

Règlement FFSCA : 24h for Anna 2025
24H for Anna - Major I

RÈGLEMENT

Version 1.0.5 - 4 déc. 2024

Langue : Français

Autre version
Version Anglaise (English version)

Table des matières

1. Historique	4
2. Organisation	5
2.1. Introduction	5
2.2. Situation non prévue	5
2.3. Equipe d'organisation	5
2.4. Contenus nécessaire	6
3. Participation	7
3.1. Droits de participation	7
3.2. Limitation de participants	7
3.3. Forme du profil pilote	7
3.4. Les pilotes solos	8
3.5. Répartition des serveurs	8
3.6. Race of Champions for Anna	9
4. Equipes	9
4.1. Relation pilotes/équipes	9
4.2. Compositions équipes	9
4.3. Inscriptions pilotes/équipes	10
4.4. Les peintures	11
5. Qualifications	12
6. Déroulement de l'acte	13
6.1. Calendrier	13
6.2. Déroulement des 24h (CET)	14
6.3. Le shakedown	14
6.4. Restart de la course	14
7. Réclamations	15
7.1. Analyse spontanée de l'organisation	15
7.2. Les réclamations	15
7.3. Publications pénalités	16
7.4. Messages privés Discord	16
8. Briefing et diffusion TV	17
8.1. Briefing	17
8.2. Diffusion TV	17
9. Discipline	19
9.1. Les stands	19

9.2. Défense de sa position/dépassement	20
9.3. Retour en piste	21
9.4. Reconnexion	22
9.5. Tchat en jeu	22
9.6. Mise en grille/Tour de formation/Départ	23
9.7. Météo	24
9.8. Réglementation des pneus	24
9.9. Dégâts	25
9.10. Respect du tracé	26
9.11. Echap en piste	26
9.12. Drapeau bleu et drapeau jaune	27
9.13. Full course yellow	28
9.14. Réglages serveur	30

1. Historique

19 juil. 2024	Première version du règlement
26 oct. 2024	<ol style="list-style-type: none">1. Ajout de l'article sur les messages privés2. Ajout de l'article 'Race of Champions for Anna'
27 oct. 2024	Nouvelle couleur pour la numberplate GT3
4 déc. 2024	Mise à jour de la répartition par serveur

2. Organisation

2.1. Introduction

Les *24h for Anna 2025* sont organisées par la FFSCA sur la licence rFactor 2 de Studio 397. Tout pilote s'inscrivant à l'événement accepte ce présent règlement, s'engage à le respecter et doit avoir pris connaissance de tous les points.

2.2. 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.

2.3. Equipe d'organisation

Les organisateurs disposent des pleins pouvoirs pour organiser cet acte. L'équipe est composée de :

- David Lespes
- Mathieu Leclerc
- Julien Lemoine *en qualité de représentant de l'entité 24h for Anna et organisateur*
- Léo Soueges
- Florent Marty
- Ludovic Mariani
- Sébastien Poidevin *en qualité de représentant de l'entité 24h for Anna*
- Damien Fouillet

2.4. Contenus nécessaire

* TEAMSPEAK 3

Lors des qualifications et des courses officielles, vous devez être présent sur notre Teamspeak pour avoir les instructions de la direction de course, et ce **obligatoirement**.

* rFACTOR2

Pour participer, il est entendu de posséder la simulation rFactor 2 et les contenus additionnels payants et gratuits suivants : [Cliquer ici](#)

Pour finir, un lien vers l'objet du Workshop pour l'événement vous sera donné, contenant le skin pack et objets additionnels pour se connecter au serveur.

Il est **INTERDIT** de partager le lien Workshop en public sur un autre Discord que celui de l'organisation. L'item n'est accessible qu'aux inscrits et seulement aux inscrits.

L'utilisation en dehors de nos serveurs du contenu du Workshop est strictement **INTERDIT**, faute de quoi l'équipe en question peut se voir attribuer une pénalité durant la course, voire même une disqualification du championnat.

3. Participation

3.1. Droits de participation

L'événement est ouvert à tous, sans aucun droit de participation. 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 :).

Dans le cas où un pilote/équipe ne respecte pas le règlement et ne se comporte pas convenablement sur le circuit, l'organisation se réserve le droit de blacklister la personne/l'équipe à N+1 de tout évènement 24h for Anna.

3.2. Limitation de participants

Chaque serveur sera limité au maximum à 45 voitures, et ce afin de permettre d'avoir **un spotter par équipe** durant la course.

L'organisation se réserve le droit de limiter à x serveurs.

3.3. 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 son pseudo, pas de [TAG] non plus.

- ✓ Edouard Bracame
- ✗ [JBT] Edouard Bracame
- ✗ EdouardBracam3JBT

Chaque équipe devra être inscrite, sans accents, caractères spéciaux.

3.4. Les pilotes solos

La catégorie **GTAnna** n'est réservée qu'aux pilotes solos voulant tenter de faire la course solo pendant 24h. Ces pilotes devront **obligatoirement** fournir un flux vidéo d'une caméra vers un lien donné par l'organisation, ce flux permettant d'éviter toute tricherie. De plus, nous vous invitons à prendre des moments de repos nécessaires à votre bonne santé ! (Mangez 5 fruits et légumes par jour et dormez). L'organisation se réserve le droit de refuser qu'un pilote participe à la course en GTAnna.

3.5. Répartition des serveurs

Du fait que l'événement se déroule sous plusieurs splits, une répartition est nécessaire. Ainsi, une pré qualification se déroulera du 04 novembre 00h01 au 04 décembre 2024 18h59. La répartition s'effectuera sur la moyenne des deux meilleurs de chaque équipe (*pour les GTAnna, le deuxième chrono sera un temps forfaitaire de 5 minutes*). Cette pré-qualification se déroule en session type qualification en mode privée. Vous ne verrez que vous en piste.

(Ceci est un exemple : Les 15 premières LMP2s de la pré qualification en split 1, les 15 suivantes en split 2, etc...)

La configuration serveur :

- Heure in-game : 14h00
- Gommage fixe
- Météo fixe
- Mode privée
- Track limits sur Strict

Durant la phase de répartition, aucune modification ne sera apportée sur la BOP. La BOP pourra cependant être modifiée avant ou après.

3.6. Race of Champions for Anna

Les vainqueurs de chaque catégorie de chaque serveur seront invités à participer à un événement organisé par la Cocci Events : '**Race of Champions for Anna**' sur Assetto Corsa, le 1er février à 15h00.

⚠ Disclaimer : il ne s'agit pas d'un événement organisé par la FFSCA, elle ne sera donc pas tenue responsable de l'exécution de ce support.

4. Equipes

4.1. Relation pilotes/équipes

Les pilotes devront obligatoirement faire partie d'une équipe. Un tuto est disponible [ici](#).

4.2. Compositions équipes

Pour cette course, les équipes devront être composées de 2 pilotes minimum et 6 pilotes maximum. Les équipes peuvent rouler dans les 3 catégories suivantes :

- Split 1 :
 - **Hypercar** : 9
 - **LMP2** : 12
 - **GT3** : 11
 - **GTAnna** : 7

- Split 2 :
 - **LMP2** : 16
 - **GT3** : 13

*Voir *Les pilotes solos*

4.3. Inscriptions pilotes/équipes

L'inscription se fera à l'adresse suivante : [Cliquer ici](#)

Le choix de numéro est libre de 1 à 999.

Il est bien entendu possible de modifier sa catégorie/voiture après inscription, et ce jusqu'à la fin de la répartition serveur.

4.4. Les peintures

Vos peintures doivent rester dans l'esprit de la compétition automobile, ainsi la loi Évin s'applique. Cela veut donc dire qu'aucun sponsor d'alcool, tabac ou drogue n'est autorisé.

Lien pour déposer vos peintures : [Cliquer ici](#)

Lien pour les templates : [Cliquer ici](#)

Il est obligatoire d'utiliser ces templates et de ne pas déplacer les éléments ayant pour nom "POS FIXED".

Les couleurs de plates sont les suivantes :

- **Hypercar** : Rouge
- **LMP2** : Bleu
- **GT3** : Vert
- **GTAnna** : Rose

Les équipes devront obligatoirement fournir le fichier PSD ainsi que les fichiers annexes. Les livrées au format PSD seront conservées et utilisées uniquement par l'organisation. N'oubliez pas d'inclure également les fichiers complémentaires (fichier region.dds, region.json, casque/combinaison).

L'organisation se dédouane de toute utilisation de logos de marque par les pilotes. L'équipe est la seule responsable de l'utilisation de logos de marque.

L'organisation apposera les bannières "24h for Anna" sur les pare-brises sur chaque voiture.

Les équipes ont jusqu'au 4 décembre 2024 23h59 (CET) dernier délai pour envoyer leurs peintures ! En cas de non réception d'une livrée au delà de cette date, l'organisation imposera un skin générique sur la voiture et se réserve le droit de mettre l'équipe en question dans le dernier serveur ou une pénalité en course

Il est interdit de modifier la police d'écriture du dossard.

Une livrée reçue sans PSD ne sera pas traitée, et ce automatiquement.

Dans le cas où vous souhaitez utiliser une peinture du jeu, merci de nous le préciser par un message discord sur le channel 'faq'

5. Qualifications

L'hyperpôle aura lieu sur la soirée du vendredi 13 décembre à partir de 21h00. Chaque catégorie dispose de 30 minutes, l'une après l'autre pour réaliser leur qualification. L'ordre sera défini dans le briefing écrit.

La pré-qualification déterminera quant à elle le split où vous serez et les voitures éligibles à l'hyperpôle.

Les GTAnna sont exemptes de participer à cet hyperpôle.

La répartition des véhicules éligibles suis le schéma :

- 5 Hypercar de chaque serveur
- 5 LMP2 de chaque serveur
- 5 GT3 de chaque serveur

L'hyperpôle se déroulera sur un seul serveur, ainsi dans le cas où 2 splits seront mis en place pour la course, il y aura 10 hypercar, 10 LMP2 et 10 GT3 sur l'hyperpôle.

Entre chaque groupe, il y aura une pause de 15 minutes permettant à ceux voulant quitter la session et de ne pas gêner ceux sur la piste.

Dans le cas où l'une des équipes qualifiées en hyperpôle ne se présente pas, elle sera mise en dernière position de la catégorie le jour de course.

Dans le cas où vous n'êtes pas qualifié pour l'hyperpôle, votre position sur la grille de départ est définie grâce à la pré-qualification.

6. Déroulement de l'acte

6.1. Calendrier

Date	Heure (CET)	Type de session	Durée	Live
11/12/2024	19h-23h30*	Shakedown - Test race 120min	2h	
13/12/2024	21h - 23h	Hyperpôle	2h	
14/12/2024 - 15/12/2024		Race	24h	LIVE

6.2. Déroulement des 24h (CET)

- 10h20 - Essais libres (120 minutes)
- 12h20 - Briefing obligatoire pour tous les pilotes sur TeamSpeak 3 (~60 minutes)
- 13h20 - Warmup (36 minutes)
- 13h56 - Mise en grille et tour de formation géré par le jeu
- 14h00 (14/12/2024) - Green flag (départ de la course) (24h)*
- 14h00 (15/12/2024) - Fin de l'endurance et tour de parade
- 14h20 (15/12/2024) - Interview des vainqueurs
- 15h00 (15/12/2024) - Fermeture du serveur

6.3. Le shakedown

Le shakedown aura lieu le **mercredi 11 décembre à partir de 19h00**. Il se déroulera en équipe, c'est-à-dire une voiture uniquement par équipage. Il permettra de faire un test en condition de course avec les mêmes règles et également une commission de course. Nous conseillons à tous les équipages d'engager au minimum un pilote.

- 19h00 - Essais libres (90 minutes)
- 20h30 - Briefing sur TeamSpeak 3 (~ 30 minutes)
- 21h00 - Qualification (15 mins)
- 21h15 - Mise en grille et tour de formation
- 21h20 - Green flag (départ de la course) (2h)
- 23h20 - Fin du shakedown

6.4. 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 sauf événement extérieur.

(Seulement split 1) En cas de déconnexion à partir de trois voitures en même temps, la direction de course ré-attribuera les tours perdus à ces équipes, dans le cas contraire, la direction de course n'interviendra pas.

7. Réclamations

7.1. Analyse spontanée de l'organisation

La direction de course pourra analyser et juger un fait sans qu'aucune réclamation ne soit déposée.

7.2. Les 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 déposer réclamation sur un formulaire prévu à cet effet sur le site. Un ticket sur le Discord officiel sera créé pour pouvoir discuter avec l'équipe qui porte réclamation, l'organisation pourra utiliser ce moyen de communication textuel pour demander de plus amples informations. Le(s) commissaire(s) analysera l'incident et appliquera une sanction si nécessaire. La sanction sera annoncée en whisper sur le jeu.

Note importante : du fait du caractère spécial de l'évènement, plusieurs serveurs pourront être mis en place, cependant l'organisation se réserve le droit de ne pas dispenser une direction de course en direct pour chaque serveur. Elle pourra cependant intervenir sur l'une des voitures en cas de manquement au règlement. Notre but étant que chacun puisse rouler et ne soit pas cantonné 24h/24h sur la direction de course. Nous encourageons cependant que chaque équipe puisse donner un coup de main en commission de course.

7.3. Publications pénalités

Avertissement
+5 secondes sur le temps de course
+10 secondes sur le temps de course
+20 secondes sur le temps de course
Drive-Through
Stop&Go 5 secondes
Stop&Go 10 secondes
Stop&Go 15 secondes
Stop&Go 20 secondes
Stop&Go 25 secondes
Stop&Go 30 secondes
DSQ de la course

! Ce tableau est une base de réflexion, les commissaires se réservent le droit de majorer ou minorer une pénalité en fonction des circonstances.

i L'historique des pénalités/avertissements est prise en compte.

7.4. Messages privés Discord

Ceux-ci sont interdits, pour toutes questions merci d'utiliser les divers channels Discords alloués pour cela. Si une personne/équipe abuse des messages privés, elle pourra se voir infliger au bout de 3 avertissements une pénalité de temps en course de 30 secondes.

8. Briefing et diffusion TV

8.1. Briefing

Le briefing débutera à 12h20 précise comme indiqué dans le déroulement de la course. Il est obligatoire pour tous les pilotes.

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

Les pilotes pourront également, à un moment donné, poser des questions en temps voulu et les organisateurs y répondront avec grand plaisir.

Tout pilote se présentant en retard ou ne pouvant se présenter durant le briefing peut le signaler sur le Discord de l'épreuve.

Celui-ci se fera sur le **serveur Teamspeak dédié**. Il sera possible de rejoindre le serveur Teamspeak 3 à l'aide du bouton prévu à cet effet sur le channel Discord "**teamspeak-infos**".

Un briefing écrit sera distribué quelques jours avant le shakedown contenant divers informations tel que :

- Les points de tracks limits autorisés
- Les zones à risques et des conseils de retour en piste
- Etc...

8.2. Diffusion TV

La diffusion TV sera assurée par **RaceStart TV**, il vous est demandé de ne pas faire n'importe quoi en piste et d'agir au plus proche de la réalité. Pour les personnes souhaitant diffuser leur onboard, nous pourrons vous donner les assets graphiques concernant les différents overlays.

Lorsque la course se termine et que vous passez la ligne d'arrivée, il est interdit de crasher sa voiture dans le mur ou dans d'autres voitures, n'y même de faire échap, nous vous demandons de rejoindre les stands manuellement. Cela permettra de réaliser un tour de parade pour finir en beauté l'acte. A la fin de la course, les 3 premiers sont attendus en salle de repos avant l'interview dans le channel "Salle d'interview".

Pour éviter tout problème de divulgation d'informations sensibles, nous demandons à tous ceux streamant de ne pas partager le Discord de l'organisation en stream, de même que les divers liens de connexions et liens vers le Workshop.

Dans le cas où un tel cas devait se produire, les équipes impliquées pourraient être sanctionnées.

9. Discipline

9.1. 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.

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 majeur (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.

Il est interdit durant une phase de FCY/SC d'effectuer un arrêt de moins de 5 secondes. En quelque cas, la voiture écopera d'une pénalité.

9.2. Défense de sa position/dépassement

1/ 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 égal au minimum à la largeur de la voiture de 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 pour une autre tentative.

2/ Il y a toutefois 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.

3/ 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.

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

5/ 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.

9.3. Retour en piste

Il y a un retour en piste à partir du moment où la voiture a plus de 4 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'un 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.

9.4. 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 reconnaîtra pas en tant que tel.

9.5. Tchat en jeu

Le tchat dans le jeu est interdit en course et en qualification, même pour s'excuser ou autre. Tout pilote enfreignant cette règle sera pénalisable, même si sous le coup de la colère, pensez aux autres !

9.6. Mise en grille/Tour de formation/Départ

- **Phase de mise en grille :**

Lors du passage à la session course après le warm-up, vous aurez 120 secondes pour aller en piste et dès que vous cliquerez sur le bouton 'Drive' ou 'Conduire', 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 écopez d'un Stop&Go que le jeu vous attribuera automatiquement.

- **Tour de formation :**

Pour l'évènement, nous aurons deux types de tours de formation dépendant du split où vous êtes :

- **Split 1 :** Durant le tour de formation, tous les pilotes doivent se suivre sur une seule file au moins sur les deux premiers secteurs. Le tour de formation sera un tour de formation manuel
- **Les autres splits :** Il faudra suivre les indications du jeu et rester sur la file de gauche si le jeu l'indique ou à droite.

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.

- **Le départ :**

- **Split 1 :**

La séquence de départ se fait lancer après le tour de formation. 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 entraînera 2 départs distincts (Prototype ensemble puis GT). Un signal sonore sera donné pour donner le départ de chaque catégorie.

- **Les autres splits :** Suivre les indications du jeu

9.7. Météo

La météo sera une météo scriptée. L'organisation ne divulguera d'aucun moyen la météo, elle se réserve cependant le droit de partager des bulletins prévisionnels météorologiques. Seules certaines personnes connaîtront à l'avance la météo. Les organisateurs y compris ne connaîtront qu'en dernier moment la météo, celle-ci étant faite par d'autres organisateurs partenaires de la FFSCA.

9.8. Réglementation des pneus

La réglementation pneumatique se compose des pneus fournis par les mods.

9.9. 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 secondes maximum*

9.10. Respect du tracé

La piste est délimitée par des lignes blanches, les vibreurs font partie de la piste, vous êtes donc autorisé à mettre deux roues sur le vibreur et deux roues au-delà du vibreur. (+ de deux 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 pourra être analysé, si un pilote ne respecte pas les limites de la piste dans son meilleur tour, son chrono sera annulé.
- Il n'y a pas de tolérance donc, si vous êtes dehors pour 1 mm, 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 deux fois en course, le jeu peut pénaliser le pilote après un 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.

9.11. Echap en piste

Durant les sessions dites officielles, il vous sera formellement interdit de faire échap en dehors de la voie des stands, l'échap est autorisée 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 faire une demande de towing à l'organisation.

Nous rappelons que si un autre pilote est responsable de vos 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.

9.12. 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 présent.

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

Le drapeau jaune : Il signale un accident, il est donc conseillé de ralentir.

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.

9.13. Full course yellow

En cas d'incident sur la piste, la direction de course utilisera l'outil du "full course yellow" qui permet de ralentir toutes les voitures au pit-limiteur sur action des commissaires de courses qui en voient la nécessité pour assurer la sécurité en piste de tous les concurrents et tout en conservant les écarts entre concurrents. Pour annoncer le full course yellow, la direction de course annoncera sur TeamSpeak en premier message :

- "Full course yellow in 10 secondes"
- "9 secondes"
- "8 secondes"
- "7 secondes"
- "6 secondes"
- "5 secondes"
- "4 secondes"
- "3 secondes"
- "2 secondes"
- "1 seconde"
- "Full course yellow deployed"

Au moment du premier message énoncé, "Full course yellow in 10 secondes"
:

⇒ toutes les voitures devront arrêter leur manoeuvre de dépassements

Au moment du dernier message énoncé, "Full course yellow deployed"

⇒ toutes les voitures devront circuler au pit-limiteur à 80km/h.

Si le Full course yellow dure un moment, si une équipe constate qu'un concurrent a réduit l'écart, avant la pénalité, l'équipe lésée peut venir signaler aux commissaires de courses l'écart réel noté observé et les commissaires iront demander à rendre les secondes gagnées à l'équipe prise en défaut en piste en levant le pied.

△ L'organisation aura un récapitulatif en live via un outil des vitesses réelles des voitures, elle pourra donc savoir dans l'immédiat si une voiture est au-dessus des 80 km/h au moment du message "Full course yellow deployed".

Pour signaler la fin du full course yellow, la direction de course annoncera :

- "Green flag in 10 secondes"
- "9 secondes"
- "8 secondes"
- "7 secondes"
- "6 secondes"
- "5 secondes"
- "4 secondes"
- "3 secondes"
- "2 secondes"
- "1 seconde"
- "Green green green"

Au moment du "Green green green", toutes les voitures pourront de nouveau accélérer et se doubler.

Il est interdit durant une phase de FCY d'effectuer un arrêt de moins de 5 secondes. En quelque cas, la voiture écopera d'une pénalité.

9.14. Réglages serveur

- **Essais Libres :**

- Choix des vues : Libre
- Dégâts : 90%
- Embrayage auto : Activé
- ABS : Selon la catégorie
- Contrôle de traction : Selon la catégorie
- Drapeaux : Géré par le jeu
- Usure pneus : Géré par le jeu
- Usure mécanique : Géré par le jeu
- Nom du serveur : 24H Anna Practice
- Mot de passe pour rejoindre le serveur : **voir Discord/site Internet**

- **Hyperpôle:**

- Choix des vues : Libre
- Dégâts : 90%
- Embrayage auto : Activé
- ABS : Selon la catégorie
- Contrôle de traction : Selon la catégorie
- Drapeaux : Géré par le jeu
- Usure pneus : Géré par le jeu
- Usure mécanique : Géré par le jeu
- Nom du serveur : 24H Anna Qualif
- Mot de passe pour rejoindre le serveur : **voir Discord/site Internet**

- **Course :**

- Choix des vues : Libre
- Dégâts : 90%
- Embrayage auto : Activé
- ABS : Selon la catégorie
- Contrôle de traction : Selon la catégorie
- Drapeaux : Géré par le jeu
- Usure pneus : Géré par le jeu
- Usure mécanique : Géré par le jeu
- Nom du serveur : 24H Anna Race
- Mot de passe pour rejoindre le serveur : **voir Discord/site Internet**

*À partir du shakedown, les serveurs ne seront plus accessibles depuis la liste des serveurs in-game. Il faudra utiliser donc les divers liens de connexion disponible sur :

- Onglet 'Course' du site, sur le bouton 'Serveur'
- Discord, channel 'servers-list'

Des questions ?

Un channel nommé "faq-sporting-rules" est mis en place sur le Discord de la FFSCA Endurance pour poser vos questions. Les organisateurs y répondront dès que le temps leur sera possible.

FFSCA GT Series

Discord : <https://discord.gg/2CJNXXPGhm>



 24 hours for Anna

[HUB 24 hours for Anna](#)