EDITION 2026
REGLEMENT DE LA COURSE

La course, courue à 2 pilotes, se déroule sur 6 heures, sur un ou deux jours. Les règles générales de cette course sont les règles internationales de roulage et de course de la Fédération Internationale de Sand et Land Yachting. Les règles particulières de cette course d'endurance sont les suivantes :

DEPART

Départ type « Le Mans original » sur une seule ligne. Seul le pilote est autorisé à pousser le char au départ, sauf dérogation accordée par la direction de course et le jury. Première ligne de départ déterminée par tirage au sort le vendredi à 21 heures. Pour les équipages non inscrits au tirage au sort, départ en fin de ligne. Départs suivants selon le dernier classement connu.

CHANGEMENT DE PILOTE

Les équipages doivent effectuer au moins un changement de pilote, au cours de chaque heure complète de course.

Cette règle est valable le samedi et le dimanche.

Le changement de pilote est effectué obligatoirement dans la zone prévue à cet effet. Tout changement hors zone est soumis à pénalité. Le changement doit être effectué obligatoirement char à l'arrêt. Au changement de pilote, le pilote qui quitte le char doit signer immédiatement la feuille du responsable de la zone de changement.

MANQUE OU EXCES DE VENT

Si le temps de roulage après le départ de la course est inférieur à 1h, annulation par drapeau jaune.

Si le temps de roulage est supérieur à 1h, pas d'annulation de course mais interruption par drapeau à damiers. En cas de chute de vent, le classement retenu sera celui de l'avant dernier tour. Retour immédiat sur la ligne de départ selon le dernier classement

VALIDATION

Moins de 5 heures de course le samedi : suite et fin le dimanche. Plus de 5 heures le samedi : course validée.

Homologation de la course : plus de 3 heures de course sur les 2 jours.

REPARATIONS - ASSISTANCE AUX CHARS

Tout véhicule autre que les véhicules de l'organisation est interdit sur la plage, sous peine de disqualification.

L'assistance entre équipages est autorisée.

Aucun matériel de réparation personnel d'un pilote ne peut être stocké dans un véhicule de l'organisation.

Un char en panne doit utiliser les véhicules d'assistance pour le remorquage et ne peut exiger du véhicule le transport de son matériel de réparation. En cas de difficulté de remorquage, le véhicule d'assistance peut proposer le matériel de réparation de l'organisation.

Le char est ramené, si nécessaire et si possible, dans la zone technique située à proximité de la zone de changement de pilote. Les réparations sont interdites dans la zone de changement de pilote.

ARRIVEE

Après passage du drapeau à damier, le pilote a OBLIGATION de rentrer au club à vitesse réduite (suivre directives du D.C. lors du briefing)

PARC FERME (si existant)

Tous les chars inscrits devront obligatoirement intégrer le parc fermé au plus tard 1 heure après l'arrivée du dernier.

Chaque char, à l'exception de la voile, sera rangé dans le parc, qu'il soit en état de marche ou non.

Aucune réparation n'est autorisée dans le parc.

Réouverture du parc : le dimanche matin à **8h00**

PENALITES

.Faux départ : 1mn.

.Non-respect de la procédure de changement de pilote obligatoire : 2mn. Si possible, la pénalité sera infligée immédiatement par un « stop and go » dès le changement effectif dans la zone.

.Départ ou changement de pilote hors zone imposée : 3mn.

.Changement de pilote char non arrêté : 30s.

.Marque de dégagement non respectée (marque de parcours sans zone orange) : pénalités progressives, à partir de 1mn, la suivante doublant la précédente.

.Renversement d'un drapeau de bouée ou d'une marque de parcours: 30s.

.Non-respect règles de priorité en zone orange : 2mn

.Non-respect du circuit : 1 tour.

.Réparation en zone de changement de pilote : 3mn

.Parc fermé : 1mn par minute de retard dans le parc.

.Réparation dans le parc après sa fermeture : disqualification de l'équipage.

.Vitesse excessive après l'arrivée : 2mn.

.Autres infractions au ISRR : pénalités déterminées par le jury.

Tous les chars seront chronométrés sur la ligne d'arrivée à la fin de chaque manche.

CLASSEMENT

Le classement définitif sera effectué en cumulant les distances parcourues au cours des manches courues et validées.

Le trophée des 6 Heures et le titre de vainqueur des 6 Heures sera décerné au premier équipage du classement scratch. Pour accéder au podium, les 3 premiers doivent obligatoirement avoir franchi la ligne d'arrivée à l'issue de la dernière manche courue et validée.

Tout abandon entraînera un classement en fonction du nombre de tours entiers accomplis. Quel que soit le nombre de tours effectués, tout char qui ne franchit pas la ligne d'arrivée, sera obligatoirement classé après le 3ème.

PARTICIPANTS

Chaque pilote possède une licence pratiquant FFCV ou ID-Fisly à jour. Les licences journalières ne sont pas acceptées. Les transpondeurs non rendus ou abimés seront facturés 135€ aux pilotes.

Calcul de la Distance Parcourue par un char (DP) dans le Temps de Course du premier (TCprem) :

. Temps de Course d'un Char (TCC) :

TCC en (h, mn, s) = TCprem + Ecart Temps par rapport au premier (ET)

. Vitesse Moyenne d'un char (VM) :

VM en (m/s) = (Ltour(m) x nbre de tours) / TCC(s)

. Conversion Ecart Temps (ET) en Ecart Distance (ED) :

ED(m) = VM(m/s) x ET (s).

. Conversion des pénalités en mètres (P) :

P(m) = VM(m/s) x Pénalité(s)

. Distance Parcourue (DP) :

DP(m) = (Ltour(m) x nbre de tours) – ED(m)

. Distance Corrigée si pénalités (DC) :

DC(m) = DP(m) – P(m)

Nota : ED est plafonné à 0,9 fois Ltour (Ltour = longueur du circuit)