



## **REGLEMENT SUPERBIKE DRIFT 2016**

### **ATTRIBUTION DES POINTS**

#### Qualifications

- 1<sup>er</sup> de la qualification remporte 10 points
- 2<sup>ème</sup> de la qualification remporte 8 points
- 3<sup>ème</sup> de la qualification remporte 6 points
- 4<sup>ème</sup> au 8<sup>ème</sup> de la qualification remporte 4 points
- 9<sup>ème</sup> au 12<sup>ème</sup> de la qualification remporte 3 points
- 13<sup>ème</sup> et 14<sup>ème</sup> de la qualification remportent 2 points
- 15<sup>ème</sup> et 16<sup>ème</sup> de la qualification remportent 1 point

#### Compétition

- 1<sup>er</sup> de la manche remporte 25 points
- 2<sup>ème</sup> de la manche remporte 20 points
- 3<sup>ème</sup> de la manche remporte 16 points
- 4<sup>ème</sup> de la manche remporte 13 points
- 5<sup>ème</sup> de la manche remporte 11 points
- 6<sup>ème</sup> de la manche remporte 10 points
- 7<sup>ème</sup> de la manche remporte 9 points
- 8<sup>ème</sup> de la manche remporte 8 points
- 9<sup>ème</sup> de la manche remporte 7 points
- 10<sup>ème</sup> de la manche remporte 6 points
- 11<sup>ème</sup> de la manche remporte 5 points
- 12<sup>ème</sup> de la manche remporte 4 points
- 13<sup>ème</sup> de la manche remporte 3 points
- 14<sup>ème</sup> de la manche remporte 2 points
- 15<sup>ème</sup> de la manche remporte 1 point

### **FONCTIONNEMENT DU CHAMPIONNAT**

Le championnat Superbike Drift est un ensemble de manches réalisé au cours d'une année.

Le classement du championnat se fait par attribution de points selon le classement. Le vainqueur du championnat est le pilote qui aura accumulé le plus de points durant le championnat.

## **FONCTIONNEMENT D'UNE MANCHE**

Une manche comprend les qualifications, suivies des battles, répartis sur un week-end, selon ce schéma :

- qualifications de 12 pilotes le samedi
- repêchage de 4 pilotes le dimanche matin
- battles le dimanche après-midi (top 16)

## **QUALIFICATIONS**

Chaque pilote disposera de deux runs de qualification, non consécutifs, dans le sens inverse du classement du championnat.

Le score sera donné après chaque run. Dans le cas d'une égalité, le pilote qualifié sera dans l'ordre suivant :

- celui qui aura reçu le plus de points « style »
- si égalité, celui qui aura reçu le plus de points « angle & vitesse »

Dans le cas où les conditions météorologiques seraient difficiles mais ne provoqueraient pas l'annulation de la compétition, les juges ajusteront leur jugement en fonction de conditions météorologiques.

A la fin des qualifications, le nombre de pilotes est de 16.

## **BATTLES**

Les battles se déroulent après les qualifications.

16 pilotes s'affrontent en battle (deux par deux) selon l'ordre établi par les qualifications.

Ces duels sont basés sur deux runs consécutifs (1<sup>er</sup> tour et 2<sup>ème</sup> tour) constituant un battle à élimination directe (système pyramidale : 8<sup>ème</sup>, quart, demi-finale et finale).

Le pilote le mieux placé en qualification part premier (meneur) sur la grille de départ, le 2<sup>ème</sup> pilote est placé deux mètres derrière. Ils effectuent le premier tour, franchissent la ligne d'arrivée et font un tour de refroidissement pour revenir se placer sur la grille de départ en ordre inversé du premier tour (le meneur passe suiveur et le suiveur passe meneur).

A la fin du 2<sup>ème</sup> tour, après le passage de la ligne d'arrivée, les deux pilotes font à nouveau un tour de refroidissement pour venir se positionner devant les juges afin que ces derniers désignent le gagnant.

Le gagnant passe à l'étape suivante, le perdant est éliminé.

## **MENEUR**

Le meneur doit drifter en se concentrant sur les « clipping points » et zones marquées avec la meilleure trajectoire et le meilleur angle/vitesse et style possible.

## **SUIVEUR**

Le suiveur doit être le plus proche possible du meneur, tout en ayant le meilleur angle/vitesse possible. Pour le suiveur, le meneur devient un «clipping point» mobile. Dans le cas où le suiveur domine clairement le meneur, il doit suivre la trajectoire du meneur, avec plus d'angle et de style, tout en restant très proche de celui-ci.

## **DEPASSEMENTS**

Les dépassements sont autorisés dans le championnat Superbike Drift et ce à n'importe quel endroit du parcours sauf au premier virage, si le meneur n'est clairement pas sur la trajectoire voulue et/ou si il est trop lent par rapport au suiveur. Le dépassement doit se faire sans mise en danger flagrante. Tout dépassement provoquant une chute ou une reprise d'adhérence pour le meneur pourra être sanctionné d'un zéro par les juges.

### **NOTATION (Qualifications)**

Chaque juge est assigné à un critère en particulier : trajectoire, angle & vitesse, style.

Voici la notation :

- le juge « trajectoire » peut donner jusqu'à 25 points + 10 points de style
- le juge « angle & vitesse » peut donner jusqu'à 25 points + 10 points de style
- le juge « style » peut donner jusqu'à 30 points

Le total maximum de points est de 100.

Dans le cas d'une égalité, le pilote totalisant le plus de points « style » l'emportera.

### **NOTATION (Battle)**

Chaque juge est assigné à un critère en particulier : trajectoire, angle & vitesse, style.

Voici la notation :

- le juge « trajectoire » peut donner jusqu'à 20 points + 10 points de style
- le juge « angle & vitesse » peut donner jusqu'à 20 points + 10 points de style
- le juge « style et agressivité » peut donner jusqu'à 20 points + 20 points d'agressivité

A la fin du duel, chaque juge désigne un gagnant. Le pilote qui a le plus de voix remporte le duel.

Dans certains cas, les juges pourront demander un « One More Time » s'ils estiment ne pas pouvoir départager les deux concurrents. Le duel recommencera.

### **JUGEMENT GENERAL (Battle et qualifications)**

Actions entraînant un zéro :

- chute
- dépassement avant ou pendant le premier virage
- reprise de grip totale dans une zone drift (indiquée par deux repères, un en entrée et un en sortie). Une reprise de grip partielle bien rattrapée pourra ne pas être sanctionnée par un zéro et n'entraîner qu'une perte de points
- deux roues hors-piste
- pied à terre
- contact causant une chute ou une reprise de grip
- le suiveur se contente de respecter les « clipping points » après que le meneur a écopé d'un zéro lors du tandem précédent
- utilisation intensive du frein avant dans les zones de drift. Les juges peuvent, en cas d'utilisation du frein avant abusive dans les zones de drift mais pas excessive, procéder à un retrait de points (jusqu'à -10 points / juge)
- pilote et/ou machine pas prêts au départ dans les 5 minutes suivant leur appel. En cas de casse mécanique réparable lors du premier run, le pilote a un maximum de 5 minutes pour effectuer la réparation avant le départ du run suivant.

### **CONTESTATION DU JUGEMENT**

Toute contestation est proscrite, des qualifications à la finale. Il est cependant possible de demander une explication des résultats (sauf lors des qualifications) avant que le run suivant ne démarre.

Toute contestation jugée trop insistante par le jury peut valoir une disqualification du participant pour le reste de la compétition, voir du championnat.

## **REGLEMENT TECHNIQUE**

- toutes les cylindrées sont acceptées
- pas de puissance maximale
- tous les types de motorisation thermiques (atmosphériques et turbo) sont acceptés
- chaque machine doit disposer à l'avant et à l'arrière d'un témoin de frein lumineux de couleur rouge connecté à son frein avant (via bande de leds par exemple)
- un numéro de course, choisis lors de l'inscription, devra être inscrit à l'avant (bulle / plaque phare) et à l'arrière (coque arrière, des deux côtés) dans des proportions suffisantes, en noir sur fond blanc
- quatre stickers Superbike Drift (fournis) devront être visibles sur chaque machine, deux de chaque côté, à l'avant et à l'arrière, et devront être suffisamment visibles
- le liquide de refroidissement n'est pas admis, seule l'eau est autorisée
- les machines doivent être en bon état et ne pas présenter de danger apparent (objets saillants, mal fixés, etc...)

Toutes les machines seront inspectées avant et pendant la compétition. L'organisation se réserve le droit d'exclure momentanément ou définitivement de la compétition tout pilote / écurie qui mettrait en danger la sécurité des autres concurrents ou du public.

## **EQUIPEMENT PILOTE OBLIGATOIRE**

- combinaison complète cuir
- ou
- pantalon cuir (ou kevlar) + blouson cuir, obligatoirement solidaires l'un à l'autre
- protection dorsale homologuée
- gants
- casque homologué
- chaussures renforcées montantes ou bottes