

4 DUREE DE LA COURSE

- 4.1 La course se dispute sur une durée de 24 heures. Elle est divisée en autant de segments que le nombre d'équipes inscrites afin que chaque équipe puisse rouler sur chaque piste.
- 4.2 L'inter-segment a une durée de 6/7 minutes. Certains inter-segments pourront avoir une durée supérieure.

Les inter-segments servent uniquement à :

- 1) changer les voitures de piste et y appliquer le nouvel adhésif de numéro par les commissaires ;
- 2) permettre aux pilotes de changer de poste de pilotage.

- 4.3 Une session nocturne a lieu (encore à définir mais probablement de 22h00 à 06h00). Durant cette session nocturne, l'éclairage de la salle est fortement diminué.
- 4.4 Dans le cas où l'organisation serait forcée de rallumer l'éclairage de la salle de manière permanente, la direction de course pourra mettre fin à la session de nuit. L'article 13.8 ne s'appliquera plus.

5 EQUIPES ET CATEGORIES

- 5.1 Chaque équipe doit être obligatoirement composée d'un minimum de 4 pilotes et d'un maximum de 7. Un seul pilote de moins de 16 ans mais d'au moins 14 ans est admis. Au cas où une équipe se présenterait, pour quelque raison que ce soit, avec moins de 4 pilotes, l'organisation se réserve le droit de désigner le ou les pilotes qui compléteront l'équipe.
- 5.2 Catégories : Deux catégories sont prévues par rapport au choix technique de la voiture :

'P1' : Numéro de course blanc sur fond rouge ;

'P2' : Numéro de course blanc sur fond bleu.

Le classement de la course affiché sur les écrans permettra de distinguer clairement les catégories.

6 ESSAIS LIBRES

- 6.1 Une durée totale de 4 heures d'essais libres est prévue le vendredi : nombre et durée des segments encore à définir !
- 6.2 Chaque équipe ne peut rouler que sur sa piste assignée. Une équipe ne peut rouler que si un pilote de l'équipe ramasse. En cas de non-respect, l'équipe recevra d'abord un avertissement.



Ensuite une pénalité de 3 tours. A partir du troisième avertissement, l'équipe est pénalisée de 10 tours. Les tours sont retirés durant le premier segment des 24 heures.

7 BRIEFING DES PILOTES, QUALIFICATIONS ET WARM UP

- 7.1 Le briefing des pilotes aura lieu le samedi à 13h45. Il est obligatoire pour toutes les équipes.
- 7.2 Les équipes devront donner au moment du briefing le nom du pilote qui prendra au départ.
- 7.3 Les équipes prendront le départ du warm-up et de la course sur la piste attribuée par l'organisation.
- 7.4 Un Warm Up de 2 x 10 minutes est organisé avant la course : de 14h25 à 14h50. Un premier warm up de 10 minutes pour les pistes paires + byes et un second warm up pour les pistes impaires + byes.
- 7.5 Durant le Warm Up, toutes les règles valables pour la course concernant les pilotes et les ramasseurs sont d'application. Pour les interventions sur la voiture, voir article 14.2.

8 COURSE

- 8.1 Le temps de course total est égal au nombre de pistes utilisées fois le nombre de minutes d'un segment.
- 8.2 Le temps de pilotage réel (par pilote) doit se situer dans une fourchette de temps comprise entre le temps de course total (7.1) divisé par le nombre de pilotes composant l'équipe, plus la durée d'un segment ou moins la durée d'un segment. Un tableau sera affiché à la direction de course.
- 8.3 Le temps de l'inter-segment n'est pas pris en compte dans le temps de pilotage.
- 8.4 Les pénalités prévues pour le non-respect du temps minimum ou maximum de pilotage sont les suivantes : 5 tours par tranche entamée de 5 minutes excédentaires ou manquantes.

 Exemple :

1 pilote d'une équipe à 5 = 5h25m sur max. 5h13m (+12') = 3 tranches de 5' □ 15 tours
1 pilote d'une équipe à 6 = 2h20m sur min. 2h39m (-19') = 4 tranches de 5' □ 20 tours

- 8.5 Les relais sont laissés à l'appréciation de l'équipe.
- 8.6 Chaque équipe ne peut avoir sur le podium de pilotage qu'une seule personne. Pour un changement de pilote, **le nouveau pilote et uniquement celui-ci** doit s'inscrire auprès du poste de chronométrage. **Le changement se fait immédiatement après l'inscription.** Lors du changement, la voiture doit être arrêtée dans la ligne droite devant le pilote. Durant **les 2 dernières minutes** d'un segment, le changement de pilote n'est plus autorisé. En cas de non-respect de cet article, pénalité de 5 tours.
- 8.7 En cas de Safety-car, un changement de pilote est autorisé après 10 minutes d'interruption.
- 8.8 Chaque équipe doit fournir en permanence un pilote et le nombre de ramasseurs prévu sur la feuille de ramassage. Les ramasseurs doivent être des pilotes de l'équipe, sauf remplacement de courte durée. En cas d'absence de ramasseur(s) une pénalité de 5 tours par minute d'absence entamée sera appliquée.
- 8.9 Le(s) ramasseur(s) devra/devront occuper la /les place(s) déterminée(s) sur le circuit en fonction du document remis à chaque équipe à l'accueil. Un changement de ramasseur pendant un segment devra s'effectuer rapidement et en gênant le moins possible les pilotes.
- 8.10 En cas de sortie de piste de plusieurs voitures, le ramasseur doit d'abord remettre en piste la première voiture sortie, puis la deuxième et ainsi de suite.

Si une voiture, dans sa chute, entraîne une autre voiture, la priorité est donnée à la voiture victime de la sortie de son adversaire. Il est demandé aux ramasseurs un maximum de fair-play et de sportivité.

- 8.11 Le ramasseur doit rester attentif en permanence. Un seul ramasseur par emplacement. Pas de boissons, ni de nourriture. L'usage du téléphone est interdit. La Direction de Course pourra



prendre des mesures contre une équipe dont le ramasseur ne respecte pas ceci ou montre de manière évidente de la mauvaise volonté. Dans ce cas, l'équipe du ramasseur recevra d'abord un avertissement. Ensuite une pénalité de 5 tours. A partir du troisième avertissement, l'équipe est pénalisée de 20 tours.

- 8.12 Un ramasseur est uniquement autorisé à remettre en place rapidement un guide déclipé, une tresse retournée ou un pneu déjanté. Toute autre intervention doit obligatoirement se faire à la table technique. Dans ce cas le ramasseur lève la voiture pour signaler qu'une intervention est nécessaire.
- 8.13 A l'exception d'un changement de ramasseur, des directeurs de course, des commissaires de piste et des ramasseurs devant récupérer une voiture et les personnes responsables pour les interventions techniques, il est interdit de se promener entre les circuits. Durant tout le weekend de la course, les abords de la piste sont uniquement accessibles aux ramasseurs, aux directeurs de course et aux commissaires de piste. En cas de non-respect, l'équipe recevra d'abord un avertissement. Ensuite une pénalité de 5 tours. A partir du troisième avertissement, l'équipe est pénalisée de 20 tours.
- 8.14 La Direction de Course pourra prendre des mesures contre une équipe dont un des pilotes adopte un comportement incorrect ou dérangeant pour le bon déroulement de la course. Dans ce cas, l'équipe recevra d'abord un avertissement. Ensuite une pénalité de 5 tours. Au troisième avertissement, l'équipe est pénalisée de 50 tours.
- 8.15 Tout pilote ou membre d'équipe ayant un comportement inapproprié, violent ou agressif (verbal et/ou physique) peut être exclu immédiatement. L'équipe recevra en plus une pénalité de 100 tours + une pénalité pour temps de pilotage repris au point 7.4.
- 8.16 La zone paddock comprend les podiums pilotes et toute la zone située derrière ces podiums. Par équipe, au maximum 2 pilotes peuvent être présents dans la zone paddock soit pour effectuer un changement de pilote, soit pour parler brièvement au pilote sur le podium. En cas de non-respect, pénalité de 5 tours.

9 CLASSEMENTS & PRIX

- 9.1 Le classement sera établi en fonction du nombre de tours effectués par chaque équipe, tenant compte des pénalités éventuelles. En cas d'égalité du nombre de tours, l'ordre de passage du dernier tour sur PC Lapcounter est pris en compte.
- 9.2 Un classement officiel est publié à la fin de chaque segment.
- 9.3 Toute réclamation doit être faite auprès de la Direction de Course 15 minutes maximum après la publication officielle d'un classement.
- 9.4 Des trophées seront remis à tous les pilotes des équipes classées aux 3 premières places des différentes catégories.

10 INTERRUPTIONS

- 10.1 Outre les inter-segments, l'organisateur peut être amené à stopper la course pour différentes raisons. Les interruptions seront alors signalées par la direction de course sous l'appellation SAFETY-CAR / TRACK.
- 10.2 Le Directeur de Course est le seul autorisé à stopper le segment.
- 10.3 En cas d'interruption, le chronomètre du segment en cours est arrêté. En cas de d'interruption de longue durée, la Direction de Course peut prendre la décision de relancer le chronomètre. Dans ce cas, les éventuelles équipes qui étaient byes dans ce segment, devront s'arrêter le temps équivalent dans le segment suivant (suivant les indications de la Direction de Course).
- 10.4 Démarches à suivre en cas de panne de voiture !!! :
1. La voiture n'avance plus ou a des pertes de puissance :
 - a) le signaler immédiatement au Directeur de Course, qui lance le chronomètre ;
 - b) vérifier le fonctionnement de la poignée (en changer).
 2. Se rendre à la table technique pour vérifier si la voiture fonctionne :

Premier cas : si la voiture fonctionne, la piste est en cause. Le Directeur de Course coupe l'alimentation électrique et annonce le SAFETY-CAR / TRACK. Le chrono est stoppé. Pendant que l'Equipe Technique tente de résoudre le problème au plus vite, il est ajouté un nombre de tours correspondant à la moyenne réalisée par la voiture depuis le début du segment. Les interventions sur les voitures sont interdites.

Deuxième cas : la voiture ne fonctionne pas sur le banc d'essais. La piste n'est donc pas en cause. L'alimentation n'est pas coupée, le chrono est arrêté et la voiture doit être réparée à la table technique.

3. Dans tous les autres cas, la Direction de Course est seule juge des démarches à accomplir. Ses décisions seront sans appel.

11 TECHNIQUE PISTE

11.1 Le voltage appliqué aux essais et en course est de +/- 12 volts.

11.2 L'alimentation est fournie avec frein. Régulation de la tension positive.

12 CONTROLE TECHNIQUE

12.1 Le contrôle technique sera effectué par un collège de commissaires désigné par la Direction de Course du BSC. Afin de pouvoir réaliser le contrôle technique suivant l'horaire prévu, nous demandons aux équipes de respecter attentivement les deux articles suivants et donc de bien s'organiser.

12.2 Première phase du contrôle technique : Contrôle technique voiture ouverte.

 Chaque équipe qui a participé aux essais du vendredi rentre en Parc Fermé la voiture ouverte sans moteur et sans pneus arrière **au plus tard le vendredi à 21h45**. Pénalité en cas de non-respect du délai : 10 tours par quart d'heure entamé de retard. Concernant les pièces de réserve, nous demandons que celles-ci soient transmises dans la boîte technique pour le début du Warm Up.

 La voiture est contrôlée le vendredi soir par le collège de commissaires sans la présence des membres des équipes. Les résultats du contrôle technique sont communiqués par la Direction de Course en fin de soirée par SMS ou message WhatsApp. Les voitures refusées sont rendues aux équipes concernées le samedi **à l'ouverture du Parc Fermé à 8h45**. Elles doivent être mises en conformité et rentrer au Parc Fermé le samedi avant 09h15. Pénalité en cas de dépassement du délai de 30 minutes pour la mise en conformité : 2 tours par minute entamée de retard. Si le technicien n'a pas terminé après 35 minutes, c-à-d à 9h20, il doit arrêter le travail.

Si, à l'issue du 2ème contrôle technique voiture ouverte, la voiture est à nouveau refusée, la voiture devra être mise en conformité pendant la deuxième phase du contrôle technique. Le contrôle technique ne garantit pas le contrôle de la voiture avant le départ de la course.

12.3 Deuxième phase du contrôle technique : Assemblage et contrôle technique voiture fermée.

Les équipes sont réparties en plusieurs groupes. La Direction de Course communiquera vendredi soir le numéro du groupe pour chaque équipe. L'horaire mentionne pour chaque groupe l'heure à laquelle le technicien de l'équipe doit se présenter avec ses outils. **Un représentant** par équipe est présent à la table technique pour l'assemblage de la voiture. Le technicien s'installe à la table et reçoit la boîte de son équipe contenant la voiture, les pièces et le train de pneus. On lui donne un moteur pris au hasard. Ensuite un chronomètre est démarré et les techniciens présents des différentes équipes ont **15 minutes maximum** pour installer le moteur, les pneus, brancher l'éclairage et fermer la voiture. La lubrification et le graissage sont uniquement autorisés avec les produits fournis par l'organisation. Aucun produit n'est autorisé sur les pneus.

Quand le technicien a terminé, le commissaire teste l'éclairage et le bon sens de marche, ensuite le technicien coupe l'éclairage de la voiture et place ses instruments dans la boîte de l'équipe.

Si le sens de marche n'est pas bon et/ou l'éclairage ne fonctionne pas, le technicien doit y remédier pendant le temps imparti pour l'assemblage de la voiture.

 Pénalité en cas de dépassement du délai de 15 minutes pour l'assemblage : 1 tour par minute entamée de retard. Si le technicien n'a pas terminé après 20 minutes au total, il doit arrêter. Le technicien libère la place pour la prochaine équipe. Après le passage des groupes, les techniciens des équipes qui n'ont pas encore fini seront regroupés. Ils auront 10 minutes pour terminer la voiture, après le passage de toutes les autres équipes.

Si, à l'issue de ces 10 minutes supplémentaires, la voiture est à nouveau refusée, la voiture devra être mise en conformité pendant le premier segment de la course.

Les voitures et pièces de rechange seront pesées et mesurées et l'implantation et l'origine des pièces seront vérifiées. Le système d'éclairage sera testé. Seules les pièces transmises pour le Warm Up et se trouvant dans la boîte de l'équipe pourront être utilisées jusqu'à la fin de la course. Il est conseillé d'inscrire le nom de l'équipe sur les châssis.

12.4 Une équipe présentant au contrôle technique une voiture ne répondant pas à minimum 5 critères du règlement technique sera pénalisée de 20 tours.

12.5 Une équipe présentant au contrôle technique une carrosserie non réglementaire et qui ne peut pas être rendu réglementaire sera proposé une carrosserie de réserve par l'organisation.

12.6 Dès la fin de la vérification technique des voitures engagées, celles-ci, seront mises en Parc Fermé jusqu'au Warm Up. Seuls les commissaires de piste et le directeur de course ont le droit de toucher aux voitures pour les positionner sur la grille de départ.

12.7 Seule une voiture ayant été acceptée au contrôle technique peut prendre le départ du Warm Up de la course.

13 POIGNEES

13.1 Les poignées à simple résistance et les poignées électroniques permettant uniquement un réglage de la sensibilité, de l'accélération et du freinage sont autorisées à condition de se conformer aussi à l'article 12.2. Le nombre de poignées est libre.

13.2 **Sont interdits**, les systèmes offrant un supplément de tension à l'accélération (par exemple substitution de tension stockée dans un condensateur) ou une tension négative au freinage.  Pénalité pour poignée non conforme : 100 tours.

14 VOITURES

14.1 Voiture autorisée à rouler : TOYOTA GR010 HYBRIDE et ACURA ARX-05 de SLOT.IT

14.2 La catégorie P1 sera réservée à la TOYOTA GR010 HYBRIDE équipée du moteur SLOT.IT MN13CH de 22.500 RPM tandis que la catégorie P2 sera réservée à l'ACURA ARX-05 équipée du moteur SLOT.IT MN09CH de 20.500 RPM. Les moteurs seront fournis par l'organisation.

14.3 Les voitures doivent être conformes au règlement technique joint à ce règlement.

14.4 Une équipe peut faire rouler plusieurs voitures pendant les essais à condition qu'elles soient conformes au règlement technique.

14.5 **L'organisation fournira gratuitement les pneus pour la course.**

14.6 **L'organisation fournira le moteur sans le pignon.** Les moteurs seront marqués par l'organisation. Un moteur sera fourni et il devra être installé directement dans la voiture à la table technique. Les moteurs ne peuvent pas être ouverts. Aucune manipulation ne peut être faite sur le moteur à l'exception de la lubrification des paliers de l'arbre de sortie ainsi que la pose du pignon. L'injection de produits dans le moteur est interdite. L'utilisation et même la possession dans la salle d'un appareil de magnétisation sont interdites. Pénalités pour ce qui précède : voir article 13.11.

Durant le Warm Up ou durant la course, si nécessaire, une équipe peut demander l'utilisation d'un autre moteur afin de changer celui dans la voiture.

14.7 Pour le départ de la course, les voitures doivent être équipées de tous leurs accessoires à l'exception des rétroviseurs qui **doivent** être retirés, des essuie-glaces, des antennes et autres pièces mentionnées dans le règlement technique qui ne sont pas obligatoires. En course, les

petites pièces perdues (voir règlement technique) ne devront pas être refixées. Il est conseillé de coller ces pièces en utilisant un **minimum** de colle. Un excès de colle sera refusé. Le pare-brise, le poste de pilotage, le pilote complet, l'intérieur de la voiture et l'aileron devront être obligatoirement présents durant la totalité de la course. A la fin de la course, les voitures des 3 premiers de chaque catégorie seront pesés. La carrosserie doit avoir le poids minimum (voir annexe) avec une tolérance de 1gr, donc poids minimum – 1 gr à l'arrivée. 40 tours de pénalités pour les carrosseries non conformes au poids.

-  14.8 Toutes les voitures seront obligatoirement équipées durant toute l'épreuve d'un système d'éclairage de type permanent. Le système d'éclairage sera déconnecté au départ et pourra être déconnecté après la session de nuit. Le système d'éclairage devra donc être connecté obligatoirement avant la fin du segment précédent la session nocturne. Minimum un phare avant et un arrière devront fonctionner en permanence (**l'intensité d'éclairage peut varier et être faible mais doit en permanence être visible, sans clignotement**) pendant les segments de nuit. Dans le cas contraire, une pénalité de 10 tours par segment de nuit restant sera appliquée, y compris le segment en cours.
- 14.9 La décoration est obligatoire mais libre. Il faut cependant **réserver un espace sur le capot et les 2 côtés latéraux (après le passage de roue avant) pour les numéros officiels délivrés par l'organisateur**. Il est interdit de peindre les optiques de phares.
-  14.10 Les vis de fixation de la carrosserie et du berceau moteur doivent être présentes durant toute la course. En cas d'absence de vis ou de perte de vis sur le circuit, l'équipe concernée se verra appliquer une pénalité de 20 tours. Si un puits de vis est cassé, il devra être recollé dans la demi-heure, sauf constat d'impossibilité de réparation établi par la Direction de Course.
-  14.11 En cas de fraude détectée avant, pendant ou après la course, l'équipe sera pénalisée de 200 tours. Elle devra en outre rendre immédiatement la voiture conforme au règlement technique et à ce règlement.
- 14.12 En cas de contradiction entre le présent règlement de course et le règlement technique, le règlement technique prévaut pour tout ce qui concerne la conformité de la voiture tandis que le règlement de course prévaut pour tout ce qui concerne le déroulement de la course. En dernier recours, c'est la Direction de Course qui décide.

15 ENTRETIEN

- 15.1 Durant les essais, les interventions sur la voiture au bord du circuit sont interdites afin de ne pas gêner les autres pilotes.
- 15.2 Un Warm Up de 2 x 10 min est organisé avant le début de la course. Durant le Warm Up toute intervention sur la voiture doit être effectuée à la table technique. Le réglage de la voiture et l'entretien avec les produits mis à disposition sont autorisés. A la fin du Warm Up, tout travail sur la voiture sera suspendu jusqu'au départ de la course.
- 15.3 En course, à l'exception des interventions autorisées par les ramasseurs et uniquement eux (voir 7.12), toute intervention telle que réparation, adjonction de produits fournis par l'organisation, nettoyage de pneus, de tresses, etc. devra obligatoirement et uniquement être effectuée à la table technique.
- 15.4 Toutes les pièces de rechange de chaque équipe devront se trouver dès le début du Warm Up et jusqu'à la fin de la course dans la boîte prévue à la table technique. Les pneus de réserve non utilisés doivent rester dans leur emballage d'origine (si fournis).
- 15.5 Seuls les produits et chiffons fournis par l'organisation pourront être utilisés. Les produits sont : huile, graisse, essence et papier adhésif (« tape »). Pour améliorer le grip des pneus, selon les circonstances d'adhérence, la Direction de Course décidera d'autoriser ou non l'usage d'huile WD40.
- 15.6 Toute intervention sur la voiture est interdite pendant l'inter-segment. Une intervention en cours devra être instantanément suspendue.
- 15.7 La voiture ne pourra être prise pour un entretien que dans la zone « Pit Stop ». Elle devra être replacée à cet endroit après l'entretien.

- 15.8 En cas de panne, la voiture peut être prise ailleurs. Elle sera toujours remplacée après réparation au Pit Stop.
- 15.9 En cas de non-respect d'un des articles 14.1 à 14.8, la Direction de Course donnera des pénalités selon la gravité de l'infraction (stop & go, 10 tours, 20 tours, 50 tours, 200 tours).



16 INSCRIPTIONS

- 16.1 La procédure de sélection est communiquée à toutes les équipes et est disponible sur le site du BSC. La liste des équipes sélectionnées est publiée sur le site internet www.brussels24hours.be.
- 16.2 Les équipes sélectionnées devront envoyer pour le 31 octobre 2025 au plus tard les photos des pilotes **au format identité** (avec une identification claire des pilotes « NOM-Prénom.jpg »).

17 RAPPEL : Tableau des PENALITES

Article 5 . 2	Essais libres : rouler sans ramasseur ou sur une autre piste	Avertissement, ensuite 3 tours, ensuite 10 tours
Article 7 . 4	Temps de pilotage non respecté	5 tours par 5 minutes excédentaires ou déficitaires
Article 7 . 6	Changement de pilote incorrect	5 tours
Article 7 . 8	Ramasseur absent	5 tours par minute entamée
Article 7 . 1 1	Comportement incorrect ramasseur	Avertissement, ensuite 5 tours, ensuite 20 tours
Article 7 . 1 3	Traverser la piste ou se promener entre les circuits	Avertissement, ensuite 5 tours, ensuite 20 tours
Article 7 . 1 4	Comportement incorrect d'un pilote	Avertissement, ensuite 5 tours, ensuite 50 tours
Article 7 . 1 5	Comportement violent ou agressif	Disqualification pilote + 100 tours + article 7.4
Article 7 . 1 6	Non-respect zone Paddock	5 tours
Article 1 1 . 2	Voiture rentrée hors délai dans le Parc Fermé	10 tours par quart d'heure entamé de retard
Article 1 1 . 2	Voiture non-conforme première phase CT et non mise en conformité après 30 min	2 tours par minute entamée de retard

Article 1 1 . 3	Dépassement des délais indiqués pour l'assemblage de la voiture	1 tour par minute entamée de dépassement (maximum 5 minutes de dépassement)
Article 1 1 . 4	Voiture non-conforme sur 5 points	20 tours
Article 1 2 . 2	Poignée non conforme	100 tours
Article 1 3 . 7	Non-respect du poids minimum de la carrosserie à l'arrivée	40 tours
Article 1 3 . 8	Reprendre la piste avec éclairage défectueux	10 tours par segment de nuit restant, y compris le segment en cours
Article 1 3 . 1 0	Absence de vis / perte de vis	20 tours
Article 1 3 . 1 1	Fraude technique détectée	200 tours
Article 1 4 . 9	Fraude concernant l'entretien	Selon gravité : stop & go, 10 tours, 20 tours, 50 tours, 200 tours