

REGLEMENT



GAMESPLANET.COM

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. Règlements 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. Liste des pilotes affiliés GT3 PRO.
- 11.16. Joker
- 11.17. Triche.
- 11.18. Réglages serveur.

1. Organisation

1.1. Introduction.

Le championnat GT SERIES est organisé par la FFSCA sur la plateforme 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 organisatrice :

- **Anthony Jans** : Serveurs, Circuits, Inclusion des peintures, Règlement.
- **Fabien Lepetit** : Forum, Inscriptions, SLS, Commission, Briefing.
- **Romain Daignault** : Forum, Facebook, Commission, Templates peintures.

2. Participation

2.1. Droits de participation.

Pour participer au championnat, les pilotes devront être en règle avec leur cotisation annuelle à la FFSCA, avoir le jeu Rfactor 2, acheter le mod GT3 S397 et, obligatoirement disposer d'un **volant avec retour de forces** (manettes, pads, clavier non-autorisés)

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 n'est pas limitée dans le nombre maximal.

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, un pilote ne peut donc pas être 2 fois manager.

Les pilotes ne devront pas obligatoirement rouler sur la même voiture, la voiture est donc reliée aux pilotes.

3.3. Inscriptions pilotes/équipes.

L'inscription se fait en 2 temps, vous devez impérativement suivre les étapes ci-dessous afin que votre inscription soit validée.

Mais avant : L'inscription est individuelle et non pas en équipe, chaque pilote doit donc soumettre lui-même son inscription.

Etape 1 inscription théorique : (sur le forum GT SERIES, dans le post Inscriptions/Informations)

Pilote + numéro : *Prenom Nom utilisé en jeu + numéro de course officiel.*

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

Voiture + catégorie : *McLaren + GT3 PRO ou GT3 AM*

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

Etape 2 inscription physique : (sur le site web du GT SERIES :

<http://gtseries.ffsca.org/>)

Créez un compte sur le site si vous n'en avez pas déjà un afin d'apparaître sur le tableau des préquals.

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 sur le site internet de la catégorie dans la section « téléchargements »

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, veillez à bien choisir votre catégorie dans les calques par rapport à votre inscriptions (GT3 PRO ou GT3 AM).

Les peintures seront à envoyer aux organisateurs dans le format **.PSD calques non-liés** dans un fichier .RAR via l'adresse email : ffscagt@gmail.com

Le numéro du pilote doit obligatoirement figurer de chaque côté (gauche et droit) de la voiture via l'affichage prévu à cet effet.

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 "TV".

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 jour de la course à 19h00, dans l'optique ou le championnat est un championnat multi châssis les pilotes doivent obligatoirement effectuer les pré-qual avec leur propre voiture (marque) uniquement.

Chaque pilote devra effectuer 5 tours consécutives afin d'effectuer une moyenne sur ces 5 tours qui devra être dans les 107% de la meilleure moyenne de la catégorie afin de pouvoir participer à la course (tout pilote n'ayant pas rempli ces conditions ne sera pas admis à la course) .

Dans le cas où les préqualifications ne fonctionneraient pas alors, l'organisation appliquera les 107% sur le meilleur tour de chaque pilote.

- En cas de pluies répétées lors de la semaine des préqualifications et donc compromettant l'égalité de celles-ci, l'organisation ne tiendra pas compte des 107% et autorisera les pilotes ayant fait 50 tours chronos ou plus mais n'étant pas dans les % à participer.

5. Absences/présences.

5.1. Absences/ Présences.

Si un pilote devait être absent il peut le signaler sur le post de course mais il n'y a aucune obligation à ce niveau.

6. Epreuves du championnat

6.1. Calendrier.



Date	Flag	Circuit
Mer. 17/01		Spa Francorchamps (open)
Mer. 31/01		Istanbul
Lun. 12/02		Road Atlanta
Mer. 14/03		Portimao
Mer. 18/04		Suzuka
Mer. 02/05		Jerez
Mer. 16/05		Sepang
Mer. 12/09		HTTT Paul Ricard
Mer. 17/10		Barber Motorsport
Mer. 14/11		Bathurst
Mer. 12/12		Bakou

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 (95 min)

20h35 - Briefing obligatoire pour tous les pilotes sur TS (15 min~)

21h00 - *Qualifications GT3 PRO et GT3 AM (20 min)

21h25 - Warm up (10 min) Interview des pôleman.

21h35 - *Reconnaitances (6 min~) Voir 11.6 du règlement.

21h45 - *Course (1h30) stratégies libres

23h15 - Fin de la soirée et fermeture du serveur.

***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.

GT GENERAL :

POS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
PTS	25	18	15	12	10	8	6	4	2	1	1	1	1	1	1

GT PRO :

POS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
PTS	25	18	15	12	10	8	6	4	2	1	1	1	1	1	1

GT AM :

POS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
PTS	25	18	15	12	10	8	6	4	2	1	1	1	1	1	1

Seuls les pilotes qui finissent la course marquent des points.

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 SLS fera foi.
- **Classement constructeur** : Il sera obtenu en additionnant les points gagnés du pilote le mieux classé chez chaque constructeur lors des courses. S'il y a égalité entre deux constructeurs à la fin de l'année, l'ordre de classement dans le SLS fera foi.

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 1 semaine (mercredi 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, vous pouvez vous baser sur votre replay ou celui 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 reclamationffscagtseries@gmail.com .

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, écopera d'une pénalité en points sur le classement pilote et équipe + d'une pénalité à purger sur la prochaine course dans certains cas.

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) :

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

AVERTISSEMENT = Pas de pénalité, mais plus une remarque.

CARTON 1 = 1 points retirés.

CARTON 2 = 3 points retirés.

CARTON 3 = 7 points retirés.

CARTON 4 = 10 points retirés.

CARTON 5 = 15 points retirés.

CARTON 6 = 17 points retirés.

CARTON 7 = 20 points retirés.

CARTON 8 = 25 points retirés.

CARTON 9 = 30 points retirés.

CARTON 10 = Exclusion de la course + Interdit de participation lors de la prochaine course.

CARTON 11 = Exclusion du championnat.

- Afin d'attribuer un carton lorsqu'un pilote écope de plusieurs cartons, la commission additionne les cartons et non pas les points et minore au carton inférieur.

- 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 sont majorées d'1 carton par rapport à la pénalité initialement attribuée.

- Il y a un maxima de points de pénalité fixé à 30 par commission donc, si vous prenez un carton 7 + un carton 8 ça fait 45 points alors nous ramènerons la pénalité à un carton 9 - 30 points dans le meilleur des cas, dans le pire des cas les pénalités sont converties en Carton 10 ou Carton 11.

10. Briefing et Diffusion TV

10.1 Briefing.

Les briefings se feront avant chaque course à **20h35 précise** 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 se présentant pas au briefing sera automatiquement pénalisé

Si un pilote devait arriver en retard ou ne pouvait pas assister au briefing pour une raison personnelle, il doit en avvertir les admins le plus tôt possible avant le briefing et ceux-ci annuleront la pénalité.

10.2 Diffusion TV.

La diffusion TV sera assurée par Maxou Lepilote de ce fait, vous ne devez pas faire n'importe quoi en piste et agir au plus proche de la réalité.

A la fin des qualifications, Maxou fera une interview du pôleman 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 et rentrer aux stands pour faire échap et ce dans toutes les sessions les soirs de course.

A la fin de la course, les 3 premiers de chaque catégorie sauf décision contraire de Maxou, sont attendus pour une interview dans le channel « Salle d'interview ».

Tout pilote étant absent lors d'une interview sera pénalisé par la commission.

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.

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 est interdit en qualifications et en course même pour s'excuser ou autre.

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

11.6 Reconnaissances/Mise en grille/Tour de formation/Départ.

- **Reconnaissances**

Lors du passage à la session course et que vous cliquerez sur le bouton « course » vous ne serez pas téléporté sur la grille de départ, vous serez dans votre garage et vous aurez 6 minutes au total pour aller vous mettre sur la grille sur votre emplacement (signalé par un rectangle rouge au sol) , au bout de 3 minutes la sortie des stands sera fermée (feux rouge).

Durant cette reconnaissance il est strictement interdit de franchir la ligne de départ, pour faire plusieurs tours vous devrez obligatoirement passer par la voie des stands avec le limiteur.

Durant cette reconnaissance vous êtes libre de faire « échap » à tout moment dans la voie des stands et de repartir.

Si vous sortez de votre garage lorsque la voie des stands est fermée, 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.

Si vous n'êtes pas à votre place sur la grille dans les temps, et que le tour de formation débute vous serez automatiquement téléporté sur votre place par le jeu toute fois un pilote bénéficiant de ce système sera sanctionné par l'organisation par la suite.

- **Mise en grille**

Lorsque vous arrivez sur la grille de départ en reconnaissance afin de vous placer sur votre emplacement, vous devez remonter la grille à allure réduite en passant au centre des emplacements et non pas par la gauche ou la droite, chaque pilote doit maintenir sa voiture sur son emplacement.

- **Tour de formation en simple file**

Le tour de formation débute après les reconnaissances.

Durant le tour de formation tous les pilotes devront rester en simple file, l'ensemble du plateau devra suivre le rythme imposé du leader en gardant une distance de sécurité avec le pilote devant.

- **Départ**

La séquence de départ se fait arrêter via la séquence des feux après le tour de formation.

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 Règlementation des pneus.

Le championnat FFSCA GT Series se compose de 4 pneus, 3 pneu slick (soft s7, medium s8, hard s9) et 1 pneu pluie.

Chaque pilote pourra utiliser les pneus librement sans aucune obligation.

11.9 Choix voitures.

Le choix de la voiture est définitif dès lors qu'un pilote participe à une course. Cependant, chaque pilote a le droit de changer 1 fois de voiture dans la saison, ce changement entrainera un départ depuis la voie des stands sur la 1ere course qui suit le changement de voiture.

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 importants, vous êtes obligés de rentrer aux stands pour réparer dans le tour de votre incident sous peine d'être disqualifié de la course.

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 en qualifications 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 de manière exagérée, 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 ou directement si il coupe plusieurs virages ou encore si il coupe plus de 25 mètres au-delà de la piste, afin d'éviter d'être pénalisé vous devez une fois en dehors de la piste ralentir considérablement afin de perdre 5% de votre temps au tour.

-Les limites appliquées par le jeu sont prioritaires par rapport aux nôtres, nos limites sont à appliquer dans le cas où le jeu est trop tolérant, les limites appliquées par jeu peuvent varier d'un circuit à un autre les pilotes devront jauger et s'adapter durant les pré qualifications.

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.

Si vous faites échap :

Durant les qualifications : si votre voiture est détruite peu importe la raison et que vous ne pouvez pas rejoindre la voie des stands pour faire échap en règle, vous pouvez faire échap sur la piste mais, **vous ne pourrez plus prendre part au reste des qualifications en cours (si c'est en Q1 et que vous passez en Q2 vous pouvez repartir en Q2).**

Durant les reconnaissances : si vous devez faire échap peu importe la raison, **vous ne pouvez plus rejoindre votre emplacement de départ sur la grille, vous devrez donc démarrer depuis la voie des stands.**

Il y aura des contrôles pointilleux du respect de cette règle pour tous les pilotes.

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 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 présenté un drapeau bleu lorsqu'ils se feront prendre un tour par d'autres pilotes, ils devront donc **obligatoirement** faciliter le passage à la voiture derrière eux à la première occasion, il est plus facile de laisser passer **dans les lignes droite plutôt que dans les virages**, montrer bien vos intentions dès le début et ne changez pas de ligne au dernier moment, il est formellement interdit de bloquer lorsque l'on se voit présenter le drapeau bleu, le jeu peut être pénalisé si le pilote ayant un drapeau bleu ne laisse pas passer assez vite.

Si 2 pilotes en bataille se voyait présenté le drapeau bleu, il est interdit pour l'un de ces 2 pilotes de profiter de ce drapeau bleu et donc du ralentissement éventuel de son concurrent direct pour le doubler et gagner la place.

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.

Dès lors que le pilote a participé à une course il n'est plus possible pour ce pilote de changer de catégorie dans la saison en cours.

Les changements de catégorie pourront se faire entre les différentes saisons.

11.15 Liste des pilotes affiliés GT3 PRO.

La liste des pilotes affiliés GT3 PRO comprend le nom des pilotes connus pour être rapides à la FFSCA, tous les pilotes sur cette liste sont obligés de participer en cas de participation en GT3 PRO et non en GT3 AM.

Cette mesure n'a pas pour but de séparer les niveaux mais de permettre à des pilotes habituellement en milieu de peloton de se battre pour le titre.

Les pilotes n'étant pas sur la liste peuvent s'inscrire dans la catégorie qu'ils veulent (GT3 PRO ou GT3 AM).

La liste évolue entre chaque saison et peut évoluer à tout moment dans le cas où un pilote a été oublié.

L'ajout ou le retrait de pilotes dans la liste des affiliés reste à la discrétion de l'organisation.

11.16 Joker.

Chaque pilote dispose d'un Joker par année, c'est-à-dire que l'organisation retirera le plus mauvais résultat en points absence comprise.

11.17 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.

11.18 Réglages serveur.

Choix des vues : Libre

Dégâts : 80%

Embrayage auto : Activé

ABS : Activé (1 cran)

Contrôle de traction : Activé (3 crans)

Drapeaux : Noir seulement

Drapeau jaune : Activé sans SAFETY CAR

Drapeau Bleu : Activé

Conso essence : Normale

Usure pneus : Normale

Usure mécanique : Normale

Mot de passe : gt32018

