



Règlements généraux 2026

Tout droit réservé à l'usage exclusif
du Speedway

SECTION 1 – ENGAGEMENT ET INTERPRÉTATION

1.1 Engagement et qualité du sport

La direction du Speedway c'est donné comme objectif l'égalité, la justice et la sécurité. Les officiels sont responsables de poursuivre et d'atteindre ces objectifs et ont toujours tenté et continueront d'agir avec constance et fermeté. Il nous apparaît également impossible de se fixer des objectifs à moyens et longs termes, sans prendre à chaque année, des mesures en vue d'amoindrir les coûts sans cesse croissants de notre sport.

1.2 Interprétation

Étant donné qu'il est impossible d'inscrire toutes les modifications, adaptations et/ ou infractions qui seraient ou pourraient être illégales dans les livres de règlements, il doit être compris que dans l'application et l'explication de ces règlements, seulement les numéros de règlements et/ou items spécifiés dans ces livres de règlements sont permis et acceptés. Si vous avez un doute, contactez-nous. La direction et les officiels se réservent le droit de changer un règlement, sans préavis, si, selon son opinion, il y va de la bonne marche et de la sécurité, lors d'un événement du Speedway. L'interprétation d'un règlement demeure l'entièr responsabilité du directeur de course.

1.3 Révision ou modification des règlements

La direction et les officiels du Speedway se réservent le droit de réviser ou de modifier tout règlement et ceci en n'importe quel temps.

1.4 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 la rendre confus et ceci afin de protéger les autres compétiteurs.

1.5 Équipe de course

Les personnes admises dans une équipe de course sont : le conducteur, le ou les propriétaires du véhicule, ainsi que les mécaniciens. La direction et les officiels du Speedway se réservent le droit de refuser l'accès aux puits d'un membre d'une équipe, et ceci en tout temps, s'ils jugent que ce membre ne se conduit pas de façon favorable au sport de course sur terre battue. Il en va de même de toute personne, autre qu'un membre d'équipe, ne se comportant pas de manière respectueuse et favorable à l'épanouissement de ce sport. Pour assurer la sécurité des participants, des spectateurs, ainsi que la bonne marche du déroulement d'un programme, il faut une bonne compréhension des règlements et procédures en vigueur. En tant que membre reconnu d'une équipe de course, tout individu doit s'engager à respecter ces règlements. Le conducteur est responsable à 100% de son équipe et de toutes personnes à son emplacement.

1.6 Décisions

Toutes décisions rendues par la direction et les officiels sont irrévocables, sans appel et formelles.

SECTION 2 - INSCRIPTION

2.1 Inscriptions

Toutes les voitures et tous les compétiteurs devront être inscrits au Speedway au minimum 1h45 avant l'heure prévue de la première qualification.

2.2 Classification des pilotes

Tous les pilotes doivent être inscrits et acceptés pour pouvoir participer aux programmes de courses du Speedway. Les officiels se réservent le droit de refuser la participation à une course à un coureur qui tarde, intentionnellement ou non, le déroulement d'un programme. Une voiture inscrite dans une classe donnée au début d'un programme ne pourra concourir dans une autre classe lors de ce même programme. Aucun pilote ne pourra changer de voiture durant un programme (mulet interdit). Il est possible pour un pilote de se faire remplacer par un autre conducteur dans sa voiture (les points iront à la voiture). Aucun changement de pilote au courant du programme (seuls les pilotes inscrits au début du programme pourront concourir). *Un pilote et son véhicule ne pourront pas être remplacés simultanément durant le même programme.*

2.3 Réunion des pilotes

À tous les programmes, il y aura réunion des pilotes (pit meeting) obligatoire pour tous sans exception. Les coureurs doivent se présenter au lieu indiqué dès le premier appel et ce dans les plus brefs délais.

2.4 Numéro des voitures

Vous référer à la réglementation de votre classe respective pour la numérotation des voitures. Lors de la présentation d'un programme ayant nécessité la présence de voitures venant de l'extérieur, s'il arrivait que deux voitures portent le même numéro, la priorité sera accordée au conducteur local tandis que le conducteur visiteur devra changer temporairement son numéro pour cette circonstance particulière. Les officiels se réservent le droit de demander à n'importe quel coureur de changer le numéro de sa voiture de course.

SECTION 3 – CLASSEMENT DES PILOTES

3.1 Classement de départ

Lors du programme d'ouverture, l'ordre de départ de la première qualification sera déterminé à la pige pour tous les coureurs dans toutes les classes.

Les officiels se réservent le droit de tenir deux qualifications lors d'un grand nombre d'inscriptions dans la même classe :

- 16 inscriptions et plus dans les classes 135hp et moins, 135hp et plus et Super 4 = deux qualifications de 8 voitures
- 12 inscriptions et plus dans les classes Amateur, Super Stock = deux qualifications de 6 voitures
- 12 inscriptions et plus dans les classes Semi-Pro, Pro Stock et Sportsman = deux qualifications "A" de 6 voitures et deux qualifications "B" de 6 voitures

Pour les classes qui ont 1 qualification :

- L'ordre de départ de la qualification sera l'inverse des résultats des voitures ayant complétées la course sur le tour du meneur de la finale du précédent programme (Exemple : 15 voitures inscrites, 10 complètent la course sur le tour du meneur : on inverse 10 voitures et les 5 autres gardent leurs position). Les nouvelles inscriptions et/ou ceux qui étaient absents lors du programme précédent se verront positionnés à l'arrière pour le départ.

- L'ordre de départ de la finale sera le résultat de la qualification de la journée. En cas de deux préliminaires incluant des pilotes différents d'une même classe, l'ordre de départ sera déterminé comme suit : 1^{er} de la première qualification partira 1^{er} en finale, 1^{er} de la deuxième qualification partira 2^e en finale, 2^e de la deuxième qualification partira 3^e en finale, 2^e de la deuxième qualification partira 4^e en finale et ainsi de suite
- L'ordre de départ de la finale du championnat de fin de saison sera déterminé par l'ordre du fond de points. *Tout nouveau coureur qui se présente à la finale du championnat et n'ayant pas fait un minimum de 2 programmes au courant de la saison régulière partira de l'arrière du peloton lors des qualifications et de la finale du championnat.*

Pour les classes qui ont 2 qualifications

- L'ordre de départ de la première qualification sera l'inverse des résultats des voitures ayant complétées la course sur le tour du meneur de la finale du précédent programme (Exemple : 15 voitures inscrites, 10 complètent la course sur le tour du meneur : on inverse 10 voitures et les 5 autres gardent leurs position). Les nouvelles inscriptions et/ou ceux qui étaient absents lors du programme précédent se verront positionnés à l'arrière pour le départ.
- L'ordre de départ de la deuxième qualification sera l'inverse des résultats des voitures ayant complétées la course sur le tour du meneur de la première qualification (Exemple : 15 voitures inscrites, 10 complètent la course sur le tour du meneur : on inverse 10 voitures et les 5 autres gardent leurs position).
- L'ordre de départ de la finale sera le combiné des deux qualifications de la journée. S'il y a égalité lors du placement des voitures, le résultat de la première qualification sera priorisé.
- L'ordre de départ de la finale du championnat de fin de saison sera déterminé par l'ordre du fond de points. *Tout nouveau coureur qui se présente à la finale du championnat et n'ayant pas fait un minimum de 2 programmes au courant de la saison régulière partira de l'arrière du peloton lors des qualifications et de la finale du championnat.*

3.2 Classement lors d'un départ suite à un drapeau jaune

Lors de reclassement suite à un drapeau jaune, les voitures repartiront selon l'ordre des positions dans laquelle elles se trouvaient dans le tour précédent ce drapeau jaune. Lors d'une relance en double file, le meneur de la course a le choix de partir de la première ou de la deuxième position, la première position étant la position intérieure. Advenant que le premier choisit la seconde position, le coureur en seconde place partira de la première position, ceci ne faisant pas de lui le meneur de la course. Toutes les autres positions demeurent les mêmes.

SECTION 4 – LES DRAPEAUX



4.1 Signaleur en chef

Le signaleur en chef (flagman) est responsable de la sécurité des compétiteurs en piste et de la mise en application des règlements en vigueur. Tout départ ou arrêt d'une course ou toute autre information au coureur via un drapeau sont sa responsabilité. Il n'y a aucun droit de recours possible face à une décision du signaleur en chef.

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



4.2 Le Vert

4.2.1 Le premier départ de chaque course est donné par le signaleur à un endroit prédéterminé. Si les voitures sont bien alignées, le drapeau vert sera agité, sinon la lumière passera au jaune et un nouveau tour de chauffe aura lieu. Pour que le départ soit donné, aucune accélération subite ne doit avoir lieu avant le vert. Les deux premières voitures doivent être nez à nez et rouler à une bonne vitesse. De plus, aucune voiture ne doit dépasser ou être au même niveau que celle qui se trouve devant elle. Tout pilote qui entraîne deux faux départs de suite sera replacé à l'arrière. Toute autre dérogation entraînera une pénalité.

4.2.2 L'agitation de drapeau vert signifie le départ de la course. Lors d'un départ à la volée, la voiture occupant la position de commande détermine la vitesse, et les autres doivent suivre son rythme, spécialement la voiture occupant la deuxième position, lors d'un départ en double file. Si la voiture occupant la position de commande ne roule pas suffisamment ou trop vite, le directeur pourra lui donner l'ordre de rectifier sa vitesse, comme pour un faux départ, après 2 avertissements de suite, la voiture sera replacée à l'arrière. On ne peut quitter sa position dans l'alignement avant que le drapeau vert soit officiellement déployé. Dès lors, la course est partie. S'il y a un faux départ les pénalités prévues en 4.2.1 s'appliquent.

4.2.3 Un faux départ à la même valeur qu'un drapeau jaune et entraîne les mêmes applications.

4.2.4 En aucun temps, le nez de la voiture en seconde position ne pourra dépasser celui de la voiture en pole position ; dans le cas présent, si ceci se produit, un faux départ sera donné à la voiture en deuxième position.

4.2.5 Lorsqu'une course est arrêtée avant que le premier tour ne soit complété, toutes les voitures reprendront leur position de départ original, à l'exception de celle(s) ayant causé l'arrêt de la course, qui devront partir à l'arrière.

4.2.6 Les voitures seront 2 par 2 pour tout départ à la volée, jusqu'à la fin de la course ou à la discrédition de la Direction et des officiels de la piste. Le directeur peut exiger un départ en file indienne.

4.2.7 Aucune voiture ne pourra avoir droit à la course sans avoir reçu l'assentiment de l'officiel à la fausse-grille ou de tout autre officiel dans les puits.

4.2.8 Pour avoir droit à une position à la paie (bourse), il faut avoir pris le vert et avoir passé sous le quadrillé. Pour avoir droit aux points, il faut avoir pris le départ initial.

4.2.9 Pour qu'un tour de piste soit comptabilisé, la voiture doit franchir la ligne sous le signaleur sur son pouvoir et non poussé ou tirer par la remorque ; dans le cas où une voiture ne franchirait pas cette ligne, le tour ne sera pas comptabilisé.

4.3 Le jaune



4.3.1 Sauf lors d'épreuve spéciale, tous les tours sur drapeau jaune ne comptent pas. En cas contraire les pilotes seront avertis à l'avance.

4.3.2 Le drapeau jaune est donné 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 sur un jaune est interdit et chacun doit conserver sa position jusqu'à ce qu'un nouveau drapeau vert sorte pour signifier la reprise de l'épreuve ou qu'un drapeau rouge détermine l'arrêt complet de la course.

4.3.4 Les officiels replaceront la ou les voitures ayant causées ou impliquées le drapeau jaune à l'arrière du peloton.

4.3.5 Lorsque le drapeau blanc aura été déployé au premier de la course, alors si c'est nécessaire, le drapeau jaune pourra être utilisé en même temps que le quadrillé. Pour une raison majeure jugée par les officiels, le classement final pourra être basé sur les positions respectives que les voitures détenaient lors du dernier tour complété ou encore selon la position qu'elles détiendraient si la course était repartie.

4.3.6 Lorsqu'une voiture officielle est utilisée, il est interdit de la dépasser, sous peine de perdre un (1) tour de piste ou d'être reclassée à l'arrière du peloton s'il s'agit d'un départ original.

4.3.7 Toute voiture dépassant sous un drapeau jaune sera pénalisée à la discrédition des officiels. Elle pourrait même être disqualifiée en cas de récidive.

4.3.8 Lorsque le drapeau jaune est déployé et que les feux jaunes s'allument, toutes les voitures doivent s'aligner en file indienne. Le pilote qui argumente avec un ou des compétiteurs ou avec les officiels pour une position à laquelle il n'a pas droit, spécialement lors de récidive, pourrait se voir placer à l'arrière ou l'officiel pourrait disqualifier la voiture et/ou le conducteur ou toute autre sanction à la discrédition du ou des officiels.

4.3.9 Lors d'un drapeau jaune, les voitures ayant des tours de retard doivent partir à l'arrière du peloton à leur position respective.

4.3.10 Lors d'un tête-à-queue ou d'un accident, la ou les voitures impliquées repartiront à l'arrière, même si cet accident survient lorsque le drapeau jaune est déployé.

4.3.11 Toute voiture qui viendra dans les puits durant un arrêt de la course ou sur un drapeau jaune, sera automatiquement placée à l'arrière pour un nouveau départ. Les voitures entrant aux puits lors d'un drapeau jaune sont reclassées dans l'ordre à laquelle elles se présentent à l'officiel responsable du classement sur la piste.

4.3.12 Un (1) tour supplémentaire sur le drapeau jaune sera alloué, avant qu'un nouveau départ ne soit donné, si les officiels le jugent nécessaire.

4.3.13 Si un conducteur cause deux (2) drapeaux jaunes dans une même course, suite à des tête-à-queue, des faux départs, des bris mécaniques ou pour toute autre raison jugée pertinente par les officiels, le pilote et la voiture pourront être disqualifiés de la course en cours.

4.3.14 Suite à une perte de contrôle (dérapage), un coureur qui ne redémarre pas sera pénalisé et repartira en arrière du peloton. En cas de récidive dans une même course, les officiels pourront appliquer des sanctions plus sévères allant jusqu'à la disqualification du pilote et de sa voiture, à la discrétion des officiels.

4.3.15 Lors de reclassement suite à un drapeau jaune, les voitures repartiront selon l'ordre des positions dans laquelle elles se trouvaient dans le tour précédent ce drapeau jaune.

4.3.16 Lors des finales seulement, lors d'un drapeau jaune et seulement si le véhicule sort sur son pouvoir, si un coureur a une crevaison, celui-ci recevra 1 tour sur le jaune et 1 tour sur le blanc pour changer son pneu s'il arrête à la station de changement de pneu. Aucun tour ne sera accordé si le coureur choisi d'aller à sa remorque. Le coureur doit ralentir et faire signe à l'officiel des puits qu'il a une crevaison.



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 d'arrêter immédiatement. Aucune voiture ne peut sortir de la piste ou de son véhicule.

4.4.2 Seuls les camions remorques, l'ambulance, le camion incendie et les officiels ont le droit de se rendre sur les lieux d'un accident. Seul le signaleur en chef ou le directeur pourront donner la permission aux équipiers d'aller sur la piste.

4.4.3 À l'occasion, le drapeau rouge peut être utilisé pour reclasser les voitures, suite à un départ original dont le premier tour n'a pas été complété, et que le reclassement nécessite d'être refait.

4.4.4 Si une course est arrêtée après que la moitié plus un (1) tour de l'épreuve ait été complétée et qu'un nouveau départ ne puisse être donné pour une raison majeure, la course est alors considérée comme terminée, le classement final sera basé selon la position que les voitures détiendraient si la course était repartie.



4.5 Le bleu avec barre jaune

4.5.1 Ce drapeau sera déployé à un conducteur dans le but de l'informer qu'un compétiteur plus rapide que lui s'apprête à le dépasser.

4.5.2 Le conducteur qui reçoit le drapeau bleu / jaune doit se ranger à l'extérieur et laisser le passage clair aux compétiteurs plus rapides.

4.5.3 Un conducteur qui ignore le drapeau bleu/jaune après 3 tours se verra donner le drapeau noir.



4.6 Le noir

4.6.1 Le pilote qui reçoit le drapeau noir ne peut continuer à courser. Il doit ralentir, ne pas causer d'interférence aux autres compétiteurs en course et, dès que possible, entrer aux puits.

4.6.2 Le manque d'obéissance de se retirer de l'épreuve sur réception d'un drapeau noir résultera en une disqualification du pilote et de sa voiture et la possibilité d'une sanction future.

4.6.3 Le drapeau noir roulé peut être pointé, signification que vous êtes sous observation dû à une manœuvre non acceptée (avertissement)

4.6.4 Tout conducteur qui avec sa voiture poussera ou frappera un compétiteur soit de façon volontaire ou, par un manque de contrôle flagrant ou, encore parce que ses limites ou celles de sa voiture sont dépassées, se verra soit, placé à l'arrière ou le pilote et la voiture pourront être disqualifiés de l'épreuve.



4.7 Le blanc

4.7.1 Lorsque le drapeau blanc est déployé et que le leader de la course passe le fil d'arrivée, cela signifie que le dernier tour de piste a débuté et que la course se terminera au tour suivant.

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



4.8 Le quadrillé

4.8.1 Lorsque le drapeau quadrillé est déployé au meneur de la course, ceci signifie que la distance de la course ou le temps alloué à une course a été complété par ce dernier ou encore qu'elle soit considérée terminée par les officiels.

4.8.2 Toutes les voitures en piste recevront le drapeau quadrillé en même temps que le leader de la course et ils se verront donner une position équivalente au plus grand nombre de tours effectués.

4.8.3 Le premier de chaque qualification et les trois (3) premiers de chaque finale , doivent amener leur voiture au site d'inspection, ou tout autre endroit indiqué, suite à la réception du quadrillé. Tout manque d'observance à ce règlement entraînera la disqualification de la voiture concernée, surtout si elle passe par son puits avant de se présenter aux officiels chargés de l'inspection.

SECTION 5 – PROCÉDURE DE COURSE

5.1 Le jour du programme de course, dès l'entrée sur le site, la voiture est sous la responsabilité de l'équipe, le Speedway et ses dirigeants se dégagent de toutes responsabilités.

5.2 Tout compétiteur qui sortira et/ou retirera son casque et/ou se détachera de sa voiture pendant une course ou un arrêt de course sera disqualifié automatiquement sauf à la demande du responsable des mesures d'urgence ou s'il y a risque de feux. Tout membre d'une équipe qui bousculera un officiel entraînera la disqualification automatique de l'équipe de course, du pilote et de la voiture ou l'un ou l'autre d'entre eux.

5.3 La seule et unique façon d'entrer en contact avec un officiel dans la tour pour apporter une correction devra se faire par l'entremise de l'officiel des puits.

5.4 Les pilotes et membres d'équipes devront se soumettre au droit d'entrées, vérifications à l'entrée, inscriptions et toutes autres formalités. Si le pilote omet de se soumettre à l'une ou l'autre de ces formalités, il sera considéré "non inscrit ».

5.5 À l'exception des officiels, il est formellement interdit d'entrer dans la tour des officiels durant un programme de course. Tous les officiels ont la possibilité de communiquer et de corriger toutes situations.

5.6 Aucune voiture ne pourra circuler sur la piste sans y avoir été autorisée par les officiels, spécialement suite à un accident de course sérieux.

5.7 Aucun passager ne pourra prendre place à l'intérieur ou à l'extérieur d'une voiture de course en tout temps (piste et/ou puits). Aucun conducteur ne pourra circuler sur la piste s'il a un bras ou la tête à l'extérieur de sa voiture. Aucun conducteur ne pourra circuler sur la piste sans avoir mis son casque protecteur et fixé sa ceinture de sécurité.

5.8 Tout changement de conducteur doit être rapporté au directeur de course et approuvé par celui-ci.

5.9 Suite à un accident, tous les conducteurs doivent se soumettre à un examen médical à la demande du responsable des mesures d'urgence.

5.10 Tous les conducteurs doivent être inscrits et acceptés pour pouvoir participer aux programmes de course.

5.11 Un conducteur handicapé physiquement ou mentalement devra faire preuve, d'une autorité reconnue et pertinente, de sa capacité de conduire en piste. Un conducteur de moins de dix-huit (18) ans, devra posséder une autorisation écrite d'un de ses parents ou d'un tuteur légal.

5.12 Tout pilote devra aviser l'Autodrome de ses difficultés de santé (cancer, diabète, etc....) ou encore de ses allergies et incompatibilité avec certains médicaments.

5.13 Tout conducteur ou membre d'équipe qui sera pris à truquer ou tenter de truquer une course à son avantage entraînera la disqualification pour la saison de son équipe, de sa voiture et de son conducteur ou l'un ou l'autre d'entre eux et/ou la perte de tous les points accumulés à la discrétion des officiels. Le fait de vouloir acheter un officiel est aussi considéré comme du trucage.

5.14 Il est en tout temps impossible de contester une décision de jugement, et aucun recours et/ou changement de décision est possible d'un côté ou de l'autre. Lorsqu'un jugement est donné par un officiel ou par un comité, celui-ci est final. Cette règle englobe toutes les décisions du signaleur, de l'arbitre, des marqueurs, de l'officiel statistique, de l'officiel à la fausse grille, des puits, l'inspecteur technique et de tous les autres officiels ou comité. *Seul le conducteur du véhicule pourra entrer en communication avec le directeur de course pour obtenir l'explication d'une décision d'un officiel à l'intermission et/ou à la fin du programme uniquement. Le tout devra être effectué dans le respect.*

5.15 *Un véhicule de course pourra être saisi lors de l'inspection mécanique d'après course et placé dans un espace à accès restreint le temps de finaliser une inspection plus poussée si nécessaire. Le véhicule qui ne redémarre pas pour l'inspection d'après course sera disqualifié.*

5.16 Toute équipe ou membre d'une équipe pris à saboter une voiture adverse ou le matériel d'une autre équipe seront automatiquement disqualifiés, soit l'équipe, sa voiture et son conducteur ou l'un ou l'autre d'entre eux à la discréction des officiels et pourront être porté devant le comité de discipline.

5.17 Il est strictement interdit de s'immobiliser devant la tour du signaleur sous peine de sanction incluant la perte de points, de bourses, une disqualification du pilote et de l'automobile à la discréction des officiels. Tout coureur s'immobilisant devant la tour du signaleur partira à la fin du peloton. Il pourra aussi se voir imposer d'autre sanction.

5.18 Tout coureur ou membre d'une équipe, à la têtes d'un complot ou d'un soulèvement contre les officiels et/ou l'organisation du Speedway, qui pourrait nuire à la bonne marche des opérations, devra se présenter devant les officiels et/ ou le comité de discipline, suite à quoi des sanctions seront imposées au coureur concerné et à son équipe, ceci allant jusqu'à la suspension pour un ou plusieurs programmes de l'équipe, du pilote, de la voiture ou l'un ou l'autre d'entre eux ou tous à la discréction des officiels.

5.19 Tous les gestes de provocation et manquements à l'esprit sportif envers les officiels ou un autre coureur, mèneront automatiquement à des sanctions qui pourront être la perte de points et/ou de bourses ou l'un ou l'autre du programme en cours ainsi que, la suspension pour un ou plusieurs programmes suivants le tout à la discréction des officiels.

5.20 Tout conducteur, propriétaire, mécanicien ou personnel d'une équipe de course qui utilisera un langage déplacé ou abusif envers un officiel sur le terrain de l'autodrome ou à l'extérieur de celui-ci, sera suspendu et, ne pourra réintégrer le Speedway tant que les officiels n'auront pas statué sur son cas.

5.21 L'appel pour la fausse grille de départ 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 voitures n'ayant pas pris leur position dans les délais prescrit, seront placées à l'arrière.

5.22 Lorsqu'il y a présentation des coureurs sur la piste, les voitures auront jusqu'au démarrage des moteurs pour s'insérer dans l'alignement. Après elle devront partir de l'arrière.

5.23 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.

5.24 Toutes les voitures en position de départ ayant besoin d'aide pour démarrer devront être placées à l'arrière.

5.25 Aucune réparation ne sera tolérée sur la piste et ceci en tout temps.

5.26 Tout pilote ou équipe qui tarde le départ d'une course ou qui entrave la bonne marche d'un programme, entraînera la disqualification de sa voiture et sera sujet à sanction.

5.27 Le manque d'observation des règlements en général ainsi que le manque d'esprit sportif pourra entraîner la disqualification de la voiture concernée et/ou sera sujet à sanctions futures.

5.28 Lors d'une pénalité ou sanction, le montant sera déduit de la bourse suivante, ou du fond de points de l'équipe pénalisée, ou toute autre entente jugée acceptable.

5.29 Le directeur de course a le pouvoir total de décision sur tous les officiels de la piste. La sécurité en piste et l'observance totale des livres de règlements est de sa responsabilité. De plus, il sera juge de l'interprétation d'un règlement, de l'esprit de celui-ci et de la signification des mots utilisés.

5.30 Lors de retour d'un véhicule dans les puits par une remorque, un membre de l'équipe doit se présenter à l'entrée des puits afin de diriger le remorqueur vers son espace. Aucun travaux ne pourront être effectués sur le véhicule tant que celui-ci ne sera pas libéré de la remorque.

5.31 Le chargement des véhicules de course sur leur trailer par le remorqueur sera autorisé seulement à la fin du programme.

5.32 Aucune prise de drogue ne sera tolérée sur le terrain du Speedway sous peine de disqualification de la voiture et de l'expulsion du coureur à la discrétion des officiels.

5.33 La vitesse tolérée dans les puits est de 10 km/h sous peine de disqualification de la voiture et/ou de l'expulsion du coureur à la discrétion des officiels. Une récidive pourrait entraîner une suspension du conducteur.

5.34 Aucune boisson alcoolique autre que celles vendues pas le Speedway ne sera tolérées dans les estrades ou les puits de ravitaillements.

5.35 Aucune consommation alcoolisée ne sera tolérée par le pilote sous peine de disqualification de la voiture et de l'expulsion du coureur à la discrétion des officiels et ce jusqu'à la fin de sa dernière course.

5.36 Pour la sécurité de tous, nous exigeons que les enfants de moins de 12 ans restent à tout moment en compagnie d'un adulte responsable.

5.37 Les animaux sont interdits.

SECTION 6 - POINTAGE

6.1 Pour participer au pointage la voiture doit prendre le départ (vert)

6.2 Points de qualification :

- 135 hp et moins, 135hp et plus, Super 4 : 16, 15, 14, 13, etc.
- Amateur, Super Stock, Semi-Pro, Pro Stock, Sportsman : 12, 11, 10, 9, etc

6.3 Points de final = 42-38-36-34 etc.

6.4 Pas de point si disqualification.

6.5 Points bonus de présence de 20 points pour chaque voiture qui prendra le départ de la première qualification de la journée au programme d'ouverture de saison.

6.6 Points doublés au programme spécial de la classe et au championnat de fin de saison.

SECTION 7 – PROTET TECHNIQUE

7.1 Une équipe aura trente minutes (30) minutes suivant la dernière épreuve de sa classe pour réclamer un formulaire, loger son protêt auprès de l'inspecteur en chef et/ou le directeur déposer le montant requis par le protêt (argent comptant seulement). Le conducteur et/ou le propriétaire d'une voiture sont les seules personnes à avoir le droit de loger un protêt dans sa classe. Tous les protêts doivent concerner un article spécifique du livre de règlements et le véhicule visé par le protêt devra avoir complété la course devant le véhicule de l'équipe de course qui dépose le protêt.

L'inspecteur en chef et/ou le directeur peuvent refuser le dépôt d'un protêt.

Les coûts de dépôt d'un protêt :

- Protêt mécanique : 500.00\$
- Inspection visuelle : 150.00\$

Concernant un protêt mécanique, le coût est de 500.00\$ pour les pièces mécaniques plus 500.00\$ si le protêt est logé contre une voiture dont le moteur a été scellé et/ou vérifié par l'inspecteur en chef ou toute autre personne et/ou organisation reconnu par Le Speedway à l'exception des scellés temporaires dans la classe Stock.

7.2 Seuls peuvent assister au protêt le propriétaire ou le pilote qui a déposé le protêt ainsi que le propriétaire ou le pilote du véhicule visé par le protêt. Les officiels se réservent le droit d'inviter une ou des personnes supplémentaires s'il en va d'assurer la partialité et le bon déroulement de l'inspection technique.

7.3 Lorsqu'un protêt est déposé ou que les officiels demandent une vérification technique, l'équipe visée par ce protêt doit effectuer la préparation de la voiture pour l'examen par l'inspecteur en chef selon les consignes de ce dernier. Toutes les pièces qui devront être enlevées et remises en place lors de la levée d'un protêt le seront par les membres de l'équipe contestée sans frais compensatoire. Un conducteur qui loge un protêt et le gagne, conserve la somme. Dans le cas contraire, la somme ira au pilote ou propriétaire de la voiture contestée moins les frais encourus pour l'inspection de pièces par un spécialiste. Si l'inspecteur en chef découvre une illégalité (autre que celle visée par le protêt et que la pièce qui était visée est déclarée légale) lors d'une vérification technique initiée par le dépôt d'un protêt, il pourra tout de même déclarer la voiture illégale. Le gagnant du protêt recevra l'argent moins les frais encourus pour l'inspection. Toute voiture jugée illégale fera perdre les points et bourses du programme et devra payer les frais encourus visant le protêt déboursés par Le Speedway. Lors de sa prochaine présence, la voiture devra être soumise à une inspection avant de prendre le départ. Son pilote devra partir à l'arrière pour la première course du programme suivant.

7.4 Tout compétiteur refusant de se soumettre à une inspection est reconnu fautif et sera disqualifié sans points ni bourses du programme. Il sera aussi suspendu pour un programme et devra avoir une approbation technique avant son retour en piste.

7.5 Toute décision rendue par l'inspecteur en chef est finale et sans appel.

7.6 Il est impossible de loger un protêt sur une décision de jugement et toute demande en ce sens sera refusée

TOUT DROIT RÉSERVÉ À L'USAGE EXCLUSIF DU SPEEDWAY