



European Endurance Championship 2023

Portimao - Round 1

18/03/2023

Briefing FR
Briefing EN

Version : 1.0.0
Date : 05/03/2023



Briefing Français



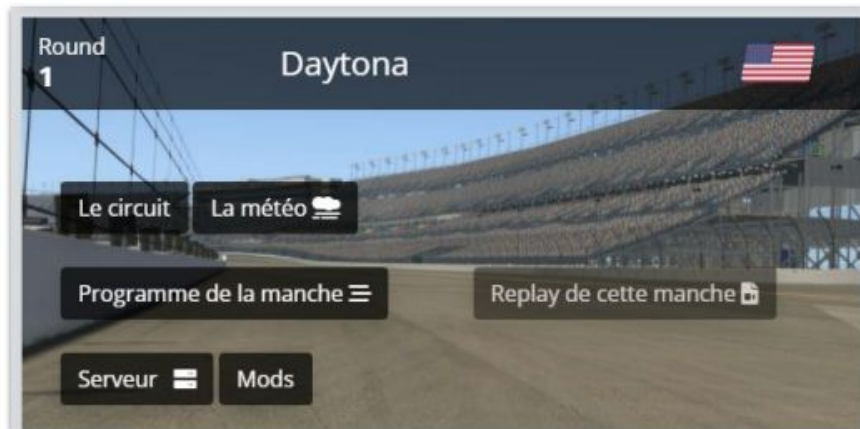
I - Déroulement de la manche (CET)

- 11/03/2023 : 10:00 - 22:00 (Test Day #1 - 12h) - Heure in-game : 10h
- 12/03/2023 : 10:00 - 22:00 (Test Day #2 - 12h00) - Heure in-game : 10h
- 13/03/2023 : 17:00 - 20:00 (Practice #1) : Heure in-game : 10h00
- 13/03/2023 : 21:00 - 00:00 (Practice #2) : Heure in-game : 14h00
- 14/03/2023 : 17:00 - 20:00 (Practice #3) : Heure in-game : 10h00
- 14/03/2023 : 21:00 - 00:00 (Practice #4) : Heure in-game : 14h00
- 18/03/2023 : 16:40 (Briefing sur Teamspeak 3 - 01h20)
- 18/03/2023 : 18:00 (Qualification) : Heure in-game : 12h15
- 18/03/2023 : 18:40 (Green flag) : Heure in-game : 13h00
- 18/03/2023 : 22:40 (Checkered flag)



II - Météo

La météo est disponible sur l'onglet Météo de la manche en question sur le site (SimRacing Management System (simmanagementsystem.com) :





III - Procédure de départ

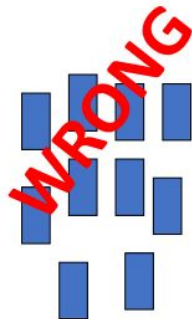
Le départ est un départ lancé manuel. Le départ est donné lorsque le leader de la catégorie passe la ligne de départ, à ce moment tous les autres pilotes de la catégorie peuvent accélérer simultanément sans attendre de passer la ligne à leur tour.

Les 2 catégories devront respecter cette procédure, ce qui entraînera 2 départs distincts (Prototype puis GT). Un signal sonore sera donné pour donner le départ de chaque catégorie.

Nous demandons la plus grande vigilance durant le tour de formation et la commission de course se réserve le droit de pénaliser des comportements dangereux.



III - Procédure de départ





IV - Les limites de pistes

La course disposera de 12 points de coupes autorisées, au-delà, le jeu attribuera automatiquement une pénalité.



V - Les procédures

V.1 - Drapeau vert

Cela signifie qu'aucun incident n'a lieu sur le circuit.

V.2 - Drapeau jaune

Un incident s'est produit sur le circuit, nous vous demandons la plus grande prudence.

V.3 - Full Course Yellow

Lors d'un Full Course Yellow nous vous demandons de bien vouloir respecter les consignes données en direct par les commissaires via un décompte de 10 sec sur Teamspeak. Tout abus au début (au moment de mettre le pit limiter), pendant (activer/désactiver le limiter pour gagner des 10èmes de secondes) ou à la fin du full course yellow (au moment d'accélérer) seront lourdement pénalisés.

Si vous ou un de vos équipiers a subi de lourds dégâts (roue en moins ou aileron arrière perdu), merci d'en avertir immédiatement les commissaires. Ces situations sont dangereuses pour tous et un Full Course Yellow sera déployé, la réactivité est essentielle. Il est interdit de conduire à travers la pit lane dans le cas où vous ne faites pas un pitstop ou une pénalité.

V.4 - Drapeau rouge

Cette procédure est (devrait être) exceptionnelle, elle sera activée dès lorsqu'un événement extérieur perturbera le bon déroulement de la manche. Nous espérons ne pas en avoir besoin.



VI - Les dépassements inter-catégorie

Cette course réunissant plusieurs catégories et étant de 4h des dépassements inter-catégories vont donc s'effectuer. Il est demandé à la voiture retardataire de ne pas dévier de sa trajectoire et de faire sa course sans pour autant ignorer totalement la voiture lui prenant un tour et la bloquer. C'est à la voiture plus rapide d'effectuer le dépassement en toute sécurité pour éviter tout crash.

i : Pénalité en cas de crash inter-catégorie

En cas de crash entre deux voitures de catégories différentes sera jugée responsable par défaut la voiture la plus rapide prenant un tour à la voiture retardataire. Si l'équipe prenant un tour juge responsable du crash la voiture retardataire, une réclamation devra être portée aux commissaires qui jugeront et analyseront plus en détail le crash. Un verdict sera donné durant la course et des pénalités seront données en fonction de la gravité de la situation.



VII - Procédure de sortie des stands

Lors de la sortie des stands d'un concurrent, il est demandé aux concurrents en piste de ne pas gêner le retour en piste. Il est donc interdit d'utiliser toute la largeur de la piste pour laisser suffisamment d'espace à la voiture sortant des stands et éviter tout incident. Si cette règle n'est pas respectée, des sanctions pourront être prises par la direction de course envers la voiture étant déjà en piste. A noter que la sortie des stands est configurée avec le nouveau système de tracks limits, ainsi, le jeu pourra infliger des points de pénalités voir une pénalité.



VIII - Les qualifications

Les qualifications pour la course se dérouleront avant la course. Chaque catégorie aura 15 minutes pour réaliser un chrono pour se placer sur la grille de départ pour la course.

1. GTE (18:00 -18:15)
2. LMP2 (18:20 - 18:35)

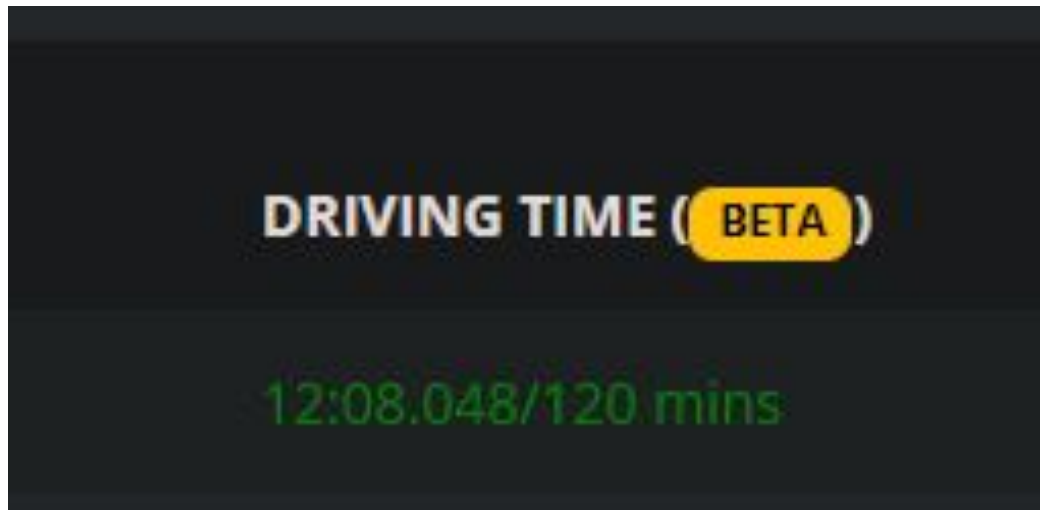
Une fois la qualification terminée, les résultats seront postés.

Pour rappel, le pilote prenant part à la qualification sera obligatoirement celui du départ.



IX - Driving time

Il y a sur le livetiming, un affichage contenant le DRIVING TIME du pilote qui sera disponible (en cours de développement).

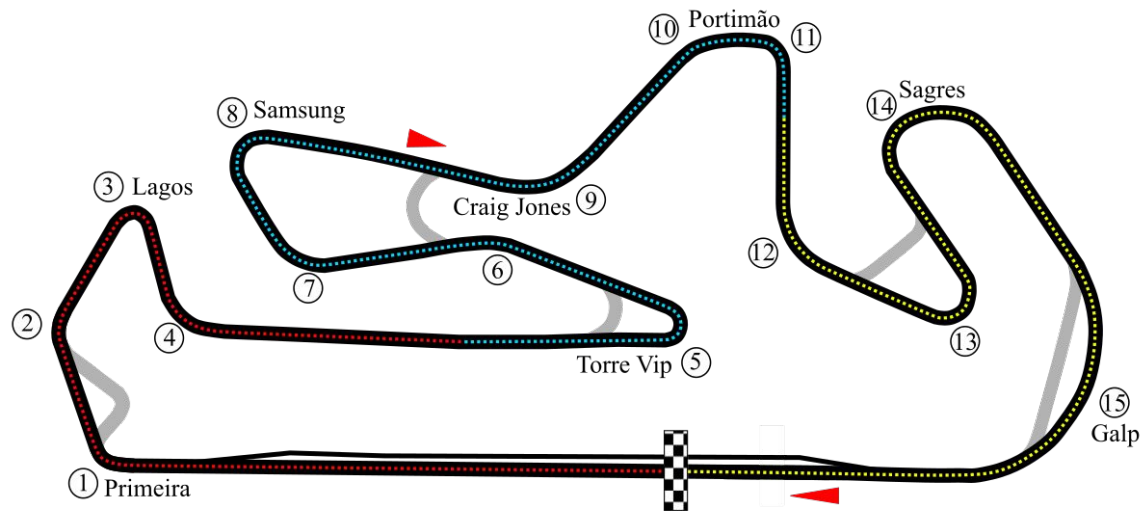


Pour rappel, le temps de roulage de chaque pilote ne devra pas être au-delà de 75% de la durée de la course, dans le cas de cette manche, cela correspondant à 180 minutes. Il n'y a pas de temps de pilote minimum par pilote.



X - Notes additionnelles

I. Portimao TrackMap





X - Notes additionnelles

II. Le départ

Dans le cas où un véhicule est manquant sur la grille de départ ou disparaît durant le tour de formation, vous devez respecter votre position comme l'explique le schéma ci-dessous.





X - Notes additionnelles

III. Déposer une réclamation

Depuis l'onglet de la manche (ici)

Round 1 Daytona

Le circuit La météo

Programme de la manche Replay de cette manche

Serveur Mods

Porter réclamation Tableau des réclamations

Nom de l'équipe adverse
Veuillez sélectionner une équipe

Choix de la session
Qualification

Lap ID

Court message d'explication

Porter réclamation

Depuis la page de dépôt des réclamations en live (ici)

>> Déposer une réclamation

Choisir un événement
European Endurance Championship

Nom de l'équipe adverse
Veuillez sélectionner une équipe

Choix de la session
Course

Lap ID

Court message d'explication

*Dans le cas où une réclamation n'est pas conforme, la commission de course se réserve le droit de ne pas juger la plainte.

Il est demandé à l'équipe portant réclamation d'avoir une personne prête à répondre aux interrogations de la commission de course sur le ticket créé sur Discord. (Catégorie : **EEC R1 Ticket)



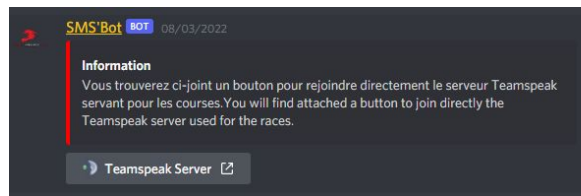
X - Notes additionnelles

IV. Teamspeak 3

Vous trouverez un bouton “Teamspeak Server” sur le channel “Teamspeak” présent sur le Discord de l'événement pour une connexion rapide. Et également un tutorial pour correctement configurer celui-ci.

Il est obligatoire de rester sur le Teamspeak pour l'entièreté de la course. Vous n'êtes pas autorisé à quitter le Teamspeak pour utiliser votre propre serveur Discord, Teamspeak, etc...

Teamspeak est le canal d'audio-communication de la direction de course et de la commission de course.



**Les channels audios seront créés automatiquement le vendredi 10 mars à 21h00.*



X - Notes additionnelles

- V. La diffusion se fera sur la chaîne de notre partenaire de diffusion **BenjxMotors**, sur Twitch :

BenjxMotors Twitch

- VI. De même, dans le cas où vous diffusez votre onboard, nous vous demandons de respecter les règles prévues à cet effet pour éviter tout problème :

15.15. 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.

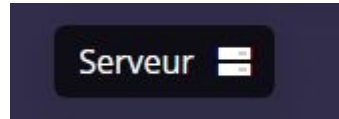
Dans le cas où un tel cas devrait se produire, les équipes impliquées pourront être sanctionnées.



X - Notes additionnelles

VII. Procédure de connexion au serveur

Pour rejoindre le serveur, il faudra passer par le lien disponible dans le channel Discord "servers-list-and-infos" ou sur l'onglet "Serveur.s" de la manche.



**Le serveur le jour de course sera masqué de la liste des serveurs disponibles, de même, aucun serveur practice ne sera mis en place.*

X - Notes additionnelles

IX. Green Flag

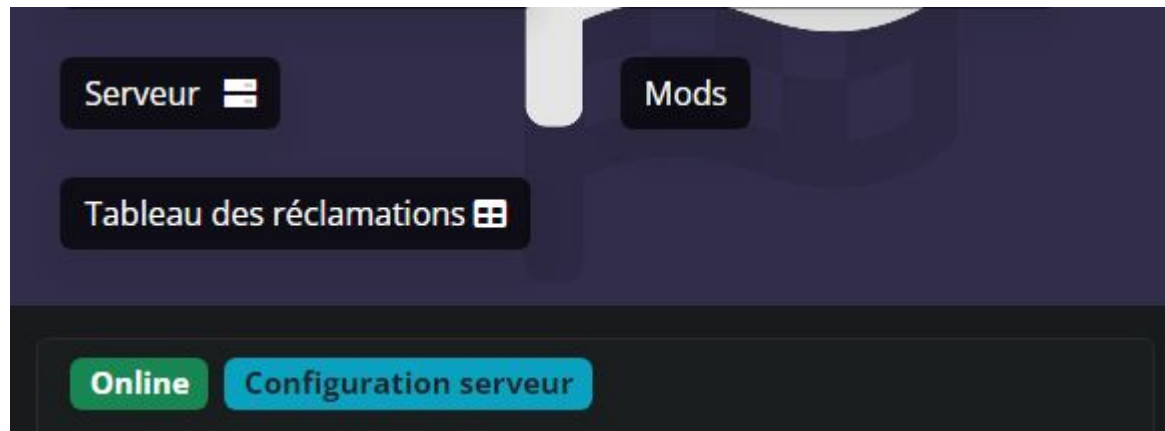




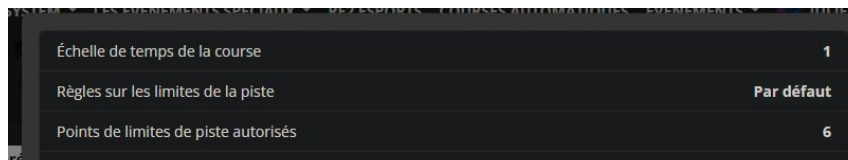
X - Notes additionnelles

X. Réglages serveur

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



*Bouton 'Serveur' puis cliquer sur 'Configuration serveur', cela vous ouvre une fenêtre contenant la configuration actuelle déployée sur le serveur.



XI - TUTORIELS



TOWING

1/ Se rendre dans le channel de la direction de course en donnant la position de la voiture au général qui appliquera la procédure

2/ Les temps forfaitaires de towing

Towing 2	5 minutes
Towing 3	10 minutes
Etc...	15 minutes
	(T-1) +5 minutes

*Ainsi, s'il s'agit de mon premier towing, le temps forfaitaire sera de 5 minutes, le second 10 minutes, etc...

**Attention, le towing n'est possible qu'une fois l'accord et le "Go" de la direction de course, pas avant.



XI - TUTORIELS

REEMPLIR LE FORMULAIRE DE RECLAMATION

Choisir un split	1 - Rose	← Sélectionner le split
Nom de l'équipe adverse	#4 - ANGRY BULL RACING TEAM	← Sélectionner l'équipe que vous accusez
Le pilote incriminé	David Lespes	← Sélectionner le pilote incriminé
Choix de la session	Test-Day	← Sélectionner la session
Lap ID (Votre numéro de tour)		← Indiquer votre tour où c'est produit l'incident.
Court message d'explication		← Message qui explique l'incident



XII - RAPPELS

RAPPEL 1

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 !

RAPPEL 2

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.

RAPPEL 3

Drive-Through : La pénalité "Drive-Through", autrement dit, passage à travers la voie des stands sans s'arrêter.

Stop&Go : La pénalité Stop&Go, autrement dit, passage à travers la voie des stands en s'arrêtant à son pit pour la durée du Stop&Go.

RAPPEL 4

Il est **obligatoire** d'être sur le serveur Teamspeak 3 pour les qualifications et pendant la course.



XII - RAPPELS

RAPPEL 5

Tous les pilotes devront effectuer un minimum de 20 tours sur la piste du serveur d'entraînement.

Les pilotes auront jusqu'à la veille de la course 23h59.

RAPPEL 6

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 ramener en toute sécurité la voiture aux stands.

RAPPEL 7

Le briefing débutera une heure et 20 minutes avant chaque course précise comme indiqué dans le déroulement de la journée.

Il est obligatoire pour tous les pilotes.

Une exception peut être donnée mais sur demande préalable à la direction de course.

XII - RAPPELS

RAPPEL 8

Il est interdit durant une phase de FCY/SC d'effectuer un arrêt de moins de 5 secondes. En quelque cas, la voiture écoperera d'une pénalité. De plus, gagner du temps par un tel passage vous enlèvera des points sur votre licence équipe.





Des questions ?

Le channel “FAQ-Briefing-Round1” est là pour ça.

À noter que si nous jugeons pertinent de rajouter ces éléments de réponse dans le briefing, nous le ferons.

*Toutes questions ayant déjà réponse dans le briefing et/ou dans le règlement pourront être répondues par un “Dans le règlement” ou “Dans le briefing”.



English briefing



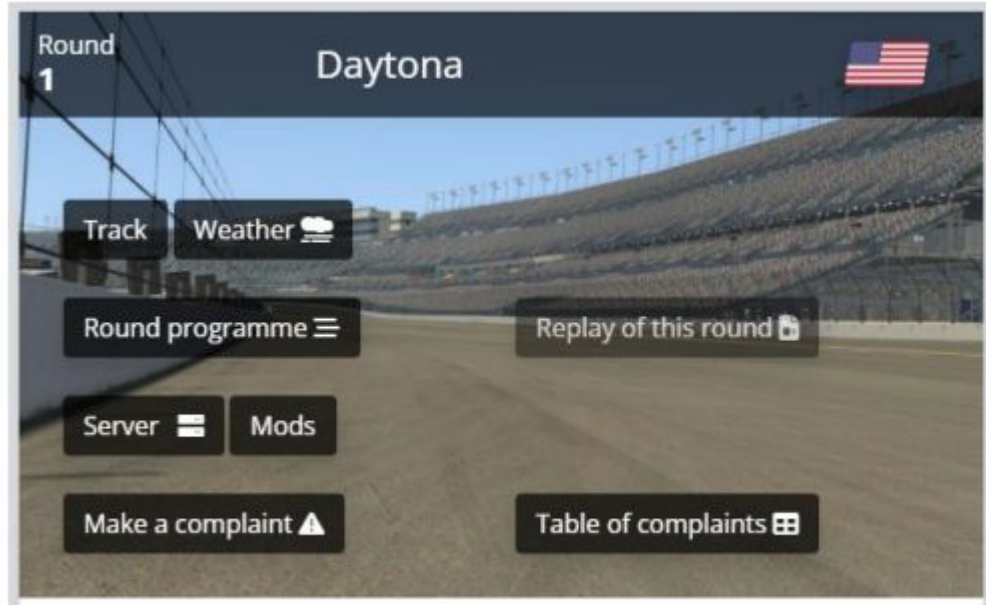
I - Conduct of the round (CET)

- 11/03/2023 : 10:00 - 22:00 (Test Day #1 - 12h) - In-game hour 10:00
- 12/03/2023 : 10:00 - 22:00 (Test Day #2 - 12h00) - In-game hour : 10:00
- 13/03/2023 : 17:00 - 20:00 (Practice #1) : In-game hour : 10:00
- 13/03/2023 : 21:00 - 00:00 (Practice #2) : In-game hour : 14:00
- 14/03/2023 : 17:00 - 20:00 (Practice #3) : In-game hour : 10:00
- 14/03/2023 : 21:00 - 00:00 (Practice #4) : In-game hour : 14:00
- 18/03/2023 : 16:40 (Briefing on Teamspeak 3 - 01:20)
- 18/03/2023 : 18:00 (Qualification) : In-game hour : 12:15
- 18/03/2023 : 18:40 (Green flag) : In-game hour : 13:00
- 18/03/2023 : 22:40 (Checkered flag)



II - Weather

The weather forecast is available on the weather tab for the round in question on the website (simmanagementsystem.com) :





III - Starting procedure

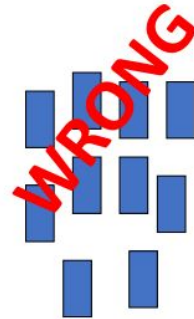
The start is a manual rolling start. The start is given when the class leader crosses the start line, at which point all other drivers in the class may accelerate simultaneously without waiting to cross the line in turn.

The 2 categories will have to respect this procedure, which will lead to 2 distinct starts (Prototype then GT). A sound signal will be given to start each category.

We ask for the utmost vigilance during the formation lap and the race commission reserves the right to penalise dangerous behaviour.



III - Starting procedure





IV - Track Limits

The race will have 12 points allowed, beyond which the game will automatically award a penalty



V - Procedures

V.1 - Green flag

This means that there are no incidents on the circuit.

V.2 - Yellow flag

An incident has occurred on the circuit, we ask you to be very careful.

V.3 - Full Course Yellow

During a Full Course Yellow we ask you to respect the instructions given live by the stewards via a 10 sec countdown on Teamspeak. Any abuse at the beginning (when putting the pit limiter), during (activate/deactivate the limiter to gain 10 seconds) or at the end of the full course yellow (when accelerating) will be heavily penalized.

If you or one of your teammates has suffered heavy damage (lost wheel or rear wing), please inform the stewards immediately. These situations are dangerous for everyone and a Full Course Yellow will be deployed, responsiveness is essential. It is forbidden to drive through the pit lane in case you do not make a pitstop or a penalty.

V.4 - Red flag

This procedure is (should be) exceptional, it will be activated as soon as an external event disrupts the smooth running of the round. We hope we will not need it.



VI - Inter-category overtaking

As this race brings together several categories and is 4 hours long, overtaking between categories will take place. The late car is asked not to deviate from its trajectory and to run its race without totally ignoring the car taking a lap and blocking it. It is up to the faster car to overtake safely to avoid a crash.

i : Penalty for cross-category crashes

In the event of a crash between two cars of different classes, the faster car taking a lap shall be deemed to be responsible by default. If the team taking a lap judges the lagging car to be responsible for the crash, a protest must be made to the stewards who will judge and analyse the crash in more detail. A verdict will be given during the race and penalties will be given depending on the severity of the situation.



VII - Pit exit procedure

When a competitor leaves the pits, competitors on the track are requested not to obstruct the return to the track. It is therefore forbidden to use the whole width of the track to leave enough space for the car leaving the pits and to avoid any incident. If this rule is not respected, sanctions may be taken by the race direction towards the car already on track. Please note that the pit exit is configured with the new track limits system, so the game can inflict penalty points or even a penalty.



VIII - Qualifications

Qualifying for the race will take place before the race. Each category will have 15 minutes to set a time to place on the starting grid for the race.

1. GTE (18:00 -18:15)
2. LMP2 (18:20 - 18:35)

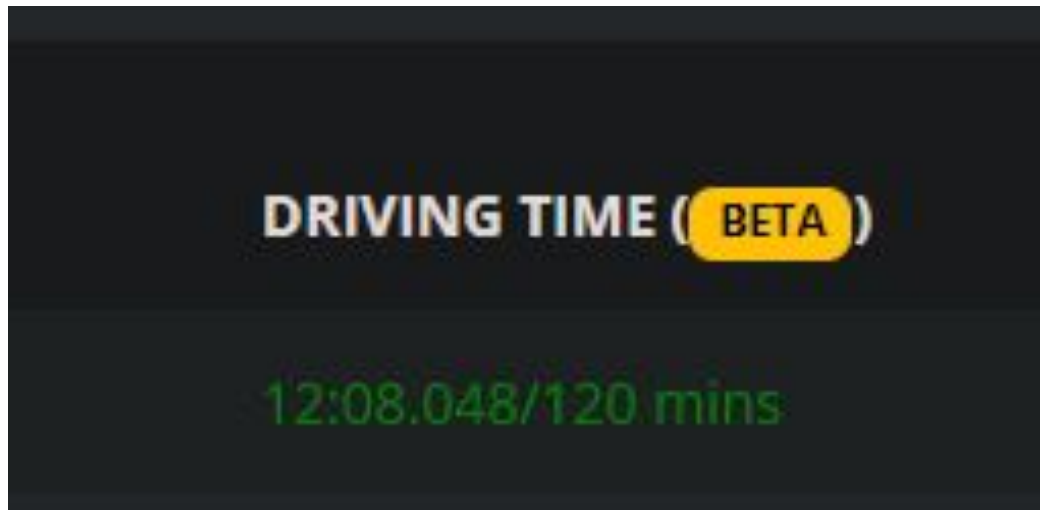
Once the qualification is over, the results will be posted.

As a reminder, the driver taking part in the qualification will necessarily be the one at the start.



IX - Driving time

On the livetiming, a display containing the DRIVING TIME of the pilot will be available (under development).

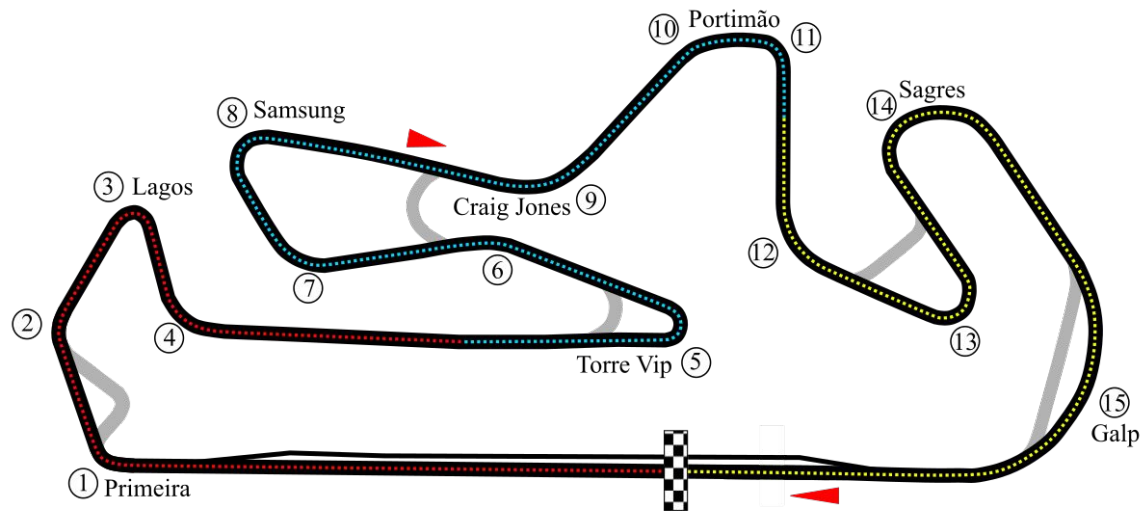


As a reminder, the running time of each driver must not exceed 75% of the race duration, in the case of this round, this corresponds to 180 minutes. There is no minimum driver time per driver.



X - Additional notes

I. Portimao TrackMap





X - Additional notes

II. Start

In the event that a vehicle is missing from the starting grid or disappears during the formation lap, you must respect your position as explained in the diagram below.





X - Additional notes

III. Making a complaint

From the round tab ([here](#))

From the live complaints page ([here](#))

Round 1 Daytona

Le circuit La météo

Programme de la manche Replay de cette manche

Serveur Mods

Porter réclamation Tableau des réclamations

Nom de l'équipe adverse
Veuillez sélectionner une équipe

Choix de la session
Qualification

Lap ID

Court message d'explication

Porter réclamation

>> Déposer une réclamation

Choisir un évènement
European Endurance Championship

Nom de l'équipe adverse
Veuillez sélectionner une équipe

Choix de la session
Course

Lap ID

Court message d'explication

*In the event that a protest does not conform, the race commission reserves the right not to judge the complaint.

**The protesting team is requested to have a person ready to answer questions from the race commission on the ticket created on Discord (Category: EEC R1 Ticket)



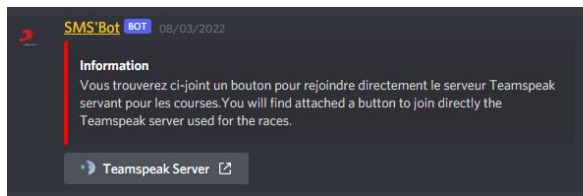
X - Additional notes

IV. Teamspeak 3

You will find a "Teamspeak Server" button on the "Teamspeak" channel on the event Discord for a quick connection. And also a tutorial to correctly configure it.

It is mandatory to stay on the Teamspeak for the whole race. You are not allowed to leave the Teamspeak to use your own Discord server, Teamspeak, etc...

Teamspeak is the audio-communication channel of the race direction and the race commission.



**The audio channels will be created automatically on Friday 10 March at 21:00.*



X - Additional notes

- V. The broadcast will take place on the channel of our broadcast partner BenjxMotors, on Twitch :

BenjxMotors Twitch

- VI. Also, if you broadcast your onboard, we ask you to respect the rules provided for this purpose to avoid any problem:

15.15. 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.

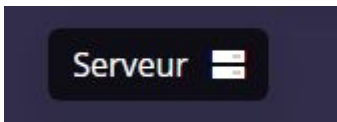
Dans le cas où un tel cas devrait se produire, les équipes impliquées pourront être sanctionnées.



X - Additional notes

VII. How to connect to the server

To join the server, you will have to go through the link available in the Discord channel "servers-list-and-infos" or on the tab "Server.s" of the round.



**The server on race day will be hidden from the list of available servers, similarly, no practice server will be set up.*



X - Additional notes

IX. Green Flag

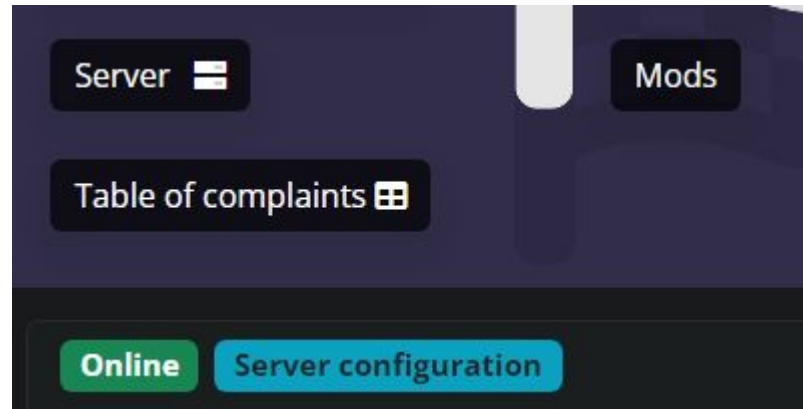




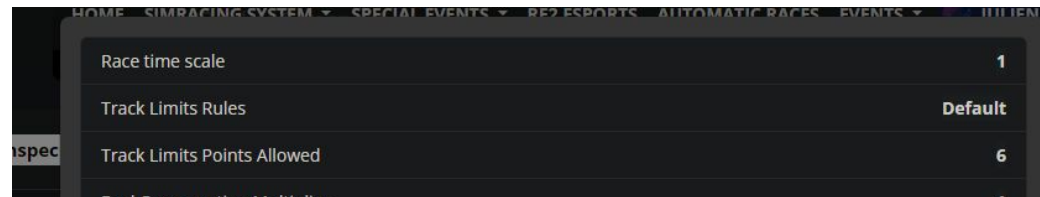
X - Additional notes

X. Server settings

The server settings will be available on the tab of the tab on the website (SimRacing Management System).



*'Server' button then click on 'Server Configuration', this opens a window containing the current configuration deployed on the server.





XI - TUTORIALS

TOWING

1/ Go to the race direction channel and give the position of the car to the general who will apply the procedure

2/ Towing times

Towing 2	5 minutes
Towing 3	10 minutes
Etc...	15 minutes
	(T-1) +5 minutes

*Thus, if it is my first towing, the fixed time will be 5 minutes, the second 10 minutes, etc...

**Please note that towing is only possible once the race direction has given its agreement and "Go", not before.



XI - TUTORIALS

FILLING IN THE CLAIM FORM

Select a split	←	Select split
1 - Rose	←	Select the team you are accusing
Opposing team name	←	Select the offending driver
#4 - ANGRY BULL RACING TEAM	←	Select session
The incriminated driver	←	Indicate your lap where the incident occurred.
David Lespes	←	Message explaining the incident
Choice of the session		
TestDay		
Lap ID (Your lap number)		
Short explanatory message		



XII - REMINDER

REMINDER 1

In-game chatting is not allowed during races and qualifying, not even to apologise or otherwise. Any driver breaking this rule will be penalised, even if in anger, think of the others!

REMINDER 2

Each driver must be registered under his real name in the format "First Name Last Name" without accents, special characters and in no case his nickname, no [TAG] either.

REMINDER 3

Drive-Through : The 'Drive-Through' penalty, i.e. passing through the pit lane without the pit lane without stopping.

Stop&Go : The Stop&Go penalty, i.e. passing through the pit lane by stopping at his pit for the duration of the Stop&Go.

REMINDER 4

It is mandatory to be on the **Teamspeak 3 server** for the qualifications and during the race.



XII - REMINDER

REMINDER 5

All drivers will be required to complete a minimum of 20 laps on the on the training server track.

Drivers will have until 23:59 the day before the race.

REMINDER 6

During qualifying, it is requested to return to the pits (**no ECHAP on track**), only ECHAP in the pitlane.

At the end of the race, it is also requested not to destroy the car in the wall, on the circuit or on an opponent and to into the wall, the circuit or an opponent and to bring the car safely to the to bring the car safely back to the pits.

REMINDER 7

The briefing will start one hour and 20 minutes before each race as indicated in the schedule of the day. It is compulsory for all drivers. An exception can be made but on request to the race direction.



XII - REMINDER

REMINDER 8

It is forbidden during a FCY/SC phase to make a stop of less than 5 seconds. In any case, the car will be penalised. In addition, time by such a passage will remove points from your team licence. team licence.



Questions?

The "FAQ-Briefing-Round1" channel is there for that.

Please note that if we deem it relevant to add these answers in the briefing, we will do so.

*All questions that are already answered in the briefing and/or in the rules can be answered with "In the rules" or "In the briefing".