



# REGLEMENT SPORTIF

## Introduction

Les 24h du Mans Virtuelles organisées officiellement par MotorsportGames en partenariat avec l'ACO et le WEC reste un évènement élitiste. Ce qui se comprend, car le but est de rendre crédible les jeux de simulation et d'attirer plus de joueurs vers la plateforme de jeu utilisée. Mais pour autant il n'y a aucune raison pour que les amateurs que nous sommes ne goûtent pas à une telle course et une telle organisation. C'est pour cela que la LGRacing Team et la team OsmozWare ESport proposent son double tour d'horloge Le Mans. Ce présent règlement fait foi de façon définitive et ne sera plus modifié sans accord collectif de tous les membres de l'organisation.

Avant tout, nous tenons à rappeler que la philosophie principale de cet évènement c'est :

- **Esprit sportif** : respectons-nous sur la piste ! Ce n'est pas parce que nous sommes assis dans notre salon que nous ne devons pas adhérer aux règles qui régissent les compétitions réelles.
- **Plaisir** : esprit sportif bien sûr, mais pour autant cela ne reste qu'un jeu, gardons à l'esprit que nous sommes là également pour le plaisir, qu'il n'y a aucune finalité à cette compétition.
- **Compétition** : et bien sûr nous ne venons pas en touriste, et chacun est là pour l'amour de la compétition, l'adrénaline et la satisfaction du résultat.

Il s'agit bien d'une course d'endurance de simracing dont chacun aura à cœur de faire de son mieux face à ses adversaires dont les niveaux seront assez hétérogènes et compétitifs, MAIS la priorité de cette course est avant tout de passer de bons moments enrichissants, conviviaux, amicaux et respectueux tous ensemble. Quelques soient les résultats en piste (joies, déceptions, erreurs...) nous en serons tous gagnants, car nous aurons prouvé qu'il est possible d'organiser un évènement d'envergure dans un bon état d'esprit, et que la simulation RFactor 2 peut être un bon support pour des compétitions multijoueur, sans pour autant tomber dans un système de compétitions permanentes qui, bien souvent, occasionne des comportements variables selon ce que l'on y cherche. Gardez toujours à l'esprit que ce qui compte réellement, c'est de faire de son mieux et de s'amuser...

Sur ce, bonne lecture et bonne course.

# Inscription et participation

Pour vous inscrire vous devez remplir un questionnaire. Chaque pilote devra transmettre son skin personnalisé à l'organisateur à l'adresse : [contact@lg-racingteam.fr](mailto:contact@lg-racingteam.fr).

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

<https://simmanagementsystem.com/evenement/181/#generalInfo>

La date limite d'inscription est le samedi 1er septembre 2024, délai nécessaire pour la préparation du pack skins.

Il n'y aura aucune sélection, les inscriptions seront enregistrées les unes après les autres (des équipages de réserve seront prévus). **Une inscription constitue un engagement à participer à l'événement.**

La liste officielle des engagés, comprenant 50 voitures (14 HYPERCAR, 14 LMP2, 22 GT3) et 10 voitures de réserve (3 HYPERCAR, 3 LMP2, 4 GT3), sera annoncée au plus tard le 4 septembre 2024.

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. Nous mettons à disposition les châssis :

- HYPERCAR : Ferrari 499P LMH, Porsche 963 LMDh
- LMP2 : Oreca 07
- GT3 : Aston Martin VANTAGE, Audi R8 LMS, BMW M4, Ferrari 488, McLaren 720S, Mercedes AMG, Porsche 911.

Les teams sont autorisées à créer leurs propres livrées personnalisées et à contrôler leurs propres sponsors. Les fichiers utiles pour concevoir la livrée seront envoyés directement aux équipes acceptées via leur représentant sportif. Merci de respecter les espaces obligatoires (plus de détails sont disponibles en Annexe 1).

Nous proposons (sans obligation) aux teams participantes de former plusieurs équipages sur différentes voitures et catégories, sachant que seul les 2 meilleurs résultats seront comptabilisés pour le classement par team.

Les skins d'une même team devront se ressembler. Tout skin non conforme aux exigences de l'organisateur sera refusé et la participation au week-end de course suspendue jusqu'à validation d'un nouveau skin conforme aux attentes.

## Présentation et points clés

- L'événement se déroulera sur la plate-forme rFactor 2 qui offre :
  - Les changements de pilotes,
  - Une météo dynamique,
  - Les transition jour/nuit,
  - Une course multi-classe (HYPERCAR, LMP2 et GT3).

- Les dommages affecteront les voitures, mais les dommages peuvent être réparés lors d'un arrêt au stand. Toutefois, la voiture pourra rouler mais ne sera peut-être pas aussi performante qu'au départ.
- La gestion du carburant et des pneus est permise. Il n'est pas prévu de setups fixes. Les teams travailleront pour créer leurs propres setups afin d'optimiser les performances.
- Chaque team doit être constituée d'au moins 3 pilotes.
- Le temps de course **minimum** par pilote dans la course sera de 4 heures (240 minutes).
- Le temps de course **maximum** par pilote dans la course sera de 9 heures (540 minutes).
- Les pilotes ne peuvent pas conduire plus de 3 heures sur une période de 5 heures.
- Les pilotes ne peuvent pas concourir dans plus d'une voiture.

## Contenu requis

Tous les pilotes devront posséder la voiture qui sera utilisée pour la course ainsi que la piste pour pouvoir rejoindre le serveur (les autres voitures proposées pour l'évènement devront être à minima chargées dans le jeu). Vous trouverez ci-dessous des liens vers le jeu et le contenu requis.

- rFactor 2 : [https://store.steampowered.com/app/365960/rFactor\\_2/](https://store.steampowered.com/app/365960/rFactor_2/)
- Circuit Le Mans : <https://store.steampowered.com/itemstore/365960/detail/37/>
- GT3 Pack : <https://store.steampowered.com/itemstore/365960/detail/1001/>
- ORECA 07 LMP2 : <https://store.steampowered.com/itemstore/365960/detail/17/>
- Ferrari 499P LMH : <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3088947577>
- Porsche 963 LMDh : <https://steamcommunity.com/workshop/filedetails/?id=3088949297>
- Pack skins voitures et circuit : <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3093760105>

Ou chaque voiture séparément.

## Organisation / Direction de course

La course sera encadrée 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.

**Les commissaires de course** : Ils seront là pour prendre des décisions sur le comportement des pilotes en piste et répondront aux réclamations émises par les pilotes. Leurs décisions seront irrévocables. Ils sont anonymes.

**Les Streamers** : La course sera retransmise en direct sur deux chaînes Twitch, en roulement : celle de PloomGarage et celle de Plonk72. Les vidéos seront uploadées dans la semaine suivant la course sur les divers réseaux sociaux. Vidéos que vous retrouverez après quelques jours sur les chaînes YouTube de la LG Racing Team et de la team OsmozWare ESport.

<https://www.twitch.tv/ploomgarage>

<https://www.twitch.tv/plonk72>

<https://www.youtube.com/@LGRacingTeam-jb6pz>

<https://www.youtube.com/@osmozwaree-sport2116>



# Calendrier

Le week-end de course se déroule du mercredi 23 octobre 2024 8h au dimanche 27 octobre 2024 15h. Des séances privées et de test seront prévus dès le mois de septembre 2024.

Le programme est provisoire et peut être modifié		
16-22 septembre	24h/24	Essais privés - Cycles jour/nuit
30 septembre	20h00	3h de course test (10 tours mini)
2 octobre	20h00	3h de course test (10 tours mini)
4 octobre	20h00	3h de course test (10 tours mini)
23 octobre	8h00 - 22h00	Séance d'essai libre de jour
24 octobre	8h00 - 22h00	Séance d'essai libre de nuit
25 octobre	20h00	Briefing durée 30mn max
25 octobre	21h00 - 22h00	Qualification durée 1h00
25 octobre	22h15 - 22h45	Hyperpôle durée 30mn
26 octobre	14h00 - 14h15	Briefing durée 15mn max
26 octobre	14h30 - 15h00	Warmup durée 30mn
26 octobre	15h00	Départ de la course durée 24h

Chaque pilote doit participer au moins à l'une des courses test

## Préparation

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

1. S'être entraîné un minimum avec la voiture choisie sur le circuit du Mans.
2. D'avoir pris part à l'une des courses test (10 tours minimum).
3. D'avoir rejoint le canal briefing sur le TeamSpeak officiel dédié à l'évènement afin de participer aux briefings d'avant qualification et d'avant course.

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

En cas de difficulté de connexion ou en cas de problème avec votre voiture, le support technique de l'organisateur sera disponible par mail ([contact@lg-racingteam.fr](mailto:contact@lg-racingteam.fr)) ou sur le discord de l'évènement pour vous aider durant les sessions de practice.

- Une semaine H24 7J/7 de séances privées pour préparer les setups (du 16 au 22 septembre).
- Les 30 septembre, 2 et 4 octobre 20h00 : Courses test de 3h (10 tours mini à parcourir).
- Mercredi 23 octobre de 8h à 23h : Séance d'essai libre de jour.
- Jeudi 24 octobre de 8h à 23h : Séance d'essai libre de nuit.
- Vendredi 25 octobre 20h00 : Briefing. Durée 30 minutes max.
- Vendredi 25 octobre de 21h00 à 22h00 : Qualifications. Durée 1 heure.
- Vendredi 25 octobre de 22h15 à 22h45 : Hyperpôle. Durée 30 minutes.
- Samedi 26 octobre de 14h00 à 14h15 : Briefing. Durée 15 minutes max.
- Samedi 26 octobre de 14h30 à 15h00 : Warmup durée 30 minutes.
- Samedi 26 octobre à 15h00 : Départ de la course durée 24 heures + 8minutes.

# Classement

Les classements pilotes et teams seront publiés et accessibles sur le site internet de la LG Racing Team, sur le discord officiel dédié à l'évènement et sur la plateforme Simracing Management System.

Voici le barème des points par manche pour le classement par team.

P1	46Pts		P5	36Pts
P2	42Pts		P6	35Pts
P3	39Pts		P7...	34Pts...
P4	37Pts		P40	1Pt

## 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 la durée de toute session, le cas échéant et à leur seule discrétion.
- Art 3. Les inscriptions finales des teams doivent être réalisées au plus tard le 1er septembre 2024.
- Art 4. Les noms des teams ne doivent pas dépasser 25 caractères (espaces compris).
- Art 5. Les changements de nom de team ne sont pas autorisés après l'inscription, sauf avec l'autorisation expresse de l'organisateur.
- Art 6. Une fois approuvé par l'organisateur, le changement de modèle de voiture n'est pas autorisé.
- Art 7. Les pilotes doivent effectuer un minimum de 10 tours (dont un minimum de 5 tours chronométrés) lors d'une course test officielle.
- Art 8. Les numéros de voiture pour la classe HYPERCAR doivent être compris entre 1 et 49, pour la classe LMP2 entre 50 et 99 et pour la classe GT3 entre 100 et 151.
- Art 9. Les numéros de voitures sont délivrés par l'organisateur dans l'ordre d'inscription.
- Art 10. Les livrées doivent être soumises à l'approbation de l'organisateur au plus tard le 1er septembre 2024.
- Art 11. Lors de la soumission d'informations pertinentes (y compris les livrées), celles-ci doivent être communiquées par un seul membre de chaque équipe directement à [contact@lg-racingteam.fr](mailto:contact@lg-racingteam.fr) avant les dates d'échéance indiquées ci-dessus. La communication doit inclure le nom de l'évènement, le nom de votre team et le numéro de voiture.
- Art 12. Les livrées de team ont l'interdiction de présenter :
- Un langage ou des images vulgaires ou offensants.
  - Tout lien vers des contenus et/ou des produits pouvant être considérés comme éthiquement discutables par l'organisateur.
  - Des logos, textes ou toute autre propriété intellectuelle sous copyright ou protégée qui n'appartiennent pas à la team à moins que cette dernière 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.
  - Des messages ou des connotations politiques ou religieuses.
- Art 13. Les teams sont informées qu'il y a des zones réservées sur la voiture pour les plaques numéros (voir annexe 1)
- Art 14. En soumettant leur livrée, les teams acceptent l'utilisation de cette dernière publiquement dans le logiciel rFactor2 sans restriction de droits.
- Art 15. Si les noms, les livrées et/ou les logos de deux teams sont trop similaires, l'organisateur se réserve le droit de demander des modifications pour plus de clarté. La priorité sera donnée à la team qui soumettra ses informations en premier.
- Art 16. L'organisateur se réserve le droit de refuser tout nom de team, logo, livrée ou nomination de pilote pour quelque raison que ce soit.

- Art 17. Les teams doivent confirmer leurs pilotes définitifs au plus tard le vendredi 11 octobre 2024 à 17h30. Passé ce délai, aucun changement de pilote n'est autorisé sauf dérogation accordée par l'organisateur. Une modification significative de votre candidature par rapport à l'inscription peut entraîner le retrait de la voiture par l'organisateur.
- Art 18. Les paramètres météo seront appliqués par l'organisateur en toute confidentialité, ils ne seront pas partagés avec les concurrents. Comme pour la vraie course de 24 heures, la météo peut souvent jouer un rôle dans les stratégies changeantes et évolutives tout au long de la course, obligeant les teams à s'adapter.
- Art 19. Le temps de conduite minimum par pilote dans la course sera de 4 heures (240 minutes).
- Art 20. Le temps de conduite maximum par pilote en course sera de 9 heures (540 minutes).
- Art 21. Le non-respect des temps de conduite minimum et maximum peut entraîner une pénalité de la part des commissaires de course.
- Art 22. Les pilotes ne peuvent pas conduire plus de 3 heures sur une période de 5 heures.
- Art 23. Les clients ne sont autorisés sur le serveur que pour courir ou effectuer des changements de pilote. Les commissaires de courses pourront bien sûr également se connecter sur le serveur, mais aucun autre spectateur n'est autorisé à rejoindre le serveur de course officiel. **Respecter cet article, c'est garantir au mieux le bon fonctionnement du serveur et de rendre la course la plus agréable possible pour tous les pilotes en piste.** Un serveur trop encombré peut aller jusqu'à rendre impossible la conduite à un pilote, surtout si son setup est limite en caractéristiques, tout simplement. Les équipages/teams pourront s'appuyer sur le live timing mis à disposition par l'organisation et sur la diffusion en live de la course par les streamers officiels pour donner des informations pertinentes à leur pilote en piste.
- Art 24. Les pilotes ne peuvent rejoindre le serveur dans le but d'effectuer des changements de pilote que pendant un maximum de 10 minutes avant le changement.
- Art 25. Une fois leur relais terminé, les pilotes doivent quitter le serveur dans les 3 minutes. Celui-ci sera calculé à partir du moment où la voiture franchira la sortie des stands pour rejoindre la piste.
- Art 26. Il est interdit lors d'une course test officielle, d'une séance de qualification ou de la course d'utiliser le chat textuel dans le jeu.
- Art 27. Un maximum de 6 personnes par voiture peut se connecter sur le TeamSpeak officiel dédié à l'évènement (y compris les pilotes) en même temps.
- Art 28. Concernant l'identité des pilotes, les pseudos, tags sur leur nom, "Your Name" ou autre sont interdits. Chaque pilote devra être inscrit et se connecter sur le serveur sous son vrai nom avec le format "Prénom Nom" sans accent ni caractères spéciaux. Chaque nom de profil de pilote est individuel. Toute usurpation d'identité sera immédiatement sanctionnée d'une exclusion définitive du championnat.**

## Paramètres du serveur

- Art 29. Les paramètres seront les suivants :
- Flag Rules: Black Flag Only.
  - Fuel Usage: Normal.
  - Tire Usage: Normal.
  - Mechanical Failures: Off.
  - Traction Control: 0 (Off). **Ceci ne concerne que l'aide, mais l'utilisation onboard reste possible.**
  - Anti-Lock Braking: 0 (Low). **Ceci ne concerne que l'aide pour les véhicules non équipés d'ABS.**
  - Stability Control: 0 (Off).
  - Auto Shifting: Off.
  - Steering Help: Off.
  - Braking Help: Off.
  - Damage Multiplier: 80%.
  - Paramétrage météo :



- A partir du 23 octobre → live (météo en temps réel sur la ville de Le Mans), sauf prévisions très pessimistes.
- Pour les courses test officielles → beau temps.
- Pour les séances privées (réalisation des setups) → beau temps.
- Etat du revêtement :
  - A partir du 23 octobre → naturellement progressif avec enregistrement de l'état en fin de séance pour la suivante (bien sûr s'il pleut on repart à zéro).
  - Pour les courses test officielles → saturé en gomme.
  - Pour les séances privées (réalisation des setups) → saturé en gomme.

**Art 30. Les setups ne sont pas fixes, les teams sont autorisées à créer les leurs.**

**Art 31. L'upgrade « Aero Package » sera forcé sur « Le Mans » pour l'ORECA. L'upgrade sera forcé sur « 520kW » pour la Ferrari 499P LMH et pour la Porsche 963 LMDh.**

**Art 32. En plus de l'upgrade fixe annoncés à l'article 30, l'ORECA se voit infliger un ballast de +200 kg pour rééquilibrer les catégories HYPERCAR et LMP2.**

Art 33. La catégorie GT3 a un BOP (Balance of Performance) appliqué par les développeurs de rFactor2. L'organisateur se réserve le droit de modifier le BOP, à tout moment jusqu'à la veille de la course de 24 heures.

Art 34. Du fait que les pannes mécaniques sont pas actives, il n'est pas permis de rouler avec une voiture qui fume trop. Cela peut entraîner une pénalité.

## Commissaires de course et briefings

Art 35. Malgré l'existence d'un briefing manuscrit multilingue qui sera fourni quelques jours avant la course aux pilotes via la plateforme Simracing Management System, le briefing vocal est obligatoire et doit être suivi par tous les pilotes. Pour suivre ce briefing, il est demandé aux pilotes de ne pas rouler, les voitures seront garées dans leur stand. 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 départ.

Art 36. L'organisateur nommera des responsables pour superviser l'événement (commissaires de course) qui resteront anonymes.

Art 37. Dans toute interprétation des règles, la décision finale est celle du commissaire de course ou d'un de ses adjoints.

Art 38. En cas d'absence du commissaire de course pour quelque raison que ce soit, un de ses adjoints assume ce rôle et la responsabilité de la prise de décision.

Art 39. Il n'existe aucune méthode permettant de faire appel des décisions prises par le commissaire de course ou par un de ses adjoints. En participant, les concurrents acceptent leur compétence exclusive en matière sportive.

Art 40. Si les concurrents choisissent de devenir perturbateurs suite à une décision prise par les commissaires de l'événement, ils seront renvoyés à la section "Code de conduite" qui décrit les conséquences de ces actions.

Art 41. Tous les pilotes doivent s'assurer qu'ils se sont familiarisés avec tous les règlements sportifs et le briefing de course manuscrit, y compris les avenants éventuels du commissaire de course (ou un de ses adjoints).

Art 42. Il y aura également des briefings vocaux qui auront lieu sur le TeamSpeak officiel dédié à l'évènement et auquel tous les pilotes devront obligatoirement assister les jours des qualifications et de la course.

Art 43. Des briefings supplémentaires peuvent être demandés par le commissaire de course ou un de ses adjoints. Il est impératif qu'au moins un membre de la team assiste à ces briefings et prenne la responsabilité de transmettre toute information requise aux autres membres de sa team.

# Qualifications et grille de départ

- Art 44. Les qualifications consistent en 1 session de 1 heures avec toutes les catégories et voitures en piste. Elle sera suivie d'une hyperpôle disputée par les 6 meilleures équipages HYPERCAR et LMP2 ainsi que par les 8 meilleurs équipages GT3 (durée 30mn avec impossibilité de rentrer au stand – choix des pneus libres). Ces chiffres seront éventuellement revus en fonction du nombre d'inscrits par catégorie.
- Art 45. Tout au long de la séance de qualification, le commissaire de course ou un de ses adjoints surveillera les participants. Si les actions d'un participant sont jugées contraires au présent règlement sportif ou à l'esprit de la compétition, l'organisateur pourra choisir de sanctionner ce concurrent et/ou cette team.
- Art 46. Les teams ne sont tenues d'aligner qu'un seul pilote lors des qualifications, mais peuvent choisir de changer de pilote à leur discrétion (hors hyperpôle).
- Art 47. Si un concurrent ne parvient pas à établir un temps lors de la séance de qualification pour quelque raison que ce soit, son temps au tour sera fixé à 10 minutes (600 secondes) aux fins du calcul de la grille de départ.
- Art 48. Si plus d'une team ne parvient pas à établir un temps, cette partie de la grille sera attribuée au hasard par l'organisateur.
- Art 49. Si deux teams terminent la séance avec exactement le même temps, la priorité sera donnée à la team qui a réalisé ce temps en premier.
- Art 50. Les teams doivent confirmer leur pilote de départ pour la course, au plus tard 1 heure après les qualifications à l'organisateur. Celle-ci est à transmettre par mail à [contact@lg-racingteam.fr](mailto:contact@lg-racingteam.fr). Aucune modification ne sera acceptée passé ce délai.
- Art 51. La grille de départ sera divisée par classe afin que la meilleure voiture GT3 parte derrière la dernière voiture LMP2 classée en toutes circonstances, et de même entre les LMP2 et les HYPERCAR.

# Code de conduite et étiquette

- Art 52. Les pilotes ne doivent pas forcer les autres à sortir de la piste.
- Art 53. 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 placé sous enquête par le commissaire de course, ou l'un de ses adjoints, ce qui peut entraîner dans une pénalité. 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 54. 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 placé sous enquête et recevoir un avertissement ou une pénalité.
- Art 55. 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 un avertissement ou une pénalité.
- Art 56. 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 généralement pénalisé par le logiciel rFactor2 pour la voiture, pas seulement pour les pilotes individuels, mais des pénalités supplémentaires peuvent être appliquées par le commissaire de course, ou l'un de ses adjoints, à leur discrétion. Veuillez consulter la section "PÉNALITÉS" du présent document.
- Art 57. Si un régime de full course yellow (code 80) est annoncé à tout moment pendant la course, les pilotes doivent faire preuve de prudence et être prêts à s'arrêter et/ou à prendre des mesures d'évitement.
- Art 58. 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 un avertissement ou une pénalité.



- Art 59. Les pilotes doivent être conscients qu'il existe trois catégories – HYPERCAR, LMP2 et GT3 et que les voitures HYPERCAR seront plus rapides que les LMP2, elles-mêmes plus rapides que les GT3. Les pilotes devraient, dans la mesure du possible et en toute sécurité, faciliter le dépassement en toute sécurité des voitures plus rapides.
- Art 60. 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 61. L'utilisation de la voie des stands pour toute autre raison que la réparation de dommages, le ravitaillement en carburant, le changement de pneus, le changement de pilote ou l'exécution d'une pénalité est strictement interdite.
- Art 62. Lorsqu'ils rejoignent la piste depuis la voie des stands, les pilotes doivent rester à droite de la ligne de sortie des stands et ne pas franchir ni toucher la ligne blanche continue. Cela peut entraîner une pénalité.
- Art 63. Il ne sera pas fait utilisation de la safety car pendant le déroulement de la course. Le commissaire de course, ou l'un de ses adjoints, pourra mettre en œuvre un « Full Course Yellow ». A ce moment-là, les pilotes seront tenus de réduire leur vitesse à 60 km/h (par l'activation obligatoire du limiteur de vitesse pitlane, le pit limiter). Le commissaire de course, ou l'un de ses adjoints, informera les concurrents, sur le TeamSpeak officiel dédié à l'évènement, que cela va se produire en indiquant un « Attention code 80 5 4 3 2 1 code 80 ». A partir de cet instant, tous les concurrents ne doivent pas dépasser 60 km/h et les dépassements sont interdits, sauf dans le cas de voitures bloquées ou endommagées. Lorsque le commissaire de course, ou l'un de ses adjoints, sera prêt à redémarrer, il indiquera « Attention fin de code 80 dans 5 4 3 2 1 fin de code 80 » et les pilotes pourront reprendre la course à pleine vitesse.
- Art 64. La voie des stands sera ouverte du début de la course jusqu'à la fin de la course sauf avis contraire du commissaire de course ou l'un de ses adjoints.
- Art 65. Les pilotes doivent s'assurer que leurs phares sont opérationnels la nuit et à toute heure demandée par le commissaire de course ou l'un de ses adjoints. Ne pas le faire peut entraîner une pénalité.
- Art 66. Si une team souhaite déposer une réclamation formelle contre un autre concurrent ou une autre team, elle doit en informer le commissaire de course ou ses adjoints dans les 3 tours suivant l'incident via le Google Forms officiel mis à disposition des teams, à la suite de quoi toute enquête demandée est nulle et non avenue.
- Art 67. Ce Google Forms est l'unique moyen de contacter les commissaires.
- Art 68. 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 69. 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 70. Aucune forme de tricherie, de mode de commande du jeu, d'esprit du jeu ou d'obtention d'un avantage injuste de quelque manière que ce soit ne sera tolérée. Cela inclut, mais n'est pas limité à :
- Modification matérielle - Toute modification apportée à un élément matériel lui permettant de fonctionner d'une manière non prévue par le fabricant.
  - Piratage - Toute modification apportée au jeu ou à un autre logiciel par toute personne autre que par le biais de correctifs ou de mises à jour logiciels standard.
  - Exploiter les problèmes du jeu - Utiliser intentionnellement n'importe quel bogue du jeu pour rechercher un avantage. L'exploitation est définie comme l'utilisation de toute fonction de jeu qui, à la seule discrétion de l'organisateur, ne fonctionne pas comme prévu.
  - Usurpation d'identité (y compris jouer sous le compte d'un autre pilote) - à comprendre comme jouer sous le compte d'un autre pilote ou solliciter, inciter, encourager ou ordonner à quelqu'un d'autre de jouer sous le compte d'un autre pilote.
  - Collusion - Tout accord entre 2 participants ou plus et/ou d'autres personnes pour affecter une compétition ou une course et/ou des pilotes adverses.
  - Tout autre comportement déterminé comme étant de la triche, de mode de commande du jeu, de l'esprit de jeu ou l'obtention d'un avantage injuste de quelque manière que ce soit par l'organisateur.

- Art 71. Les participants sont responsables d'informer l'organisateur dans les meilleurs délais de toute forme de tricherie, de mode de commande de jeu, d'esprit de jeu ou d'obtention d'un avantage déloyal par tout autre participant dont ils ont connaissance.
- Art 72. Les concurrents doivent signaler à l'organisateur les agissements déloyaux dont ils auraient connaissance. Tout participant qui serait réputé, à la seule appréciation de l'organisateur, avoir triché ou se comporter de quelque manière que ce soit comme décrit ci-dessus pourra être sanctionné et/ou disqualifié.
- Art 73. 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 74. 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'événement.
- Art 75. Les participants doivent respecter à tout moment les personnes impliquées dans l'organisation de l'événement, 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 du Double Tour d'horloge au Mans.
- Art 76. 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'événement.
- Art 77. Ralliement d'autres pilotes pour déclarer forfait pour la compétition - Tout pilote qui incite les autres pilotes à déclarer forfait sera disqualifié. Cela inclut la création de conversations de groupe sur n'importe quelle plate-forme demandant aux autres pilotes de se retirer/d'abandonner.

# 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.

- Art 78. Réprimande - Le commissaire de course ou un de ses adjoints peut avertir un pilote ou une team avant des sanctions supplémentaires à leur discrétion. Ces avertissements seront officiellement enregistrés et pourront être utilisés pour décider des pénalités ultérieures.
- Art 79. Pénalité de conduite - Selon le cas, le commissaire de course ou l'un de ses adjoints peut appliquer une pénalité de temps à sa discrétion.
- Art 80. Pénalité de Stop-Go ou de drive-through - Géré par rFactor2 mais selon le cas, le commissaire de course ou l'un de ses adjoints peut appliquer une pénalité de Stop-Go ou de drive-through à sa discrétion.
- Art 81. Pénalité de temps (après la course) - Le commissaire de course ou l'un de ses adjoints peut décider d'ajouter du temps ou des tours à la voiture d'une team après la course.
- Art 82. Pénalité sur la grille – l'organisateur peut décider d'un nombre de places de pénalité sur la grille de départ si une infraction a été relevé durant les sessions précédant la course (5 ou 10 en fonction de la gravité de l'incident).
- Art 83. Disqualification - dans des circonstances extrêmes, le commissaire de course ou l'un de ses adjoints peut trouver les actions, l'attitude ou le comportement d'un concurrent/d'une team contraires à l'esprit de la compétition et trouver que cela mérite une disqualification. Cela peut s'appliquer aux pilotes et aux teams. Si un pilote est disqualifié, la team doit s'assurer que ce pilote n'est pas utilisé pour le reste de l'événement.
- Art 84. Pour rappel, toutes les pénalités émises par le commissaire de course ou l'un de ses adjoints sont sans appel.

# Communication

- Art 85. Toutes les informations de contrôle de course seront émises à partir du canal vocal du commissaire de course sur le TeamSpeak officiel dédié à l'évènement, par « chuchotement » sur tous les canaux des teams.
- Art 86. Les pénalités (autres que les limites automatiques de piste et les pénalités dans la voie des stands) seront annoncées via ce même canal TeamSpeak, et par « chuchotement » à l'ensemble des équipages participants et présents dans les différents canaux des teams.
- Art 87. Le chat textuel dans rFactor2 n'est autorisé que pour le commissaire de course ou l'un de ses adjoints.

# Procédure de départ

- Art 88. Les teams sont priées de rejoindre le serveur au plus tard 15 minutes avant le début d'une session.
- Art 89. Il est de la responsabilité de la team de s'assurer que son ou ses pilotes sont dans la bonne voiture qu'ils ont désignée pour être utilisée dans la course en question, avec la bonne livrée appliquée - le non-respect de cette consigne entraînera une pénalité.
- Art 90. Avant le départ d'une course, le commissaire de course ou l'un de ses adjoints informeront les concurrents que la séquence de course est sur le point de commencer.
- Art 91. Au départ de la course, il y aura une minute trente secondes de temps pour s'aligner sur la grille, les concurrents doivent s'assurer de le faire le plus rapidement possible. Une fois que le compte à rebours atteint 0, il n'y aura plus aucune possibilité de rejoindre la grille de départ.
- Art 92. Une fois la transition vers le départ de la course entamée, le pilote n'a plus la possibilité de vérifier les performances du matériel. Par conséquent, les performances ultérieures de l'équipement seront considérées comme malheureuses pour ce concurrent, mais il n'y aura plus d'opportunité de rectifier les problèmes sans affecter la course.
- Art 93. Le départ de la course sera un départ lancé « en simple file manuelle ». Le tour de formation sera effectué derrière une safety car conduite par un pilote réel. Il n'y aura pas lieu de créer un espace entre les

différentes catégories. Les pilotes ne seront autorisés à dépasser la voiture devant eux qu'uniquement la ligne de départ franchi. Dans le cas contraire, des sanctions seront prises envers les pilotes n'ayant pas respecté cette règle. Attention, la safety car est susceptible de ralentir fortement dans certains virages. Gardez vos distances pour ne pas créer d'incidents.

Art 94. Comme mentionné précédemment, la grille de départ sera divisée par classe, quelque soit le résultat des qualifications, afin que la meilleure voiture GT3 parte derrière la dernière voiture LMP2 en toutes circonstances. De même entre les LMP2 et les HYPERCAR.

Art 95. Le commissaire de course ou l'un de ses adjoints peut, à leur seule discrétion, choisir de recommencer la course. Le non-respect de cette consigne entraînera des pénalités pour un ou plusieurs concurrents.

## Équipement et questions techniques

Art 96. Les pilotes/teams sont tenus de fournir et d'entretenir leur propre équipement.

Art 97. Comme indiqué dans la procédure de départ ci-dessus, les concurrents sont responsables de vérifier l'état de fonctionnement de leur équipement avant le départ de la course.

Art 98. Les problèmes techniques pendant la course peuvent être considérés comme malheureux.

Art 99. Si une équipe se déconnecte du serveur, la voiture sera renvoyée dans la voie des stands et l'équipage sera suffisamment pénalisé avec le temps perdu pour se reconnecter. Par contre, si le problème de connexion subsiste (nouvelles déconnexions ou connexion de mauvaise qualité), l'équipage en question pourra être disqualifié par le Commissaire ou un de ses adjoints, pour être réintégré après un certain temps ou nombre de tours. Le carburant et les pneus ne peuvent pas être changés lors de la réintégration sur le serveur. La voiture conservera le même état et les mêmes dégâts qu'au moment de la disqualification/déconnexion.

Art 100. Si un problème technique force l'abandon d'une course, ce concurrent/team sera considéré comme DNF.

S'il y a une panne réseau catastrophique qui affecte l'hôte du serveur, la procédure suivante sera suivie :

a. Si une panne survient dans les 10 premiers tours de la course (définis par la voiture de tête de la course), la course sera signalée par le Commissaire par un drapeau rouge « Red Flag... Red Flag » et elle sera relancée depuis le début, les concurrents prenant leur position de départ initiale sur la grille.

b. Si une panne survient après 10 tours (définis par la voiture de tête de la course), la course sera signalée par le Commissaire par un drapeau rouge « Red Flag... Red Flag » et la course reprendra avec les concurrents prenant leurs positions au début du tour avant le moment où la panne s'est produite. La course se déroulera pour la durée du temps restant.

c. Si une panne survient dans la dernière heure de course, la course sera signalée au drapeau rouge, le résultat sera valable au dernier tour effectué par la voiture en tête de la course.

Art 101. Si un drapeau rouge technique est requis par le Commissaire ou un de ses adjoints :

a. les pilotes doivent s'aligner en file indienne derrière la ligne d'arrivée de départ. Aucun dépassement n'est autorisé.

b. le chronométrage ne sera pas interrompu.

c. les officiels peuvent prendre la décision d'arrêter et/ou de modifier le temps de conduite et seront communiqués aux équipes.

d. l'heure de reprise de la course sera communiquée via le TeamSpeak officiel dédié à l'évènement.

Art 102. Si une course devait être relancée après un drapeau rouge technique comme indiqué dans l'article précédent, elle utiliserait une grille roulante à file unique avec les positions correspondant à celles du dernier tour complet effectué par la voiture en tête de la course.

Art 103. Indépendamment des drapeaux rouges, la course se terminera à 15h00 une fois que le leader aura franchi la ligne.

# Réclamations

Art 104. Les réclamations doivent être faites via le Google Forms qui est mis à disposition des teams. Le responsable de la team/de l'équipage, ou un des pilotes si ce dernier est au volant, le remplit et nous vous demandons d'être le plus précis possible (le nom de votre team, le numéro de votre team, le nom de la team accusée, le numéro de la team accusée, le tour durant lequel s'est déroulé l'incident, le virage concerné et une description concise de l'incident).

Art 105. Les réclamations doivent donc être déposées en direct (dans les 3 tours suivant l'incident), non pas après la course. Pour information, le replay sera toutefois activé sur le serveur et sera mis à disposition après la course.

## Plus d'informations

Toutes autres informations doivent être adressées à la boîte mail [contact@lg-racingteam.fr](mailto:contact@lg-racingteam.fr). L'organisateur veillera à répondre dès que possible.

La version définitive du règlement sportif sera communiquée aux concurrents au plus tard 2 jours avant l'épreuve.

**ATTENTION : LES ORGANISATEURS SE RESERVENT LE DROIT DE MODIFIER LE REGLEMENT LE CAS ECHEANT. TOUTE MODIFICATION SERA COMMUNIQUÉE DIRECTEMENT AUX CONCURRENTS.**

# Annexe 1 – Livrées des voitures et logos obligatoires

Toutes les livrées doivent :

- Respecter les emplacements des plaques numéros représentées par des zones vertes sur les captures d'écran ci-dessous (sauf pour les plaques latérales sur les Oreca, la Ferrari 499P LMH et la Porsche 963 LMDh dont les positions sont obligatoires).
- Respecter la bannière de pare-brise spécifique à l'évènement, présente sur la la Ferrari 499P LMH et le Porsche 963 LMDh.
- Assurez-vous que l'indicateur LED de position n'est pas obstrué.

L'organisateur fournira à chaque team/équipage un fichier au format JPG correspondant à la plaque numéro qui sera à insérer sur la livrée. Il fournira un fichier au format PSD (Photoshop) pour les HYPERCAR.

En plus des fichiers fournis, indiqués ci-dessus, l'organisateur appliquera une bannière de pare-brise dans un fichier séparé (sauf, donc, pour la Ferrari 499P LMH et le Porsche 963 LMDh), un exemple est illustré dans les images des pages suivantes. Il fournira également le fichier VEH et créera les vignettes du skin.

Chaque team/équipage doit donc fournir :

- le fichier DDS concernant le skin (format du nom type xx\_F488\_DTHLeMans.dds),
- le fichier DDS des régions de texture (format du nom type xx\_F488\_DTHLeMans\_region.dds),
- le fichier JSON correspondant (format du nom type xx\_F488\_DTHLeMans.json),
- le fichier template PSD du skin (format du nom type xx\_F488\_DTHLeMans.psd). Ce fichier doit correspondre à la dernière version du véhicule dans rFactor 2.

xx représentant le numéro de l'équipage concerné.

Les fichiers de livrées doivent être soumis à [contact@lg-racingteam.fr](mailto:contact@lg-racingteam.fr) aux formats indiqués ci-dessus. Pour garantir la bonne réception de vos fichiers, nous vous recommandons d'utiliser un service de transfert de fichiers tel que We Transfer ou Dropbox. Veuillez ne supprimer aucune couche du fichier template au format PSD, vous pouvez les masquer si elles ne sont pas utilisées pour votre livrée.

Ces livrées seront regroupées dans un pack disponible sur le workshop rF2 et se trouveront dans le dossier DTH Le Mans dans le menu du jeu. Le pack ne sera mis en ligne uniquement lorsque toutes les livrées auront été reçues, validées et traitées.

La date limite de soumission des livrées est le **1er septembre 2024**. Le non-respect de cette date limite peut entraîner le retrait de votre équipe de la course.

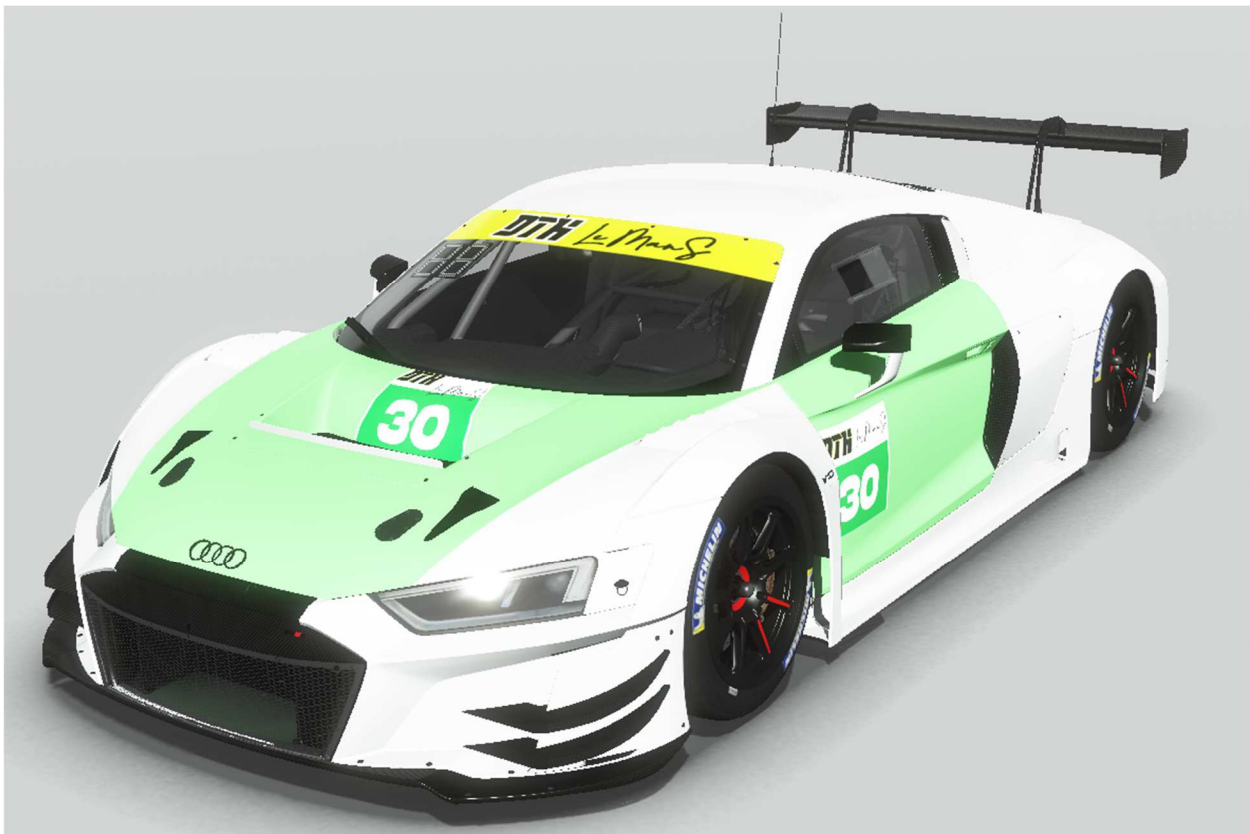
Des captures d'écran de la façon dont chaque template apparaît dans le jeu sont présentées ci-dessous.



Aston Martin VANTAGE GT3



Audi R8 LMS GT3



BWM M4 GT3



Ferrari 488 GT3



McLaren 720S GT3



Mercedes AMG GT3

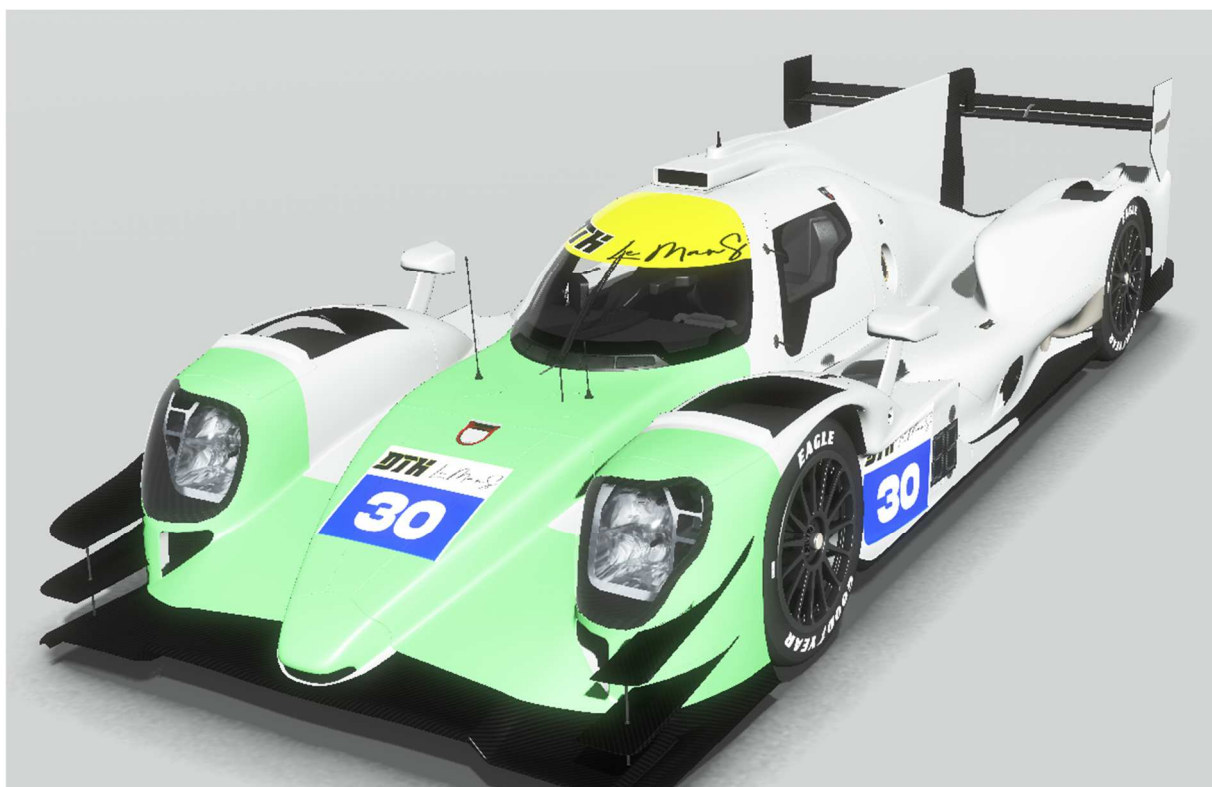




Porsche 911 R GT3



Oreca O7 LMP2



Ferrari 499P LMH



Porsche 963 LMDh

