

RULES

Version 1.0.0 - 2025-08-14

Language: ENGLISH

Other version
French version (Version française)

Table des matières :

1. History and update of the Regulation

2. Organisation

- 2.1. Introduction
- 2.2. Unplanned situation
- 2.3. Organisation team
- 2.4. Contenus nécessaire obligatoire

3. Participation

- 3.1. Participation rights
- 3.2. Limitation of participants
- 3.3. Driver profile in game
- 3.4. Driver profile format on the website

4. Teams

- 4.1. Driver/team relationship
- 4.2. Team compositions
- 4.3. Temps de roulage
- 4.4. Change of category by order of the race direction

5. Absences/Presences

6. Signup

7. Liveries

8. Schedule

- 8.1. Schedule
- 8.2. Qualification type
- 8.3. Type of start (for each race)
- 8.4. The "official" sessions

9. Behaviour on track

10. Standings and points allocation

- 10.1. Points system

11. Analysis and complaints

- 11.1. Spontaneous analysis of the organisation
- 11.2. Complaints
- 11.3. Penalties publications
- 11.4. Discord private messages
- 11.5. Requesting a review of a decision

12. Team licence

13. Additional documents

14. Briefing and TV broadcast

14.1. Briefing

14.2. Diffusion TV

15. Discipline

15.1. Pitlane

15.2. Defending your position/overtaking

15.3. Back on track

15.4. Reconnection

15.5. In-game chat

15.6. Go to grid/Formation lap/Start

15.7. Weather

15.8. Tyres regulations

15.9. Damages

15.10. Track respect

15.11. Escape on track

15.12. Blue flag and yellow flag

15.13. Black & orange flag

15.14. Full course yellow

15.15. Your streams

15.16. Pit entry & pit exit

16. Server settings

17. Questions on the Regulation

1. History and update of the Regulation

14/08/2025	Creation of the rules	v1.0

2. Organisation

2.1. Introduction

The FFSCA International Endurance Championship Season 3 is organised by the FFSCA under Studio 397's Le Mans Ultimate licence. All drivers registering for the event must own this simulation and accept these rules, undertake to comply with them and must have read and understood all the points.

2.2. Unplanned situation

Any situation not provided for in these rules, as well as any dispute which may arise as to their interpretation, shall be judged by the organisers of the championship and may therefore modify the rules to avoid a similar case.

2.3. Organisation team

The organisers have full powers to organise this championship.

Team is composed of :

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

2.4. Contenus nécessaire obligatoire

→ Teamspeak 3

During qualifying and official races, you must be present on our Teamspeak to receive instructions from race direction. You must also have a microphone so that you can answer us if race management needs to consult you.

→ Le Mans Ultimate

To participate, you must have the LMU simulation and the following paid and free additional content: [Click here](#)

3. Participation

3.1. Participation rights

This championship requires the 2026 licence from the FFSCA.

Similarly, in the case of an engineer who is not a pilot but wishes to have access to the server (subject to conditions), they must hold an FFSCA 2026 licence.

3.2. Limitation of participants

The championship will have a maximum of 38 teams registered.
Maximum per class:

- **LMP2 (Oreca 07) : 12**
- **LMP3 : 10**
- **LMGT3 : 16**

3.3. Driver profile in game

Each driver must be connected on the server under his name with the following format: "First name Last name", without accents, nor special characters and in no case a pseudo. Be careful with the space between first name and last name or after the name.

3.4. Driver profile format on the website

Each driver will have to 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.

- ✓ Edouard Bracame => ok
- ✗ [JBT] Edouard Bracame => not ok
- ✗ EdouardBracam3JBT => not ok

4. Teams

4.1. Driver/team relationship

Drivers must be part of a team.

4.2. Team compositions

A team consists of a minimum of 2 drivers and a maximum of 3 drivers.

4.3. Temps de roulage

Each driver's driving time must be a maximum of 75%. There is no minimum driving time per driver.

The race direction has the right to ask a crew to change to a lower category in case it judges that a driver/crew is too dangerous for the category in which he/she is driving.

4.4. Change of category by order of the race direction

La direction de course se réserve 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/Presences

It is requested to declare the entry of each driver of a crew on the tab of the corresponding round on the website.

A driver of a crew may be absent, provided that at least two drivers of the same crew are present.

If a team fails to declare its presence more than twice, it may be disqualified from the championship.

6. Signup

Signup for the championship takes place in the appropriate section on the [SimRacing Management System](#) website : [Click here](#)

Each driver must register individually.

Once registered, a team may not change classes during the entire championship or even change vehicles from one round to the next.

Similarly, it is not possible to recreate a team in a different class with the same drivers as an existing team.

7. Liveries

A decoration of the car is required for each team.

The championship templates will be provided by the organisation.

Your livery must remain in the spirit of motor racing, so the Évin law applies. This means that no alcohol, tobacco or drug sponsorships are allowed. You must apply the number plate on each side of the car with the correct class colour.

Link to the championship templates: **Coming soon**

It is mandatory to use these templates and not to move elements with the name "**DON'T MOVE**".

The organisation is not responsible for any use of brand logos by the drivers. The team is solely responsible for the use of brand logos.

Teams have until **N/A** final deadline for sending their liveries for validation.

Livery management will be handled via the platform. "**RaceControl**".

The organisation has no control over this platform and cannot intervene in its management.

8. Schedule

8.1. Schedule

* All times are in CET/CEST

* In the event of a major problem on a circuit, the organisation may rearrange the calendar and change the circuit, either to another in the calendar or by introducing a new one.

The start of each race will be at 6pm on the day of the race.

- 28/03/2026 - Barcelona (4h)*
- 18/04/2026 - Paul Ricard (4h)*
- 23/05/2026 - Imola (4h)*
- 05/09/2026 - Spa-Francorchamps (4h)
- 26/09/2026 - Silverstone (4h)*
- 18/10/2026 - Portimao (4h)
- 22/11/2026 - Le Mans (6h)

***DLC**

8.2. Qualification type

La qualification se déroulera le jour de course, chaque catégorie aura **10** minutes. Le pilote 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.

8.3. Type of start (for each race)

Le type de départ sera un départ lancé après un tour de formation manuel.

8.4. The "official" sessions

To be confirmed

9. Behaviour on track

Drivers are asked to respect the pit limiter in all sessions.

During the qualifying sessions, it is requested to return to the pits (no **ESCAPE** on track), only **ESCAPE** 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 return to the pits.

In the event that inappropriate behaviour is reported to the organisation during the practices, the race management reserves the right to apply race penalties for such behaviour.

10. Standings and points allocation

Points are awarded to the team car.

There is no driver classification.

So it doesn't matter which drivers are present/absent at the wheel, it's the team that counts!

The team standings will be based on the best 6 rounds from each team!

10.1. Points system

Points are awarded to each team that finishes the race having covered 90% of the distance of the first in each class.

Points are awarded for the final classification.

The scoring system is the same for each round.

The points scale can be found at the following address: [Points system](#)

11. Analysis and complaints

11.1. Spontaneous analysis of the organisation

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

11.2. Complaints

Un administrateur 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.

Il est possible de déposer réclamation jusqu'à 30 minutes après l'arrivée de la course.

Les réclamations de qualification et qui arrivent dans les 10 dernières minutes de course seront jugées en après-course.

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

Il est interdit publiquement de critiquer les décisions de la commission de course.

11.3. Penalties publications

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

Pénalités pré-définies	
Non respect de la livrée déposée pour validation et celle utilisée en course	S&Go 60 secondes à faire en course
Non respect du line-up inscrit et ceux présents en course	S&Go 60 secondes à faire en 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.

11.4. Discord private messages

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.

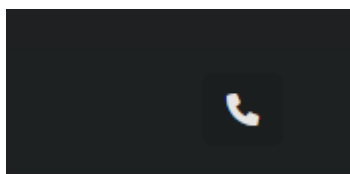
11.5. Requesting a review of a decision

Chaque équipe possède un joker d'une demande de révision "de sanction" par championnat. Cette demande de révision ne pourra être posée que sur une sanction éditée en commission d'après-course. Toutes sanctions appliquées en course ne pourront pas être révisées

Si l'équipe obtient gain de cause, elle garde son joker, dans le cas contraire, l'équipe ne pourra plus demander une révision d'une décision et sera sanctionnée de 5 points au championnat.

Comment faire une demande de révision ?

Vous disposez d'un délai de 72 heures après la publication des conclusions de la commission d'après course pour demander une révision via un bouton sur le site.



12. Team licence

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.

13. Additional documents

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

- Heure en jeu
- Etc...

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

D'autres documents pourront être distribués si nécessaire.

La distribution se déroule 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.

14. Briefing and TV broadcast

14.1. 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".

14.2. 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".

15. Discipline

15.1. Pitlane

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 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. 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 enlèverait des points sur votre licence équipe.

15.2. Defending your position/overtaking

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.

15.3. Back on track

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.

15.4. Reconnection

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.

15.5. In-game chat

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 !

15.6. Go to grid/Formation lap/Start

- **Grid phase :**

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.

- **Formation lap :**

Durant le tour de formation, tous les pilotes doivent se suivre sur une seule file au moins sur les deux premiers secteurs.

L'ensemble du plateau devra suivre le rythme du leader poleman qui imposera un rythme entre 100 km/h et 120 km/h sur l'ensemble du tour.

Les pilotes reforment la grille sur les 2 files et doivent respecter les injonctions du jeu afin de ne pas être pénalisés ou déclassés par le jeu.

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.

- **Start :**

The starting sequence is initiated after a formation lap. The start is given when the leader of the category crosses the starting line. At that moment, all other drivers in the category may accelerate simultaneously without waiting to cross the line in turn.

Both categories will have to follow this procedure, which will result in two separate starts (LMP2/LMP3 together, then LMGT3).

An audible signal will be given to mark the start of each category.

We remind all drivers that it is imperative to maintain their initial position on the grid at the start of the race.

If you are positioned on the right when the formation lap begins, you must remain on the right side after the double file formation. Similarly, if you are positioned on the left, you must remain on the left side after this formation.

Any breach of this rule may result in a penalty for the first car that fails to comply with this instruction.

15.7. Weather

The weather will be scripted according to the 24-hour forecast.

15.8. Tyres regulations

The tyre regulations consist of the tyres supplied.

15.9. Damages

In the event of significant damage, and if the car is still able to reach the pits, it is permitted to return to the pits at reduced speed, outside the racing line, or even outside the track limits if necessary, in order to repair the car in the pits. You must take care not to obstruct anyone else or cause any further incidents.

If your car has lost aerodynamic components that are important for its stability on the track and with other competitors around you, you must return to the pits to repair it during the lap in which the incident occurred, or you will be disqualified from the race.

Repair time: varies depending on damage

15.10. Track respect

The limits of the track are managed by the game, and a certain number of points are allowed for the race.

15.11. Escape on track

During official sessions, **you are strictly prohibited from using the escape outside the pit lane. The escape is permitted within the pit lane.**

During the race: if your car is destroyed and you are unable to reach the pit lane for repairs, you may retire from the race. The organisers reserve the right to tow a car and return it to the race after x minutes in the pits.

We would like to remind you that if another driver is responsible for your retirement/escape, you must still comply with the rule and you may, if you wish, lodge a complaint against the driver you consider to be at fault.

15.12. Blue flag and yellow flag

Le drapeau bleu : Latecomers will be shown a blue flag when they are caught out by other drivers. If it is a driver in the same category, they will be obliged to make way for the car behind them at the first opportunity.

If it is a car from another category, the blue flag is only indicative and there is therefore no obligation.

Nevertheless, it is forbidden to deliberately block a driver when the blue flag is present.

(Example: shifting to the inside of a bend to delay overtaking).

Le drapeau jaune : It signals an accident, so you are advised to slow down

Yellow flags are signalled in 3 ways when they are incorporated into the circuit:

Via your screen in the top left-hand corner

Via the illuminated signs at the edge of the track

Via the track marshals who wave the flag when the incident is located directly on the track and hold it still when the incident is located outside the limits of the track.

Any driver who causes an over-accident by not respecting the yellow flag will be heavily penalised.

15.13. Black & orange flag



Warning of a dangerous problem with the driver's vehicle; the driver must return to the pits at the end of the lap.

The race director will announce: "**Black and orange flag, car no. ...**". The driver concerned must then return immediately to his pit to carry out the necessary repairs. If he fails to do so before the end of the lap following the announcement, he will be disqualified by the race director.

15.14. Full course yellow

In the event of an incident on the track, race direction will use the "full course yellow" tool, which allows all cars to be slowed down at the pit-limit if the race stewards see fit to do so in order to ensure the safety of all competitors on the track while maintaining the gaps between competitors. To announce the full course yellow, the race direction will announce on TeamSpeak in first 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"**

When the first message is spoken, "Full course yellow in 10 seconds".:
⇒ **all cars must stop their overtaking manoeuvres within the category.**

At the time of the last message, "Full course yellow deployed".
⇒ **all the cars will have to circulate at the pit-limiter according to the speed of the circuit.**

If the Full course yellow lasts for a while, if a team notices that a competitor has reduced the gap before the penalty, the aggrieved team can come and inform the race stewards of the real gap noted and the stewards will ask to give back the seconds gained to the team caught off track by taking their foot off the throttle.

⚠ The organisers will have a live summary via a tool of the cars' actual speeds, so they will be able to know immediately if a car is above 80 km/h at the time of the "Full course yellow deployed" message.

In the event of an inter-category overtaking manoeuvre, this is permitted until the message 'Full course yellow deployed' is issued.

To signal the end of the full race yellow, the race direction will announce :

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

At the time of the "green green", all cars will again be able to accelerate and overtake each other.

It is forbidden to stop for less than 5 seconds during an FCY phase. If you do, your car will be penalised.

15.15. Your streams

In order to avoid any problems of disclosure of sensitive information, we ask all streamers not to share the streamed organisation's Discord.

In the event that such a case should occur, the teams involved may be sanctioned.

Likewise, any comments deemed inappropriate by race management will be sanctioned.

15.16. Pit entry & pit exit

It is forbidden to overtake a car in these two areas. These are defined in the text briefing distributed at each round by race management.

16. Server settings

The server settings will be available on the corresponding round tab on the website ([SimRacing Management System](#)).

17. Questions on the Regulation

A questionnaire will be available once the registration form has been completed. This questionnaire will be the final step in validating your registration. It will cover these rules and regulations and will consist of various multiple-choice questions (with only one correct answer for each question). You must answer 4 out of 5 questions correctly for your registration to be validated. This questionnaire must be completed for each driver.

Any questions ?

A channel called '**[FAQ] FAQ Rules**' has been set up on the FFSCA Endurance Discord server for you to ask your questions. The organisers will respond as soon as they can.

FFSCA GT Series

 FFSCA GT - Facebook page

 Discord FFSCA Endurance