

# Championnat World-Indycar FFSCA 2024



**Version : 1.0**

**Date : 24/10/2023**

**Langue : Français**

**Autre version**

[Version anglaise \(english version\)](#)

# Table des matières

1. Version du règlement.....	2
2. Organisation :.....	4
2.1 Introduction.....	4
3. Participation.....	4
3.1 Droit de participation.....	4
3.2 A quoi sert la licence FFSCA 2024 ?.....	4
4. Pilotes.....	5
5. Equipes.....	5
6. Inscription.....	5
7. Contenu DLC requis.....	6
8. Communication.....	6
9. Livrées.....	6
10. Format de session.....	7
11. Calendrier.....	7
12. Organisation des soirées.....	8
13. Entraînement.....	8
14. Absence, présence, remplacement.....	8
15. Briefing obligatoire.....	9
16. Qualification.....	9
17. Parc fermé.....	9
18. Warm-up.....	10
19. Course.....	10
19.1 Procédure de départ.....	10
20. Limites de piste.....	11
21. Pit Lane.....	11
22. Règles des drapeaux.....	11
22.1 Drapeau bleu :.....	11
22.2 Drapeau Jaune :.....	11
23. Comportement en piste.....	12
24. Système de points.....	12
25. Pénalités.....	13
25.1 Tableau des pénalités prédéfinies.....	13
25.2 Tableau des pénalités possibles.....	13
26. Direction de course.....	15
27. Réglages serveurs.....	15
28. Questionnaire sur le règlement.....	15

# 1. Version du règlement

Version :	Date de mise en application :
Version 1.0	24/10/2023

## **2. Organisation :**

### **2.1 Introduction**

Le championnat World-Indycar est organisé par la FFSCA sur la licence rFactor 2 selon le calendrier prévu

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.

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

- David Lespes
- Florent Marty
- Julien Lemoine
- Léo Souèges
- Ludovic Mariani
- Mathieu Leclerc

## **3. Participation**

### **3.1 Droit de participation**

Le championnat nécessite d'être titulaire d'une licence FFSCA 2024 valide. Dans le cas contraire, il faut la prendre via le lien suivant : **FFSCA Cotisation**

### **3.2 A quoi sert la licence FFSCA 2024 ?**

La FFSCA étant une association **LOI 1901**, elle doit financer divers services tels que son site web, les serveurs, etc. C'est ainsi la vie d'une association, les licences/cotisations sont la seule source de revenus. Il est donc très important de faire vivre une association.

Cette licence vous donnera accès à des championnats exclusifs mais également à des accès privilégiés sur divers événements spéciaux qui seront annoncés très prochainement et au fil de l'année.

Le championnat est limité à 40 pilotes inscrits, les autres seront placés en file d'attente.

## 4. Pilotes

Tous les participants devront indiquer leurs présences jusqu'à la veille avant chaque événement.

Si un pilote n'indique pas son absence :

- 1<sup>ère</sup> fois : Avertissement
- 2<sup>ème</sup> fois : Drive through pour la manche suivante
- 3<sup>ème</sup> fois : disqualification du championnat

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.

Attention de même à l'espace entre le prénom et le nom ou après le nom.

✓ Edouard Bracame => ok

✗ [JBT] Edouard Bracame => not ok

✗ EdouardBracam3JBT => not ok

Chaque nom de profil de pilote est individuel. Toute usurpation d'identité sera immédiatement sanctionnée d'une exclusion définitive du championnat.

## 5. Equipes

Les pilotes devront obligatoirement faire partie d'une équipe même pour rouler seul.

La composition d'une équipe est de 1 à 3 pilotes.

Seuls les deux meilleurs pilotes d'une équipe marqueront des points au classement équipe.

Une team (organisation) peut inscrire autant d'équipes qu'elle le souhaite.

## 6. Inscription

Les inscriptions se feront sur le site : <https://simmanagementsystem.com>

## **7. Contenu DLC requis**

Dallara IR-18: <https://store.steampowered.com/itemstore/365960/detail/70/>

Circuit de Bahreïn <https://store.steampowered.com/itemstore/365960/detail/82/>

Circuit de Monza :<https://store.steampowered.com/itemstore/365960/detail/59/>

Circuit de Spa :<https://store.steampowered.com/itemstore/365960/detail/51/>

Les circuits moddés utilisés lors du championnat seront mis à jour avec le pack workshop.

## **8. Communication**

La communication avant l'événement aura intégralement lieu sur le Discord de la FFSCA.

Les organisateurs donneront les informations importantes sur le discord dans le salon **announcement** de l'onglet FFSCA World-Indycar.

Le jour de l'évènement, tous les participants devront être connectés sur le TeamSpeak de la FFSCA. Le lien du TeamSpeak sera dans le salon COMMUNICATION de l'onglet FFSCA World-Indycar.

Le chat textuel en jeu ne sera pas toléré sauf pour la direction de course. Autrement, un avertissement sera fait. En cas de récidive, un départ en fond de grille sera infligé.

## **9. Livrées**

Vos livrées doivent rester dans l'esprit de la compétition automobile, ainsi la loi **Evin** s'applique.

Cela veut donc dire qu'aucun sponsor d'alcool, tabac ou drogue n'est autorisé.

Lien pour déposer vos peintures :

Lien pour les templates du championnat :

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 toutes utilisations de logo de marque par les pilotes, le pilote est seul responsable de l'utilisation de logo de marque.

Les participants du championnat devront avoir une livrée personnalisée pour le championnat.

Les participants ne seront pas autorisés à changer de livrées sauf cas exceptionnel.

Le support caméra ainsi que les rétroviseurs seront d'une couleur différente pour le second pilote de l'équipe.

Les participants devront avoir envoyé leurs livrée au maximum 2 semaines avant le début de l'événement.

## 10. Format de session

Championnat de 10 courses

Qualification : 10 minutes

Warm-up : 5 minutes

Course : 1h15.

## 11. Calendrier

Round	Pays	Circuit	Date de l'évènement	P2P
1	Australie	Albert Park	14/03/2024	170
2	Turquie	Istanbul Park	04/04/2024	200
3	Angleterre	Silverstone	25/04/2024	170
4	Allemagne	Hockenheimring	16/05/2024	170
5	Italie	Monza	06/06/2024	100
6	Belgique	Spa-Francorchamps	27/06/2024	110
7	Afrique du Sud	Kyalami	12/09/2024	110
8	Japon	Suzuka	03/10/2024	170
9	USA	Road America	24/10/2024	200
10	Brésil	São Paulo	14/11/2024	170

## 12. Organisation des soirées

Session	Heure de la session (CET / CEST)	Durée de la session
Essai Libre	20 : 00 – 20 : 45	45 Minutes
Briefing	20 : 45 – 21 : 00	15 Minutes
Qualification	21 : 00 – 21 : 10	10 Minutes
Warm up	21 : 15 – 21 : 20	5 Minutes
Course	21 : 25 – 22 : 40	75 Minutes

## 13. 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.

Tous les pilotes devront effectuer un nombre de 30 tours valides sur la piste du serveur d'entraînement.

Tous les pilotes se présentant au départ d'une épreuve sans un minimum de 30 tours validés pourront prendre le départ mais avec un drive-through à effectuer dans les 3 premiers tours de la course.

Tout pilote responsable d'un incident de course et n'ayant pas 30 tours minimum validés sur le serveur d'entraînement se verra infliger une sanction plus lourde.

## 14. Absence, présence, remplacement

Il vous est demandé de déclarer votre engagement pour la manche sur la page adéquate du site

En cas d'absence un pilote en file d'attente prendra la place.

Merci de nous signaler tout abandon du championnat.

**Dans le cas où un pilote ne se présenterait pas sans déclarer son engagement à deux courses consécutives, l'organisation se réserve le droit de le disqualifier du championnat et de donner sa place à un pilote en file d'attente.**



## **15. Briefing obligatoire**

La présence de tous les pilotes au briefing est obligatoire.

Des annonces 5 minutes avant le briefing seront faites par l'organisation via le chat le chat rF2 ainsi que TeamSpeak.

La voie des stands sera considérée comme fermée.

Tous pilotes en piste durant le briefing seront pénalisés d'un drive-through à effectuer durant les 3 premiers tours de la course.

Le briefing se déroule en deux étapes.

- Micro coupé pour tout le monde, l'organisation donne les informations
- Micro ouvert pour tout le monde, les pilotes peuvent poser des questions aux organisateurs.

Les pilotes auront la possibilité de suivre le briefing dans le salon français « briefing français » ou dans le salon « briefing anglais »

## **16. Qualification**

Les qualifications dureront 10 minutes en mode privé et détermineront l'ordre des pilotes sur la grille de départ.

Chaque pilote aura autant de tentatives qu'il le souhaite.

Les participants ne devront en aucun cas quitter le serveur entre la qualification et la procédure de mise en grille. Dans cette situation, la direction de course se dédouane d'une erreur dans les positions de départ.

## **17. Parc fermé**

Après avoir entamé leurs premiers temps de qualification, les pilotes ne pourront changer que les éléments suivant sur le setup de leurs voitures : L'essence, la mixture de l'essence, la balance des freins, la forces des pédales, l'angle de rotation du volant, pression des pneus et l'aileron avant.

Les pilotes sont autorisés à partir avec les pneus de leurs choix.

En cas de météo changeante, la règle du parc fermé restera appliquée.

## **18. Warm-up**

Une session Warmup (habituellement de 5 minutes) sera mise en place. Il est donc indispensable de ne pas quitter la session.

## **19. Course**

Chaque pilote doit garder le chat en jeu activé pour permettre aux organisateurs de communiquer avec les pilotes.

### **19.1 Procédure de départ**

Tour de formation vers départ lancé. Le poleman ne doit pas dépasser les 200km/h sauf si indiqué par la commission.

Les participants sont responsables de leurs actions pendant le tour de formation.

Les participants doivent maintenir une distance de sécurité avec les autres pilotes, mais celle-ci doit être raisonnable.

Les participants doivent se tenir prêts à l'effet d'accordéon, spécialement à l'approche d'un virage serré.

Les pilotes sont autorisés à faire des burn-out uniquement quand ils se rapprochent de la grille de départ à la fin du tour de chauffe.

Les pilotes ont interdiction de faire des brake-check pour chauffer les freins (accélérer et freiner brusquement). Ils peuvent cependant traîner les freins, c'est-à-dire, appuyé sur le frein et l'accélérateur en même temps.

Les pilotes partant en tête à queue peuvent rejoindre la piste quand c'est celle-ci est dégagée, à la suite de ceci, ils peuvent reprendre leur position dans le tour de formation en faisant attention à ne pas générer d'accident.

Les jumps starts sont gérés par le jeu.

En cas de problème technique ou déconnexion, le pilote sera noté DNF (l'organisation pourra procéder à un restart (et un seul) pour déconnexion de pilote avant le départ ou pendant le tour de formation).

En cas de crash serveur la procédure suivante sera suivie :

- Si le crash serveur à lieu à moins de 10% de la course, la course sera Red Flag et redémarrer depuis le début. Les pilotes reprendront leurs positions initiales sur la grille.
- Si le crash serveur à lieu entre 10% et 75% de la course (défini par la voiture de tête) Les positions seront données par rapport au tour précédent celui du crash serveur.

- Si un crash serveur à lieu à plus de 75% de la course. La course sera Red Flag et les résultats seront pris sur le dernier tour effectué sur le serveur avant le crash serveur.

Les pilotes ne doivent en aucun cas quitter le serveur entre la qualification et la procédure de mise en grille.

## **20. Limites de piste**

Le maximum de points de limite de piste a été établi à 5.

Si le jeu trouve que le cut est trop sévère, alors le jeu appliquera de lui-même une pénalité de drive-through ou de Stop-and-Go.

## **21. Pit Lane**

Les pilotes peuvent changer leurs pneus ainsi que rajouter du carburant.

Les pilotes doivent changer de gommages de pneu

Les modifications sur l'aile avant seront autorisées.

## **22. Règles des drapeaux**

### **22.1 Drapeau bleu :**

Il appartient au pilote qui dépasse sous drapeau bleu de le faire en toute sécurité.

Il appartient au pilote qui est dépassé de permettre le dépassement le plus rapidement et le plus sûrement possible.

Les participants sous drapeaux bleus doivent obligatoirement laisser passer le pilote leur mettant un tour dans la limite de 1 tour.

### **22.2 Drapeau Jaune :**

Sous drapeau jaune, les pilotes sont responsables et doivent être en contrôle total de leurs véhicules. En cas de collision provoquant un sur-accident dans une zone de drapeau jaune sera donc tenu responsable pour collision. Une pénalité sera appliquée.

## 23. Comportement en piste

Les pilotes défenseurs ne sont autorisés à ne changer de trajectoire qu'une seule fois par manœuvre de dépassement. Il est interdit de zigzaguer en ligne droite.

Il est formellement interdit de changer de trajectoire sur une zone de freinage.

Chaque pilote doit laisser de la place à son adversaire et ne pas le forcer en dehors de la piste.

En fin de course, il est demandé de ne pas détruire la voiture dans un mur ou dans un adversaire.

Il est demandé aux pilotes d'adopter un comportement sportif et correct lors de toutes les sessions (entraînement, qualif, warm-up, course)

## 24. Système de points

Les points seront attribués dans l'ordre d'arrivée pour créer un classement pilote.

Les points seront attribués comme ci-dessous :

1 <sup>er</sup> : 50pts	2 <sup>e</sup> : 40pts	3 <sup>e</sup> : 35pts	4 <sup>e</sup> : 32pts	5 <sup>e</sup> : 30pts	6 <sup>e</sup> : 28pts
7 <sup>e</sup> : 26pts	8 <sup>e</sup> : 24pts	9 <sup>e</sup> : 22pts	10 <sup>e</sup> : 20pts	11 <sup>e</sup> : 19pts	12 <sup>e</sup> : 18pts
13 <sup>e</sup> : 17pts	14 <sup>e</sup> : 16pts	15 <sup>e</sup> : 15pts	16 <sup>e</sup> : 14pts	17 <sup>e</sup> : 13pts	18 <sup>e</sup> : 12pts
19 <sup>e</sup> : 11pts	20 <sup>e</sup> : 10pts	21 <sup>e</sup> : 9pts	22 <sup>e</sup> : 8pts	23 <sup>e</sup> : 7pts	24 <sup>e</sup> : 6pts
Du 25 <sup>e</sup> jusqu'au dernier finissant la course : 5pts					

- 1 point sera attribué pour la pole position.
- 1 point sera attribué pour le meilleur tour en course.
  - o Le point ne sera attribué qu'au pilote finissant dans le TOP 10

Les égalités seront départagées par le plus grand nombre de victoires, de 2<sup>nd</sup> place etc.

Si toujours à égalité, ce sera par la position à l'arrivée de la première course.

Le classement final du championnat sera obtenu par l'addition des 12 meilleures manches du pilote (2 courses joker).

## 25. Pénalités

Les pénalités pourront être données pendant la course par le jeu et ce de manière automatique ou pendant la commission de course d'après-course.

### 25.1 Tableau des pénalités prédéfinies

Utilisation du chat le soir de course	Drive-Through émis durant la session même
Contact volontaire après course	1 course de suspension
Trop de cut en piste	Drive-Through émis durant la session même.

### 25.2 Tableau des pénalités possibles

Sanction applicable
Avertissement
+5 secondes sur le temps de course
+10 secondes sur le temps de course
+20 secondes sur le temps de course
Fond de grille, c'est-à-dire pas de qualification
Drive-Through
Stop&Go 5 secondes
Stop&Go 15 secondes
Stop&Go 30 secondes
DSQ de la course
Suspension d'une manche
DSQ du championnat

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 premiers tours de la course après le départ (pas dans le tour de formation).

La pénalité "Stop&Go" est également à effectuer lors des 3 premiers tours de la course après le départ.

Un pilote n'effectuant pas sa pénalité sur la course prévue pour purger celle-ci, se verra potentiellement sanctionné par une pénalité plus lourde selon la décision de la

commission. Un système de vérification est mis en place sur le site du championnat, nous permettant de contrôler si la pénalité a été effectuée par le pilote.

Cas spécifique énoncé plus haut :

Le chat textuel en jeu ne sera pas toléré sauf pour la direction de course. Autrement, un avertissement sera fait. En cas de récidive, un départ en fond de grille sera infligé.

Si un pilote n'indique pas son absence :

- 1ère fois : Avertissement
- 2eme fois : Drive through pour la manche suivante
- 5eme fois : disqualification du championnat

Les noms d'équipe sont interdits dans le pseudo du joueur. 3 avertissements seront donnés, au bout de 3 avertissements un drive-through sera infligé.

Si un pilote provoque 3 incidents pour contact évitable dans la même course, une pénalité plus sévère pourra être infligée en fonction de la gravité des contacts.

Chaque exception sera postée dans le briefing de la course.

## **26. Direction de course**

Si vous souhaitez porter réclamation à la fin de la course, une section réclamation est disponible sur le site <https://simmanagementsystem.com> dans l'onglet de la manche.

Les participants abusant du système de réclamation seront sujet à une pénalité.

Le participant portant la réclamation devra obligatoirement être impliqué dans l'incident.

Les réclamations seront étudiées sous 15 jours après l'arrivée d'une course. La date butoir pour déposer les réclamations est le mardi suivant une course 23h59.

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 le formulaire .....

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.

Toute décision de la direction de course sera définitive.

## **27. Réglages serveurs**

Caméra libre

Météo en temps réel

Grip évolutif pendant les essais et optimal durant la qualification et la course. (Sauf pluie)

Règlement drapeau : toute

Consommation de carburant : Normal

Consommation pneu : Normal

Pannes mécaniques : Normal

Aucune aide autorisée sauf l'embrayage automatique

Dégâts 80%

## **28. Questionnaire 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 ?

Sur le Discord de la FFSCA, un canal nommé "faq-sporting-rules" est mis en place pour poser vos questions.

Les organisateurs vous y répondront dès que le temps leur sera possible.

FFSCA World-Indycar

 [FFSCA GT - Facebook page](#)



<https://discord.gg/sSnJfvtPmE>

[FFSCA - Site Web](#)