

RÈGLEMENT

Version 1.0.0 - 30 nov. 2024

Langue : Français

Autre version

[Version Anglaise \(English version\)](#)

Table des matières :

- 1. Historique et mise à jour du règlement**
- 2. Organisation**
 - 2.1. Introduction
 - 2.2. Situation non prévue
 - 2.3. Équipe d'organisation
 - 2.4. Contenus nécessaire
- 3. Participation**
 - 3.1. Droits de participation
 - 3.2. Limitation de participants
 - 3.3. Format du profil dans la simulation
 - 3.4. Profil pilote
- 4. Equipe**
 - 4.1. Relation pilotes/équipes
 - 4.2. Composition équipe
 - 4.3. Inscription pilotes/équipes
- 5. Absences/Présences**
- 6. Inscription**
- 7. Les peintures**
- 8. Training**
- 9. Épreuve du championnat**
- 10. Comportement en piste**
- 11. Classement et attribution des points**
- 12. Analyse et réclamations**
- 13. Licence équipe**
- 14. Documents additionnels**
- 15. Briefing et diffusion TV**
- 16. Discipline**
- 17. Réglage serveur**
- 18. Questions sur le règlement**

1. Historique et mise à jour du règlement

30/11/2024	Création du règlement	v1.0

2. Organisation

2.1. Introduction

Le championnat FFSCA International Sprint CUP est organisé par la FFSCA sur la licence rFactor 2 de Studio 397. Tout pilote s'inscrivant à l'événement possède cette simulation et 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 ce championnat.

L'équipe est composée de :

- Damien Fouillet
- David Lespes
- Florent Marty
- Julien Lemoine
- Léo Soueges
- Ludovic Mariani
- Mathieu Leclerc

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 notre championnat vous sera donné, contenant le skin pack et objets additionnels pour se connecter au serveur.

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

Ce championnat ne nécessite pas la licence 2025 de la FFSCA, cependant les adhérents FFSCA 2025 auront un accès anticipé de 72 heures.

3.2. Limitation de participants

Le championnat aura un maximum d'inscrits de 48 équipes.
Maximum par classe :

LMP3 : 24

<https://store.steampowered.com/itemstore/365960/detail/68/>

Alpine GT4 : 24

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2362626369&searchtext=alpine>

3.3. Format du profil dans la simulation

Chaque pilote devra être connecté sur le serveur sous son nom avec le format suivant : "Prénom Nom", sans accents, ni caractères spéciaux et en aucun cas un pseudo. Attention de même à l'espace entre prénom et nom ou après le nom.

3.4. Format du profil pilote sur le site

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 => ok



[JBT] Edouard Bracame => not ok



EdouardBracam3JBT => not ok

4. Equipe

4.1. Relation pilotes/équipes

Les pilotes devront obligatoirement faire partie d'une équipe.

4.2. Composition équipe

Une équipe se compose au minimum d'un pilote et de deux pilotes maximum.

4.3. Swap pilote

Tous les équipages (solo ou équipe de 2) devront effectuer un arrêt aux stands entre la 25ème et la 35ème minutes de course.

Durant cet arrêt, un changement de pneus devra obligatoirement être effectué.

Pour les équipes de 2, le temps de swap sera inclu durant le changement de pneus, c'est à dire que le swap coûtera 0 seconde supplémentaire lors de l'arrêt.

Il n'y a pas de ravitaillement carburant obligatoire.

4.4. Changement de catégorie sur ordre de la direction de course

La direction de course se voit le droit de demander à un équipage de changer de catégorie pour une catégorie inférieure dans le cas où celle-ci juge qu'un pilote/l'équipage est trop dangereux pour la catégorie sur laquelle il roule.

5. Absences/Présences

Il est demandé de déclarer l'engagement de chaque pilote d'un équipage sur l'onglet de la manche correspondant sur le site. Un tutoriel sera disponible sur un channel approprié du Discord pour cela.

Dans le cas où une équipe ne déclare pas sa présence plus de deux fois, elle pourra se voir disqualifier du championnat.

6. Inscription

L'inscription au championnat se déroule sur la section adéquat sur le site **SimRacing Management System** : [Cliquer ici](#)
Chaque pilote doit s'inscrire individuellement.

Une fois inscrite, une équipe ne peut pas changer de classe durant l'entièreté du championnat. De même, il n'est pas possible de recréer une équipe dans une différente classe avec les mêmes pilotes qu'une équipe existante.

Dans le cas où une équipe n'envoi pas sa livrée dans les temps donnés, celle-ci pourra se voir être mise en liste d'attente.

De même, une équipe en liste d'attente ayant envoyé une livrée dans les temps pourra être mise dans la liste des participants.

7. Les peintures

Une décoration de la voiture est demandée pour chaque équipe. 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.

Les templates du championnat seront fournis par l'organisation.

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. Vous devez obligatoirement appliquer le number plate de chaque côté de la voiture avec la bonne couleur de classe.

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

Lien pour les templates du championnat : **N/A**

Il est obligatoire d'utiliser ces templates et de ne pas déplacer les éléments ayant pour nom "**DON'T MOVE**".

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.

Les équipes ont jusqu'au **5 mars 23h59 (CET)** dernier délai, pour envoyer leurs peintures !

8. Entraînement

Une fois inscrit, un minimum de roulage est demandé à chaque pilote pour participer et garantir une connaissance de la piste avec la voiture choisie.

Tous les pilotes devront effectuer un minimum de 20 tours sur la piste du serveur d'entraînement sauf exceptions pour certains circuits qui seront détaillés dans nos documents annexes. **Les pilotes auront jusqu'au briefing le jour de course.**

En cas de non-respect, les équipes prendront un DT par nombre de pilotes ne respectant pas la règle.

Le serveur training sera fermé jusqu'à la fermeture du serveur course.

Aucun serveur de training ne sera ouvert durant toute la durée de la course.

9. Épreuves du championnat

9.1. Calendrier

* Toutes les heures sont en CET/CEST

* En cas de problème majeur sur un circuit, l'organisation peut remanier le calendrier et changer de circuit, soit par un autre dans le calendrier ou en introduisant un nouveau.

Le départ de chaque course aura lieu à 14h, le jour de la course.

- 22/03/2025 - Sebring (1h)*
- 26/04/2025 - Kuwait (1h)
- 17/05/2025 - Istanbul (1h)
- 30/08/2025 - Buriram (1h)
- 27/09/2025 - Cota (1h)
- 18/10/2025 - Sepang (1h)
- 22/11/2025 - Le Mans (1h)*

***Circuit officiel Studio 397 payant.**

Toutes les manches du championnat comptent, il y a pas de manches joker ou de plus mauvais résultat enlevé.

9.2. Type de qualification

La qualification se déroulera le jour de course et durera 25 minutes. Le pilote, dans le cas des équipes de 2, prenant part à la qualification sera obligatoirement celui qui prendra le départ hormis problème technique.

Dans le cas où une équipe roule au-delà du temps de qualification, cette équipe sera pénalisée d'un DT à effectuer dans les 3 premiers tours suivant le green flag de la direction de course.

9.3. Type de départ (pour chaque course)

Le type de départ sera un départ lancé après un tour de formation géré par le jeu.

Dans le cas où un pilote ne clique pas sur 'Drive' dans le temps imparti pour la mise en grille, celui-ci devra partir de la voie des stands et en sortir uniquement qu'après que toutes les voitures soient passées à la suite du Green flag de la direction de course. Dans le cas contraire, ce sera automatiquement un Stop&Go 30 secondes si non respect de cette règle.

9.4. Restart d'une session course

L'organisation pourra procéder à un restart pour déconnexions de pilotes avant le départ ou pendant le premier tour et tour de formation.

9.5. Interruption de la course

En cas de coupure non désirée du serveur de jeu, la course sera relancée avec le classement en cours (par nombre de tours parcourus).

9.6. Déconnexion

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.

10. Comportement en piste

Il est demandé aux pilotes de respecter le pit limiteur dans toutes les sessions.

Lors des qualifications, il est demandé de rentrer aux stands (pas de ECHAP en piste), uniquement ECHAP dans la pitlane.

En fin de course, il est également demandé de ne pas détruire la voiture dans le mur, sur le circuit ou sur un adversaire et de rentrer aux stands.

Dans le cas où un/des comportement(s) inappropriés est notifié à l'organisation durant les practices, la direction de course se réserve le droit d'appliquer des pénalités en course suite à ces comportements.

11. Déroulement de la course

- **12h15** - Essais Libres (120 minutes)
- **14h00** - Briefing obligatoire pour tous les pilotes sur TeamSpeak 3 (~ 15 minutes)
- **14h25 - (14h50)** - Qualification (25 minutes)
- **14h55 - (15h00)** - Warmup (5 minutes)
- **15h00 - (16h00)** - Course (60 minutes)

12. Classement et attribution des points

L'attribution des points se fait sur la voiture de l'équipe.
Il n'y a pas de classement pilotes.

Ainsi peu importe les pilotes présents/absents au volant, c'est l'équipe qui compte !

Le classement équipe se fera sur les 7 meilleurs manches de chaque équipe !

12.1. Barème de points

Les points sont attribués à chaque équipe qui termine la course en ayant parcouru 90% de la distance du 1er de chaque classe.

La distribution de points se fait pour le classement à l'arrivée.

Le barème est le même pour chaque manche.

Le barème de points est à retrouver à l'adresse suivante : [Barème de points](#)

13. Analyses et réclamations

13.1. Commission de course

Pas de commission en direct

13.2. Analyse spontanée de l'organisation

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

13.3. Les réclamations

Après chaque course, la commission de course se réunit et analyse le départ, le premier tour de course et les réclamations reçues par le biais du site SMS. La commission de course ne sera pas ouverte aux pilotes.

Il sera possible pour tout pilote désirant s'investir dans la commission de faire part de son intérêt de participer en début de saison via un formulaire qui sera mis à disposition.

Toute personne s'impliquant dans la commission de course se devra de garder un respect d'anonymat, de secret et d'impartialité vis-à-vis de tous les autres pilotes.

Attention à ne pas abuser des réclamations ! La commission de course se réserve le droit de pénaliser une équipe pour réclamation abusive.

13.4. Publications pénalités

Avertissement
+5 secondes sur le temps de course
+15 secondes sur le temps de course
+30 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
Stop&Go 60 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**
- **L'historique des pénalités/avertissements est pris en compte**
- La pénalité "Drive-Through", autrement dit, passage à travers la voie des stands sans s'arrêter est à effectuer dans les 3 tours.
- La pénalité "Stop&Go" est également à effectuer lors des 3 tours.
- Dans le cas où une pénalité "Stop&Go" & "Drive-Through" est décidée en après course pour motif de manque de temps ou d'un besoin de plus de commissaires, alors celle-ci sera à réaliser à la course suivante.

13.5. Messages privés Discord

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

14. Licence équipe

Chaque équipe est titulaire d'une licence de 12 points, lors de chaque incident, l'équipe jugée responsable perd le nombre de points correspondant au degré de l'infraction.

- Degré 1 : - 1 pt
- Degré 2 : -2 pts
- Degré 3 : -4 pts

- ★ L'organisation peut modifier la perte de points selon la pénalité émise.
- ★ S'il ne reste plus de point à une équipe, cette dernière est suspendue la manche suivante.

15. Les documents additionnels

Pour chaque manche, plusieurs documents annexes pourront être distribués, notamment un document de pré-briefing indiquant différentes informations :

- Heure en jeu
- Lien pour accéder à la météo
- Indication sur les tracks limits
- Etc...

Ce document sera distribué une à deux semaines avant chaque course.

D'autres documents pourront être distribués si nécessaire.

La distribution se déroulera principalement sur le Discord de la "FFSCA Endurance" dans le channel "documents-annexes". Chaque inscrit aura accès automatiquement à ce channel dès l'inscription faite.

16. Briefing et diffusion TV

16.1. Briefing

Le briefing débutera une heure avant chaque course précise comme indiqué dans le déroulement de la journée. 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".

16.2. Diffusion TV

Une diffusion TV aura lieu, 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 pourrions 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 correctement. A la fin de la course, les 3 premiers de chaque classe sont attendus en salle d'attente avant l'interview dans le channel "Salle d'interview".

17. Discipline

17.1. 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.

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.

Il est interdit durant une phase de FCY/SC d'effectuer un arrêt de moins de 5 secondes. Il est également interdit de traverser la voie des stands sans s'arrêter dans le but de gagner du temps. En quelque cas, la voiture écoperait d'une pénalité. De plus, gagner du temps par un tel passage vous enlèvera des points sur votre licence équipe.

17.2. 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.

17.3. Retour en piste

Il y a un 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'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.

17.4. 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.

17.5. 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 !

17.6. 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 :**

Tour de formation géré par le jeu, il faudra suivre les instructions de celui-ci.

- **Le départ :**

La séquence de départ s'effectue lancée après un tour de formation. Le départ est donné par le jeu.

Les 2 catégories devront respecter cette procédure.

17.7. 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 course !

17.8. Réglementation des pneus

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

17.9. 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*

17.10. 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.

17.11. 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. L'organisation se réserve le droit d'effectuer le principe de "TOWING" à une voiture et ainsi la remettre en course après x minutes dans les pits.

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.

17.12. 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, 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.

17.13. Full course yellow

En cas d'incident sur la piste, la direction de course pourra utiliser 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 dans 10 secondes"
- "9 secondes"
- "8 secondes"
- "7 secondes"
- "6 secondes"
- "5 secondes"
- "4 secondes"
- "3 secondes"
- "2 secondes"
- "1 seconde"
- "Full course yellow déployé"

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

⇒ toutes les voitures devront arrêter leurs manœuvres de dépassement intra catégorie.

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

⇒ toutes les voitures devront circuler au pit-limiteur selon la vitesse du circuit.

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 du pit limiteur au moment du message "Full course yellow deployed".

Dans le cas où il s'agit d'un dépassement intercatégorie, celui-ci est autorisé jusqu'au message "Full course yellow deployed".

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

- "Green flag dans 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. S'arrêter aux stands durant la phase de full course yellow est autorisé.

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. De plus, gagner du temps par un tel passage vous enlèvera des points sur votre licence équipe.

17.14. Safety car

En cas d'incident sur la piste, la direction de course pourra utiliser la Safety Car qui permet de ralentir toutes les voitures. Un regroupement aura alors lieu derrière la Safety Car. Pour annoncer la Safety Car, la direction de course annoncera sur TeamSpeak en premier message :

- Safety car, Safety car !

À ce moment-là, la Safety Car attendra au premier virage puis roulera à un rythme permettant le retour aux stands pour les voitures impliquées. S'arrêter aux stands durant la phase de safety car est autorisé.

17.15. Vos streams

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 devrait se produire, les équipes impliquées pourront être sanctionnées.

De même, tout propos jugé inapproprié sur un live par la direction de course sera sanctionné.

17.16. Mode Passenger

Il est interdit de se mettre en mode passager sur une voiture qui n'est pas la votre. Si de tel cas devait se produire, toutes les voitures de l'équipe se verront DSQ

17.17. Pit entry & pit exit

Il est interdit de doubler une voiture dans ces deux endroits. Ceux-ci sont définis dans le briefing textuel distribué à chaque manche par la direction de course.

17.18. Procédure de drapeau rouge

Ce point ne concerne que le cas d'une déconnexion massive d'une grande partie des participants sur le serveur.

Aucun arrêt au stand n'est toléré durant la procédure red-flag, en cas de panne d'essence imminente, contacter la direction de course.

Une procédure de Code 80 est déclenché et la direction de course annonce :

- "red flag / drapeau rouge"
- suivi des directives :
- "everyone stop on last turn / tout le monde s'arrête au dernier virage"

Les pilotes doivent donc se rendre sur la ligne de départ le plus vite possible et doivent obligatoirement rester sur la gauche, en file simple en laissant un espace avec la voiture de devant.

Quand tous les pilotes sont de nouveau connectés, la direction de course se servira d'un logiciel afin de donner l'ordre des voitures. Les équipages dont le nom est cité doivent se rendre au point de rassemblement donné dans le briefing.

Le rassemblement se fait l'un derrière l'autre, en fil simple.

Une fois que toutes les équipes ont été appelées, les pilotes commencent à rouler au pit-limiter pour au moins le premier tour. Pendant ce temps, la direction de course attribue les tours perdus aux équipes ayant été déconnectées.

Le leader de la course doit obligatoirement maintenir une vitesse constante.

Nous laissons la chance au hasard comme Peugeot et Ferrari à SPA en WEC 2024.

Quand toutes les équipes sont aux bonnes positions, la course peut être relancée.

Les pénalités non effectuées par les pilotes déconnectés seront de nouveau données, afin qu'elles soient purgées.

18. Réglages serveur

Les paramètres serveurs seront disponible sur l'onglet de la manche correspondante sur le site ([SimRacing Management System](#)).

18. Questions sur le règlement

Un questionnaire sera accessible une fois le formulaire d'inscription rempli. Ce questionnaire sera la dernière étape pour valider votre inscription, celui-ci portera sur le présent règlement avec diverses questions à choix multiples (une seule réponse correcte à chaque fois). Il faudra avoir 4 bonnes réponses sur 5 questions pour voir votre inscription validée. Ce questionnaire sera à remplir pour chaque pilote.

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

 FFSCA GT - Facebook page

 Discord FFSCA Endurance