

*** Les conducteurs devront être en possession d'un permis de conduire valide. Si le conducteur est mineur, la signature d'un parent est nécessaire. ***

*** Tout véhicule ayant déjà participé à d'autres derby que celui de Ste-Marguerite doit respecter les règlements de Ste-Marguerite, ici-bas énoncés. ***

*** Si un conducteur triche, il peut se voir refuser les années d'après. ***

*** **Le prestone doit être remplacé par de l'eau.** ***

Règlements généraux

1. VIDER LE VÉHICULE

1.1 Aucune vitre ou lumière ne doit rester sur le véhicule (vitre non cassée dans les portes)

1.2 Tout l'intérieur se doit d'être vidé (banc, dedans de porte, voute de toit, ...)

1.3 Tuyau d'échappement doit être enlevé.

1.4 Aucune pesé de roues

*** Le véhicule doit être vidé avant son arrivé sur les lieux. Un bac est mis à votre disposition nous vous prions l'utiliser. ***

2. LE CONDUCTEUR

2.1 Il se verra disqualifié :

- S'il est en état d'ébriété est disqualifié avant la course.
- S'il ne respecte pas les règlements ou désobéissant aux ordres des juges.
- S'il critique une décision d'un juge et il est responsable des membres de son équipe (mécanicien) sous peine d'expulsion du paddock pour la journée.
- Pour toute conduite dangereuse pouvant entraîner des blessures aux spectateurs ou mécanicien.

2.2 C'est sa responsabilité de faire inspecter son véhicule avant 11h.

- Tous les frames peinturés (qui n'a pas l'apparence d'origine) se verront inspecter seulement à la fin s'il reste du temps. (Il est strictement interdit de peindre le frame ou d'en altérer son apparence d'origine).
- Seulement le chauffeur et son véhicule est permis dans l'espace d'inspection.
- Lors de l'inspection assurez-vous d'être dans les règles.

2.3 Tous les coureurs devront être inspectés une 1^{ère} fois :

- Si le véhicule respecte les règlements, un autocollant sera apposé pour valider l'inspection.
- Si le véhicule ne respecte pas les règlements, vous devez aller faire les modifications nécessaires afin de le rendre légal et revenir passer l'inspection pour avoir votre autocollant.

3. RÈGLES GÉNÉRALES (POUR TOUTES LES CATÉGORIES)

3.1 L'organisation se réserve le droit de limiter le nombre d'inscription.

3.2 Le comité se dégage de toute responsabilité concernant les lésions corporelles, vol ou tout autre dommage pouvant être causé au conducteur et mécanicien.

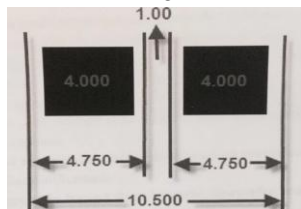
3.3 Les véhicules doivent être obligatoirement être immatriculées.

- 3.4 Les freins doivent être en bon état et sont vérifiés à l'inspection du matin. Sinon la voiture sera disqualifiée.
- 3.5 Aucun «bander» à cric, tire-fort ou tendeur de chaîne ne sont tolérés sur le véhicule.
- 3.6 Tout véhicule ayant un toit ouvrant doit être muni d'une tôle pour fermer celui-ci (une tôle raisonnable pas de plaque de fer). La raison est pour les renversements sur le toit. Les voitures de coupe décapotable ne sont pas acceptées.
- 3.7 Les voitures de type familial sont acceptées dans les courses de 4 et 8 cylindres.
- 3.8 Le port du casque de sécurité est obligatoire. De plus, il doit être attaché. Toute perte de casque entraine une disqualification du véhicule. De plus, le conducteur doit être habillé d'un manteau (vêtement long)
- 3.9 Il est permis d'inscrire 2 chauffeurs pour un même bazou. Cependant, cela doit être spécifié et enregistré lors de l'inscription.
- 3.10 Aucune bouteille de verre n'est tolérée sur le terrain pour des raisons de sécurité.
- 3.11 Les enfants de moins de 12 ans ne sont pas admis dans le «paddock». Seul le conducteur et son mécanicien sont admis (sécurité oblige) De plus, les poussettes sont interdites.
- 3.12 Les véhicules doivent quitter le site après l'évènement ou en cas de report de la démolition sinon ils deviennent la propriété des organisateurs.
- 3.13 Aucune boisson alcoolisée ou toute autre drogue ne sont tolérées dans le véhicule avant et pendant la démolition. Elles seront alors confisquées. Tout officiel a le droit de disqualifier un coureur en état d'ébriété. Sur le terrain, nous ne tolérons que la bière en cannette.
- 3.14 La décision des juges est irréversible.
- 3.15 Chaque véhicule inscrit peut participer à un maximum de 3 courses dans la journée.
- 3.16 Un participant ayant plus d'une auto est tenu de faire courser son auto dans la course où la pige l'aura décidée.
- 3.17 Le coût de l'inscription est fixé à 50.00\$/véhicule payable lors de l'inscription. Deux laissez-passer sont remis par voiture (1 chauffeur et 1 mécano). Possibilité d'acheter deux laissez-passer additionnel de plus par voiture au coût de 25.00\$. L'inscription en aucun cas n'est remboursée (sauf si l'évènement est annulé).

4. RÉPARATION

Lorsqu'une plaque de réparation est utilisée, celle-ci et la soudure ne doit pas dépasser 4pouce $\frac{3}{4}$ (voir schéma). Une distance de 1pouce entre chaque plaque avec la soudure doit être respectée, quand deux plaques sont soudées pour une même réparation. On ne peut croiser 2 plaques, elles doivent être en ligne avec le frame, même si ces plaques ne sont pas sur la même face du frame. (On ne peut faire un fer-angle avec 2 plaques, ils doivent aussi respecter le 1 pouce de distance).

Schéma :



Les plaques doivent suivre le frame. Si le frame change de direction et que plus d'une plaque sont utilisées, la partie la plus proche entre les plaques doit respecter le 1 pouce d'espace minimum entre les 2 plaques. Toutes réparations doivent être déclarées aux officiels lors de l'inspection du matin et avant la course. Il est le devoir du coureur de déclarer les réparations. Toute réparation non déclarée aux officiels sera considérée comme illégale et ce même si elle est considéré en règle. Aucun trou ne peut être bouché, aucun washer sur le frame. Tous les trous d'origine doivent être apparents.

5. DÉROULEMENT DES COURSES

- 5.1 Après 2 minutes d'inactivité, le conducteur doit avoir un contact avec un autre bazou, sinon il est disqualifié. Lorsqu'il reste 2 voitures, le délai est d'une (1) seule minute pour repartir. Pas de contact avec l'aide du démarreur. Tout impact de devant ou de côté, si donné par un véhicule en mouvement est bon. Le coup doit avoir été de l'initiative du conducteur, si poussé par un autre ne compte pas.
- 5.2 Vous devez garder votre casque durant la durée de la course et ce même si vous ne pouvez plus bouger.
- 5.3 Un conducteur qui immobilise illégalement un autre véhicule est disqualifié. De plus, les 2 contre 1 sont interdits.
- 5.4 Avant tout contact, les voitures doivent se croiser une fois et toucher un bloc. Sinon, il y aura disqualification.
- 5.5 Tout véhicule prenant en feu qui nécessite l'intervention des pompiers est disqualifié à la 2^e intervention de ces derniers.

6. CAS EXCEPTIONNELLE

- 6.1 Premièrement, le gagnant d'une course est celui qui donne le dernier coup.
- 6.2 Si les 2 coureurs se frappent en même temps et qu'ils restent pris : ceci inclut que les 2 coureurs étaient en mouvement, un seul coureur ira en finale, aucune voiture ne sera séparée sauf durant la finale s'il reste que 2 véhicules (1^{er} et 2^e). Le dernier coup s'étant donné en même temps. Le gagnant sera celui qui :
 1. Est capable de bouger
 2. Est capable de faire virer les roues (tractions)
 3. Son moteur fonctionne
 4. Si la minute est terminée et que les coureurs sont rendus au point mentionné plus haut soit le 3 est la seule raison qui pourrait entraîner les 2 coureurs en finale.

Pour toutes autres situations seulement qu'une voiture sera envoyée en finale. Aucune bourse ne sera divisée entre 2 coureurs en finale (les 2 voitures seront séparées pour reprendre la course). Si un coureur ne contribue pas et/ou ne fait pas d'efforts pour que les voitures se déprennent la victoire ira au coureur qui l'a fait l'effort. La décision des arbitres sera finale et sera prise au meilleur de leur connaissance.

Les arbitres ont le dernier mot en ce qui concerne les modifications trop extrêmes des voitures. S'ils jugent que le véhicule ne répond pas aux critères de sécurité, s'ils jugent que la voiture dépasse les limites autorisées pour être dans les normes d'égalité, l'arbitre en chef pourra refuser un véhicule. Les décisions des arbitres sont officielles donc irréversibles.