



---

# RÈGLEMENT SPORTIF DU CHAMPIONNAT D'ENDURANCE LGRT 2025

I.	RÈGLEMENTS	1
II.	ENGAGEMENT GENERAL	1
III.	LICENCES	1
IV.	CHAMPIONNAT	1
V.	TITRE DE CHAMPION	2
VI.	ATTRIBUTION DE POINTS	2
VII.	LA LIVRÉE DES VOITURES ET LES NUMÉROS DE COMPÉTITION	3
VIII.	ORGANISATION DES MANCHES	3
IX.	OFFICIELS DE LA LG RACING TEAM	3
X.	INSTRUCTIONS ET COMMUNICATIONS AUX PILOTES	4
XI.	RECLAMATIONS, APPELS ET DROIT DE RÉEXAMEN	4
XII.	SANCTIONS	4
XIII.	LIMITATION DES PNEUS PENDANT LA COMPÉTITION	4
XIV.	CONDUITE A TENIR	4
XV.	LA VOIE D'ACCÈS AUX STANDS, LA VOIE DES STANDS ET LA VOIE DE SORTIE DES STANDS	5
XVI.	SÉANCES D'ENTRAÎNEMENT	5
XVII.	SÉANCES DE QUALIFICATION	6
XVIII.	LA GRILLE DE DÉPART DE LA COURSE	7
XIX.	PROCÉDURE DE DÉPART DE LA COURSE	7
XX.	FAUX DEPART	8

XXI.	LA COURSE	8
XXII.	LES INCIDENTS SURVENUS LORS DE LA COURSE	8
XXIII.	VOITURE DE SÉCURITÉ	9
XXIV.	PROCEDURE DE FULL COURSE YELLOW (FCY)	11
XXV.	LA SUSPENSION D'UNE COURSE	12
XXVI.	LA REPRISE D'UNE COURSE	12
XXVII.	FIN DE COURSE	13
XXVIII.	CLASSEMENT DES COURSES	13
XXIX.	TEMPS DE CONDUITE EN COURSE	14
XXX.	<b>ANNEXE 1 : RÉGLEMENTATION CONCERNANT LES LIVREES</b>	<b>16</b>

## I. RÈGLEMENTS

- I.1. La LG Racing Team organisera un championnat d'endurance qui se déroulera sur la plateforme de simulation rFactor2 et comprend deux titres, l'un pour les pilotes et l'autre pour les équipes. Toutes les parties participantes (LG Racing Team, pilotes et équipes) s'engagent à appliquer et à respecter les règles régissant ce championnat.
- I.2. Le texte définitif du présent règlement sportif est la version française qui sera utilisée en cas de litige concernant son interprétation.
- I.3. Le présent règlement sportif s'applique à la saison 2025.

## II. ENGAGEMENT GENERAL

- II.1. Tous les pilotes et officiels participant au championnat s'engagent, en leur nom propre, à respecter toutes les dispositions, complétées ou modifiées, du code sportif international (le Code), adapté au SimRacing, et du présent règlement sportif d'endurance, ci-après dénommés "le règlement".
- II.2. Le Championnat et chacune de ses manches sont régis par la LG Racing Team conformément au Règlement.
- II.3. Manche : toute manche inscrite au calendrier du championnat d'Endurance de la LG Racing Team pour une année donnée, commence au moment du départ prévu de la séance de practice et se termine au moment du dépôt d'une réclamation selon les termes du Code.
- II.4. L'engagement au championnat est un engagement à la saison, qui porte sur l'ensemble des compétitions inscrites au calendrier dudit championnat et qui est limité à un maximum de deux voitures par catégorie par équipe. La participation des équipes et pilotes admis officiellement au championnat est impérative sur toutes les manches comptant pour le championnat.
- II.5. Tout forfait au championnat ou à la participation d'une manche doit être notifié par écrit à la LG Racing Team. Tout forfait est irrévocable et ne donne droit à aucun remboursement des éventuels droits d'engagement.
- II.6. Les équipes et pilotes ne seront considérés comme définitivement admis au championnat, ou à ses manches, qu'à réception du paiement de l'intégralité des éventuels droits d'engagement par la LG Racing Team.
- II.7. Aucun changement de catégorie ou de modèle de voiture n'est autorisé pendant la saison.
- II.8. Les équipes doivent procéder à la nomination des équipages officiels, à raison de 5 pilotes maximum par voiture, sachant que :
  - a. Un pilote ne peut être désigné que sur une seule voiture ;
  - b. Les conducteurs suppléants ne sont pas admis ;
  - c. Modification d'un équipage : voir l'article XXIX.7 du présent règlement.

## III. LICENCES

- III.1. Tous les pilotes et officiels participant au Championnat doivent être titulaires d'une Licence de la LG Racing Team. Cette licence, gratuite, sera automatiquement accordée au moment de la sélection du pilote pour la saison en cours.
- III.2. À l'exception d'un blâme, lorsqu'une sanction est appliquée en vertu du Code ou de l'article XXII.3 Les commissaires peuvent imposer des points de pénalité sur la licence d'un pilote. Si un pilote accumule douze (12) points de pénalité, sa licence sera suspendue pour la compétition suivante, après quoi douze (12) points seront retirés de la licence.

## IV. CHAMPIONNAT

- IV.1. Les courses sont réservées aux voitures de catégories LMP2 et GT3 de la plateforme de simulation rFactor2 (version officielle), et de catégorie HYPERCAR (mod du Workshop).

- IV.2. La Balance des Performances (BoP) est établie par l'organisateur ; la déclaration de ces données sera faite sur les règlements particuliers de chaque manche. Cette BoP n'a pas pour objectif de lisser les performances mais de conserver un écart significatif entre les différentes catégories.
- IV.3. Le format de chaque manche sera le suivant :
- d. Une séance d'essai officielle de jour et, le cas échéant, une séance d'essai officielle de nuit (serveur ouvert de 8h à 23h).
  - e. Une séance de qualification divisée en trois (3) parties, séparées de cinq (5) minutes pour déterminer la grille de départ de chaque catégorie à partir de la 9<sup>ème</sup> place :
    - Une partie d'au moins quinze (20 minutes) réservée aux voitures de la catégorie Hypercar,
    - Une partie d'au moins quinze (20 minutes) réservée aux voitures de la catégorie LMP2,
    - Une partie d'au moins quinze (20 minutes) réservée aux voitures de la catégorie GT3.
  - f. Une séance de qualification, dite « Hyperpole » divisée en trois (3) parties pour déterminer les 8 premières positions de la grille de départ de chaque catégorie :
    - Une partie d'au moins dix (10 minutes) réservée aux voitures de la catégorie Hypercar,
    - Une partie d'au moins dix (10 minutes) réservée aux voitures de la catégorie LMP2,
    - Une partie d'au moins dix (10 minutes) réservée aux voitures de la catégorie GT3.
  - g. Un warmup durant lequel la remise en grille sera effectuée en fonction des résultats des séances de qualification.
  - h. Une course dont la durée ne pourra être inférieure à 6 heures.
- IV.4. Le championnat comporte un minimum de deux (2) manches (la saison 2025 n'est pas concernée).
- IV.5. Une manche du championnat peut être annulée si moins de vingt (20) voitures sont présentes.

## V. TITRE DE CHAMPION

- V.1. Champion d'Endurance équipes LGRT (par catégorie)
- i. Lorsque au moins deux équipes sont engagés.
  - j. A l'équipe engagée dans le Championnat par catégorie qui a marqué le plus grand nombre de points, après avoir considéré tous les résultats obtenus par la voiture la mieux classée de cette équipe, parmi celle(s) des deux voitures désignée(s) pour la saison par celui-ci, à chaque manche. Les points seront attribués en fonction du barème défini à l'Article XXIX.5 a) dans l'ordre des voitures classées inscrites au Championnat d'Endurance de la LG Racing Team.
- V.2. Champion d'Endurance pilotes LGRT (par catégorie)
- k. Le titre de Pilote Champion d'Endurance de la LG Racing Team est réservé aux pilotes engagés dans chaque catégorie (indépendamment de leur participation au Championnat d'Endurance de la LG Racing) et sera attribué au(x) pilote(s) qui a/ont marqué le plus grand nombre de points dans le classement général de chaque manche.
  - l. Les Pilotes qui, au nombre de deux ou trois, auront formé un équipage permanent tout au long de la saison, marqueront le même nombre de points, et si applicable, se verront attribuer le titre pilotes. Cependant, deux pilotes ou plus de différents équipages seront séparés, comme le prévoit l'article XXIX.5.

## VI. ATTRIBUTION DE POINTS

- VI.1. Barème de points selon la durée de la course

Position	Course de 6h	Course de 8h et 12h	Course de 24h
1 <sup>er</sup>	25 points	38 points	50 points
2 <sup>ème</sup>	18 points	27 points	36 points
3 <sup>ème</sup>	15 points	23 points	30 points
4 <sup>ème</sup>	12 points	18 points	24 points

5 <sup>ème</sup>	10 points	15 points	20 points
6 <sup>ème</sup>	8 points	12 points	16 points
7 <sup>ème</sup>	6 points	9 points	12 points
8 <sup>ème</sup>	4 points	6 points	8 points
9 <sup>ème</sup>	2 points	3 points	4 points
10 <sup>ème</sup>	1 point	2 points	2 points

- VI.2. Un point supplémentaire sera attribué, lors de chaque manche, à la Pole Position de chaque catégorie (meilleur temps réalisé par la voiture de chaque catégorie lors des essais qualificatifs) à chaque équipe ainsi qu'à tous les pilotes composant l'équipage de la voiture concernée.
- VI.3. Si une course est suspendue par le Directeur de Course et qu'elle ne peut reprendre, aucun point ne sera attribué pour quelque classement que ce soit, si la voiture de tête a effectué moins de deux tours sans être sous régime de Full Course Yellow (Art. XXIV) ou de Voiture de Sécurité (Art. XXIII). La moitié des points sera attribuée si la voiture de tête a effectué plus de deux tours (sans être sous régime de Full Course Yellow (Art. XXIV) ou de Voiture de Sécurité (Art. XXIII) mais moins de 75% de la durée réglementaire de la Compétition. Un minimum de deux tours doit avoir été couvert par la voiture de tête en dehors d'une procédure de Voiture de Sécurité. La totalité des points sera attribuée si la voiture de tête a effectué plus de 75% de la durée réglementaire de la manche.

## VII. LA LIVRÉE DES VOITURES ET LES NUMÉROS DE COMPÉTITION

- VII.1. Livrée des voitures :
- m. Les templates des livrées des voitures est fournie par la LG Racing Team.
  - n. Les voitures engagées par une même écurie doivent présenter une livrée identique. Il n'y aura aucun changement de cette livrée au cours de la saison du championnat.
  - o. Chaque voiture portera le numéro de compétition de son pilote tel que publié par la LG Racing Team au début du Championnat. Ce numéro sera clairement visible à l'avant de la voiture.
- VII.2. Numéros de compétition :
- p. Avant le début du championnat de Formula Pro de la LG Racing Team pour la saison en cours, les numéros de compétition ont été attribués de manière permanente aux pilotes par l'organisateur.
  - q. Pour les HYPERCAR, les numéros seront attribués dans l'ordre d'engagement entre 1 et 49.
  - r. Pour les LMP2, les numéros seront attribués dans l'ordre d'engagement entre 50 et 99.
  - s. Pour les GT3, les numéros seront attribués dans l'ordre d'engagement entre 100 et 149.
  - t. La seule exception à cette procédure d'attribution concerne le champion en titre équipes par catégorie (cette saison n'est pas concernée), qui aura la possibilité d'utiliser le numéro 1.

## VIII. ORGANISATION DES MANCHES

Toutes les manches de la saison 2025 du championnat d'Endurance de la LG Racing Team sont organisées par cette dernière.

## IX. OFFICIELS DE LA LG RACING TEAM

- IX.1. Parmi les détenteurs d'une Licence LG Racing Team, les officiels suivants seront désignés par la LG Racing Team :
- u. Un minimum de deux (2) et un maximum de quatre (4) commissaires, dont l'un sera nommé principal.
  - v. Un Directeur de Course.
- IX.2. Le Directeur de Course a une autorité prépondérante pour le contrôle des essais libres, de la séance de qualification et de la course, via le serveur dédié du championnat.

- IX.3. Le Directeur de Course doit être en contact permanent le commissaire principal lorsque les voitures sont sur la piste.
- IX.4. Les commissaires peuvent utiliser tout moyen vidéo pour les aider à prendre une décision (replays, capture d'écran...).
- IX.5. Le Directeur de Course et les commissaires doivent être présents et connectés sur le TeamSpeak officiel au plus tard à partir du début de la manche.

## X. INSTRUCTIONS ET COMMUNICATIONS AUX PILOTES

- X.1. Les commissaires ou le Directeur de Course donneront en direct des instructions aux pilotes via l'application TeamSpeak à laquelle toutes les équipes et tous les pilotes devront être connectés durant la durée totale de qualification et de la course.
- X.2. Tous les classements et résultats de la session de practice, des séances de qualification et de la course, ainsi que toutes les décisions prises par les officiels, seront publiés sur les supports officiels du championnat.
- X.3. Toute décision ou communication concernant un pilote particulier doit lui être communiquée dans les vingt-cinq (25) minutes suivant cette décision, et il doit en être accusé réception.

## XI. RECLAMATIONS, APPELS ET DROIT DE RÉEXAMEN

- XI.1. Les commissaires pourront être saisis par le Directeur de Course de tout comportement d'une équipe ou pilote qui serait contraire à l'esprit sportif, à une concurrence loyale, quand bien même l'intéressé revendiquerait l'application littérale du présent règlement.
- XI.2. Les réclamations sont présentées conformément au Code ou au règlement particulier du championnat.
- XI.3. Les appels ne sont pas possibles sur ce championnat.

## XII. SANCTIONS

- XII.1. Les commissaires peuvent imposer les sanctions spécifiquement prévues par le présent règlement sportif en plus ou à la place de toute autre sanction prévue par le Code.
- XII.2. Tout pilote qui reçoit deux (2) réprimandes dans le même championnat se verra infliger, dès la deuxième réprimande, une pénalité de dix (10) places sur la grille de départ pour la course de cette manche. Si la deuxième réprimande est infligée à la suite d'un incident lors d'une course, la pénalité de dix (10) places sur la grille de départ sera appliquée pour la course lors de la prochaine manche du pilote.

## XIII. LIMITATION DES PNEUS PENDANT LA COMPÉTITION

Aucune restriction de pneus n'est appliqué pour ce championnat.

## XIV. CONDUITE A TENIR

- XIV.1. Les pilotes doivent respecter à tout moment les dispositions du Code relatives au comportement sur les circuits.
- XIV.2. Les pilotes doivent faire tous les efforts raisonnables pour utiliser la piste à tout moment et ne peuvent la quitter sans raison valable. Si une voiture quitte la piste, le pilote peut la rejoindre, mais uniquement s'il peut le faire en toute sécurité et sans en tirer un avantage durable. A la discrétion absolue du Directeur de Course, un pilote peut avoir la possibilité de restituer la totalité de l'avantage qu'il a acquis en quittant la piste.
- XIV.3. À aucun moment, une voiture ne peut être conduite inutilement lentement, de manière erratique ou d'une manière qui pourrait être considérée comme potentiellement dangereuse pour les autres

pilotes.

## XV. LA VOIE D'ACCÈS AUX STANDS, LA VOIE DES STANDS ET LA VOIE DE SORTIE DES STANDS

- XV.1. Sauf indication contraire du Directeur de Course, la section de piste menant à la voie des stands, entre la première ligne de la voiture de sécurité et le début de la voie des stands, sera désignée comme la "voie d'accès des stands".
- XV.2. Sauf indication contraire du Directeur de Course, le tronçon de piste allant de la fin de la voie des stands jusqu'à la piste, entre la fin de la voie des stands et la deuxième ligne de la voiture de sécurité, sera désigné comme la "voie de sortie des stands".
- XV.3. A aucun moment, une voiture ne peut être inversée dans la voie des stands par ses propres moyens.
- XV.4. La voie des stands sera divisée en deux voies, la voie plus proche du mur des stands sera désignée "voie rapide", la voie la plus proche des garages sera désignée "voie intérieure". Les voitures se trouvant dans la voie rapide ont la priorité sur celles étant dans la voie intérieure.
- XV.5. La plateforme de simulation rFactor2 attribue des garages et une zone dans la voie des stands sur une base égale où chaque voiture aura une position où les arrêts aux stands pendant toute séance d'essais libres, séances de qualification ou la course pourront être effectués.
- XV.6. Une limite de vitesse de 60 km/h est imposée dans la voie des stands pendant toute la durée de la compétition. Tout pilote dépassant la limite au cours d'une séance d'essais libres, d'une séance de qualification ou d'une course se verra infliger une pénalité de Stop&Go de 10 (10) secondes par la plateforme de simulation rFactor2.
- XV.7. Toute voiture qui doit prendre le départ de la course depuis la voie des stands ne peut pas prendre la voie de sortie des stands jusqu'à ce que l'ensemble des voitures ayant pris le départ sur la grille soient passés devant cette dernière.
- XV.8. Dans tous les cas détaillés dans cet article XV.8, une voiture sera considérée comme libérée soit lorsqu'elle aura quitté sa zone de garage désignée (lorsqu'elle quitte le garage), soit lorsqu'elle aura complètement libéré sa position d'arrêt au stand à la suite d'un arrêt au stand.
  - w. Les voitures ne doivent pas être libérées d'une position de garage ou d'arrêt au stand d'une manière qui est susceptible de causer des dommages à une autre voiture.
  - x. Si une voiture est considérée comme ayant été libérée dans des conditions dangereuses au cours d'une séance d'essais libres ou d'une séance de qualification, les commissaires sportifs peuvent retirer à la voiture le nombre de places sur la grille de départ qu'ils jugent approprié. Cette pénalité sera appliquée à la course.
  - y. Si une voiture est considérée comme ayant été libérée dans des conditions dangereuses au cours d'une course, une pénalité conformément à l'article XXII.3d) sera imposée à la voiture concernée. Toutefois, si cette voiture abandonne durant la course à la suite de la mise à disposition celle-ci dans des conditions dangereuses, une pénalité peut être imposée au pilote lors de la prochaine manche à laquelle il participera.

## XVI. SÉANCES D'ENTRAÎNEMENT

- XVI.1. Aucun pilote ne peut prendre le départ d'une course sans avoir réalisé un minimum de 20 tours complet de practice (20 temps enregistrés) sur le serveur mis à disposition entre chaque manche par la LG Racing Team.
- XVI.2. Pendant toutes les séances d'entraînement, la séance de qualification et la course, un feu vert et un feu rouge seront allumés à l'extrémité de la voie des stands. Les voitures ne peuvent quitter la voie des stands que lorsque le feu vert est allumé. En outre, un drapeau bleu et/ou un feu bleu clignotant seront montrés dans la voie de sortie des stands pour avertir les pilotes quittant la voie

- des stands de l'approche de voitures sur la piste.
- XVI.3. Sauf autorisation écrite de la LG Racing Team, l'accès au serveur de practice ne peut être utilisé que par les pilotes inscrits au championnat pour la saison en cours.
- XVI.4. En cas d'incident pendant une séance d'essais libres et si l'incident est porté à la connaissance des Officiels, le pilote étant jugé responsable de cet incident pourra être pénalisé par les commissaires.
- XVI.5. Tout pilote participant à une séance d'essais libres ou à la séance de qualification qui, de l'avis des commissaires sportifs, s'arrête inutilement sur le circuit ou gêne inutilement un autre pilote, est passible des pénalités visées à l'article XVI.4. Les pilotes ne sont pas autorisés à utiliser la touche ECHAP pour rentrer aux stands lors de la séance de qualification.
- XVI.6. S'il est nécessaire d'arrêter une séance d'essais libres ou la séance de qualification parce que les conditions météorologiques ou autres rendent la poursuite dangereuse, le Directeur de Course ordonnera que le drapeau rouge soit annoncé à tous les pilotes via l'application TeamSpeak. Lorsque le signal d'arrêt est donné, toutes les voitures doivent immédiatement réduire leur vitesse et retourner lentement dans la voie des stands (voir l'article XXVI). Afin de s'assurer que les pilotes réduisent suffisamment leur vitesse, à partir du moment où le message "RED FLAG" est annoncé jusqu'au moment où chaque voiture franchit la première ligne de sécurité en entrant dans la voie des stands, les pilotes devront actionner le pit limiter.
- XVI.7. Si une ou plusieurs séances sont ainsi interrompues, aucune réclamation ne peut être acceptée quant aux effets éventuels de l'interruption sur la qualification des pilotes admis à prendre le départ de la course.

## XVII. SÉANCES DE QUALIFICATION

- XVII.1. La grille de départ de la course sera respectivement déterminée par les résultats de la séance de qualification et de l'hyperpole. Ces séances se dérouleront aux heures indiquées pour chacune des manches.
- XVII.2. La séance de qualification se déroulera comme suit :
- z. A l'issue de la première séance de qualifications, les 8 voitures ayant réalisé les 8 meilleurs temps au tour de chaque catégorie seront qualifiées pour les séances de qualification dites Hyperpole.
  - aa. Pour chaque catégorie :
    - Les 8 premières places de la grille de départ sont réservées aux voitures qualifiées pour l'Hyperpole ; dans l'ordre des meilleurs temps au tour réalisés lors de l'Hyperpole.
    - Les places suivantes de la grille de départ sont réservées aux voitures non qualifiées pour l'Hyperpole ; dans l'ordre des meilleurs temps au tour réalisés lors de la première séance d'essais qualificatifs.
- XVII.3. Cas particuliers :
- bb. Si moins de 10 voitures sont engagées dans une catégorie, alors toutes les voitures de cette catégorie ayant réalisé un temps lors de la première séance d'essais qualificatifs seront qualifiées pour l'Hyperpole. Un nombre correspondant de places leur sera réservé sur la grille.
  - cc. Si l'Hyperpole ne peut avoir lieu ou est annulée, la grille de départ sera établie sur la base des temps réalisés lors de la première séance de qualifications.
  - dd. Si ni la première séance d'essais qualificatifs ni l'Hyperpole ne peuvent avoir lieu ou sont annulées, la grille de départ sera établie sur la base des temps réalisés lors des séances d'essais libres (toutes séances confondues)
  - ee. Si deux (2) voitures ou plus réalisent des temps identiques, la priorité sera donnée à celui qui l'a réalisé en premier.
  - ff. Si plus d'une voiture n'a pas à établi un temps ou est non classé pendant une des séances de qualification, ils seront classés dans l'ordre de leur meilleur temps sur le livetiming de la LG

Racing Team.

- gg. Les pilotes seront considérés comme "non classés" dans les circonstances suivantes :
- S'ils n'ont pas réalisé de temps lors de la première séance de qualification, ou si tous leurs tours ont été supprimés.
  - S'ils ont été disqualifiés par les commissaires lors de la première séance de qualification.
  - S'ils s'arrêtent dans une zone autre que la voie des stands pendant la séance de qualification.

## XVIII. LA GRILLE DE DÉPART DE LA COURSE

- XVIII.1. La grille de départ de la course sera constituée en fonction des résultats des séances de qualification décrite à l'article XVII.2, du processus de classement défini à l'article XVII.3 et de la procédure définie à l'article XVIII.2. Les éventuelles pénalités reçues pour la course seront additionnées et appliquées selon la procédure définie à l'article XVIII.2.
- XVIII.2. En partant d'une grille nominale vide, par catégorie, les voitures se verront attribuer leurs positions sur la grille dans l'ordre suivant :
- hh. Les pilotes classés qui ont reçu 15 places de pénalité de grille cumulées ou moins se verront attribuer une position de grille temporaire égale à leur classement de la séance de qualification ou de l'hyperpole, s'ils y ont participé, plus la somme de leurs pénalités de grille. Si deux pilotes ou plus partagent une position temporaire sur la grille, leur ordre relatif sera déterminé conformément à leur classement de la séance de qualification, le pilote le plus lent conservant la position temporaire sur la grille qui lui a été attribuée, et les autres pilotes obtenant des positions temporaires sur la grille immédiatement devant eux.
  - ii. Après l'attribution des positions temporaires sur la grille aux pilotes pénalisés conformément au point a, les pilotes classés non pénalisés se verront attribuer toute position sur la grille inoccupée, dans l'ordre de leur classement à la séance de qualification.
  - jj. Après l'attribution des positions sur la grille aux pilotes classés non pénalisés, les pilotes pénalisés ayant une position temporaire sur la grille, telle que définie au point a, seront déplacés vers l'avant pour remplir toute position sur la grille inoccupée.
  - kk. Les pilotes classés qui ont accumulé plus de 15 pénalités cumulées de position sur la grille partiront derrière n'importe quel autre pilote classé. Leur position relative sera déterminée en fonction de leur classement lors de la séance de qualification.
  - ll. Les pilotes non classés qui ont été autorisés à participer par les commissaires seront placés sur la grille derrière tous les pilotes classés. Leurs positions relatives seront déterminées conformément à l'article XVII.3 b).
- XVIII.3. Pour les qualifications réalisées un autre jour que celui de la course, la grille de départ provisoire sera publiée au moins deux (2) heures avant le départ prévu du tour de formation pour la course. Tout pilote ne pouvant pas prendre le départ pour quelque raison que ce soit doit en informer les commissaires le plus tôt et, en tout état de cause, au plus tard une heure et quart (1¼) avant le départ prévu du tour de formation de la course.
- XVIII.4. Pour les qualifications réalisées un autre jour que celui de la course, la grille de départ définitive sera publiée au moins une (1) heure avant le départ prévu du tour de formation pour la course.
- XVIII.5. La position dans la grille de toute(s) voiture(s) retirée(s) après l'heure mentionnée par l'article XVIII.3 a) restera vacant.
- XVIII.6. La grille est formée conformément aux stipulations des règlements particuliers des manches.

## XIX. PROCÉDURE DE DÉPART DE LA COURSE

- XIX.1. Après une session de warm up, les pilotes auront une (1) minute trente (30) pour préparer leur setup course et rejoindre la piste.

- XIX.2. Au signal de lancement de la course, le tour de formation sera effectué derrière la voiture de sécurité, conformément aux stipulations des règlements particuliers des manches.
- XIX.3. Pendant le tour de formation, les départs d'entraînement sont interdits et la formation doit être maintenue aussi serrée que possible. Les pilotes devront maîtriser leur vitesse et leur manœuvre pour ne pas occasionner d'incident.
- XIX.4. Le dépassement pendant le tour de formation n'est autorisé que si une voiture est retardée et que les voitures qui la suivent ne peuvent éviter de la dépasser sans retarder indûment le reste du peloton. Dans ce cas, les pilotes ne peuvent dépasser que pour rétablir l'ordre de départ initial.
- XIX.5. A la fin du (dernier) tour de formation, la Voiture de Sécurité s'écartera avant la ligne de départ.
- XIX.6. La voiture en « Pole Position » doit maintenir sa vitesse jusqu'au moment où le signal de départ est donné. Le signal de départ sera donné par les commissaires, comme indiqué lors du briefing. Toutes les voitures garderont leur position jusqu'au passage de la ligne de départ.
- XIX.7. Le départ est donné lancé.
- XIX.8. Une fois que toutes les voitures en piste ont dépassé l'extrémité de la voie des stands pour la première fois après le départ, la sortie des stands sera ouverte et toutes les voitures partant de la voie des stands pourront alors rejoindre la course.
- XIX.9. En cas d'évènement non prévu ne permettant pas de lancer la course dans de bonnes conditions, le Directeur de Course pourra la relancer à partir du warm up afin de laisser le temps à tous les pilotes de pouvoir rejoindre le serveur et la piste.

## XX. FAUX DEPART

Les commissaires infligeront à tout pilote jugé coupable de faux départ une pénalité (Drive-Through). Celle concerne un dépassement avant la ligne de départ.

## XXI. LA COURSE

- XXI.1. Pendant la course, les pilotes qui quittent la voie des stands ne peuvent le faire que lorsque le feu au bout de la voie des stands est vert et sous leur propre responsabilité. Un feu bleu clignotant avertira également le pilote de l'approche de voitures sur la piste.
- XXI.2. Tout pilote dont la voiture s'arrête dans une zone autre que la voie des stands pendant une course et qui n'a plus la possibilité de rejoindre les stands avec la voiture, sera autorisé par les commissaires à abandonner en appuyant sur la touche ECHAP.

## XXII. LES INCIDENTS SURVENUS LORS DE LA COURSE

- XXII.1. Le Directeur de Course peut signaler aux commissaires sportifs tout incident survenu sur la piste ou toute infraction présumée au présent règlement sportif ou au code (un "incident"). Après examen, la décision de procéder ou non à une enquête est laissée à la discrétion des commissaires sportifs. Les commissaires peuvent également enquêter sur un incident qu'ils ont eux-mêmes constaté.
- XXII.2.
  - mm. La décision de pénaliser un pilote impliqué dans un incident est laissée à l'appréciation des commissaires. A moins qu'il ne soit clair pour les commissaires qu'un pilote est entièrement ou principalement responsable d'un incident, aucune pénalité ne sera imposée.
  - nn. Si un incident fait l'objet d'une enquête par les commissaires, un message informant tous les concurrents du ou des pilotes impliqués sera envoyé par le biais du système de messagerie officiel sur le stream officiel.
- XXII.3. Les commissaires pourront moduler à leur discrétion les pénalités prévues par le présent règlement. Les commissaires peuvent imposer l'une des sanctions ci-dessous à tout pilote impliqué

dans un incident :

- oo. Une pénalité de temps de cinq (5) secondes. La plateforme de simulation rFactor2 ne permettant pas la réalisation de cette pénalité durant la course lors d'un arrêt au stand, les cinq (5) secondes seront ajoutées au temps écoulé de la course du pilote concerné.
- pp. Une pénalité de temps de dix (10) secondes. La plateforme de simulation rFactor2 ne permettant pas la réalisation de cette pénalité durant la course lors d'un arrêt au stand, les dix (10) secondes seront ajoutées au temps écoulé de la séance de sprint ou de la course du pilote concerné.
- qq. Une pénalité de type "drive-through". Le pilote doit entrer dans voie des stands et rejoindre la course sans s'arrêter.
- rr. Une pénalité de dix secondes de stop and go. Le pilote doit entrer dans la voie des stands, s'arrêter à sa position de ravitaillement pendant au moins dix secondes, puis rejoindre la course.

Si l'une des quatre (4) pénalités ci-dessus est infligée à un pilote, et que ce pilote n'est pas en mesure d'exécuter la pénalité parce qu'il n'est pas classé dans la course dans le cas de a) ou de b) ou en raison de l'abandon de la course dans les cas c) ou d), les commissaires peuvent imposer au pilote une pénalité de place sur la grille de départ lors de sa prochaine course.

Si l'une des quatre (4) pénalités ci-dessus est imposée au cours des trois (3) derniers tours, ou après la fin d'une course, cinq secondes seront ajoutées au temps écoulé du pilote concerné dans le cas (a) ci-dessus, 10 secondes dans le cas (b), 20 secondes dans le cas (c) et 30 secondes dans le cas (d).

- ss. Une réprimande.
- tt. Un recul d'un nombre quelconque de places sur la grille de départ lors de la prochaine course de la voiture.

Si l'une des six sanctions ci-dessus est infligée, elle n'est pas susceptible d'appel.

- uu. Disqualification des résultats.
- vv. Suspension de la prochaine manche du pilote impliqué.

XXII.4. Si les commissaires décident d'imposer l'une des pénalités prévues à l'article XXII.3a), XXII.3b), XXII.3c) ou XXII.3d), la procédure suivante sera suivie :

- ww. Les commissaires notifieront à l'oral la pénalité infligée à la voiture concernée sur le TeamSpeak officiel et informeront tous les équipages en utilisant le système de messagerie officiel (sur le stream officiel).
- xx. A l'exception des articles XXII.3a) et XXII.3b) ci-dessus, à partir du moment où la voiture concernée est informée de la décision des commissaires par le système de messagerie officiel (par oral sur le TeamSpeak officiel) ou par la plateforme de simulation rFactor2, la voiture concernée peut franchir la ligne d'arrivée sur la piste pas plus de deux fois avant d'entrer dans la voie des stands et, dans le cas d'une pénalité conformément à l'article XXII.3d), de se rendre à sa position d'arrêt aux stands où elle doit rester pendant la durée de la pénalité en temps. Toutefois, dans le cas d'une pénalité infligé par les commissaires, à moins que la voiture ne se soit déjà trouvée sur la voie d'accès aux stands dans le but d'exécuter sa pénalité, elle ne peut pas exécuter la pénalité si la procédure VSC est en cours ou après que la voiture de sécurité a été déployée. Le nombre de fois que la voiture franchit la ligne derrière la voiture de sécurité ou pendant la procédure VSC sera ajouté au nombre maximum de fois qu'elle peut franchir la ligne sur la piste. Dans le cas d'une pénalité infligée par la plateforme de simulation rFactor2, la voiture sera autorisée à entrer dans les stands malgré la procédure de safety car ou de VSC.
- yy. Toute infraction ou manquement à l'article XXII.4b) peut entraîner la disqualification de la voiture.

## XXIII. VOITURE DE SÉCURITÉ

XXIII.1. La voiture de sécurité de la LG Racing Team sera conduite par un pilote de la voiture de sécurité

désigné par la LG Racing Team.

- XXIII.2. La voiture de sécurité peut être mise en service pour :
- zz. Neutraliser une course sur ordre du Directeur de Course. Elle ne sera utilisée que si une voiture accidentée est dans un état tel, qu'un retour au stand sera long et dangereux pour les autres pilotes ;
  - aaa. Guider un départ lancé ;
  - bbb. Reprendre une course suspendue.
- XXIII.3. Lorsque l'ordre est donné de déployer la voiture de sécurité, le message "SAFETY CAR" sera envoyé à tous les pilotes via le système de messagerie officiel (sur le TeamSpeak officiel).
- XXIII.4. Aucune voiture ne peut être conduite inutilement lentement, de manière erratique ou d'une manière qui pourrait être considérée comme potentiellement dangereuse pour les autres conducteurs ou toute autre personne à tout moment pendant que la voiture de sécurité est déployée. Cette règle s'applique que la voiture soit conduite sur la piste, sur la voie d'accès aux stands ou sur la voie des stands.
- XXIII.5. La voiture de sécurité rejoindra la piste avec ses feux orange allumés et ce, quelle que soit la position du leader.
- XXIII.6. Toutes les voitures concurrentes doivent réduire leur vitesse et se mettre en ligne derrière la voiture de sécurité, à une distance maximale de cinq (5) voitures l'une de l'autre. Les commissaires sportifs peuvent imposer l'une ou l'autre des pénalités prévues à l'article XXII.3a), XXII.3b), XXII.3c) ou XXII.3d) à tout pilote qui ne ralentirait pas suffisamment une fois le message "SAFETY CAR" via le système de messagerie officiel (sur le TeamSpeak officiel).
- XXIII.7. A l'exception des cas énumérés sous a) à f) ci-dessous, aucun pilote ne peut dépasser une autre voiture sur la piste, y compris la voiture de sécurité, tant qu'il n'a pas franchi la ligne pour la première fois après que la voiture de sécurité est rentrée aux stands. Les exceptions sont les suivantes :
- ccc. Si un pilote reçoit un signal des commissaires.
  - ddd. En vertu des articles XXIII.10 et XXVI.6.
  - eee. En entrant dans les stands, un pilote peut dépasser une autre voiture restant sur la piste, y compris la voiture de sécurité, après avoir atteint la première ligne de la voiture de sécurité.
  - fff. En quittant les stands, un pilote peut dépasser ou être dépassé par une autre voiture sur la piste avant d'atteindre la deuxième ligne de la voiture de sécurité.
  - ggg. Lorsque la voiture de sécurité retourne aux stands, elle peut être dépassée par les voitures en piste une fois qu'elle a atteint la première ligne de la voiture de sécurité.
  - hhh. Si une voiture ralentit avec un problème évident.
- XXIII.8. Sur ordre du Directeur de Course, les commissaires indiqueront sur le système de messagerie officiel (sur le TeamSpeak officiel) aux voitures situées entre la voiture de sécurité et le leader qu'elles doivent passer. Ces voitures continueront à vitesse réduite et sans dépasser jusqu'à ce qu'elles atteignent la ligne de voitures derrière la voiture de sécurité.
- XXIII.9. La voiture de sécurité doit être utilisée au moins jusqu'à ce que la voiture de tête soit derrière elle et que toutes les voitures restantes soient alignées derrière elle (ou, s'il y a plusieurs voitures de sécurité, toutes les voitures dans le secteur de cette Voiture de Sécurité). Une fois derrière la voiture de sécurité, la voiture de tête doit rester à moins de cinq (5) longueurs de voiture de celle-ci (sauf en vertu de l'article XXIII.10 ci-dessous).
- XXIII.10. Lorsque le Directeur de Course décide qu'il est possible d'appeler la voiture de sécurité, le message "SAFETY CAR IN THIS LAP" est envoyé à tous les concurrents à l'aide du système de messagerie officiel (sur le TeamSpeak officiel) et les feux orange de la voiture s'éteignent. Ce sera le signal pour les pilotes que la voiture entrera dans la voie des stands à la fin de ce tour. À ce stade, la première

voiture en ligne derrière la voiture de sécurité peut imposer son rythme et, si nécessaire, se laisser distancer de plus de cinq (5) longueurs de voiture. Afin d'éviter tout risque d'accident avant le retour au stand de la voiture de sécurité, à partir du moment où les feux de la voiture sont éteints, les pilotes doivent rouler à un rythme qui n'implique aucune accélération ou freinage erratique, ni aucune autre manœuvre susceptible de mettre en danger les autres pilotes ou d'entraver le redémarrage.

- XXIII.11. Si la voiture de sécurité est toujours déployée au début du dernier tour, ou si elle est déployée pendant le dernier tour, elle entrera dans la voie des stands à la fin du tour et les voitures prendront le signal de fin de séance normalement, sans dépasser.
- XXIII.12. Pour les différentes manches du Championnat, il y aura une Voiture de Sécurité, sauf si d'autres dispositions sont prévues par le règlement particulier de la manche.

## XXIV. PROCEDURE DE FULL COURSE YELLOW (FCY)

- XXIV.1. La procédure de Full Course Yellow peut être déclenchée pour neutraliser une course sur ordre du Directeur de Course. Elle sera utilisée lorsqu'un incident s'est produit et que les voitures impliquées roulent à une vitesse inférieure à la normale, mais que les circonstances ne justifient pas l'utilisation de la voiture de sécurité elle-même.
- XXIV.2. Lorsque l'ordre est donné de lancer la procédure FCY, le message "CODE 80" est envoyé à tous les pilotes en piste par le système de messagerie officiel (sur le TeamSpeak officiel).
- XXIV.3. Aucune voiture ne peut être conduite inutilement lentement, de manière erratique ou d'une manière qui pourrait être considérée comme potentiellement dangereuse pour les autres pilotes ou toute autre personne à tout moment pendant que la procédure FCY est utilisée. Cette règle s'applique que la voiture soit conduite sur la piste, sur la voie d'accès aux stands ou sur la voie des stands.
- XXIV.4. Lorsqu'elle est déclenchée au cours d'une course, aucune voiture ne peut entrer dans les stands pendant que la procédure FCY est utilisée, à moins que ce ne soit pour effectuer un ravitaillement et sur autorisation des commissaires. Le non-respect de cette règle entraînera une pénalité de Stop & Go de 1 minute.
- XXIV.5. Toutes les voitures concurrentes doivent réduire leur vitesse en enclenchant leur Pit Limiter à la fin du décompte du « CODE 80 ». Le Pit Limiter ne pourra être désenclenché qu'une fois le décompte du « Green Flag » terminé (voir l'Article XXIV.7 ci-dessous). Lorsqu'elles sont déclenchées pendant une course, les commissaires sportifs peuvent imposer l'une des pénalités prévues à l'article XXII.3a), XXII.3b), XXII.3c) ou XXII.3d) à tout pilote qui ne respecte pas cette règle.
- XXIV.6. A l'exception des cas énumérés sous a) à d) ci-dessous, aucun pilote ne peut dépasser une autre voiture sur la piste lorsque la procédure VSC est utilisée. Les exceptions sont les suivantes :
- iii. S'il est autorisé par les commissaires à rentrer aux stands, un pilote peut dépasser une autre voiture restant sur la piste après avoir atteint la première ligne de la voiture de sécurité.
  - jjj. En quittant les stands, un pilote peut dépasser ou être dépassé par une autre voiture sur la piste avant d'atteindre la deuxième ligne de la voiture de sécurité.
  - kkk. S'il est autorisé par les commissaires à rentrer aux stands, lorsqu'il se trouve sur la voie d'accès aux stands, la voie des stands ou la voie de sortie des stands, un pilote peut dépasser une autre voiture qui se trouve également dans l'une de ces trois zones.
- III. Si une voiture ralentit avec un problème évident.
- XXIV.7. Lorsque le Directeur de Course décide qu'il est sûr de mettre fin à la procédure FCY, le message "GREEN FLAG" sera envoyé à tous les concurrents via le système de messagerie officiel (sur le TeamSpeak officiel).
- XXIV.8. Une période FCY peut être suivie d'une intervention de la Voiture de Sécurité si le problème n'est

pas résolu et la sécurité compromise (véhicule extrêmement lent ou dont l'état s'est aggravé durant le trajet jusqu'aux stands).

## XXV. LA SUSPENSION D'UNE COURSE

- XXV.1. S'il s'avère nécessaire d'interrompre la course, le Directeur de Course ordonnera que le drapeau rouge soit annoncé à tous les pilotes via le système de messagerie officiel (sur le TeamSpeak officiel). Les causes de drapeau rouge sont des conditions météorologiques incompatibles avec la sécurité des pilotes en piste ou pour un problème serveur.
- XXV.2. A la fin du décompte du « RED FLAG » annoncé par les commissaires, si le serveur ne doit pas être relancé, les dépassements sont interdits et toutes les voitures devront se diriger lentement vers la ligne de drapeau rouge dont l'emplacement aura été confirmé par les commissaires lors du briefing. La première voiture à arriver sur la ligne de drapeau rouge s'arrête à son niveau, et toutes les autres voitures doivent se mettre en une seule ligne derrière la première voiture. La voiture de sécurité sera alors conduite à l'avant de la file de voitures.
- XXV.3. Pendant que la course est suspendue, la course s'arrêtera mais pas le chronomètre. Si le serveur doit être relancé ou s'est arrêté de manière inopinée, ce dernier sera relancé avec un temps de course restant au moment de l'arrêt du serveur.

## XXVI. LA REPRISE D'UNE COURSE

- XXVI.1. Le délai sera aussi court que possible et dès que l'heure de reprise sera connue (que ce soit avec ou sans redémarrage du serveur), tous les concurrents en seront informés par le biais du système de messagerie officiel (via le TeamSpeak officiel) ; dans tous les cas un préavis d'au moins dix minutes sera donné. Dans ce cas, au signal des dix (10) minutes, cette information sera confirmée à tous les concurrents par le biais du système de messagerie officiel (sur le TeamSpeak officiel).
- XXVI.2. Dans le cas où le serveur n'a pas nécessité d'être redémarré, au signal des cinq (5) minutes, s'ils ne sont pas déjà allumés, les feux orange de la voiture de sécurité s'allumeront. Toutes les pilotes doivent être prêts à repartir en piste.
- XXVI.3. Dans le cas où le serveur n'a pas nécessité d'être redémarré, lorsque le signal d'une (1) minute est passé, les moteurs doivent être démarrés.
- XXVI.4. Toute voiture, qui était entrée dans la voie des stands avant le signal du drapeau rouge, n'ayant pas quitté la sortie des stands doit rester à la sortie des stands jusqu'à sa réouverture qui interviendra après que la course ait repris et une fois que la dernière voiture sur la piste a passé la ligne de voiture de sécurité n°2.
- XXVI.5. Il est interdit de rentrer au stand une fois le drapeau rouge annoncé. S'il s'avère nécessaire de rentrer pour éviter une panne d'essence qui interviendrait avec un tour supplémentaire à réaliser, les commissaires pourront autoriser la voiture à rentrer aux stands et à respecter la règle de l'article XXVII.4. Dans ce cas, la voiture devra entrer à nouveau dans la voie des stands dès la fin du premier tour effectué (Drive-Through). Si une équipe en profite pour réparer sa voiture ou pour remplacer les pneumatiques, les commissaires pourront ajouter une pénalité supplémentaire à leur discrétion.
- XXVI.6. Dans le cas où le serveur n'a pas nécessité d'être redémarré, les dépassements derrière la voiture de sécurité ne sont autorisés que dans les cas suivants :
  - mmm. Les pilotes peuvent quitter la ligne de drapeau rouge pour dépasser une voiture retardée par un problème évident lorsqu'elle quitte sa position de la ligne de drapeau rouge, ou
  - nnn. Si une voiture ralentit en raison d'un problème évident, ou
  - ooo. Si une voiture est retardée pendant le(s) tour(s) derrière la voiture de sécurité.
- XXVI.7. Dans le cas où le serveur n'a pas nécessité d'être redémarré, dans tous les cas prévus à l'article

XXVI.6, les pilotes ne peuvent dépasser que pour rétablir l'ordre de départ initial ou l'ordre dans lequel les voitures se trouvaient lors de la reprise de la course. Le départ suivra une "PROCÉDURE DE DÉPART LANCE", le pilote de toute voiture retardée dans l'un des cas décrits à l'article XXVI.6 peut effectuer un dépassement pour rétablir l'ordre de départ initial, à condition qu'il le fasse avant que le message "GREEN FLAG" ne soit envoyé à tous les pilotes par le système de messagerie officiel (sur le TeamSpeak officiel). A défaut, ils doivent reprendre la course à l'endroit où ils se trouvent. Les pilotes ne doivent pas suivre la voiture de sécurité à plus de cinq (5) longueurs de voiture l'un de l'autre. Dans le cas d'un départ lancé, la première voiture en ligne derrière la voiture de sécurité peut imposer son rythme et, si nécessaire, se laisser distancer de plus de cinq (5) longueurs de voiture. Lorsque la voiture de sécurité s'approche de la voie d'accès aux stands, le « GREEN FLAG » sera annoncé par les commissaires. Aucun pilote ne peut dépasser une autre voiture sur la piste avant d'avoir franchi la ligne pour la première fois après le retour de la voiture de sécurité aux stands.

- XXVI.8. L'une ou l'autre des pénalités prévues à l'article XXII.3c) ou XXII.3d) sera imposée à tout pilote qui, de l'avis des commissaires sportifs, a inutilement dépassé une autre voiture pendant le (ou les) tour(s).
- XXVI.9. Dans le cas où le serveur n'a pas nécessité d'être redémarré, la voiture de sécurité entrera dans les stands après un (1) tour à moins que :
- ppp. La course est reprise dans des conditions humides et le Directeur de Course estime que plus d'un tour est nécessaire,
  - qqq. Toutes les voitures ne sont pas encore alignées derrière la voiture de sécurité,
  - rrr. Un nouvel incident survient, nécessitant une autre intervention.
- XXVI.10. Dans le cas où le serveur a été redémarré, le départ suivra une « PROCEDURE DE DEPART LANCE », pour le nombre de tours restants et avec l'ordre des pilotes tel qu'il l'était au moment de la coupure du serveur. Le nombre de tour effectué sera réattribué aux voitures.
- XXVI.11. Si la course ne peut être reprise pour une quelconque raison, le classement qui sera pris en compte sera le classement au moment où le drapeau rouge a été déployé. Le message "COURSE SUSPENDUE" sera envoyé à tous les pilotes en utilisant le système de messagerie officiel (sur le TeamSpeak officiel).

## XXVII. FIN DE COURSE

- XXVII.1. Le drapeau à damier sera le signal de fin de course et sera présenté par la plateforme de simulation rFactor2 sur la ligne dès que la voiture de tête aura parcouru la totalité de la distance conformément à l'article IV.2.
- XXVII.2. Après avoir reçu le signal de fin de course, toutes les voitures doivent se rendre directement aux stands pour rentrer dans leur garage et quitter le serveur. L'utilisation de la touche ECHAP est interdite hors de la voie des stands, sauf si une voiture ne peut plus rentrer d'elle-même à cause des dégâts qu'elle aura subis.
- XXVII.3. Les pilotes devront conserver un comportement respectueux en ramenant leur voiture en toute sécurité aux stands (pas de contacts avec d'autres véhicules, pas de dérapages ou tout autre manœuvre non conforme à l'image du SimRacing et de la course automobile).

## XXVIII. CLASSEMENT DES COURSES

- XXVIII.1. La voiture classée première sera celle qui aura parcouru la distance prévue dans le temps le plus court. Toutes les voitures seront classées en tenant compte du nombre de tours complets qu'elles ont parcourus, et pour celles qui ont effectué le même nombre de tours, de l'ordre dans lequel elles ont franchi la Ligne.

- XXVIII.2. Les voitures ayant parcouru moins de 70% du nombre de tours parcourus par le vainqueur (arrondi au nombre entier de tours inférieur) ne seront pas classées.
- XXVIII.3. Le classement provisoire sera publié après la course. Il sera le seul résultat valable sous réserve des modifications qui pourraient être apportées en vertu du Code et du présent règlement sportif.
- XXVIII.4. Sont seuls considérés comme officiels les résultats et les classements publiés et affichés par l'organisateur sur les supports officiels.
- XXVIII.5. Concurrents ex-aequo
- sss. Les prix attribués conformément au classement aux concurrents arrivés ex æquo seront additionnés et partagés de façon égale.
- ttt. Si deux pilotes et/ou équipes, au moins terminent la saison avec le même nombre de points, la place la plus élevée au Championnat sera attribuée :
- Au titulaire du plus grand nombre de premières places.
  - Si le nombre de premières places est identique, au titulaire du plus grand nombre de deuxièmes places.
  - Si le nombre de deuxièmes places est identique, au titulaire du plus grand nombre de troisièmes places et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un vainqueur se dégage.
  - Si cette procédure ne permet pas de dégager un résultat, le pilote ayant réalisé le meilleur résultat le plus tôt dans la saison aura la place la plus élevée au Championnat.
  - En cas de nouvel ex æquo, les pilotes et/ou équipes sont départagés en fonction du meilleur temps réalisé par chaque voiture dans chaque course de chaque manche du Championnat à laquelle ils ont participé.
  - En cas de nouvel ex æquo, les pilotes et/ou équipes sont départagés en fonction du meilleur temps réalisé par chaque voiture dans chaque séance d'essais qualificatifs de chaque manche du Championnat à laquelle ils ont participé.
  - Si cette procédure ne permet pas de dégager un résultat, les pilotes et/ou équipes étant classés par exemple premiers ex æquo occuperont 2 rangs au classement du Championnat. Le pilote ou l'équipe suivant(e) est alors classé(e) 3<sup>ème</sup> au classement concerné. La LG Racing Team pourra néanmoins désigner un vainqueur lorsque les circonstances l'exigent et dans l'intérêt du sport en fonction des critères qu'elle jugera convenables.

## XXIX. TEMPS DE CONDUITE EN COURSE

- XXIX.1. Le temps de conduite sera mesuré sans tenir compte des temps d'arrêt aux stands, à savoir :
- uuu. Premier relais : Feu vert départ – boucle d'entrée des stands ;
- Pour les voitures prenant le départ depuis la voie des stands : boucle de sortie des stands – boucle d'entrée des stands ;
- vvv. Relais suivants : Boucle de sortie des stands – boucle d'entrée des stands ;
- www. Dernier relais : Boucle de sortie des stands – temps écoulé de la course.
- XXIX.2. Si les circonstances l'exigent, les commissaires peuvent ajuster les temps de conduite minimum et maximum à leur appréciation à tout moment pendant une manche.
- XXIX.3. Si un pilote ne conduit pas du tout pendant une course, la voiture sera disqualifiée, sauf cas de force majeure à l'appréciation des commissaires. Si un pilote n'atteint pas son temps de conduite minimum, une pénalité pouvant aller jusqu'à la disqualification sera imposée par les commissaires. Si un pilote dépasse son temps de conduite maximum, une pénalité pouvant aller jusqu'à la disqualification sera imposée par les commissaires.
- XXIX.4. Pour toutes les catégories, tout pilote ayant conduit moins d'une heure au total ne marquera pas de points au championnat, en sus des pénalités prévues par le présent règlement.
- XXIX.5. Les temps minimums à respecter sont :

Course de 6h	Course de 8h	Course de 12h	Course de 24h
1h00	1h20	2h00	4h

XXIX.6. Les temps maximums à respecter sont :

Course de 6h	Course de 8h	Course de 12h	Course de 24h
2h30	3h00	4h30	9h

XXIX.7. Toute modification d'un équipage est interdite une fois que les qualifications ont débuté, sauf cas de force majeure à l'appréciation des commissaires.

XXIX.8. Le temps de conduite durant une période de drapeau rouge ne sera pas compté et les commissaires confirmeront les nouveaux temps de conduite avant la reprise de la course.

---

## ANNEXE 1 : RÉGLEMENTATION CONCERNANT LES LIVREES

---

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 LMP2 et sur les HYPERCAR dont les positions sont fixes).
- Respecter la bannière de pare-brise spécifique à l'évènement.
- Assurez-vous que l'indicateur LED de position n'est pas obstrué.

L'organisateur fournira à chaque équipe/équipage un fichier au format JPG correspondant à la plaque numéro qui sera à insérer sur la livrée.

L'organisateur appliquera une bannière de pare-brise dans un fichier séparé (sauf pour les HYPERCAR), un exemple est illustré dans les images des pages suivantes. Il fournira également le fichier VEH et créera les vignettes du skin.

Chaque équipe/équipage devra donc fournir :

- le fichier DDS concernant le skin,
- le fichier DDS des régions de texture,
- le fichier JSON correspondant aux textures,
- le fichier template PSD du skin. Ce fichier doit correspondre à la dernière version du véhicule dans rFactor 2.

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 07 LMP2



## Ferrari 499P LMH



## Porsche 963 LMDh

