

Règlement FFSCA GT 2019
(2^{ème} Semestre Aout-December)

FFSCA GT Series



REGLEMENT

version 2.0 - 26/01/2020

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.

2.4. 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

4.1. Pré-qualifications.

5. Absences/présences.

5.1. 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. Changement de catégorie.
- 11.15. Triche.
- 11.16. Réglages serveur.

1. Organisation

1.1. Introduction.

Le championnat FFSCA V8 Supercars est organisé par la FFSCA sur la plate-forme rFactor 2.

Tout pilote s'inscrivant au championnat 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 composé de :

- **David Lespes**
- **Mathieu Leclerc**
- **Ludovic Ferruit**

2. Participation

2.1. Droits de participation.

Le championnat est ouvert aux licenciés FFSCA exclusivement. Il est donc obligatoire d'avoir une licence FFSCA valide.

2.2. Limitation de participants.

La limitation de pilotes dépend en fonction de la capacité des circuits qui en général est au-delà de 30 places, il y a un minimum de 15 pilotes qualifiés pour chaque course, ce qui signifie que s'il y a moins de 15 pilotes qualifiés, la course sera annulée et si c'est le cas durant 3 manches de suite le championnat sera stoppé.

Il n'y aura jamais de 2eme série.

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, tout pilote participant avec un pseudo ou un mauvais format ne comptabilisera aucun point tant qu'il ne se sera pas mis en ordre de lui-même, les admins ne feront rien pour corriger cela et ne modifieront pas les fichiers .XML c'est aux pilotes à vérifier qu'ils sont en ordre.

2.4. Profil pilote.

Chaque nom de profil de pilote est individuel. Toute usurpation d'identité sera immédiatement sanctionnée d'une exclusion définitive du championnat.

3. Equipes

3.1. Relation pilotes/équipes.

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

3.2. Compositions équipes.

Une équipe se compose au minimum de 1 pilote et de 3 pilotes maximum. Les pilotes d'une même équipe doivent obligatoirement rouler avec le même châssis parmi les 3 disponibles : Ford Mustang, Holden Commodore et Nissan Altima.

Si 2 pilotes souhaitent rouler sur 2 châssis différents, il faut alors faire 2 équipes distinctes.

Le manager d'équipe est la personne qui inscrit l'équipe et la gère, le manager doit obligatoirement être un pilote roulant dans cette équipe.

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..."*

Voiture (châssis) : Ford Mustang, Holden Commodore ou Nissan Altima

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

Les inscriptions le jour d'une course ne seront pas prises en compte prenez-vous y à l'avance !

3.4. Les peintures.

Les templates .PSD sont disponibles en téléchargement avec la plaque (le dossard de course) à apposer sur votre décoration,

Les peintures devront rester dans l'esprit course automobile, sont proscrit les sponsors liés au tabac, caractères pornographiques, Parti politique, Religions, racisme, insultes, etc...

Les alcools sont eux autorisés sur les voitures.

Concernant les plaques pour numéros et catégories, il est strictement interdit de changer la police d'écriture utilisée, la couleur, la taille ou même de les déplacer.

Il est autorisé de modifier uniquement le numéro pour qu'il corresponde avec celui choisi lors de l'inscription.

Pour la bannière sur le pare-brise (pare-soleil), elle est réservée à l'organisation et ne peut dès lors pas être modifiée.

Les peintures seront à envoyer aux organisateurs dans le format .PSD calques non-liés dans un fichier .RAR par email à l'adresse gtseries@ffsca.org. Vous pouvez utiliser un site de dépose fichiers si le RAR est trop gros pour passer directement par mail.

Le nom et numéro du pilote doivent être placés sur le PSD des fenêtres. Il n'y a pas de plaque numéro pour ce championnat V8 Supercars.

Le pack skin est mis à jour à chaque début de pré-qualifications.

Pour tester vos skins vous devez les enregistrer en .DDS et les nommer comme ci-dessous :

Tout au format DXT5 mip map 12

L'organisation se réserve le droit de refuser tout skin non conforme aux attentes, ou copié d'un team déjà présent dans le championnat, si un team choisit le thème "Red Bull" une deuxième équipe avec le même thème sera refusée par souci de diversité pour la "Live TV" et éviter les confusions.

4. Pré-Qualifications et séries.

4.1. Pré-qualifications.

Les pré-qualifications seront lancées au plus tard 1 semaine avant la course, et s'arrêteront le soir même de la course vers 19H.

Chaque pilote devra effectuer au moins 1 tour chrono qui devra être dans les 107% de la meilleure voiture afin de pouvoir participer à la course.

Et un minimum de 20 tours chronos (visible via l'outil de chronométrage) est obligatoire.

Tout pilote n'ayant pas rempli ces conditions ne sera pas admissible à la course.

5. Absences/présences.

5.1. Absences/ Présences.

Vous déclarez votre présence sur le sujet de course dans le forum de la section FFSCA GT-endurance et aussi en réalisant un chrono sur les serveurs

Si un pilote devait être absent, il doit le signaler sur le post de course.

6. Epreuves du championnat

6.1. Calendrier.

En cas de problèmes avec l'un des circuits, l'organisation se réserve le droit de modifier le calendrier.

6.2. Déroulement de la soirée.

19h00 - Essais libres (105 min)

20h45 - Briefing obligatoire pour tous les pilotes sur TeamSpeak (15 min~)

21h00 - Warm up (15 min) Interview des pole-men.

21h15 - Course (120 min)* *stratégies et nombre d'arrêts libres*

23h15 - 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

7.1. Barème des points.

Les points seront attribués à l'arrivée de chaque course selon le barème suivant :

Pour les courses dites « Sprint » (moins de 60mn), le barème est le suivant.

Pos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Pts	150	140	130	120	110	100	90	80	70	60	50	45	40	35	30

Pos	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
Pts	25	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	1	1	1

Pour les courses dites « Endurance » (60mn et plus), le barème sera doublé.

Un point sera donné pour la pôle position ainsi que pour le meilleur tour en course.

7.2. Classement pilotes et classement équipes.

• Classement pilotes : Il sera obtenu en additionnant les points gagnés de chaque pilote lors des courses.

S'il y a égalité entre deux pilotes à la fin de l'année, l'ordre de classement dans le ALS-SLS fera foi.

• Classement Equipes : Il sera obtenu en additionnant les points gagnés par les 2 meilleurs d'une équipe lors des courses.

8. Réclamations

8.1. Analyse spontanée de la commission de course.

Le meilleur tour en qualifications de chaque pilote est analysé, et pénalisé si une coupe quelle qu'elle soit est constatée.

La commission pourra analyser n'importe quel incident si elle juge qu'il est nécessaire de le faire même s'il n'y a pas eu de réclamations.

8.2. Les réclamations.

Vous avez 4 jours (dimanche 23h59 suivant la course) pour envoyer vos réclamations, n'attendez pas le dernier moment pour les envoyer, toute réclamation envoyée hors délais ne sera pas prise en compte.

Pour porter réclamation, il est préférable de vous baser sur votre replay du serveur qui vous sera fourni sur le post "récit de course" après la course même, le replay serveur sera toujours celui utilisé par la commission même en cas de différence entre votre replay et celui du serveur.

Un pilote peut porter réclamation uniquement sur un incident qui le concerne ou sur un fait qu'il a constaté, il peut porter réclamation pour n'importe quelle session.

Les réclamations sont à envoyer selon le format suivant à gtseries@ffsca.org

Indiquez dans l'objet : Réclamation " Nom du circuit"

Indiquez dans votre e-mail :

- La session où se passe l'incident (ex : Essais, Reconnaissances, Qualif, Course)
- Le nom du ou des pilotes impliqués.
- Le moment où s'est passé l'incident (ex : tour 4, à 24 sec ou, secteur 1, etc...)
- Une brève description de l'incident en 2, 3 lignes.

8.3. Publications pénalités.

Un post sera publié avec toutes les réclamations ainsi que les pénalités attribuées, s'il n'y a pas de publications pour une ou même plusieurs courses, c'est qu'il n'y a rien à signaler et que tout s'est bien passé.

9. Sanctions, pénalités et pénalités prédéfinies

9.1. Fonctionnement des pénalités.

Un pilote recevant une pénalité, devra effectuer celle-ci lors de la course suivante

La commission se réserve le droit d'appliquer la pénalité qui lui semble être la plus justifiée en fonction de l'incident.

Toute insulte visant un pilote ou l'organisation sera pénalisée afin de garantir un minimum de respect.

9.2. Tableau des pénalités.

Pénalités de point(s) et à purger en course :

FAIT DE COURSE = Pas de pénalité, la responsabilité est partagée et non-attribuée

AVERTISSEMENT = Pas de pénalité, mais plus une remarque.

CARTON 1 : Le carton 1 signifie que vous devrez partir du fond de la grille lors de la course suivante

CARTON 2 : Le carton 2 signifie que vous devrez purger un Drive Through (appelé DT) durant la course suivante

CARTON 3 : Le Carton 3 signifie que vous devrez purger un Stop&Go de 10 secondes durant la course du prochain meeting

CARTON 4 : Le carton 4 signifie la mise hors course du meeting sur lequel porte la commission. Votre résultat de ce manche est donc annulé, et vous ne marquez pas de points.

CARTON 5 : Le carton 5 signifie une suspension d'une course, durant laquelle vous ne pourrez participer.

La commission peut également décider d'exclure définitivement un pilote du championnat si elle estime que son comportement en piste le mérite.

- Le fond de grille implique que le pilote ne participe pas aux qualifications de la course suivante. Si le meeting comporte deux courses, seule la première qualification ne sera pas disputée, sauf instruction contraire des organisateurs.
- La pénalité « drive through » autrement dit passage dans la voie des stands sans arrêt est à effectuer dans les 3 premiers tours de la course après le départ (pas dans le tour de formation).
- La pénalité Stop & Go 10 sec est également à effectuer lors des 3 premiers tours de la course après le départ,
- Un pilote n'effectuant pas sa pénalité sur la course prévue pour purger cette pénalité, se verra potentiellement sanctionner par une pénalité plus lourde selon la décision de la commission
- Les pénalités attribuées par le jeu devront être effectuées par les pilotes dans les 3 tours réglementaires, si un pilote n'effectue pas sa pénalité dans les 3 tours il sera disqualifié de la course par le jeu.
- L'organisation se réserve le droit d'appliquer des sanctions aux pilotes participants au championnat à la suite de comportements inappropriés lors des opens organisés avant ou pendant celui-ci.
- Pour la final, toutes les pénalités seront rapportées à une pénalité de temps ajoutée au résultat de la dernière course.

10. Briefing et Diffusion TV

10.1 Briefing.

Les briefings se feront avant chaque course à 20h45 précises sur Teamspeak et est obligatoire pour tous les pilotes.

Durant ce briefing nous donnerons des consignes, rappellerons certaines règles, etc...

Les pilotes pourront également poser des questions en temps voulu et les admins 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 vu que nous sommes filmés et diffusés en direct tv. Pendant le warmup, l'interviewer fera une interview du poleman durera 15 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 (si il vous reste du carburant) et rentrer dans les stands pour y faire échap et ce dans toutes les sessions les soirs de course.

A la fin de la course, les 3 premiers de chaque catégorie 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 un 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).

Chaque pilote dispose de 2 tentatives de reconnexion après il sera contraint à l'abandon, tout pilote excédant ces 2 tentatives sera sanctionné.

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

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.

Mise en Grille

Lors du passage à la session course après le warm-up vous aurez 60 secondes pour aller en piste et dès que vous cliquerez sur le bouton « COURSE/RACE » 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.

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.

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. Vous pouvez zigzaguer pour faire chauffer vos pneus mais attention aux pilotes autour de vous ! Tout accrochage durant le tour de chauffe sera sanctionné.

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**

Le départ est un départ arrêté sur toutes les manches. Les feux s'allument au rouge un à un, dès que ceux-ci s'éteignent le départ est lancé.

Suivant les pistes, il se peut que les feux passent au vert.

Dans tous les cas, aidez-vous du chrono officiel du jeu : dès que le chrono se déclenche, la course est lancée.

11.7 Météo.

La météo sera une météo réelle en direct gérée par un plugin en relation directe avec la station météorologique la plus proche du circuit où se déroule la manche.

L'organisation n'a donc aucun pouvoir sur la météo de même qu'elle ne connaît pas la météo à venir au-delà des prévisions fournies.

La météo réelle en direct sera activée lors des pré-qualifications ainsi que lors de la course, il faudra donc faire avec.

Durant les pré-qualifications la météo réelle en direct sera mise à jour toutes les 173 secondes soit 500 fois par jour, le gommage sera en X15 pour que la piste puisse évoluer assez vite et que le gommage puisse revenir tout aussi vite.

Durant la course la météo réelle en direct sera mise à jour toutes les 40 secondes soit 500 fois sur la durée de la soirée, le gommage sera en normal.

11.8 Règlements des pneus.

Le championnat FFSCA V8 Supercars se compose des pneus fournis par le mod.

Il y a 3 types de pneus : supersoft, soft et pluie. Veillez bien à choisir les options adéquates dans le menu « Exposition » de la voiture afin de bénéficier de toutes les options voulues !

Chaque pilote pourra utiliser les pneus librement sans aucune obligation lors de chaque session.

11.9 Choix voitures.

Le choix de la voiture est définitif dès lors qu'un pilote participe à une course, une fois cette condition remplie le pilote devra obligatoirement utiliser cette voiture sur l'ensemble de la saison.

Un changement sera toutefois accepté si une ou plusieurs voitures venaient à être ajoutées au championnat en cours de saison.

Le championnat utilise comme base le mod FVR V8 2019 en version League Edition, à ce titre les physiques des 3 voitures sont identiques.

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 abandonn/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 Changement de catégorie.

Non applicable pour le championnat V8 Supercars.

11.15 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.

11.16 Réglages serveur.

Choix des vues : Libre

Dégâts : 100%

Embrayage auto : Activé

ABS : Désactivé

Contrôle de traction : OUI implémenté dans le setup 12 positions (de 0 à 11)

Drapeaux : Noir seulement

Drapeau jaune : Activé (sans SAFETY CAR)

Drapeau Bleu : Activé

Conso essence : Normale

Usure pneus : Normale

Usure mécanique : Normale

Mot de passe pour rejoindre les serveurs (prequal et course): **V8SC2020**

Heure de départ/arrivée virtuelle dans le jeu :

Afin de profiter au max du jeu, les heures de départ des courses seront variables et annoncées sur le post de course.

Dans la mesure où nous allons en profiter à faire de transition-jour soirée nuit ou nuit aube jour, il est obligatoire de régler un bouton pour l'allumage des phares.

Nous réglerons aussi l'heure des sessions d'essais préqual également pour vous habituer.

Sur ce bon championnat à tous.

Les admins FFSCA V8 Supercars.