

REGLEMENT

Version 1.0 – 21/08/2019

Sommaire

1. Organisation

- 1.1. Introduction.
- 1.2. Situation non prévue.
- 1.3. Equipe d'organisateur.

2. Participation

- 2.1. Droits de participation.
- 2.2. Limitation de participants.
- 2.3. Forme du profil pilote.

3. Equipes

- 3.1. Relation pilotes/équipes.
- 3.2. Compositions équipes.
- 3.3. Inscriptions pilotes/équipes.
- 3.4. Les peintures.

4. Pré-qualifications

5. Absences/présences.

- 5.11 Absences/présences.

6. Epreuves du championnat

- 6.1. Calendrier.
- 6.2. Déroulement de la soirée.
- 6.3. Restart de la course.

7. Classement et attributions des points

- 7.1. Barème des points.
- 7.2. Classement pilotes et classement équipes.

8. Réclamations

- 8.1. Analyse spontanée de l'organisation.
- 8.2. Les réclamations.
- 8.3. Publications pénalités.

9. Sanctions, pénalités et pénalités prédéfinies.

- 9.1. Fonctionnement des pénalités.
- 9.2. Tableau des pénalités.

10. Briefing et diffusion TV

- 10.1. Briefing.
- 10.2. Diffusion TV.

11. Discipline

- 11.1. Les Stands.
- 11.2. Défense de sa position/Dépassements.
- 11.3. Retour en piste.
- 11.4. Reconnexion.
- 11.5. Tchat.
- 11.6. Reconnaissances/Mise en grille/Tour de formations/Départ.
- 11.7. Météo.
- 11.8. Règlementations des pneus.
- 11.9. Choix voitures.
- 11.10. Dégâts.
- 11.11. Respect du tracé.
- 11.12. Echap en piste.
- 11.13. Drapeau bleu et drapeau jaune.
- 11.14. Triche.
- 11.15. Réglages serveur.

1. Organisation

1.1. Introduction.

Les 6H de Sebring for Anna sont organisées par la FFSCA sur la plateforme rFactor 2. Tout pilote s'inscrivant à l'événement accepte ce règlement, s'engage à le respecter et doit en avoir pris connaissance.

1.2. Situation non prévue.

Toute situation non prévue dans ce règlement, ainsi que toute contestation pouvant survenir quant à leur interprétation, seront jugées par les organisateurs du championnat et pourront dès lors modifier le règlement pour éviter un cas similaire.

1.3. Equipe d'organisateur.

Les organisateurs disposent des pleins pouvoirs pour organiser ce championnat.

L'équipe est composée de :

- David Lespes
- Mathieu Leclerc
- Ludovic Ferruit
- David Delasalle

2. Participation

2.1. Droits de participation.

L'événement est « OPEN », aucun droit de participation n'est demandé aux pilotes. Tout pilote, licencié FFSCA ou non, peut donc s'inscrire et participer à la course. Les pilotes sont néanmoins fortement encouragés à formuler des promesses de don à la cagnotte de l'association « 24H For Anna » ou des dons directs 😊

2.2. Limitation de participants.

Le circuit de Sebring est prévu pour 62 voitures.

2.3. Forme du profil pilote.

Chaque pilote devra être inscrit sous son vrai nom dans le format "Prénom Nom" sans accents, caractères spéciaux et en aucun cas un pseudo. Pas de [TAG] non plus.

- **OK** : Charles Attan
- **NOK** : [FER] Charles Attan
- **NOK** : CharlesAttan42

3. Equipes

3.1. Relation pilotes/équipes.

Les pilotes devront obligatoirement faire partie d'une équipe même pour rouler seul.

3.2. Compositions équipes.

Pour cette course, les équipes devront être composées de 2 pilotes minimum et 3 pilotes maximum. Les équipes peuvent rouler dans les 3 catégories suivantes :

- **LMPH** (Hypercar) : McLaren Senna GTR
- **LMP2** : Oreca07
- **GTE** : Aston Vantage, BMW M8, Corvette C7.R, Porsche RSR

3.3. Inscriptions pilotes/équipes.

L'inscription se fait sur le forum directement dans le topic épinglé dédié

Pilote + numéro : Prénom Nom utilisé en jeu + numéro de course officielle.

Nom d'équipe : Dans l'esprit de la course auto et pas du style "les fous de la cité..."

Veillez à bien respecter la mise en forme et surtout ne rien supprimer afin que votre inscription soit validée.

3.4. Les peintures.

Les livrées devront être envoyées sur le mail de l'organisation : gtseries@ffsca.org

Les templates sont incluses dans le dossier rFactor 2\Template du jeu. **Nous encourageons fortement les peintres des équipes à inclure, de façon bien visible, un des logos « 24H for Anna » mis à disposition pour l'événement !**

L'organisation met également à disposition les plaques numéros à apposer sur l'auto, de façon bien visible, sur le capot et sur les côtés de l'auto :

- Hypercar en **ROUGE**
- LMP2 en **BLEU**
- GTE en **VERT**

Les livrées devront être envoyées au format PSD afin de pouvoir être modifiées par l'organisation si nécessaire. N'oubliez pas d'inclure également les fichiers complémentaires (fichier region.dds et region.json) si vous souhaitez inclure des effets particuliers à vos peintures.

Les équipes ont jusqu'au 1^{er} décembre minuit dernier délai pour envoyer leur peinture !

4. Qualifications

Les qualifications auront lieu du 1^{er} novembre au 1^{er} décembre. A l'issue des qualifications, les équipes devront déterminer le pilote qui prendra le départ de la course

5. Absences/présences.

5.1. Absences/ Présences.

Vous déclarez votre présence sur le sujet de course dans le forum de la section « 6H for Anna » et aussi en réalisant un chrono sur les serveurs. Si un pilote (ou une équipe) devait être absent, il doit le signaler sur le post de course.

6. Epreuve

6.1. Calendrier.

- 01/10 au 01/11 : qualifications
- 04/11 : shakedown (obligatoire pour TOUTES les équipes !)
- 07/11 : la course !

6.2. Déroulement de journée.

14h00 - Essais libres (90 min)

15h30 - Briefing obligatoire pour tous les pilotes sur TeamSpeak (20 min~)

15h50 - Warm up (10 min) Interview des pole-men + mise en place grille

16h00 - Course (6h)*

22h00 - Fin de la soirée et fermeture du serveur. Interview des vainqueurs

***Sessions fermées et donc non joignable pour les pilotes qui ne sont pas sur le serveur.**

6.3. Restart de la course.

L'organisation pourra procéder à un restart pour déconnexions massives de pilotes avant le départ, une fois la course lancée aucun restart ne sera effectué.

En cas de crash serveur la course sera annulée dans le cas où il intervient avant les 50% et dans le cas où c'est après les 50% le classement au passage de la ligne dans le tour du crash sera pris comme classement final.

7. Classements et attribution des points

L'événement étant hors championnat, aucune attribution de point n'est faite.

8. Réclamations

Un admin au minimum sera présent en tant que commissaire sur Teamspeak. Les pilotes ou équipes se sentant lésées lors d'un incident pourront contacter le commissaire qui analysera l'incident, et qui appliquera une sanction si nécessaire. La sanction sera annoncée soit en vocal soit sur le chat du jeu.

9. Sanctions, pénalités et pénalités prédéfinies

Les pénalités seront infligées soit directement par le jeu (coupes, non-respect des drapeaux bleus, vitesse dans les stands...), soit par l'administrateur/commissaire.

Les sanctions peuvent aller d'un drive through (passage par la voie des stands) à la mise hors course pure et simple, en fonction de la gravité.

10. Briefing et Diffusion TV

10.1 Briefing.

Le briefing débutera à 15h30 comme indiqué dans le déroulement de la soirée. Il est obligatoire pour tous les pilotes.

Durant ce briefing nous donneront des consignes, rappelleront certaines règles, etc...

Les pilotes pourront également poser des questions en temps voulu et les admin y répondront avec grand plaisir.

Tout pilote se présentant en retard ou ne pouvant se présenter peut faire connaître son retard ou absence sur le forum.

10.2 Diffusion TV.

La diffusion TV sera assurée par Benjxmotors, il vous est demandé de ne pas faire n'importe quoi en piste et agir au plus proche de la réalité vue que nous sommes filmer et diffuser en direct tv. Pendant le warmup, l'interviewer fera une interview des 3 pôles-men de catégories lors du Warmup qui durera 10 minutes maximum.

Lorsque la course est finie et que vous avez passé la ligne d'arrivée, il est interdit de crasher sa voiture dans le mur ou dans d'autres voitures, vous devez finir votre tour (s'il vous reste du carburant) et rentrer dans les stands pour y faire échappé et ce dans toutes les sessions les soirs de course.

A la fin de la course, les 3 premiers de la course sont attendus pour une interview dans le channel « Salle d'interview ».

11. Discipline

11.1 Les stands.

Le limiteur de vitesse est obligatoire dans les stands, les pilotes une fois sorti du garage devront rouler sur la bande de roulage qui est entre le mur et la ligne blanche centrale.

Une voiture qui roule sur la bande de roulage est prioritaire par rapport à une voiture qui sort de son garage ou qui vient de finir son arrêt aux stands et démarre de son emplacement.

Les voitures sortant de la voie des stands ont interdiction de rouler ou franchir la ligne blanche qui délimite votre bande de lancement sauf cas de force majeure (Le franchissement est effectif dès que la roue ne touche plus la ligne).

Durant les qualifications, les voitures qui sont déjà en piste et donc en chronos sont prioritaires par rapport à celles qui sortent de la voie des stands.

Les voitures en piste peuvent franchir la ligne blanche de sortie des stands si aucune voiture ne s'y trouve.

Il est interdit de rentrer dans la voie des stands durant et à la fin du tour de formation même en cas de pluie sous peine d'être disqualifié de la course.

11.2 Défense de sa position/Dépassements.

- Une tentative de dépassement est valable à partir du moment où la roue avant (écrou central) est au niveau de la roue arrière (écrou central) de l'autre voiture.

Quand cette condition est remplie les pilotes doivent laisser un espace suffisant égale au minimum à la largeur de la voiture à l'autre pilote sur la piste, dans le cas contraire la tentative n'est pas valable donc le pilote étant devant peut garder sa trajectoire normale et c'est à l'autre pilote d'éviter le contact et de se raviser.

Il y a toute fois une exception à la règle, un pilote faisant une attaque « kamikaze » avec une grande différence de vitesse ou lançant son attaque de trop loin et qui remplit malgré cela la condition ci-dessus, sera le pilote fautif en cas de contact.

Il est interdit de pousser ou forcer un pilote à aller hors-piste en ne lui laissant pas un espace suffisant sur la piste, le fait d'être légèrement devant ou à l'intérieur ne vous rend pas prioritaire.

- Il est strictement interdit de zigzaguer afin d'empêcher un autre pilote de prendre l'aspiration, les pilotes sont autorisés à changer 1 seule fois de ligne lors d'une attaque, le retour sur ou vers la trajectoire est autorisé en veillant à laisser l'espace suffisant si les 2 voitures sont côte à côte.

- Vous pouvez défendre votre position uniquement si le pilote qui vous attaque est dans le même tour que vous, donc derrière vous dans le classement.

11.3 Retour en piste.

Il y a retour en piste à partir du moment où la voiture a plus de 2 roues au-delà des limites de la piste fixée par l'organisation.

Après une sortie de piste, vous devez reprendre la piste parallèlement et dans le sens de la marche, les voitures en piste sont prioritaires et donc vous ne pouvez pas les gêner.

Il est interdit de forcer le passage et de prendre la piste perpendiculairement s'il y a du trafic.

Lors d'une tête à queue, le pilote doit obligatoirement stopper sa voiture, et ne peut pas revenir en marche arrière sur la piste, il devra se remettre dans le sens de la course hors de la piste afin de pouvoir reprendre la piste en sécurité.

11.4 Reconnexion.

Durant la course à partir du tour de formation, un pilote étant déconnecté à la possibilité de se reconnecter et de reprendre la course, le pilote perdra malgré tout 2 tours si la course a déjà débuté (le tour de la déco + celui de la reconnexion).

Un pilote n'ayant pas été déconnecté et donc arrivant en retard ne pourra pas rejoindre la session de course.

L'équipe dont le pilote est déconnecté, devra OBLIGATOIREMENT reconnecter le même pilote : un autre pilote de l'équipe ne pourra pas prendre le relais directement car le jeu ne le reconnaitra pas en tant que tel.

11.5 Tchat.

Durant les pré-qualifications il est tout à fait autorisé d'utiliser le tchat mais, privilégiez plutôt les discussions via TeamSpeak pour ne pas gêner les autres pilotes qui s'entraînent.

Le tchat dans le jeu est interdit en Qualifications et en Course même pour s'excuser ou autre.

Tout pilote enfreignant cette règle sera pénalisable, même si sous le coup de la colère pensez aux autres !

11.6 Mise en grille/Tour de formation/Départ.

Lors du passage à la session course après le warm-up vous aurez 90 secondes pour aller en piste et dès que vous cliquerez sur le bouton « Drive » vous serez téléporté sur la grille de départ à votre place de départ.

Si vous cliquez sur course après ce décompte, vous partirez de la voie des stands

Le feu rouge est allumé à la sortie de la pitlane cela signifie que vous prendrez le départ depuis la voie des stands, si vous sortez alors que le feu est rouge vous écoperez d'un Stop&Go que le jeu vous attribuera automatiquement.

• Tour de chauffe :

Durant le tour de formation tous les pilotes doivent se suivre sur une seule file au moins sur les 2 premiers secteurs.

L'ensemble du plateau devra suivre le rythme du leader pôleman qui imposera un rythme entre 100km/h et 120km/h sur l'ensemble du tour.

Les pilotes reforment la grille sur les 2 files et doivent respecter les injonctions du jeu afin de ne pas être pénalisés ou déclassés par le jeu.

Dans la mesure de garder le contrôle de votre véhicule, vous pouvez chauffer vos freins pour le départ pour chauffer les freins appuyez sur l'accélérateur et les freins simultanément, mais il est strictement interdit de faire des gros coups de frein, sous risque d'accident pendant le tour de formation

Il est interdit de rentrer dans la voie des stands pendant ou à la fin du tour de formation même en cas de pluie.

- **Départ**

La séquence de départ se fait lancer après le tour de formation à environ 120km/h. Le départ est donné lorsque le leader de la catégorie passe la ligne de départ, à ce moment tous les autres pilotes de la catégorie peuvent accélérer simultanément sans attendre de passer la ligne à leur tour.

Les 3 catégories devront respecter cette procédure, ce qui entrainera donc 3 départs distincts.

11.7 Météo.

La météo sera une météo gérée par un plugin météo reflétant la météo en direct du circuit.

L'organisation n'a donc aucun pouvoir de décision sur la météo de la course !

11.8 Règlementation des pneus.

Le championnat se compose des pneus fournis par le mod.

11.10 Dégâts.

En cas de dégât important, et que la voiture peut toujours rallier les stands, il est autorisé de retourner aux stands avec une allure réduite, en dehors des trajectoires voir même en dehors des limites de la piste si cela est possible pour aller réparer aux stands, vous devrez faire attention à ne gêner personne et ne pas créer d'incident supplémentaire.

Si la voiture a perdu des éléments aérodynamiques importants pour la stabilité de votre voiture sur la piste et avec les autres concurrents autour de vous, vous êtes obligés de rentrer aux stands pour réparer dans le tour de votre incident sous peine d'être disqualifié de la course.

Temps de réparations : variable selon dégât

Aérodynamique = jusqu'à 300 secondes maximum

Mécanique = jusqu'à 300 seconde maximum

11.11 Respect du tracé.

La piste est délimitée par des lignes blanches, les vibreurs font partie de la piste, vous êtes donc autorisé à mettre 2 roues sur le vibreur et 2 roues au-delà du vibreur. (+ de 2 roues au-delà du vibreur = coupé)

-S'il n'y a pas de vibreur dans l'extérieur d'un virage alors, la ligne blanche ou jaune fera office de limite si le virage n'est pas soumis à une exception.

-Le meilleur chrono en qualification de chaque pilote est analysé, si un pilote ne respecte pas les limites de la piste dans son meilleur tour, il recevra une pénalité.

-Si un pilote lâche l'accélérateur à 100% ou freine pendant 1sec ou plus = pas de pénalité même lors du meilleur tour.

-Il n'y a pas de tolérance donc, si vous êtes en dehors pour 1mm vous serez pénalisé (ne jouez pas avec les limites si vous ne voulez pas être pénalisés).

-Si durant la course un pilote ne respecte pas les limites de la piste en course de manière répétée ou/et qu'il y a un gain de places et qu'elles ne sont pas rendues, la commission se chargera donc de juger l'incident et d'appliquer une pénalité.

-Si un pilote coupe plus de 2 fois en course, le jeu peut pénaliser le pilote après avertissement.

En fonction des circuits, il pourra y avoir des exceptions sur les sorties larges uniquement, celles-ci seront signalées via le post de course ou pendant le briefing.

11.12 Echap en piste.

Durant les sessions dites officielles, donc les soirs de courses, il vous sera formellement interdit de faire

échap en dehors de la voie des stands, l'échap est autorisé dans la voie des stands.

Durant la course : si votre voiture est détruite, et que vous n'avez pas la possibilité de rejoindre la voie des stands pour réparer alors vous pouvez faire échap et votre course s'arrêtera là.

Nous rappelons que si un autre pilote est responsable de votre abandon/échap, vous devez tout de même respecter la règle et vous pouvez si vous le souhaitez porter réclamation envers le pilote que vous jugez fautif.

11.13 Drapeau bleu et drapeau jaune.

Le Drapeau bleu : Les retardataires se verront présenter un drapeau bleu lorsqu'ils se feront prendre un tour par d'autres pilotes si c'est un pilote de la même catégorie, ils devront donc obligatoirement faciliter le passage à la voiture derrière eux à la première occasion.

Si c'est une voiture d'une autre catégorie, le drapeau bleu est uniquement indicatif et il n'y a dès lors aucune obligation.

Malgré tout, il est interdit de bloquer volontairement un pilote lorsque le drapeau bleu est présenté

(Exemple : se décaler plutôt dans l'intérieur d'un virage pour retarder le dépassement).

Le drapeau jaune : Il signale un incident, il est donc conseillé de ralentir, et il est strictement interdit de doubler dans la zone sous drapeau jaune, vous pouvez doubler les pilotes impliqués dans l'incident (à l'arrêt sur la piste ou au ralenti) et hors de la zone du drapeau jaune.

Les drapeaux jaunes sont signalés de 3 manières quand elles sont incorporées au circuit :

- Via votre écran dans le coin supérieur gauche.
- Via les panneaux lumineux en bord de piste.
- Via les commissaires de piste qui agitent le drapeau lorsque l'incident est directement situé sur la piste et le tiennent fixe lorsque l'incident est situé en dehors des limites de la piste

Tout pilote créant un sur-accident à cause du non-respect du drapeau jaune sera lourdement pénalisé.

11.14 Triche.

L'organisation procédera en cas de doutes à des vérifications via les fichiers sortants ou par analyse en direct sur le/les pilotes en question.

Si la moindre incohérence par rapport aux données de base est constatée, le/les pilotes seront banni de tout championnat que cette organisation organise ou organisera. Les preuves seront présentées aux yeux de tous afin de lui faire une belle publicité et envoyées au bureau/CA de la fédération qui décidera de l'avenir du « pilote » à la FFSCA en dehors de notre championnat.

11.15 Réglages serveur.

Choix des vues : Libre

Dégâts : 90%

Embrayage auto : Activé

ABS : Implémenté dans le jeu

Contrôle de traction : Désactivé

Drapeaux : Géré par le jeu

Conso essence : Géré par le jeu

Usure pneus : Géré par le jeu

Usure mécanique : Géré par le jeu

Mot de passe pour rejoindre les serveurs (prequal et course) : **6hforanna**

Heure de départ/arrivée virtuelle dans le jeu :

Afin de profiter au max du jeu, les heures de départ des courses seront variables et géré par le jeu.

Sur ce, bonne course à tous !

Les admin FFSCA GT - Endurance.