



REGLEMENT SPORTIF

Introduction

Le Oldies Champ saison 1 a été une bonne base pour la préparation de la saison 2. Car oui, j'ai l'espoir de faire perdurer ce nom encore un moment ! Mais pour cela, il va falloir ne pas répéter les erreurs des premières manches, concernant le fonctionnement du serveur. Il va falloir également fidéliser les pilotes sur chacune des manches et conserver une grille attractive. De l'événement fun que j'imaginais en créant ce championnat, il va falloir l'embourgeoiser, le rendre plus « pro ».

Pour autant, je tiens à ce que les événements que j'organise soient tout de même une source de plaisir et de rencontres sympathiques. Tout en s'efforçant de conserver un esprit sportif irréprochable et le respect en piste que chaque pilote mérite.

Ce règlement a pour but d'acter certaines règles pour que les courses se passent dans les meilleures conditions possibles pour chacun des pilotes. N'oublions pas que le plus important reste de s'amuser, mais également de prendre la compétition au sérieux, puisque cela reste de la course automobile virtuelle, ce qui impose de respecter les règles sportives, de bons comportements et l'organisateur.

Ce championnat doit donc s'étoffer en règles. Non pas punir pour punir, mais définir un cadre pour que tout se passe au mieux dans un esprit amical mais compétitif.

Sur ce, bonne lecture et bonne course. A bientôt sur les différents circuits du championnat !

Inscription et participation

Pour vous inscrire vous devez remplir un questionnaire qui vous permettra d'indiquer notamment la voiture désirée pour l'ensemble du championnat et le numéro que vous souhaitez dans la liste de ceux disponibles au moment de votre inscription. Chaque pilote pourra transmettre éventuellement son skin personnalisé à l'organisateur à l'adresse : contact@lg-racingteam.fr. Des skins d'époque seront toutefois proposés aux pilotes.

Ci-dessous le lien vers le formulaire d'inscription :

<https://simmanagementsystem.com/evenement/190/#generalInfo>

Les inscriptions ne seront plus possibles une semaine avant la première manche.
L'inscription est ouverte à tous et gratuite.

Le fait de s'inscrire à cette course vaut acceptation du règlement.

Sélection des voitures- Livrées

Le choix de la voiture est libre. Ont été mis à disposition les châssis :

- DTM 91 : Audi V8 Evo / BMW M3 Evo / Ford Mustang GT50 / Mercedes 190E / Opel OMEGA Evo500.
- BTCC 90 : BMW 320i STW / Ford Sierra Cosworth / Nissan Primera GT P11 / Peugeot 405 STW / Peugeot 406 STW / Vauxhall Cavalier GSi / Volvo S40 ST.

Les pilotes pourront créer leurs propres livrées personnalisées s'ils le désirent et sont autorisés à contrôler leurs propres sponsors, en plus de ceux de l'organisateur. La plaque numéro à mettre en place à minima sur les portières sera fournie par l'organisateur, ainsi que le logo de ses sponsors et leur localisation sur le véhicule (ces logos doivent être bien visibles et d'une taille minimale).

Toute skin non conforme aux exigences de l'organisateur sera refusé et la participation au championnat suspendue jusqu'à validation d'un nouveau skin conforme aux attentes.

Contenu requis

Tous les pilotes devront posséder l'ensemble des voitures utilisées sur le championnat ainsi que l'ensemble des circuits du programme pour pouvoir rejoindre le serveur. Les fichiers des voitures seront mis à disposition par l'organisateur et devront être installés manuellement.

Organisation / Direction de course

Les courses seront encadrées en live par plusieurs fonctions :

Les administrateurs Serveur : Ils gèrent le paramétrage des serveurs, la météo, le grip, les règles diverses, et s'assurent du bon fonctionnement.

Le Streamer : Les courses seront retransmises en direct sur la chaîne Twitch de PloomGarage.



Calendrier



Préparation

Pour valider sa participation, chaque pilote inscrit à l'évènement devra respecter les conditions suivantes :

1. Avoir rejoint le canal briefing sur le TeamSpeak officiel dédié à l'évènement afin de participer aux briefings d'avant course (voitures dans les stands).
2. S'être entraîné un minimum avec la voiture choisie sur les différents circuits proposés par le championnat.

Les pilotes s'engagent à effectuer des essais afin de préparer au mieux la course. Dans une perspective de bon déroulement, il est préférable d'arriver sur le circuit en connaissant les différentes trajectoires, points de freinages, zones de dépassements etc... Il en va du bon déroulement de la course pour tous les participants.

Format et horaires

Chaque manche proposera une séance d'essai d'une heure trente minimum, une séance de qualification d'un total de 6 tours et 2 courses de 12 tours. La départ de la course 2 sera établi en grille inversée vis-à-vis du résultat de la course 1.

Les courses se dérouleront les mercredis soirs, la séance de qualification débutant à 20h45. Un briefing aura lieu à 20h30.

Classement

Système de points.

Position	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e	10 ^e
Points	20	15	12	10	8	6	4	3	2	1

Règlement de la compétition

- Art 1. En participant, tous les concurrents acceptent d'être liés par les règles énoncées dans ce document.
- Art 2. Si nécessaire, l'organisateur se réserve le droit de modifier l'horaire et la durée de toute session, le cas échéant et à leur seule discrétion.
- Art 3. Une fois approuvé par l'organisateur, avant que ne débute le championnat, le changement de modèle de voiture n'est pas autorisé.
- Art 4. Les numéros de voitures sont choisis par les pilotes, sous réserve de disponibilité en fonction des choix des précédents inscrits.
- Art 5. Les livrées ont l'interdiction de présenter :
- a. Un langage ou des images vulgaires ou offensants.
 - b. Tout lien vers des contenus et/ou des produits pouvant être considérés comme éthiquement discutables par l'organisateur.
 - c. Des logos, textes ou toute autre propriété intellectuelle sous copyright ou protégée qui n'appartiennent pas au pilote à moins que ce dernier n'ait l'autorisation écrite expresse du détenteur de la propriété intellectuelle en question et puisse fournir celle-ci immédiatement à l'organisateur sur demande.
 - d. Des messages ou des connotations politiques ou religieuses.
- Art 6. En soumettant leur livrée, les pilotes acceptent l'utilisation de cette dernière publiquement dans le logiciel rFactor2 sans restriction de droits.

Paramètres du serveur

- Art 7. Les paramètres seront les suivants :
- Setup libre
 - Règles des drapeaux : uniquement le drapeau noir
 - 1 pénalité au bout de 5 points de track limit
 - Damage multiplier à 70%
 - Aucune aide autorisée.
 - Météo scriptée pour chaque manche
- Art 8. Les setups ne sont pas fixes, les pilotes sont autorisés à créer les leurs.
- Art 9. Des BOP ont été appliquées afin d'équilibrer les performances des BTCC 90 vis-à-vis DTM 91. L'organisateur se réserve le droit de modifier ces BOP sur toute la durée du championnat si nécessaire.

Commissaires de course et briefings

- Art 10. Le briefing est obligatoire et doit être suivi par tous les pilotes. En cas de manquement à cette règle, et sans raison jugée valable par l'organisateur, le pilote subira une pénalité de 5 places sur la grille de la manche en cours.
- Art 11. L'organisateur sera responsable de l'interprétation des règles pour chacun des incidents rapportés. La décision finale est celle de l'organisateur.
- Art 12. Il n'existe aucune méthode permettant de faire appel des décisions prises par l'organisateur. En participant, les concurrents acceptent sa compétence exclusive en matière sportive.
- Art 13. En l'absence de commissaires en live durant les différentes sessions, les réclamations devront être réalisés dans un délai de 2j après la course (possible par mail, en message privé sur discord ou via la plateforme Simracing Management System). Si un incident survient durant les

qualifications, la réclamation devra parvenir immédiatement à l'organisateur via un message privé sur discord afin d'être prise en compte.

- Art 14. Si les concurrents choisissent de devenir perturbateurs suite à une décision prise par l'organisateur, ils seront renvoyés à la section "Code de conduite" qui décrit les conséquences de ces actions.
- Art 15. L'organisateur annulera toute manche dont le nombre de pilotes participants sera inférieur à 15.

Qualifications

- Art 16. Les qualifications consistent en 1 session de 6 tours au total avec toutes les voitures en piste. Il sera important de quitter la piste avant d'entamer le 7^{ème} tour sous peine de disqualification. Chaque pilote peut gérer son nombre de tour lancé et de passage au stand.

Code de conduite et étiquette

- Art 17. Les pilotes ne doivent pas forcer les autres à sortir de la piste.
- Art 18. Le pilote est responsable de la parfaite vision des véhicules autour de lui durant les différentes manœuvres qu'il réalise (rétroviseurs, angle de caméra, spotter software type CrewChief).
- Art 19. Si un autre concurrent a une **partie significative** de sa voiture à côté d'un pilote à tout moment, ce concurrent devra laisser de la place à l'autre. Cette partie significative de la voiture doit être à côté du concurrent en dehors d'une zone de freinage. Si un concurrent ne parvient pas à laisser de l'espace (au moins la largeur d'une voiture) à un concurrent qui a une partie significative de sa voiture à ses côtés, il risque alors d'être pénalisé après la course en cas de réclamation auprès de l'organisateur. Dans cette compétition, une partie significative de la voiture est définie comme un minimum de la roue avant de la voiture à côté de la roue arrière d'une autre voiture.
- Art 20. Si un concurrent entre en contact avec une voiture sans qu'une partie importante de sa propre voiture soit à côté de son concurrent avant une zone de freinage, et que cette voiture soit influencée négativement par ce contact, il peut alors être pénalisé en cas de réclamation auprès de l'organisateur.
- Art 21. Les concurrents ne doivent pas zigzaguer excessivement pour défendre leur position. Un pilote peut sortir de la ligne de course et revenir une fois. Tout autre mouvement peut entraîner une pénalité en cas de réclamation auprès de l'organisateur.
- Art 22. Les concurrents doivent respecter les limites de la piste. Les limites de piste sont définies par les lignes blanches pleines. Une voiture doit garder deux roues ou plus à l'intérieur de ces lignes blanches. Ceci est pénalisé par le logiciel rFactor2 en fonction de la programmation du serveur.
- Art 23. Si un concurrent rejoint la piste ou récupère suite à un incident, quel qu'il soit, il est impératif qu'il le fasse en toute sécurité. Ils doivent rejoindre si possible de manière sûre et contrôlée afin d'éviter de nouveaux incidents. Ne pas le faire peut entraîner une pénalité en cas de réclamation auprès de l'organisateur.
- Art 24. Des drapeaux bleus seront émis pour les pilotes qui sont à un ou plusieurs tours derrière une voiture qui approche, veuillez les respecter en leur permettant de passer si possible.
- Art 25. L'utilisation de la voie des stands pour toute autre raison que la réparation de dommages, le ravitaillement en carburant, le changement de pneus, ou l'exécution d'une pénalité est strictement interdite.
- Art 26. Lorsqu'ils rejoignent la piste depuis la voie des stands, les pilotes doivent rester à droite (ou à gauche selon le circuit) de la ligne de sortie des stands et ne pas franchir la ligne blanche continue. Cela peut entraîner une pénalité par le logiciel rFactor2.
- Art 27. Il ne sera pas fait utilisation de la safety car pendant le déroulement de la course.
- Art 28. La voie des stands sera ouverte du début de la course jusqu'à la fin de la course.

- Art 29. Si un pilote souhaite déposer une réclamation formelle contre un autre, il doit en informer l'organisateur dès la fin de course avec un délai de 2 jours, à la suite de quoi toute enquête demandée est nulle et non avenue.
- Art 30. Tous les participants doivent se conduire d'une manière qui reflète positivement l'organisateur (et l'un de ses partenaires éventuels) et les participants et se conformer à toutes les lois et réglementations applicables à tout moment.
- Art 31. Les participants ne doivent pas adopter un comportement que l'organisateur jugent préjudiciable à l'évènement, à la réputation ou aux relations d'un individu ou de ses partenaires.
- Art 32. Aucun pari ou jeu d'argent par un participant ou toute personne liée à un participant n'est autorisé en aucune circonstance. De plus, aucun concurrent ou personne liée ne peut bénéficier directement ou indirectement d'un pari ou d'un jeu d'argent.
- Art 33. Les participants ne doivent offrir ou accepter aucun cadeau ou récompense à ou de quiconque pour des services promis, rendus ou à rendre en rapport avec l'évènement.
- Art 34. Les participants doivent respecter à tout moment les personnes impliquées dans l'organisation de l'évènement, les sponsors et/ou les partenaires éventuels. Les participants ne doivent pas utiliser de gestes obscènes, de langage ou de commentaires offensants, notamment :
- a. Discours de haine ou comportement discriminatoire - Les participants ne peuvent pas utiliser un langage jugé par l'organisateur comme obscène, grossier, vulgaire, insultant, menaçant, abusif, calomnieux, diffamatoire ou autrement offensant ou répréhensible ; ou promouvoir ou inciter à la haine ou à un comportement discriminatoire, en n'importe quel lieu et à tout moment. Les participants ne peuvent pas utiliser les installations, services ou équipements fournis ou mis à disposition par l'organisateur ou ses sous-traitants pour publier, transmettre, diffuser ou autrement mettre à disposition de telles communications interdites. Les participants ne peuvent pas utiliser ce type de langage sur les réseaux sociaux ou lors d'événements publics tels que le streaming.
 - b. Les agressions ou comportements violents ou physiques vis-à-vis de l'organisateur, de ses partenaires éventuels ou d'autres participants ne seront pas tolérés.
 - c. Le harcèlement de quelque nature que ce soit - est strictement interdit. Le harcèlement est défini comme des actes systématiques, hostiles et répétés se déroulant sur une période de temps considérable, qui visent à isoler ou à ostraciser une personne et/ou à porter atteinte à la dignité de la personne.
 - d. Propos, phrases ou gestes discriminatoires - Porter atteinte à la dignité ou à l'intégrité d'une personne, ou d'un groupe de personnes, d'une équipe, d'une marque, d'un sponsor, d'un pays, par des propos ou des actes méprisants ou discriminatoires en raison de sa race, de sa couleur de peau, de l'origine ethnique, nationale ou sociale, du sexe, de la langue, de la religion, de l'opinion politique ou toute autre opinion, de la situation financière, de la naissance ou tout autre statut, de l'orientation sexuelle ou toute autre raison ne seront pas tolérés.
 - e. Trolling - Tout participant qui publie des messages incendiaires, superflus ou hors sujet dans une communauté en ligne, comme un forum, une salle de discussion ou un blog, avec l'intention principale de provoquer une réaction émotionnelle des lecteurs ou de perturber autrement le sujet normal discussion. Tout comportement jugé contraire au présent Code de Conduite est punissable à la seule discrétion de l'organisateur et peut entraîner la disqualification.
- Art 35. Pilotes et/ou concurrents publiant sur les réseaux sociaux des contenus négatifs, perturbateurs et préjudiciables à la marque à propos de l'organisateur, du jeu et de leurs partenaires éventuels en général et/ou de tout autre participant, y compris, mais sans s'y limiter, des images et des vidéos d'erreurs du jeu, peut entraîner le retrait du participant (en conséquence) de l'évènement.

Pénalités

Il existe plusieurs types de pénalités émises dans cette compétition. Il est important que les concurrents soient conscients des différences entre elles et de la manière d'agir lorsque chaque type de pénalité est reçu. Ces pénalités ne seront prononcées qu'après la course, et dans un délai de 3 jours maximum.

Art 36. Réprimande – l'organisateur peut avertir un pilote avant sanctions en cas de récidive.

Art 37. Pénalité de Stop-Go ou de Drive-through – Gérée par RF2.

Art 38. Pénalité de temps (après la course) – l'organisateur peut décider d'ajouter du temps à un pilote après la course, influençant ainsi son classement.

Art 39. Pénalité sur la grille – l'organisateur peut décider d'un nombre de places de pénalité sur la grille de départ de la prochaine manche du championnat (5 ou 10 en fonction de la gravité de l'incident).

Art 40. Disqualification - dans des circonstances extrêmes, l'organisateur peut trouver les actions, l'attitude ou le comportement d'un concurrent contraires à l'esprit de la compétition durant l'une des manches du championnat et trouver que cela mérite une disqualification pour la suite de ce dernier.

Art 41. Pour rappel, toutes les pénalités émises par l'organisateur sont sans appel.

Procédure de départ

Art 42. Le départ de la course sera un départ arrêté, sans tour de chauffe.